

INHALTSVERZEICHNIS

Erste Schritte 4	Kämpfer 48
Einleitung 4	Kleriker 49
Die Datei Liesmich 4	Magier 54
Systemvoraussetzungen 5	Mönch 56
Installation 5	Paladin 59
Schnellstart 6	Schurke 62
Spielmenü 6	Waldläufer 66
Ein neues Spiel beginnen 6	Charaktere mit einer
Charaktere erschaffen 8	Klassenkombination 70
Das Spiel 11	Fertigkeiten 70
Charakterporträts 12	Fertigkeitenübersicht 70
Menüleiste 13	Fertigkeiten verwenden 70
Kreismenü 17	Beschreibung der Fertigkeiten 72
Charakterbogen 19	Talente 76
Attributswerte 24	Beschreibung der Talente 79
Stärke (ST) 24	Ausrüstung 96
Geschicklichkeit (GE) 24	Traglast 96
Konstitution (KO) 25	Geld 97
Intelligenz (IN) 25	Schlüssel 98
Weisheit (WE) 25	Waffen 98
Charisma (CH) 26	Rüstungen 102
Völker 27	Magische Gegenstände 104
Menschen 28	Verschiedene Gegenstände 106
Elfen 28	Kampf 106
Gnome 29	Grundlagen 106
Halb-Elfen 30	Verletzungen und Tod 107
Halb-Orks 31	Rettungswürfe 107
Halblinge 32	Gelegenheitsangriffe 108
Zwerge 33	Aktionen 108
Klassen 34	Spezielle Situationen 113
Barbar 34	Das Abenteuererleben 116
Barde 37	Erfahrungspunkte 116
Druide 42	Schätze 117
Hexenmeister 45	Ruf 117

Spielercharaktere hinzufügen	
und entfernen 118	
Gefolgsleute 118	

Magie 119	
Zauber wirken 119	
Arkane Zauber 122	
Göttliche Zauber 123	
Schulen der Magie 123	

Zauber 124	
Bardenzauber 124	
Druidenzauber 128	
Hexenmeister-/Magierzauber 132	
Klerikerzauber 138	

Paladinzauber 147	
Waldläuferzauber 148	

Anhang 150	
Tastaturkürzel 150	
Abkürzungen 151	
Änderungen 153	
Rezept 156	

Index 158	
----------------------------	--

Index der Tabellen 163	
---	--

Mitwirkende 164	
----------------------------------	--

Kundendienst 166	
-----------------------------------	--

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories
de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

ERSTE SCHRITTE

Einleitung

Willkommen zu Der Tempel des Elementaren Bösen™ - Ein klassisches Greyhawk™ - Abenteuer. Nachfolgend wird der Spieltitle mit TdEB abgekürzt. TdEB ist das erste D&D®-Abenteuer für den PC, das in der Welt Graufalk spielt, der ersten Kampagnenwelt für D&D (Dungeons & Dragons®), die im Jahr 1975 von Gary Gygax (zusammen mit Dave Arneson, Autor von D&D) erschaffen wurde. Jenes kleine Büchlein, das damals die Länder von Oerde beschrieb, legte den Grundstein für eine faszinierende Kampagnenwelt, die auch den Hintergrund für die aktuelle Edition des Rollenspiels D&D bildet. Sie stellt einen essenziellen Bestandteil von D&D dar, wie wir es heute kennen und lieben. Seien es beliebte, bekannte und vor allem mächtige Zauber, die von den Erzmagiern Graufalks (beispielsweise Bigby, Leomund, Mordenkainen oder Otiluke) entworfen wurden oder die bekannten Persönlichkeiten oder Götter Graufalks. Sie alle haben D&D ihren ganz besonderen Stempel aufgedrückt.

TdEB ist aber auch das erste PC-Spiel, das gemäß den neusten D&D-Regeln (Version 3.5) programmiert wurde. Sie werden feststellen, dass die neuen Regeln das Spielsystem vereinfachen, verbessern und erweitern. D&D-Neulinge müssen sich aber deshalb keine Sorgen machen. Umfassende Regelkenntnisse sind nicht erforderlich, um das Spiel zu genießen. Sie können einfach eine Abenteurergruppe erschaffen und beginnen, die Welt von Oerde zu erforschen, ohne etwas über Rettungswürfe, Angriffswürfe und die ganzen restlichen D&D-Fachbegriffe zu wissen. Natürlich finden Sie hier im Regelwerk alle Informationen, die Sie sich nur vorstellen können (werfen Sie einmal einen Blick in den Index auf Seite 157), aber Sie können sich auch einfach zurücklehnen und das Spiel genießen. Der Computer kümmert sich schon um den ganzen Verwaltungskram.

Denken Sie bitte daran, dass TdEB ein reaktives Spiel ist. Ihre Spielerfahrung unterscheidet sich deutlich, wenn Sie andere Klassen und andere Gesinnungen spielen oder sich auf andere Fertigkeiten konzentrieren als beim letzten Mal. Aus diesem Grund schlagen wir Ihnen vor, dass Spiel nicht nur einmal zu spielen. Probieren Sie doch zumindest aus, was sich ändert, wenn Sie eine gute oder eine böse Gruppe spielen! Versuchen Sie auch mal, einen Charakter mit einer Intelligenz von höchstens 7 mitzunehmen. Es ist lustig, zu erleben, wie sich die Dialoge verändern, wenn sie von jemandem mit, sagen wir mal beschränkten, geistigen Kapazitäten geführt werden. Egal, wie Sie das Spiel spielen, viel Spaß dabei! Wir hoffen, dass Sie ebenso viel Spaß haben werden, die wunderbare Welt von Graufalk zu erforschen, wie wir ihn hatten, sie zu erschaffen!

Das Team von Troika

Sommer 2003

Die Datei Liesmich

Auf der CD-ROM finden Sie eine Datei namens „Liesmich“. Dort finden Sie die Lizenzvereinbarung und die neusten Informationen über das Spiel. Sie sollten die Datei unbedingt lesen, da dort jene Änderungen und Neuerungen detailliert erläutert werden,

die sich ergeben haben, nachdem das Handbuch bereits in Druck gegangen war.

Um die Datei zu lesen, machen Sie bitte einen Doppelklick auf die Datei im Explorer. Sie können sie auf Ihrer Festplatte im Verzeichnis: C:\Programme\Atari\Temple of Elemental Evil finden (bzw. in dem Verzeichnis, das Sie als Installationsverzeichnis gewählt haben). Sie können die Datei Liesmich auch aufrufen, indem Sie auf die Schaltfläche START in der Taskleiste klicken und dann Programme/Atari/Tempel des Elementaren Bösen wählen. Dort klicken Sie auf die Datei Liesmich.

Systemvoraussetzungen

Betriebssystem:	Windows® 98/Me/2000/XP
Prozessor:	700 MHz (1,7 GHz oder besser empfohlen)
Arbeitsspeicher:	128 MB (256 MB empfohlen)
Festplattenspeicher:	800 MB (1,1 GB empfohlen)
CD-ROM-Laufwerk:	4fach (10fach empfohlen)
Grafikkarte:	Grafikkarte mit 32 MB Speicher* (64 MB empfohlen)
Soundkarte:	Soundkarte muss mit DirectX 9.0b kompatibel sein
DirectX®:	DirectX® 9.0b

** Die Grafikkarte sollte mit DirectX® 9.0b kompatibel sein.*

Installation

1. Starten Sie Windows® 98/Me/2000/XP.
2. Legen Sie die CD Der Tempel des Elementaren Bösen in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn die Autostart-Funktion aktiviert ist, wird der Startbildschirm automatisch eingeblendet. Wenn das nicht passiert, klicken Sie auf START und dann auf Ausführen. Geben Sie D:\Setup ein, und klicken Sie auf OK. (Anmerkung: Falls Ihr CD-ROM-Laufwerk einen anderen Buchstaben als D hat, müssen Sie natürlich den entsprechenden Buchstaben für Ihr CD-ROM-Laufwerk verwenden.)
4. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation durchzuführen.
5. Sobald die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf START und wählen dann Programme/Atari/Tempel des Elementaren Bösen/Tempel des Elementaren Bösen, um das Spiel zu starten.

Anmerkung: Um das Spiel zu spielen, muss sich die Spiel-CD im CD-ROM-Laufwerk befinden.

DirectX® installieren

Das Spiel benötigt DirectX® 9.0 oder besser. Wenn Sie DirectX® 9.0 noch nicht installiert haben, dann klicken Sie einfach auf „Ja“, wenn der Computer danach fragt, ob Sie es installieren wollen.

SCHNELLESTART

Spielmenüs

Hauptmenü

Nachdem das Spiel geladen wurde, sehen Sie das Hauptmenü. Hier haben Sie folgende Optionen:

Neues Spiel: Ein neues Spiel starten. Sie können zwischen dem normalen Schwierigkeitsgrad und „Experte“ wählen.

Spiel laden: Einen gespeicherten Spielstand laden.

Einführung: Machen Sie sich mit den Spielmechanismen vertraut.

Optionen: Hier können Sie Grafik- und Soundeinstellungen sowie die Spielsteuerung anpassen (siehe Optionen, Seite 16).

Spiel beenden: Zurück zur Benutzeroberfläche von Windows®.



Ein neues Spiel beginnen

Einen Schwierigkeitsgrad wählen

Wählen Sie bitte Neues Spiel im Hauptmenü aus. Ihre erste Entscheidung besteht darin, ob Sie im normalen Schwierigkeitsgrad oder als Experte spielen wollen.

Der Expertenmodus simuliert das klassische Pen & Paper-Rollenspiel so gut wie möglich. Jeder Charakter würfelt seine Werte nur einmal aus; auch wenn Sie mit den Werten nicht zufrieden sind, dürfen Sie nicht neu würfeln. Sie können die Attributwerte auch nicht mit Punkten kaufen. Im Spiel können Sie nicht vor potenziell gefährlichen Situationen speichern, beispielsweise wenn Sie eine Tür im Gewölbe öffnen, nach einer Falle suchen oder einen NSC angreifen. Sie müssen also wie im normalen Rollenspiel mit den Konsequenzen Ihrer Entscheidungen leben.

Wenn Sie das Spiel beenden, wird der aktuelle Spielstand automatisch gespeichert. Sie können das Spiel später an dieser Stelle fortsetzen. Stirbt jedoch die ganze Gruppe, ist das Spiel ganz zu Ende. Sie können den alten Spielstand nicht mehr laden und müssen ein neues Spiel beginnen.

Die Charaktere für das Spiel im Expertenmodus werden getrennt von den Charakteren im normalen Modus gespeichert. Sie können keine Charaktere, die Sie im normalen Modus ausgewürfelt haben, im Expertenmodus verwenden und umgekehrt.

Gruppengesinnung wählen

Nachdem Sie sich für einen Schwierigkeitsgrad entschieden haben, wird es Zeit, die Gruppengesinnung zu wählen. Durch die Gruppengesinnung legen Sie fest, welche Art von Charakteren Sie spielen wollen und wie Sie sich im Spiel prinzipiell verhalten wollen. Das Spiel reagiert darauf, indem es bestimmt, wie die Geschichte beginnt. Das erklärt Ihnen, welche Motivation Ihre Gruppe überhaupt hat und wie sie in die Geschehnisse im Spiel verwickelt wird. Außerdem ändern sich durch die Gruppengesinnung Gesprächsoptionen und bestimmte Abschnitte des Spiels. Das Spiel kann außerdem auf verschiedene Art und Weise enden, und manche Möglichkeiten stehen nur bestimmten Gruppengesinnungen offen.

Die Gruppengesinnung schränkt ein, welche Gesinnung die Charaktere in Ihrer Gruppe haben dürfen. Die Gesinnungen, die später erlaubt sind, werden farblich markiert, wenn Sie eine Gruppengesinnung wählen. Wenn Sie beispielsweise rein Neutral als Gruppengesinnung wählen, können Sie nur rein neutrale, neutral gute, rechtschaffen neutrale, neutral böse und chaotisch neutrale Charaktere spielen.

Manche Gruppengesinnungen machen daher das Spielen bestimmter Charakterklassen unmöglich. Mönche können beispielsweise keinen chaotischen Gruppen beitreten, weil ihre Gesinnung rechtschaffen sein muss. Paladine können keinen bösen oder chaotischen Gruppen beitreten. Sie weigern sich sogar, einer Gruppe beizutreten, in der auch nur ein böser Charakter ist. Obwohl also eine Gruppe, die als Gruppengesinnung Rechtschaffen neutral gewählt hat, sowohl rechtschaffen gute als auch rechtschaffen böse Charaktere enthalten könnte, ist es unmöglich, gleichzeitig sowohl einen Paladin als auch einen rechtschaffen bösen Charakter für die Gruppe zu wählen. Die Auswahl eines der beiden Charaktere schließt den anderen automatisch aus.

Charaktere auswählen

Nachdem Sie die Gruppengesinnung festgelegt haben, können Sie Ihre Gruppe zusammenstellen, indem Sie Charaktere aus dem Charakterpool wählen. Sie können die vorgefertigten Charaktere wählen oder eigene Charaktere erschaffen, indem Sie auf „Erschaffen“ klicken (siehe Charaktererschaffung auf Seite 8). Sie können sowohl vorgefertigte als auch selbst



erstellte Charaktere zu Ihrer Gruppe hinzufügen, indem Sie zuerst auf den Charakter und dann auf „Hinzufügen“ klicken.

Anmerkung: Wenn der Charakter aufgrund der Gruppengesinnung nicht ausgewählt werden kann, ist er rot unterlegt.

Bevor Sie sich in das Abenteuer stürzen, sollte Ihre Gruppe aus mindestens drei Charakteren bestehen. Sie können bis zu fünf Charaktere zu Spielbeginn in die Gruppe aufnehmen. Im Spiel können Sie noch bis zu drei Gefolgsleute mitnehmen. Außerdem kann jeder Spielercharakter einen Tiergefährten oder einen Vertrauten haben, wenn das aufgrund seiner Klasse möglich ist. Sie können Spielercharaktere auch während des Spiels hinzufügen und entfernen (siehe „Spielercharaktere hinzufügen und entfernen“ auf Seite 118). Sie müssen sich also keine übermäßig großen Sorgen machen, ob Ihre Gruppe schon zu Spielbeginn perfekt ist.

Das Abenteuer beginnen

Um das Spiel zu beginnen, klicken Sie auf „Abenteuer beginnen“. Das Spiel wählt nun automatisch Ausrüstungsgegenstände und Kleidungsstücke für Ihre Charaktere. Im normalen Modus bekommt die Gruppe auch noch ein wenig Geld mit auf den Weg.

Auch die Auswahl der Zauber, die Ihre Kleriker, Magier und Druiden vorbereiten, erfolgt zu Spielbeginn automatisch. Das Abenteuer beginnt mit einer Einleitung, die von der Gruppengesinnung abhängt.

Charakter erschaffen

Um einen Charakter zu erschaffen, klicken Sie auf „Erschaffen“, während der Charakterpool eingeblendet ist. Die Erschaffung eines Charakters besteht aus mehreren Schritten. Sobald Sie mit einem Schritt fertig sind, leuchtet eine weitere Schaltfläche auf der rechten Bildschirmseite auf. Sie können dann auf die Schaltfläche klicken und mit dem nächsten Schritt fortfahren.

Sie können jederzeit zu einem früheren Schritt zurückgehen und etwas ändern, falls Sie mit einer Ihrer Entscheidungen nicht zufrieden sind. Sie müssen dann allerdings alle Schritte wiederholen, die Sie zurückgegangen sind. Wenn Sie beispielsweise gerade dabei sind, die Klasse Ihres Charakters auszuwählen und das Volk noch nachträglich ändern wollen, können Sie jederzeit auf die entsprechende Schaltfläche klicken. Sie müssen dann allerdings das Geschlecht, die Größe und die Frisur erneut festlegen, bevor Sie wieder die Klasse auswählen können.

Schritt 1: Die Attributswerte

Zuerst legen Sie die sechs Attributswerte Ihres Charakters fest: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Normalerweise würfelt der Computer dazu mit vier sechsseitigen Würfeln. Der niedrigste Würfel wird ignoriert, und die drei anderen Würfel werden zusammengezählt, wodurch sich ein Wert von 3 bis 18 ergibt. Mehr Informationen über Attributswerte finden Sie auf den Seiten 24-27.

Wenn Sie auf normalem Schwierigkeitsgrad spielen, können Sie die Würfel beliebig oft wiederholen oder die Werte mit dem Punktekaufsystem festlegen. (Mit dem Punktekaufsystem können Sie zwar die Werte ganz nach Ihrem Geschmack wählen, doch mehrmaliges Würfeln führt langfristig zu besseren Werten.)

Wenn Sie sich dazu entscheiden, die Werte auszuwürfeln, werden sechs Zufallszahlen

ermittelt, die Sie beliebig auf die sechs Attribute verteilen können. Dazu ziehen Sie den gewünschten Wert einfach mit dem Mauszeiger von der rechten Spalte zum gewünschten Attribut in der linken Spalte. Wenn Ihnen die Werte nicht gefallen, können Sie den Computer so oft neu würfeln lassen, bis die Werte passen. Das Spiel merkt sich jedoch die Anzahl der Würfel und schreibt diese Information rechts oben auf den Charakterbogen. Sie können die Attributswerte auch direkt mit Punkten kaufen. In diesem Fall hat Ihr Charakter einen Grundwert von 8 bei allen Attributen. Sie haben 25 Punkte, um die Attribute zu steigern, wobei es bis zu einem Attributswert von 14 einen Punkt kostet, ein Attribut zu steigern, bei einem Attributswert von 15 und 16 zwei Punkte und bei einem Attributswert von 17 und 18 jeweils drei Punkte. Klicken Sie auf „Kaufen“, um Ihre Attribute mit Punkten zu kaufen.

Wenn Sie als Experte spielen, können Sie ihre Attribute nur auswürfeln. Außerdem haben Sie nur einen Wurf je Charakter. Sie können die ausgewürfelten Werte allerdings noch immer ganz nach Ihrem Geschmack auf die Attribute verteilen.

Schritt 2: Das Volk

Wählen Sie eines der sieben Völker für Ihren Charakter aus. Die Wahl des Volkes beeinflusst einige Attributswerte, entscheidet über die bevorzugte Klasse Ihres Charakters (siehe Völker auf den Seiten 27-33) und bestimmt natürlich auch sein Aussehen im Spiel.

Schritt 3: Das Geschlecht

Wie auch das Volk entscheidet das Geschlecht über das Aussehen des Charakters im Spiel. Das Geschlecht beeinflusst auch etliche Gesprächsoptionen und Gesprächsverläufe, hauptsächlich bei den nicht spielentscheidenden Aufträgen. Auf den Schwierigkeitsgrad des Spiels hat dies jedoch keinen Einfluss.

Schritt 4: Die Größe

Abhängig vom Volk und Geschlecht können Sie hier wählen, wie groß Ihr Charakter ist. Größe beeinflusst das Spiel und die Attribute des Charakters nicht, sondern nur die Darstellung des Charakters am Bildschirm.

Schritt 5: Die Klasse

Wählen Sie die Klasse aus, mit der Ihr Charakter das Spiel beginnt. Die Auswahl der Klasse ist von entscheidender Bedeutung dafür, über welche Fähigkeiten Ihr Charakter verfügt. Der Charakter ist jedoch nicht dazu verdammt, ewig nur der Startklasse anzugehören. Er kann beim Stufenaufstieg auch zu einer anderen Klasse wechseln. (Siehe Charaktere mit einer Klassenkombination auf Seite 70.)

Ein Wort der Warnung: Ob ein Charakter als Angehöriger einer bestimmten Klasse erfolgreich ist, hängt in großem Ausmaß von seinen Attributen ab. Wenn ein Charakter niedrige Werte in jenen Attributen hat, die für seine Klasse wichtig sind, so ist das von entscheidendem Nachteil. Falls Sie nicht aus rollenspielerischen Gründen einen Charakter spielen wollen, der für seine Klasse untypisch und daher auch nicht so effektiv ist, sollten Sie den besten Wert auf das Hauptattribut der gewünschten Klasse legen. (Die Klassen und ihre Fähigkeiten sind auf den Seiten 34-70 ausführlich beschrieben.)

Schritt 6: Die Gesinnung

Wählen Sie eine Gesinnung aus. Manche Klassen neigen zu bestimmten Gesinnungen (Schurken sind eher chaotisch als rechtschaffen), und andere haben sogar Einschränkungen bezüglich der erlaubten Gesinnungen. Barbaren und Barden dürfen

keine rechtschaffene Gesinnung haben, während Mönche rechtschaffen sein müssen. Druiden müssen ein neutrales Gesinnungselement haben, und Paladine unterliegen überhaupt den stärksten Einschränkungen. Sie müssen rechtschaffen gut sein.

Die Gesinnung beeinflusst auch, welche Götter der Charakter anbeten kann. Da die Kräfte eines Klerikers von dem Gott abhängen, den er verehrt, ist seine Entscheidung bezüglich der Gesinnung besonders wichtig. Die Gesinnung beeinflusst außerdem die Gesprächsoptionen. Einerseits treten manche NSC einem Charakter abhängig von seiner Gesinnung anders entgegen, und andererseits ändern sich die Antworten, die ein Charakter geben kann, durch seine Gesinnung. Die Verfügbarkeit von Aufträgen und auch die Art, wie man bestimmte Aufträge lösen kann, wird von der Gesinnung beeinflusst. Kurz gesagt, die Gesinnung spielt eine große Rolle im Spiel.

Denken Sie auch daran, dass die Gruppengesinnung einschränkt, welche Charaktere gemeinsam auf Abenteuer ausziehen können. Überlegen Sie, welche Charaktere Sie in Ihrer Gruppe haben wollen, und wählen Sie die Gruppengesinnung und die Gesinnung der Charaktere sorgfältig aus, damit diese Art von Gruppe überhaupt möglich ist.

Schritt 7: Die Gottheit

Nur jene Götter, die aufgrund der Klasse, des Volkes und der Gesinnung des Charakters in Frage kommen, stehen zur Auswahl. (Die Namen der Götter, die nicht ausgewählt werden können, sind grau unterlegt.) Im Gegensatz zu den Angehörigen anderer Klassen muss ein Kleriker einen Gott wählen, den er anbetet. Die Wahl des Gottes ist von entscheidender Bedeutung für die Zauber und gewährten Kräfte, die der Kleriker aufgrund der Domänen erhält, über die sein Gott gebietet. Wenn Sie keine Gottheit für einen Charakter auswählen, kann der Charakter das Spiel weder als Kleriker beginnen noch später im Spiel zum Kleriker als Teil einer Klassenkombination werden.

Schritt 8: Die Besonderheiten

Bei manchen Charakteren müssen Sie bestimmte Entscheidungen bezüglich der Fähigkeiten des Charakters treffen. So muss ein Kleriker auswählen, welche Domänen er beherrschen will. Ein Waldläufer muss einen Erzfeind wählen. Bei manchen Klassen ist die Auswahl freigestellt. Sie können diesen Schritt überspringen, wenn Sie wollen. (So kann ein Magier beispielsweise wählen, dass er sich auf eine bestimmte Schule der Magie spezialisiert, muss das aber nicht tun.)

Schritt 9: Die Talente

Wählen Sie eines oder mehrere Talente für Ihren Charakter aus. Dazu ziehen Sie einfach die gewünschten Talente von der Liste auf der linken Seite auf die Freiplätze auf der rechten Seite. Angehörigen bestimmter Klasse stehen Bonustalente zur Verfügung, die sie aus einer bestimmten Gruppe von Talenten wählen müssen. Alle Talente, die zur Gruppe der Bonustalente gehören, sind goldfarben gekennzeichnet. Sie können die goldfarbenen Talente sowohl in weiße als auch goldene Freiplätze ziehen. (Sie können allerdings keine weiß gefärbten Talente in einen goldenen Freiplatz ziehen.)

Manche Talente können nur gewählt werden, wenn Ihr Charakter bestimmte Voraussetzungen erfüllt (beispielsweise andere Talente, Fähigkeiten oder einen Mindestwert auf ein Attribut). Wenn Sie ein bestimmtes Talent nicht wählen können, ist es grau unterlegt. Mehr Informationen über Talente finden Sie auf den Seiten 76-96.

Schritt 10: Die Fertigkeiten

In diesem Schritt verwenden Sie die Fertigungspunkte Ihres Charakters (die von seiner

Intelligenz, seiner Klasse und seinem Volk abhängen), um Fertigungsstände in den verschiedenen Fertigkeiten zu kaufen. Klassenfertigkeiten (weiß) kosten einen Fertigungspunkt pro Fertigungsstand und klassenübergreifende Fertigkeiten (goldfarben) kosten zwei Fertigungspunkte pro Fertigungsstand. Sie müssen alle Fertigungspunkte verbrauchen. Weitere Informationen über Fertigkeiten finden Sie auf den Seiten 70-76.

Schritt 11: Die Zauber

Jetzt wählen Sie Zauber für Ihren Charakter aus. Dieser Schritt ist nur bei Charakteren erforderlich, die arkane Zauber wirken (Barden, Hexenmeister und Magier). Sie wählen die Zauber, die Ihr Charakter beherrscht, aus der Liste der Zauber des 1. Grades aus. Zu Beginn des Abenteuers wählt das Spiel automatisch jene Zauber aus, die Ihr Charakter vorbereitet hat. Mehr Informationen darüber finden Sie im Abschnitt „Das Abenteuer beginnen“ (Seite 8), im Abschnitt „Klassen“ (Seiten 34-70) und im Abschnitt „Zauber“ (Seiten 124-150).

Schritt 12: Das Porträt

Wählen Sie ein Porträt für Ihren Charakter aus. Manche Porträts passen vermutlich besser zum Geschlecht und zum Volk Ihres Charakters als andere. Dennoch werden Sie vom Programm in keiner Weise bei der Auswahl des Porträts eingeschränkt. Das Porträt wird später im Spiel auf dem Bildschirm dargestellt. Direkt beim Porträt wird eingeblendet, wie viele Trefferpunkte der Charakter noch hat und von welchen Zuständen und Zaubern er betroffen ist. Die Reihenfolge der Porträts am Bildschirm zeigt Ihnen, wann der Charakter im Kampf an der Reihe ist.

Schritt 13: Die Stimme/der Name

Geben Sie Ihrem Charakter einen Namen, und wählen Sie eine Stimme für ihn aus. Ihr Charakter antwortet mit dieser Stimme, wenn Sie ihm Befehle erteilen. Sie ist auch im Kampfgetümmel zu hören, und hin und wieder melden sich die Charaktere während der Abenteuerreise zu Wort, um mehr oder weniger sinnvolle Kommentare abzugeben.

So, geschafft! Sie haben gerade Ihren ersten D&D-Charakter erstellt!

DAS SPIEL

Das Spiel wurde mit einer Benutzeroberfläche ausgestattet, die einfach aufgebaut, leicht zu bedienen ist und es dennoch ermöglicht, auf all die vielfältigen Möglichkeiten von D&D zuzugreifen. Sie können den Großteil der grundlegenden Aktionen mit einem Linksklick oder einem Rechtsklick, gefolgt von einer Menüauswahl, ausführen.

Linksklicken Sie auf die gewünschte Stelle am Bildschirm, und die Gruppe bewegt sich dorthin. Mit einem Linksklick auf einen NSC beginnen Sie ein Gespräch. Mit einem Linksklick auf einen Gegenstand heben Sie ihn auf. Ein Linksklick auf ein beliebiges Objekt im Spiel führt dazu, dass Ihr Charakter versucht, etwas mit dem Gegenstand zu tun, wenn es möglich ist. Klicken Sie mit Links auf eine Tür oder einen Behälter, um sie zu öffnen, oder auf eine Leiche, um sie zu durchsuchen. Wenn Sie auf ein bläuliches Gebietsübergangs-Symbol stoßen (beispielsweise eine Tür, eine Treppe oder eine Leiter), klicken Sie einfach mit Links darauf und Ihre Gruppe gelangt an einen

anderen Ort. Dadurch wird meist eine neue Karte geladen.

Mit einem Rechtsklick hingegen rufen Sie das Kreismenü auf, das es Ihnen ermöglicht, auf alle Charakterfähigkeiten und Fertigkeiten sowie auf das Gepäck zuzugreifen. Das Kreismenü wird ab Seite 17 genauer beschrieben.

Charakterporträts

Die Charakterporträts am unteren Bildschirmrand repräsentieren Ihre Gruppe. Sie stellen alle Spielercharaktere und NSC-Gefolgsleute dar, aus denen Ihre Gruppe besteht. Die Trefferpunkte des Charakters werden als roter Balken dargestellt, der abnimmt, wenn der Charakter Schaden erleidet. Wenn der rote Balken aufgebraucht wurde, gilt der Charakter als „Wankend“ (siehe das Kapitel über Kampf auf den Seiten 106-116). Erleidet der Charakter jetzt auch nur einen weiteren Schadenspunkt, wird er bewusstlos. Zwischen -1 und -10 Trefferpunkten ist der Charakter bewusstlos und ab -11 Trefferpunkten tot.

Erleidet ein Charakter Betäubungsschaden, so wird dieser als blauer Balken dargestellt. Sobald der blaue Balken länger ist als der rote, wird der Charakter bewusstlos. Der Charakter hat dann mehr Betäubungsschaden erlitten, als er aktuelle Trefferpunkte hat. Der Charakter bleibt so lange bewusstlos, bis genügend Betäubungsschaden geheilt wurde. Betäubungsschaden heilt auch ohne magische Maßnahmen viel schneller als normaler Schaden. Pro Charakterstufe heilt ein Charakter einen Punkt Betäubungsschaden pro Stunde.

Sie können einen Charakter auswählen, indem Sie mit Links auf ihn oder sein Charakterporträt klicken. Sie können mehrere Charaktere gleichzeitig auswählen, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und der Reihe nach auf die gewünschten Charaktere klicken. Sie können auch auf „Alle auswählen“ in der Menüleiste klicken (siehe Seite 13), um die ganze Gruppe auszuwählen.

Machen Sie einen Rechtsklick auf einen Charakter, um sein Gepäck aufzurufen.

Sie können einen Charakter als Ziel für einen Zauber auswählen, indem Sie auf sein Charakterporträt klicken. Ein Beispiel: Wenn Ihr Kleriker Leichte Wunden heilen wirkt, können Sie den Krieger der Gruppe als Ziel auswählen, indem Sie mit links auf sein Charakterporträt klicken.

Zustände

Bei den Charakterporträts werden außerdem die verschiedenen Zustände eingeblendet, die einen Charakter betreffen können. Prinzipiell unterteilen wir die Zustände in drei Kategorien: Vorübergehende negative Zustände, vorübergehende positive Zustände und andere Zustände.

Vorübergehende negative Zustände schädigen Ihren Charakter oder schränken seine Aktionsmöglichkeiten ein. Normalerweise erleidet ein Charakter diese Zustände in einem Kampf, beispielsweise wenn er vergiftet wird, weil ihn eine Riesenschlange gebissen hat, oder weil er durch den Zauber eines gegnerischen Magiers gelähmt wurde. Auch der Einsatz mancher Klassenfertigkeiten kann zu einem vorübergehenden negativen Zustand führen. So leidet ein Barbar an Erschöpfung, nachdem sein Kampfrausch endet. Alle vorübergehenden negativen Zustände werden unter dem Charakterporträt eingeblendet.

Vorübergehende positive Zustände helfen Ihrem Charakter. Sie werden durch den Einsatz von Magie und von Charakterfähigkeiten ausgelöst. Ein Barde könnte beispielsweise ein Lied des Mutes einsetzen, wodurch auf alle Gruppenmitglieder vorübergehend der positive Zustand „Lied des Mutes“ wirkt. Ein Kämpfer könnte einen Trank: Bärenstärke trinken und so vorübergehend von dem Zustand erhöhter Stärke profitieren. Alle vorübergehenden

positiven Zustände werden direkt über dem Charakterporträt eingeblendet.

Andere Zustände werden direkt auf dem Charakterporträt eingeblendet. Diese haben meist etwas mit dem Kampf zu tun, beispielsweise wenn der Charakter betäubt oder auf dem falschen Fuß erwischt wird. Es kann sich aber auch um einen langfristigen Zustand handeln, wie Bewusstlosigkeit oder Tod. Wenn ein Paladin böse Taten begeht und seinen Status als Paladin verliert, wird das ebenfalls auf seinem Charakterporträt durch einen Zustand markiert. Dadurch werden Sie stets daran erinnert, dass der Paladin für seine Taten Buße tun sollte.

Klicken Sie auf das Symbol für einen Zustand, um weitere Informationen darüber zu erhalten. Manchmal erhalten Sie auch Hinweise, was man gegen den Zustand tun kann.

Menüleiste

Die Menüleiste befindet sich rechts unten am Bildschirm. Sie besteht aus neun Symbolen (von denen die meisten ein Fenster aufrufen, in dem sich Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten bieten): Alle auswählen, Formationen, Tagebuch, Karte, Ausruhen/Zeit verstreichen lassen, Hilfe, Optionen und die zwei kleinen Verlaufssymbole rechts oben (der sprechende Kopf und das kleine Kristallwürfel-Symbol). Am unteren Rand der Menüleiste befindet sich eine Uhr, welche die Tageszeit grafisch darstellt. Wenn Sie kurz mit dem Mauszeiger über der Uhr verweilen, wird die genaue Uhrzeit eingeblendet.

Alle auswählen

Das Symbol dient dazu, alle Gruppenmitglieder auszuwählen.

Formationen

Das Symbol ruft eine Benutzeroberfläche auf, mit deren Hilfe Sie vier Formationen (Marschordnungen) festlegen können. Sie können auch auswählen, welche Formation die Gruppe ab sofort einnehmen soll. Verwenden sie die nummerierten Karteireiter am oberen Rand, um die aktive Formation auszuwählen. Um eine Formation zu ändern, ziehen sie Charakterporträts einfach an die gewünschte Stelle. Zu Spielbeginn sind die vier Formationen mit Standardformationen belegt. Sie können diese allerdings beliebig ändern und anpassen.



Tagebuch

Das Tagebuch besteht aus fünf Abschnitten, die Sie einzeln aufrufen können: Aufträge, Ruf, Ego, Schlüssel und Gerichte.

Aufträge

In diesem Abschnitt werden alle Aufträge aufgeführt, die Sie bereits angenommen haben oder von deren Existenz sie gehört haben. Die Aufträge werden nach den Orten sortiert, wo Sie diese erhalten haben. Sie können mit einem Klick auf die Karteireiter links oben durch die verschiedenen Orte blättern. Die Aufträge werden links aufgeführt. Wenn Sie viele Aufträge an einem bestimmten Ort erhalten haben, müssen Sie vermutlich scrollen, um alle zu lesen.



Klicken Sie auf einen Auftrag, um auf der rechten Seite eine Beschreibung einzublenden. Der Status des Auftrags wird in verschiedene Kategorien unterteilt: Erwähnt (Sie haben von dem Auftrag gehört.), Angenommen (Sie haben sich bereit erklärt, den Auftrag zu erfüllen.), Abgeschlossen (Sie haben den Auftrag erfolgreich beendet.), Vermasselt (Sie haben etwas getan, was die Erfüllung des Auftrags unmöglich macht.). Sie erhalten Erfahrungspunkte für erfolgreich abgeschlossene Aufträge. In manchen Fällen können Sie etwas tun, um einen vermässelten Auftrag wieder lösbar zu machen. Nehmen wir an, Sie müssen jemanden befreien. Wenn diese Person getötet wird, zählt der Auftrag als vermässelt. Wenn Sie es jedoch schaffen, die Person wieder zu beleben, kann der Auftrag erneut gelöst werden.

Ruf

Hier wird der Ruf, den Sie bei verschiedenen Personen und Gruppen haben, aufgeführt. Auf der rechten Seite wird der Ruf näher beschrieben. Sie können sehen, wann und wo Sie zu diesem Ruf gekommen sind und welche Auswirkungen er aufs Spiel hat. Mehr Informationen über den Ruf finden Sie auf Seite 117.

Ego

Hier finden Sie die verschiedensten Informationen darüber, was Ihre Gruppe geleistet hat. Beispielsweise wie viel Schaden sie im Kampf angerichtet hat, wie viele Monster sie getötet hat usw. Auf der linken Seite können Sie durch die unterschiedlichen Kategorien blättern. Die genauen Informationen werden auf der rechten Seite angezeigt. Wenn Sie beispielsweise links auf „Kreaturen getötet“ klicken, werden alle Monster, die Ihre Gruppe bisher erlegt hat, rechts angezeigt. Sie können diese dann über die Karteireiter nach HG (Herausforderungsgrad), Trefferwürfel oder auch alphabetisch sortieren.

Schlüssel

Auch dieser Abschnitt ist ähnlich aufgebaut wie Aufträge und Ruf. Links werden alle Schlüssel aufgeführt, die Sie gefunden haben. Rechts finden Sie die Informationen über die Schlüssel. Anmerkung: Im Gegensatz zu allen anderen Gegenständen im Spiel werden die Schlüssel nicht im Gepäck eines bestimmten Charakters aufbewahrt. Sie sind sozusagen allgemeiner Gruppenbesitz und werden im Tagebuch aufgeführt. Mehr Informationen über Schlüssel finden Sie auf Seite 98.

Gerichte

Unter Gerichte werden alle Informationen aufgeführt, die Ihre Charaktere mit Informationen sammeln zusammengetragen haben. Natürlich ist hier auch aufgeführt, wann Sie das entsprechende Gericht gehört haben. Im späteren Spielverlauf können die Gerichte mehrere Seiten ausfüllen. Vergessen Sie also nicht, vorwärts und rückwärts zu blättern, um alle zu lesen.

Karte

Mit einem Klick auf das Symbol können Sie eine Übersichtskarte der Gegend aufrufen, in der Sie sich gerade befinden. Außerdem können Sie sich auch andere Gebiete ansehen, die Sie bereits besucht haben, und die Weltkarte aufrufen. Bereiche, die Sie noch nicht erforscht haben, werden schwarz dargestellt. Sie können die verschiedenen Schauplätze im Menü auf der rechten Seite aufrufen.



Mit Hilfe der Schaltflächen am unteren Rand können Sie die Karten bearbeiten. Klicken Sie auf die erste Schaltfläche, um die Karte auf Ihre Gruppe zu zentrieren. Die Charaktere werden als blaue Kreise auf der Karte dargestellt. Mit der zweiten Schaltfläche können Sie Notizen auf der Karte eintragen. Klicken Sie einfach auf die gewünschte Stelle und geben Sie dann den Text ein. Wenn Sie später mit dem Mauszeiger auf das dort platzierte Fähnchen fahren, wird der Text wieder eingeblendet. Klicken Sie zuerst auf die dritte Schaltfläche und dann auf ein Fähnchen, um es zu löschen. Klicken Sie mit Links auf die vierte Schaltfläche, und bewegen Sie die Maus bei gedrückter Schaltfläche nach oben oder unten, um die Karte zu zoomen. Sie können auch mit dem Mousrad zoomen.

Die Weltkarte zeigt das ganze Spielgebiet, mit Städten, Dörfern, Gewölben und interessanten Schauplätzen. Klicken Sie im Kartenbildschirm auf das Symbol rechts oben, um die Weltkarte aufzurufen. Wenn Sie sich an bestimmten Orten aufhalten (meist unterirdisch oder in Gebäuden), können Sie die Weltkarte nicht aufrufen. Um die Weltkarte aufzurufen, müssen Sie sich dann zuerst ins Freie begeben.

Sie können nicht einfach an jede beliebige Stelle der Weltkarte reisen, sondern nur an jene Orte, die als rote Kreise auf der Weltkarte markiert sind. Entweder klicken Sie auf den gewünschten Schauplatz auf der Weltkarte, oder Sie wählen seinen Namen auf der Liste rechts aus. Die Gruppe reist dann zum gewünschten Ort, wobei die Reise durch eine Reihe von roten Punkten auf der Weltkarte eingezeichnet wird. Jedes Mal, wenn ein Punkt eingezeichnet wird, sind 15 Minuten im Spiel vergangen und die Gruppe hat ungefähr 500 m zurückgelegt. Unterwegs kann es zu Zufallsbegegnungen kommen. Wenn ein Charakter in der Gruppe einen ausreichenden Fertigkeitswert auf Überlebenskunst hat, können Sie diese Begegnungen vermeiden (siehe Überlebenskunst auf Seite 76). Sobald Sie am gewünschten Schauplatz angekommen sind, wird automatisch der Spielbildschirm eingeblendet.

Klicken Sie auf „Aktuelle Karte“ am unteren Bildschirmrand, um zurück zur Ortskarte für das Gebiet zu wechseln, in dem Sie sich gerade aufhalten. Die Karte wird dabei automatisch auf Ihre Gruppe zentriert.

Ausruhen/Zeit verstreichen lassen

Das Symbol für „Ausruhen“ (bzw. „Zeit verstreichen lassen“) lässt die Zeit im Spiel „schnell vorlaufen“, entweder für eine festgelegte Zeitspanne in Tagen und Stunden oder solange bis eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ausruhen“ bzw. „Zeit verstreichen lassen“, nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, oder auf „Abbrechen“, um zum Spiel zurückzukehren.

Anmerkung: Während man überall Zeit verstreichen lassen kann, kann man sich nur an bestimmten Stellen ausruhen (normalerweise in Wirtshäusern, nachdem man dafür bezahlt hat, in der Wildnis oder in Verliesen). Zeigt das Symbol eine Uhr, kann man nur Zeit verstreichen lassen. Zeigt es hingegen ein Zelt, kann man sich an dieser Stelle ausruhen. Um Schadenspunkte zu heilen und Zauber wiederherzustellen, muss man sich schon ausruhen - es genügt nicht, einfach nur herumzulungern und zu warten, bis etwas passiert.

Bevor Sie Ihr Lager aufschlagen und eine Ruhepause einlegen, sollten Sie sich aber das Zelt-Symbol genau ansehen. Ist der Untergrund grün, kann man sich an dieser Stelle sicher und ohne Unterbrechungen ausruhen; ist er jedoch gelb, kann es während der Rast zu einer zufälligen Begegnung kommen. Die Art der Begegnung hängt von der Umgebung ab, sie kann aber nicht mit der Fertigkeit Überlebenskunst vermieden werden.

Hilfe

Mit einem Klick auf das Hilfe-Symbol rufen Sie das Hilfesystem auf. Hier finden Sie Erklärungen zu praktisch jedem Aspekt des Spiels, der D&D-Regeln (Edition 3.5) und zahlreiche Begriffsdefinitionen. Die Benutzeroberfläche des Hilfesystems funktioniert wie ein Internetbrowser. Links werden blau dargestellt. Klicken Sie einfach auf einen blauen Begriff, um eine genaue Erklärung des entsprechenden Themas zu erhalten.

Mit Hilfe der sechs blauen Schaltflächen am unteren Rand können Sie durch die Datenbank blättern. Die ersten zwei Schaltflächen funktionieren ähnlich wie Vorwärts und Rückwärts im Internet. Die dritte Schaltfläche bringt Sie zur Hauptseite der Datenbank, und die letzten drei Schaltflächen bringen Sie zu den Themengebieten vor, über und nach dem ausgewählten Thema.

Optionen

Im Optionsmenü können Sie Grafik-, Sound- und Spieleinstellungen verändern. Sie können die Einstellungen entweder vor dem Spielstart vom Hauptmenü aus vornehmen oder das Optionsmenü im Spiel mit einem Klick auf die entsprechende Schaltfläche



aufzurufen. Anmerkung: Grafik- und Soundeinstellungen gelten für alle Spiele von TdEB. Die Spieleinstellungen allerdings gelten nur für das Spiel, das Sie gerade spielen. Wenn Sie im Hauptmenü Spieleinstellungen vornehmen, gelten diese für das nächste Spiel, das Sie starten.

Verlauf

Mit einem Klick auf das Würfelverlauf-Symbol werden alle Würfe eingeblendet, die das Spiel bisher gemacht hat. Angriffs-, Schadens-, Rettungs-, Fertigungs- und Attributswürfe ... Alles ist hier zu finden! Außerdem besteht eine Verbindung zur Hilfedatenbank. Klicken Sie einfach auf einen blauen Begriff, um den entsprechenden Eintrag aufzurufen.

Mithilfe des Verlaufs können Sie sehen, was hinter den Kulissen passiert, und wie das Spielsystem funktioniert. Nach einem Zug im Kampf können Sie beispielsweise den Verlauf aufrufen, um zu sehen, welche Würfe gemacht wurden und welche Boni wo zur Anwendung gekommen sind. Außerhalb des Kampfes können Sie beispielsweise sehen, wie ein Fertigungswurf für Schlösser öffnen oder Fallen entschärfen ausgegangen ist.

Das Gesprächsverlauf-Symbol ermöglicht es Ihnen, sich die letzten Gespräche, die Sie geführt haben, noch einmal anzusehen.

Kreismenü

Das Kreismenü ermöglicht es Ihnen, die Fähigkeiten, Gegenstände und Kampfoptionen für jeden Charakter aufzurufen. Führen Sie einen Rechtsklick aus, um das Kreismenü für den aktiven Charakter aufzurufen. Bewegen Sie die Maus über die gewünschte Option, und weitere Unteroptionen fächern vom Kreismenü aus. Manche können Sie direkt mit einem Linksklick aufrufen, bei anderen müssen Sie erst weitere Entscheidungen treffen. Um das Kreismenü zu schließen, machen Sie irgendwo außerhalb des Kreismenüs einen Rechtsklick.

Die Optionen, die Ihnen das Kreismenü bietet, hängen natürlich vom Charakter ab. Einem Charakter, der kein Magieanwender ist, wird erst gar nicht die Option angeboten, einen Zauber zu wirken. Es gibt sechs Hauptoptionen im Kreismenü:

Gepäck

Dadurch wird das Gepäck des Charakters aufgerufen (siehe Gepäck auf Seite 19). Außerdem können Sie hier bestimmte Gegenstände im Gepäck des Charakters direkt verwenden, wie Tränke, Schriftrollen oder Zauberstäbe. Wenn Sie einen Gegenstand wählen, der ein Ziel erfordert, wechselt das Spiel in den Zielmodus.

Fertigkeiten

Alle aktiven Fertigkeiten des Charakters werden zur Auswahl angeboten. Die Fertigkeiten „Leise bewegen“ und „Verstecken“ werden gemeinsam aktiviert, indem Sie „Schleichen“ auswählen.

Talente

Alle aktiven Talente des Charakters werden zur Auswahl angeboten.

Zauber

Alle Zauber, die der Charakter momentan wirken könnte, werden zur Auswahl angeboten. Sie werden nach Klasse und Grad unterteilt. Wenn ein Zauber ein Ziel erfordert,

wechselt das Spiel in den Zielmodus. Wenn ein Charakter spontan zaubern kann (Kleriker und Druiden), können Sie einen beliebigen Zauber in einen Spontanzauber umwandeln, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie auf den Zauber klicken.

Fähigkeiten

Hier finden Sie Klassenfertigkeiten, wie beispielsweise die Fähigkeit eines Magiers, einen Vertrauten herbeizurufen, und auch etliche Aktionen, die nicht in die anderen Kategorien passen (wie beispielsweise ein Gespräch mit den Gefolgsleuten).

Kampf

Hier können Sie dem Charakter befehlen, bestimmte Aktionen im Kampf durchzuführen, und auch Optionen für den Kampf festlegen. Das Kampfmenü besteht aus vier Teilen.

Optionen: Sie können Kampfoptionen für den Charakter aktivieren und deaktivieren. Aktive Optionen sind durch ein Häkchen markiert. Es gibt folgende Optionen:

- **Zug automatisch beenden:** Der Charakter beendet seinen Zug automatisch, wenn er keine Aktionen mehr ausführen kann.
- **Betäubungsschaden verursachen:** Der Charakter versucht, Betäubungsschaden zu verursachen, wenn er mit seinen Fäusten oder mit einer Nahkampfwaffe kämpft. Achtung: Jede Waffe verfügt über einen normalen und einen alternativen Angriffsmodus. Im Kreismenü wird der alternative Angriffsmodus angezeigt – man kann ihn entweder aktivieren oder deaktivieren. Er ist standardmäßig nicht mit einem Häkchen versehen, d. h. solange Sie diese Einstellung nicht ändern, verwendet Ihr Charakter den normalen Angriffsmodus. Welche Option im Kreismenü konkret angezeigt wird, hängt von der verwendeten Waffe ab. Benutzt Ihr Charakter ein Schwert, steht hier beispielsweise „Betäubungsschaden verursachen“, wobei diese Option normalerweise deaktiviert ist. Für den Fall, dass er einen waffenlosen Angriff versucht, heißt die Option „Normalen Schaden verursachen“ (außer er ist Mönch).
- **Defensiv kämpfen:** Der Charakter versucht, defensiv zu kämpfen. Dadurch verbessert sich seine RK, allerdings reduziert sich seine Trefferchance. Defensiv kämpfen wird auf Seite 114 genauer erklärt.
- **Defensiv zaubern:** Der Charakter versucht, defensiv zu zaubern, wann immer er einen Zauber wirkt. Mehr Informationen über „Defensiv zaubern“ finden Sie auf Seite 114.
- **Taktik:** Hier können Sie zwischen verschiedenen taktischen Kampffaktionen wählen. Darunter fallen folgende Aktionen:
- **Auf Zauber vorbereiten:** Der Charakter startet einen Angriff, sobald sein Ziel beginnt, einen Zauber zu wirken.
- **Gegenzauber vorbereiten:** Der Charakter versucht einen Gegenzauber einzusetzen, wenn sein Ziel beginnt, einen Zauber zu wirken (siehe Gegenzauber auf Seite 114).
- **Auf Annäherung vorbereiten:** Der Charakter greift die erste Kreatur an, die das von ihm bedrohte Gebiet betritt.
- **Auf Rückzug vorbereiten:** Der Charakter greift die erste Kreatur an, die sich aus dem von ihm bedrohten Gebiet zurückzieht.
- **Finte:** Siehe „Finte“ auf Seite 110.
- **Volle Verteidigung:** Siehe „Volle Verteidigung“ auf Seite 111.

Offensive: Hier finden Sie einen Großteil der Kampffaktionen, wie „Coup de Grace“, „Zu Fall bringen“, „Sturmangriff“, „Voller Angriff“ und „Einfacher Angriff“. (Mehr dazu finden Sie im Abschnitt „Kampf“ auf den Seiten 106-116).

Bewegung: Hier können Sie die verschiedenen Bewegungsaktionen auswählen, wie „Rennen“, „Rückzug“, „Bewegung“ (siehe Seite 111) und 1,50 m-Schritt.

Im Kampf können Sie eine Standard-Aktion und eine Bewegungs-Aktion pro Zug ausführen. Aus diesem Grund sind die Optionen im Kreismenü farblich markiert, damit Sie taktisch richtige Entscheidungen besser treffen können. Ist eine Option grün hinterlegt, können Sie nach Abschluss dieser Aktion noch eine weitere Option wählen. Wenn Sie eine gelbe Aktion ausführen, können Sie danach in diesem Zug nur noch Freie Aktionen ausführen (siehe Freie Aktionen auf Seite 112). Rot markierte Aktionen sind in diesem Zug nicht mehr möglich.

Ein Beispiel: Das Benutzen eines Zauberstabs ist grün markiert, da es sich um eine Standard-Aktion handelt. Nachdem Sie den Zauberstab benutzt haben (oder eine andere Standard-Aktion ausgeführt haben), werden alle Standard-Aktionen rot markiert, da Sie in diesem Zug keine Standard-Aktionen mehr durchführen können.

Tastaturkürzel und das Kreismenü

Sie können jeder beliebigen Aktion im Kreismenü ein Tastaturkürzel zuweisen. Halten Sie die STRG-Taste gedrückt und drücken Sie die Taste, der Sie den Befehl zuweisen wollen. Das Kreismenü wird eingeblendet, und Sie klicken auf die Aktion, mit der Sie die Taste belegen wollen. Wenn Sie einer Option im Kreismenü ein Tastaturkürzel zuweisen, die über ein Kästchen verfügt, dann können Sie durch einen Druck auf die entsprechende Taste die Option aktivieren oder auch deaktivieren (d. h., das Kästchen wird mit einem Häkchen versehen bzw. das Häkchen wird wieder entfernt). Weist die Option einen Schieberegler auf, können Sie diesen mithilfe des Tastaturkürzels von seiner Minimal- zu seiner Maximalposition bewegen und umgekehrt.

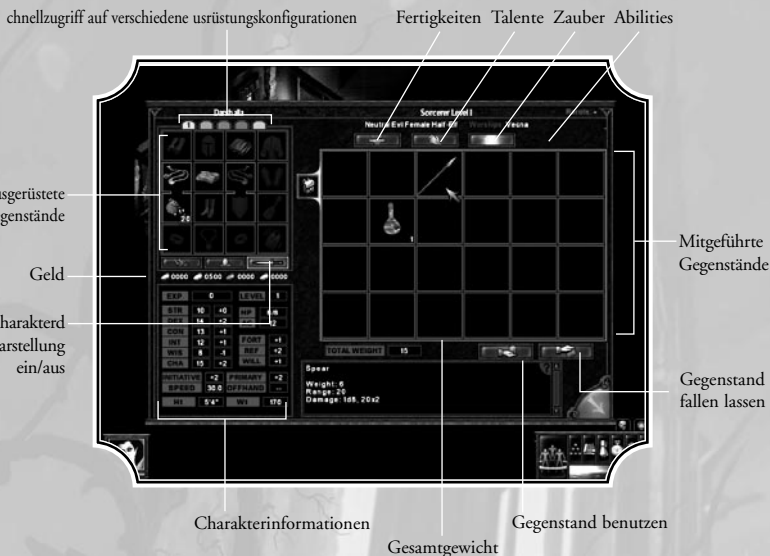
Tastaturkürzel gelten für alle Charaktere. Falls Sie die Taste drücken, wenn gerade ein Charakter aktiv ist, der die gewählte Aktion nicht ausführen kann, passiert einfach gar nichts. Die zugewiesenen Tastaturkürzel werden mit dem Spielstand gespeichert.

Charakterbogen/Gepäck

Rufen Sie den Charakterbogen (das Gepäck) auf, indem Sie die entsprechende Taste drücken (siehe Tastaturkürzel auf Seite 150), oder indem Sie die Option „Gepäck“ aus dem Kreismenü wählen. Sie können auch mit Rechts auf das Charakterporträt klicken. Hier können Sie alle möglichen Dinge mit der Ausrüstung des Charakters anstellen und sich alle spieltechnisch relevanten Informationen über den Charakter ansehen. Außerdem können Sie hier vorbereitete Zauber ändern.

Die Gegenstände, die Ihr Charakter ausgerüstet hat, können Sie links oben sehen. Hier finden Sie auch Freiplätze für Handschuhe, Kopfbedeckung, Umhang, Roben, Waffe in der Haupthand, Brustpanzerung, Waffe/Schild in der Nebenhand, Armschienen, Munition, Stiefel, Tartsche, Musikinstrument, linker Ring, Halskette, rechter Ring und Diebeswerkzeug. Magische Gegenstände, die ihre Wirkung nur entfalten, wenn sie ausgerüstet sind, müssen auf einem dieser Freiplätze platziert werden, um eine Wirkung zu haben. Wenn Sie einen Schild tragen, können Sie keinen Gegenstand mit der Nebenhand halten und umgekehrt.

Mit Hilfe der fünf Karteireiter am oberen Rand können Sie fünf verschiedene Ausrüstungskonfigurationen für Ihren Charakter erstellen. Auf diesem Weg kann der Charakter rasch zwischen verschiedenen Ausrüstungen wechseln. Ziehen Sie einfach die Gegenstände auf die gewünschten Freiplätze. Wenn Sie jetzt auf einen der anderen Karteireiter klicken, werden alle Gegenstände wieder im Gepäck platziert, und Sie können den Charakter mit anderen Gegenständen ausrüsten. Wenn Sie wieder auf den ursprünglichen Karteireiter klicken, legt der Charakter die zuvor festgelegte Ausrüstung blitzschnell wieder an.



Mit Hilfe der drei Schaltflächen am unteren Rand können Sie zwischen dem Porträt, den ausgerüsteten Gegenständen und einer 3D-Darstellung des Charakters hin und her wechseln. Darunter ist das Geld der Gruppe in Platin-, Gold-, Silber- und Kupfermünzen angeführt. Links unten finden Sie Charakterinformationen wie Erfahrungspunkte, Stufe, Attributswerte, Trefferpunkte, Rüstungsklasse und verschiedene Boni.

Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich die Ausrüstung, die der Charakter mitschleppt, aber nicht ausgerüstet hat. Unter den Gegenständen steht das Gesamtgewicht der Ausrüstung. Außerdem finden Sie dort zwei Schaltflächen, mit denen Sie Gegenstände benutzen und fallen lassen können. Ziehen Sie einen Gegenstand auf die Schaltfläche für Gegenstand benutzen, um ihn zu verwenden. Das hat die gleichen Auswirkungen, als ob Sie den Gegenstand vom Kreismenü aus verwendet hätten. Wenn Sie einen Gegenstand auf die Schaltfläche für Gegenstand fallen lassen ziehen, wird er zu Füßen des Charakters abgelegt.

Mit der rechten Maustaste können Sie Gegenstände rasch verschieben. Wenn Sie einen Behälter ausräumen oder eine Leiche plündern, können Sie einen Gegenstand mit einem Rechtsklick ins Gepäck verschieben. Ein Rechtsklick auf einen ausgerüsteten Gegenstand befördert ihn direkt ins Gepäck, und ein Rechtsklick auf einen Gegenstand im Gepäck rüstet den Charakter mit dem Gegenstand aus (sofern dies möglich ist). Wird dadurch ein Gegenstand ersetzt, mit dem der Charakter bereits ausgerüstet ist, wandert er ins Gepäck. Sie können Gegenstände nicht mit einem

Rechtsklick kaufen oder verkaufen, wenn Sie Handel treiben. Das soll verhindern, dass Sie sich verklicken und die falschen Gegenstände kaufen oder verkaufen.

Die Karteireiter oberhalb der Gegenstände ermöglichen es Ihnen, die Fertigkeiten, Talente, Zauber und Fähigkeiten Ihres Charakters einzublenden. Magieanwender (außer Barden und Hexenmeister) können hier die Zauber ändern, die sie nach einer Ruhepause einsetzen können. Dazu ziehen Sie einfach die gewünschten Zauber von der Liste der bekannten Zauber auf der linken Seite zur Liste der vorzubereitenden Zauber auf der rechten Seite. Die neuen gewählten Zauber werden zum ersten Mal vorbereitet, sobald sich der Charakter acht Stunden ausgeruht hat.

Gespräche

Das Gesprächsfenster öffnet sich, wenn Sie mit einem NSC sprechen. In der oberen Hälfte des Fensters steht, was der NSC zu Ihnen sagt. Unten können Sie zwischen allen möglichen Antworten wählen. Anmerkung: Jede Antwort, bei der eine Fertigkeit eingesetzt wird, wie beispielsweise Diplomatie, ist durch ein entsprechendes Symbol markiert.

Wenn Sie auf das Gesprächsverlauf-Symbol (der sprechende Kopf rechts über der Menüliste) klicken, können Sie sich die letzten Gespräche, die Sie geführt haben, noch einmal durchlesen.

Handeln

Mit manchen NSC können Sie Handel treiben. Die Möglichkeit dazu ergibt sich im Gespräch mit dem NSC. Die Benutzeroberfläche fürs Handeln ähnelt dem Gepäckfenster. Allerdings wird auf der linken Seite zusätzlich das Gepäck des NSC eingeblendet. Wenn Sie mit dem Mauszeiger kurz über einem Gegenstand in Ihrem Gepäck verweilen, erfahren Sie, wie viel der NSC bereit ist, für den Gegenstand zu bezahlen. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Gegenstand im Gepäck des NSC, um zu erfahren, wie viel er für den Gegenstand verlangt. Um einen Gegenstand zu kaufen oder zu verkaufen, ziehen Sie ihn einfach von einem Gepäck in das andere Gepäck. Manchmal weigert sich ein NSC, einen bestimmten Gegenstand zu kaufen oder zu verkaufen. Er wird Sie darüber informieren, sobald Sie versuchen, den Handel auszuführen.

Alle Händler können magische Gegenstände identifizieren. Klicken Sie einfach auf „Identifizieren“ und dann auf den gewünschten unidentifizierten, magischen Gegenstand in Ihrem Gepäck. Das Identifizieren kostet pro Gegenstand 100 Goldmünzen. Nicht identifizierte Gegenstände lassen sich nur zu einem niedrigen Preis verkaufen. Wenn Sie den besten Preis für Ihre magischen Gegenstände erzielen wollen, sollten Sie diese unbedingt identifizieren lassen, bevor Sie sie verkaufen.

Der gleiche Gegenstand ist bei unterschiedlichen Händlern unterschiedlich teuer. Der Preis eines Gegenstandes wird von drei Faktoren beeinflusst. 1) Jeder Händler legt seine Preise selbst fest. Die einen sind eben ein wenig teurer, andere ein wenig billiger. 2) Ihr Fertigkeitswert auf Schätzen beeinflusst die Preise. Versuchen Sie also, Gegenstände stets mit dem Charakter zu kaufen und zu verkaufen, der den höchsten Fertigkeitswert in Schätzen hat. 3) Händler zahlen weniger für jene Gegenstände, die sie normalerweise nicht selbst verkaufen. Der Geldwechsler zahlt weniger für ein Schwert als der Schmied, und der Schmied zahlt weniger für eine Lederrüstung als der Gerber. Wenn Sie die besten Preise erzielen wollen, zahlt es sich aus, einen Einkaufsbummel zu machen und bei verschiedenen Händlern vorbeizuschauen.

Stufen aufsteigen

Sobald ein Charakter genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, um eine Stufe aufzusteigen, wird ein entsprechendes Symbol auf seinem Porträt eingeblendet. Klicken Sie auf das Porträt, um die nächste Stufe zu erreichen. Es folgt eine Prozedur, die dem Erschaffen eines Charakters ähnelt, allerdings besteht sie aus weniger Schritten.

Schritt 1: Klasse

Zuerst müssen Sie die Klasse wählen, in der Sie eine Stufe aufsteigen wollen. Sie können entweder die Klasse wählen, die Ihr Charakter gerade hat, oder zu einer neuen Klasse wechseln. Anmerkung: Bestimmte Klassen werden aufgrund der Gesinnung Ihres Charakters vielleicht nicht zur Auswahl stehen. Ein Charakter, der keinen Gott verehrt, kann niemals Stufen als Kleriker aufsteigen.

Schritt 2: Attribute

Alle vier Stufen können Sie einen Attributswert um einen Punkt steigern.

Schritt 3: Fähigkeiten

Manche Klassen erhalten bestimmte Fähigkeiten auf bestimmten Stufen. So muss beispielsweise ein Waldläufer auf der 1., 5. und 10. Stufe einen Erzfeind und auf der 2. Stufe einen Kampfstil wählen.

Schritt 4: Fertigkeiten

Ihr Charakter erhält bei jedem Stufenaufstieg Fertigkeitpunkte, die er auf seine Fertigkeiten verteilen muss. Klassenfertigkeiten kosten einen Fertigkeitpunkt pro Fertikeitsrang und klassenübergreifende Fertigkeiten zwei Fertikeitspunkte.

Schritt 5: Talente

Charaktere aller Klassen erhalten jede dritte Stufe ein Talent. Kämpfer erhalten alle zwei Stufen ein Bonustalent (zum ersten Mal auf der 2. Stufe), das sie aus einer bestimmten Gruppe von Talenten auswählen müssen.

Schritt 6: Zauber

Wenn Ihr Charakter eine Stufe in einer Klasse gesteigert hat, die arkane Zauber wirkt, so können Sie neue Zauber für den Charakter auswählen. Denken Sie daran, dass diese Zauber zur Liste der bekannten Zauber hinzugefügt werden. Sie werden nicht automatisch vorbereitet. Magier und Anwender göttlicher Zauber müssen wählen, welche Zauber sie vorbereiten wollen.

Sobald Sie alle Entscheidungen getroffen haben, klicken Sie auf „Fertig“, und der Charakter steigt eine Stufe auf. Ihr Charakter erhält durch den Stufenaufstieg außerdem mehr Trefferpunkte sowie bessere Angriffs- und Rettungswürfe. Andere Fähigkeiten (wie beispielsweise die Anzahl der verfügbaren Zauber pro Tag) verbessern sich ebenfalls.

Andere Befehle

Schnell speichern/Schnell laden

Drücken Sie F12, um Ihren Spielstand schnell zu speichern. Dadurch wird der Spielstand in einem speziellen Freiplatz gespeichert. Jedes weitere „schnelle“ Speichern überschreibt diesen Spielstand. Drücken Sie F9, um den zuletzt auf diese Weise gespeicherten Spielstand zu laden. Wenn Sie seit Spielbeginn noch keinen Schnellspeicherungs-Spielstand angelegt haben, dann hat die Taste keine Funktion.

Kamera scrollen

Sie können das Blickfeld scrollen, indem Sie mit dem Mauszeiger an den Bildschirmrand fahren. Sie können zu diesem Zweck aber auch die Pfeiltasten benutzen.

Verwendbare Objekte markieren

Wenn Sie die Tabulatortaste drücken, werden alle verwendbaren Objekte auf dem Bildschirm markiert. Darunter fallen Dinge wie Türen, Truhen und auf dem Boden herumliegende Leichen.

Die Benutzeroberfläche im Kampf

Kampfmodus aktivieren/deaktivieren

Um den rundenbasierten Kampf zu beginnen, drücken Sie „C“. Sie können diese Taste verwenden, wenn die Gruppe nicht gerade mit einer anderen Aufgabe beschäftigt ist. Alle in der Nähe befindlichen Kreaturen nehmen am Kampf teil. Wenn Sie sich im Kampfmodus befinden und keine feindlichen Kreaturen in der Nähe sind, können Sie den Kampfmodus durch einen Druck auf die gleiche Taste beenden.

Initiativeleiste

Die Initiativeleiste wird auf der Oberseite des Bildschirms eingeblendet, sobald der Kampf beginnt. Dabei werden die Porträts aller Charaktere und Kreaturen, die in den Kampf verwickelt sind, in jener Reihenfolge sortiert, wie sie auch im Kampf an der Reihe sind. Wenn ein Charakter oder ein Monster am Zug ist, wird sein Porträt markiert. Sobald der letzte Kämpfende am Zug war, beginnt die nächste Runde, und es ist wieder derjenige Charakter am Zug, dessen Porträt sich an erster Stelle befindet.

Sie können das Porträt Ihres Charakters an eine beliebige Stelle verschieben, indem Sie es anklicken und es dann bei gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle ziehen. Dadurch verzögern Sie seine Aktion bis zu dem gewünschten Zeitpunkt. Das wird auf Seite 112 ausführlich erläutert.

Aktionsleiste

Die Aktionsleiste wird auf der linken Seite des Bildschirms im Kampf eingeblendet, wenn einer Ihrer Charaktere am Zug ist. Die Aktionsleiste zeigt Ihnen an, wie weit sich Ihr Charakter noch bewegen und ob er nach seiner Bewegung noch eine Standard-Aktion ausführen kann. Wenn Sie den Mauszeiger auf dem Bildschirm bewegen, können Sie sehen, wie viel von der Bewegung aufgebraucht würde, wenn Sie den Charakter an diese Stelle bewegen. Wenn sich der Balken von grün auf gelb umfärbt, kann der Charakter nur noch Bewegungs-Aktionen durchführen.

Wenn Sie auf die rote Schaltfläche unter der Aktionsleiste klicken, beenden Sie den Zug des Charakters augenblicklich.

Bewegungsmodus und Wegpunkte

Wenn Ihr Charakter im Kampf am Zug ist, können Sie die ALT-Taste gedrückt halten, während Sie mit Links verschiedene Orte anklicken. Durch das Drücken der ALT-Taste wird der Bewegungsmodus aktiviert. (Anstatt die ALT-Taste zu verwenden, können Sie auch die Option „Bewegung“ im Kreismenü auswählen.) Der Computer weiß dann, dass Sie den Charakter an einen bestimmten Ort bewegen und nicht etwa einen benutzbaren Gegenstand an diesem Ort verwenden wollen (siehe unten). Der Computer zeigt den Bewegungspfad Ihres Charakters direkt auf dem Bildschirm an, während Sie den

Mauszeiger bewegen. Mit jedem Linksklick setzen Sie einen Wegpunkt, um Ihrem Charakter genau mitzuteilen, entlang welchen Pfades er sich bewegen soll. Sie lösen die Bewegung aus, indem Sie auf eine Stelle doppelklicken.

Anmerkung: Auch wenn Sie innerhalb des Begrenzungskreises eines benutzbaren Objektes klicken (wie beispielsweise einer Tür oder einer Leiche), so wird der Charakter nur versuchen, sich möglichst nahe an das Objekt zu bewegen und es nicht benutzen. Sie können auf Behälter (wie Truhen), auf Gegenstände und auf lebende Kreaturen klicken, aber nur auf die Begrenzungskreise (die Kreise unter ihren Füßen) und nicht auf ihre „Begrenzungszylinder“ (d. h. den ganzen Körper). Auf diesem Weg können Sie auch auf Kreaturen zielen, die hinter einer größeren Kreatur stehen und von dieser verdeckt werden.

ATTRIBUTSWERTE

Charaktere werden durch ihre sechs Attributswerte definiert. Die Tabelle für Attributsmodifikatoren und Bonuszauber auf Seite 26 zeigt Ihnen, welche Boni und Mali ein bestimmter Wert gibt und wie viele Bonuszauber man durch einen hohen Attributswert erhält, wenn das entsprechende Attribut für die Zauber des Charakters von entscheidender Bedeutung ist (beispielsweise Intelligenz für Magier und Charisma für Hexenmeister).

Stärke (ST)

Die Stärke bestimmt die Muskelkraft Ihres Charakters. Das Attribut ist für Angehörige folgender Klassen wichtig: Barbaren, Kämpfer, Mönche, Paladine und Waldläufer. Stärke hilft diesen Charakteren, im Kampf zu bestehen, und sie bestimmt ebenfalls, wie viel Ausrüstung ein Charakter mit sich herumschleppen kann.

Der Stärkemodifikator kommt zur Anwendung bei:

- Nahkampfangriffen
- Schadenswürfen für Nahkampf- und Wurfaffen (auch Schleuder). Ausnahmen: Auf Angriffe mit Waffen in der Zweithand kommt nur der halbe Stärkebonus zur Anwendung. Bei Angriffen mit beidhändig geführten Waffen kommt der anderthalbfache Stärkebonus zur Anwendung. Für Angriffe mit einem Bogen, der kein Kompositbogen ist, kommt nur ein Stärkermalus, aber kein Stärkebonus zur Anwendung.

Geschicklichkeit (GE)

Die Geschicklichkeit bestimmt die Hand-Auge-Koordination, die Gewandtheit, die Reflexe und das Balancegefühl. Schurken profitieren am meisten von einer hohen Geschicklichkeit, aber auch für Charaktere, die in der Regel eine leichte oder mittelschwere Rüstung (Waldläufer und Barbaren) oder überhaupt keine Rüstung tragen (Mönche, Magier und Hexenmeister), kann ein hoher Geschicklichkeitswert von Vorteil sein. Geschicklichkeit ist außerdem für alle Charaktere von Bedeutung, die sich als Bogenschützen profilieren wollen.

Der Geschicklichkeitsmodifikator kommt zur Anwendung bei:

- Fernkampfangriffen. Dazu zählen Angriffe mit Bögen, Armbrüsten, Wurfbeilen und anderen Fernkampfwaffen.

- der Rüstungsklasse (RK), wenn der Charakter nicht auf dem falschen Fuß erwischt wurde.
- Reflexwürfen, um einem Feuerball und ähnlichen Angriffen zu entgehen, die man vermeiden kann, indem man sich rasch aus dem Wirkungsbereich entfernt.
- Geschicklichkeit ist das Bezugsattribut für die Fertigkeiten Fingerfertigkeit, Leise bewegen, Schlösser öffnen, Turnen und Verstecken.

Konstitution (KO)

Die Konstitution repräsentiert die Ausdauer und die Gesundheit des Charakters. Ein Konstitutionsbonus erhöht die Trefferpunkte jedes Charakters. Daher ist Konstitution für alle Klassen wichtig.

Wenn sich der Konstitutionswert eines Charakters so stark ändert, dass sein Konstitutionsbonus steigt oder fällt, ändern sich auch die Trefferpunkte des Charakters sofort.

Der Konstitutionsmodifikator kommt zur Anwendung bei:

- jedem Trefferwürfel für das Ermitteln von Trefferpunkten beim Stufenaufstieg. Auch bei einem hohen Konstitutionsmalus ist das Mindestresultat immer eine 1. Ein Charakter erhält immer mindestens 1 Trefferpunkt, wenn er eine Stufe aufsteigt.
- Zähigkeitswürfen, um Gift und ähnlichen Bedrohungen zu widerstehen.
- Konstitution ist das Bezugsattribut für Konzentration und daher für Magieanwender wichtig.

Intelligenz (IN)

Die Intelligenz bestimmt, wie gut die Lernfähigkeit und das logische Denkvermögen des Charakters ist. Intelligenz ist wichtig für Magier, da sie beeinflusst, wie viele Zauber sie wirken können, wie schwer es ist, ihren Zaubern zu widerstehen, und wie mächtig ihre Zauber sein können. Sie ist auch für jeden Charakter wichtig, der eine große Auswahl an Fertigkeiten haben möchte.

Ein Magier erhält seine Bonuszauber aufgrund einer hohen Intelligenz. Um Zauber eines bestimmten Grades zu wirken, benötigt ein Magier Intelligenz 10 + Grad des Zaubers.

Ein Tier hat eine Intelligenz von 1 oder 2. Ein Mensch oder eine menschenähnliche Kreatur hat mindestens Intelligenz 3.

Der Intelligenzmodifikator kommt zur Anwendung bei:

- der Anzahl der Fertigkeitenspunkte pro Stufenaufstieg. Ein Charakter erhält jedoch bei jedem Stufenaufstieg zumindest einen Fertigkeitenspunkt.
- Intelligenz ist das Bezugsattribut für die Fertigkeiten Mechanismus ausschalten, Schätzen, Suchen und Zauberkunde.

Weisheit (WE)

Die Weisheit beschreibt Willenskraft, gesunden Menschenverstand, Wahrnehmung und Intuition eines Charakters. Während Intelligenz ein Maß für die Fähigkeit zur Analyse von Informationen ist, hat Weisheit mehr damit zu tun, dass man sich seiner Umgebung bewusst ist und mit ihr im Einklang steht. Ein „schusseliger Professor“ hat eine niedrige Weisheit und eine hohe Intelligenz. Ein „Einfaltspinsel“ (niedrige Intelligenz) kann den-

noch sehr verständnisvoll sein (hohe Weisheit). Weisheit ist das wichtigste Attribut für Kleriker und Druiden und auch für Waldläufer und Paladine von Bedeutung. Wenn Ihr Charakter scharfe Sinne haben soll, sollte er über eine hohe Weisheit verfügen.

Ein Kleriker, Druide, Paladin oder Waldläufer erhält seine Bonuszauber aufgrund einer hohen Weisheit. Um Zauber eines bestimmten Grades zu wirken, benötigt ein Kleriker, Druide, Paladin oder Waldläufer Weisheit 10 + Grad des Zaubers.

Der Weisheitsmodifikator kommt zur Anwendung bei:

- Willenswürfen, um sich Person bezaubern und anderen Zaubern zu widersetzen, die auf den Geist abzielen.
- Weisheit ist das Bezugsattribut für Entdecken, Heilkunde, Lauschen, Motiv erkennen und Überlebenskunst.

Charisma (CH)

Das Charisma spiegelt die Stärke der Persönlichkeit eines Charakters, seine Überzeugungskraft, seine persönliche Anziehungskraft, seine Führungsqualitäten und seine körperliche Attraktivität wider. Es stellt tatsächliche persönliche Stärke dar und nicht nur, wie man in einem sozialen Umfeld von anderen gesehen wird. Charisma ist für Paladine, Hexenmeister und Barden wichtig. Es ist auch für Kleriker von gewisser Bedeutung, da es ihre Fähigkeit, Untote zu vertreiben, beeinflusst.

Ein Hexenmeister oder Barde erhält seine Bonuszauber aufgrund seines hohen Charismas. Um Zauber eines bestimmten Grades zu wirken, benötigt ein Hexenmeister oder Barde Charisma 10 + Grad des Zaubers.

Der Charismamodifikator kommt zur Anwendung bei:

- Attributswürfen, um andere zu beeinflussen.
- Vertreibungswürfen von Klerikern und Paladinen, die versuchen, Zombies, Vampire und andere Untote zu vertreiben.
- Charisma ist das Bezugsattribut für Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Informationen sammeln und Magischen Gegenstand benutzen.

Attributsmodifikatoren und Bonuszauber

Wert	Modifikator	0	1.	2.	3.	4.	5.
1	-5	Kann keine Zauber anwenden, die mit diesem Attribut verbunden sind					
2—3	-4	Kann keine Zauber anwenden, die mit diesem Attribut verbunden sind					
4—5	-3	Kann keine Zauber anwenden, die mit diesem Attribut verbunden sind					
6—7	-2	Kann keine Zauber anwenden, die mit diesem Attribut verbunden sind					
8—9	-1	Kann keine Zauber anwenden, die mit diesem Attribut verbunden sind					
10—11	0	—	—	—	—	—	—
12—13	+1	—	1	—	—	—	—
14—15	+2	—	1	1	—	—	—
16—17	+3	—	1	1	1	—	—
18—19	+4	—	1	1	1	1	—

Wert	Modifikator	0	1.	2.	3.	4.	5.
20—21	+5	—	2	1	1	1	1
22—23	+6	—	2	2	1	1	1
24—25	+7	—	2	2	2	1	1
26—27	+8	—	2	2	2	2	1
28—29	+9	—	3	2	2	2	2
30—31	+10	—	3	3	2	2	2
32—33	+11	—	3	3	3	2	2
34—35	+12	—	3	3	3	3	2
36—37	+13	—	4	3	3	3	3
38—39	+14	—	4	4	3	3	3
40—41	+15	—	4	4	4	3	3
42—43	+16	—	4	4	4	4	3
44—45	+17	—	5	4	4	4	4
Usw							

VÖLKER

Im Spiel stehen sieben verschiedene Völker zur Auswahl. Jedes Volk verfügt über einzigartige Eigenschaften, Attributsmodifikatoren und eine bevorzugte Klasse. Attributsmodifikatoren kommen zur Anwendung, sobald Sie das Volk bei der Charaktererschaffung ausgewählt haben. Anmerkung: Menschen und Halb-Elfen haben durchschnittliche Attribute; bei ihnen kommen keine Attributsmodifikatoren zur Anwendung.

Die bevorzugte Klasse eines Charakters spielt keine Rolle, wenn ermittelt wird, ob der Charakter einen Erfahrungspunktemalus aufgrund seiner Klassenkombination erhält. Ein Beispiel: Als Halbling-Schurkin kann Lidda später problemlos Stufen in einer anderen Klasse aufsteigen und muss sich keine Sorgen über einen Erfahrungspunktemalus machen, weil Schurke die bevorzugte Klasse für Halblinge ist. Anmerkung: Menschen und Halb-Elfen haben keine bevorzugte Klasse. Bei ihnen wird die Klasse mit der höchsten Stufe nicht berücksichtigt, wenn es darum geht zu ermitteln, ob sie einen Erfahrungspunktemalus für eine Klassenkombination erleiden.

Attributsmodifikatoren und bevorzugte Klassen

Völker	Attributsmodifikatoren	Bevorzugte Klasse
Mensch	Keine	Jede
Elf	Geschicklichkeit +2, Konstitution -2	Magier
Gnom	Konstitution +2, Stärke -2	Barde
Halb-Elf	Keine	Jede
Halbling	Geschicklichkeit +2, Stärke -2	Schurke
Halb-Ork	Stärke +2, Intelligenz -2, Charisma -2	Barbar
Zwerg	Konstitution +2, Charisma -2	Kämpfer

Menschen

Die meisten Menschen sind Nachfahren von Pionieren, Eroberern, Händlern, Reisenden, Flüchtlingen und anderer Leute auf Wanderschaft. Daher stellen die Länder der Menschen ein buntes Sammelsurium dar – was das körperliche Aussehen, die Kultur, die Religion und die Politik betrifft, gibt es erhebliche Unterschiede. Robust oder grazil, mit heller oder dunkler Hautfarbe, protzig oder bescheiden, primitiv oder zivilisiert, fanatisch gläubig oder unreligiös: Unter Menschen findet sich die gesamte Bandbreite an Merkmalen.

Körperliche Beschreibung

Menschen sind für gewöhnlich zwischen 1,50 m und etwas mehr als 1,80 m groß. Sie wiegen zwischen 125 und 250 Pfund, wobei die Männer deutlich größer und schwerer sind als die Frauen. Menschen haben kurze Lebensspannen. Sie werden mit etwa 15 Jahren erwachsen und leben selten auch nur ein einziges Jahrhundert.

Gesinnung

Menschen tendieren zu keiner bestimmten Gesinnung, nicht einmal zur Neutralität. Unter Menschen kann man sowohl die Besten als auch die Schlimmsten finden.

Religion

Im Gegensatz zu den Mitgliedern der anderen verbreiteten Völker haben die Menschen keine Hauptgottheit, die für ihr Volk verantwortlich ist. Der Sonnengott Pelor ist die am häufigsten verehrte Gottheit in den Ländern der Menschen, aber man kann seine Stellung nicht mit der vergleichen, die Moradin für die Zwerge oder Corellon Larethian für die Elfen einnimmt.

Volksmerkmale der Menschen

- **Mittlere Größe:** Als Wesen von mittlerer Größe haben Menschen keine besonderen Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.
- Die Grundbewegungsrate von Menschen beträgt 9 m.
- 1 zusätzliches Talent auf der 1. Stufe.
- 4 zusätzliche Fertigkeitspunkte auf der ersten Stufe und 1 zusätzlicher Fertigkeitspunkt auf jeder weiteren Stufe.
- **Bevorzugte Klasse:** Jede. Bei der Überprüfung, ob ein Mensch mit einer Klassenkombination einen Abzug auf EP erhält, wird seine Klasse mit der höchsten Erfahrungsstufe nicht berücksichtigt.

Elfen

Elfen wandern ungehindert durch die Länder der Menschen, stets willkommen und doch nie zu Hause. Sie sind wohl bekannt für ihre Dichtkunst, Tänze und Lieder, ihr Wissen und ihre magischen Künste. Elfen bevorzugen Dinge von natürlicher und einfacher Schönheit. Wenn jedoch ihre Heimat in den Waldgebieten bedroht wird, zeigen sich Elfen von einer kriegerischeren Seite und beweisen ihr Können mit Schwert, Bogen und Kriegsstrategie.

Körperliche Beschreibung

Elfen sind klein und schlank, mit einer Größe von etwa 1,35 bis 1,65 m und einem Gewicht von durchschnittlich 85 bis 135 Pfund. Männliche Elfen sind genauso groß wie weibliche Elfen und nur unwesentlich schwerer. Sie sind anmutig, wirken aber

zerbrechlich. Ein Elf wird im Alter von etwa 110 Jahren erwachsen und kann mehr als 700 Jahre alt werden.

Im Gegensatz zu den Angehörigen der anderen verbreiteten Völker schlafen Elfen nicht. Stattdessen meditiert ein Elf 4 Stunden pro Tag in einem tiefen Trancezustand.

Gesinnung

Elfen lieben die Freiheit, die Vielfalt und die Selbstverwirklichung. Sie neigen deutlich zu den sanfteren Aspekten des Chaos. Generell achten und schützen sie die Freiheit anderer ebenso wie ihre eigene und sind häufig guter Gesinnung.

Religion

Über allen anderen verehren die Elfen Corellon Larethian, den Beschützer und Bewahrer des Lebens. Die elfischen Legenden besagen, dass aus seinem Blut, vergossen in Kämpfen mit Gruumsh, dem Gott der Orks, das Volk der Elfen geboren wurde.

Volksmerkmale der Elfen

- Geschicklichkeit +2, Konstitution -2.
- **Mittlere Größe:** Als Wesen von mittlerer Größe haben Elfen keine besonderen Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.
- Immunität gegen den Zauber Schlaf und gleichartige magische Wirkungen sowie +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber oder Wirkungen aus der Schule der Verzauberung.
- **Umgang mit Waffen:** Elfen erhalten das Talent: Umgang mit Kriegswaffen für folgende Waffen als Bonustalent: Kurzbogen, Langbogen, Langschwert und Rapier.
- Volksbonus +2 auf Fertigkeitswürfe für Entdecken, Lauschen und Suchen. Ein Elf, der in knapp 1,50 m Entfernung an einer geheimen oder verborgenen Tür vorbeigeht, darf einen Wurf für Suchen ablegen, als würde er aktiv nach der Tür Ausschau halten.
- **Bevorzugte Klasse:** Magier.

Gnome

Gnome werden überall als Techniker, Alchimisten und Erfinder willkommen geheißen. Trotz der Nachfrage nach ihren Fertigkeiten ziehen es die meisten Gnome vor, unter ihren eigenen Artgenossen zu bleiben. Dort leben sie in einem bequemen Bau unter welligen, bewaldeten Hügeln, in denen es vor Tieren nur so wimmelt.

Körperliche Beschreibung

Gnome sind etwa 90 bis 105 cm groß und wiegen 40 bis 45 Pfund. Ihre Hautfarbe reicht von dunklem Beige bis Holzbraun. Gnome werden im Alter von ungefähr 40 Jahren erwachsen und leben etwa 350 Jahre lang, obwohl manche bis zu 500 Jahre alt werden.

Gesinnung

Gnome sind zumeist gut. Die Gnome, die zur Ordnung neigen, sind Gelehrte, Ingenieure, Forscher, Weise, Wissenssucher oder Ratgeber. Gnome, die zum Chaos neigen, sind Bänkelsänger oder Wanderer. Gnome haben ein gutes Herz, und selbst die Scherzbolde unter ihnen sind eher verspielt als böseartig. Böse Gnome sind zwar Furcht erregende Gegner, aber glücklicherweise recht selten.

Religion

Die Hauptgottheit der Gnome ist der Wachsame Beschützer Garl Glittergold.

Volksmerkmale der Gnome

- Konstitution +2, Stärke -2.
- **Klein:** Als Wesen von kleiner Größe erhalten Gnome einen Größenbonus +1 auf ihre Rüstungsklasse, einen Größenbonus +1 auf Angriffswürfe und einen Größenbonus +4 auf Fertigkeitswürfe für Verstecken. Sie müssen allerdings kleinere Waffen als Menschen verwenden, und ihre maximale Trag- und Hebekraft beträgt nur drei Viertel von der eines Charakters mittlerer Größe.
- Die Grundbewegungsrate von Gnomen beträgt 6 m.
- +2 auf Rettungswürfe gegen Illusionen.
- +2 auf den SG für Rettungswürfe gegen Illusionszauber, die von Gnomen gewirkt werden.
- +1 auf Angriffswürfe gegen Kobolde und Goblinsartige (Goblins, Hobgoblins und Grottschrate).
- Ausweichbonus +4 gegen Riesen (wie Oger, Trolle und Hügelriesen).
- +2 auf Fertigkeitswürfe für Lauschen.
- **Bevorzugte Klasse:** Barde.

Halb-Elfen

Manchmal heiraten Menschen und Elfen untereinander. Dabei ist der Elf üblicherweise von der Energie des Menschen angetan und der Mensch von der Anmut des Elfen. Nach dem Zeitempfinden der Elfen enden solche Ehen schnell, da das Leben eines Menschen so kurz ist, aber sie hinterlassen oft ein bleibendes Erbe: halb-elfische Kinder.

Das Leben eines Halb-Elfen kann hart sein. Die meisten finden ihren Platz in den Ländern der Menschen, aber viele fühlen sich ihr ganzes Leben lang als Außenseiter.

Körperliche Beschreibung

Die Größe von Halb-Elfen reicht von weniger als 1,50 m bis zu fast 1,80 m, und ihr Gewicht liegt für gewöhnlich zwischen 90 und 180 Pfund. Halb-elfische Männer sind größer und schwerer als halb-elfische Frauen, aber der Unterschied ist weniger ausgeprägt als bei den Menschen. Ein Halb-Elf wird im Alter von 20 Jahren erwachsen und kann mehr als 180 Jahre alt werden.

Gesinnung

Halb-Elfen teilen mit ihren elfischen Vorfahren einen Hang zum Chaos, neigen aber wie Menschen weder dem Guten noch dem Bösen zu. Wie auch die Elfen schätzen sie persönliche Freiheit und kreative Entfaltung und zeigen keine Zuneigung zu Anführern oder ein Verlangen nach Gefolgsleuten. Sie stoßen sich an Regeln, lehnen die Forderungen anderer ab und erweisen sich manchmal als unzuverlässig oder zumindest unberechenbar.

Religion

Unter Elfen aufgewachsene Halb-Elfen folgen den elfischen Gottheiten, vor allem Corellon Larethian, dem Gott der Elfen. Diejenigen, die von Menschen aufgezogen wurden, folgen häufig Ehlonna, der Göttin des Waldes.

Volksmerkmale der Halb-Elfen

- **Mittlere Größe:** Als Wesen von mittlerer Größe haben Halb-Elfen keine besonderen Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

- Die Grundbewegungsrate von Halb-Elfen beträgt 9 m.
- Immunität gegen den Zauber Schlaf und gleichartige magische Wirkungen sowie +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber oder Wirkungen aus der Schule der Verzauberung.
- +1 auf Fertigkeitswürfe für Entdecken, Lauschen und Suchen. Halb-Elfen besitzen nicht die Fähigkeit von Elfen, geheime Türen zu entdecken, während sie einfach nur an ihnen vorübergehen.
- +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Informationen sammeln.
- **Bevorzugte Klasse:** Jede. Bei der Überprüfung, ob ein Halb-Elf mit einer Klassenkombination einen Abzug auf EP erleidet, wird seine Klasse mit der höchsten Erfahrungsstufe nicht berücksichtigt.

Halb-Orks

In den wilden Grenzgebieten leben Stämme menschlicher und orkischer Barbaren in einem unbehaglichen Gleichgewicht. In Kriegszeiten kämpfen sie gegeneinander. In Zeiten des Friedens handeln sie miteinander. Die Halb-Orks, die in den Grenzgebieten geboren werden, mögen bei ihren menschlichen oder orkischen Elternteilen leben, aber in jedem dieser Fälle sind sie beiden Kulturen ausgesetzt. Manche verlassen aus verschiedenen Gründen ihr Heimatland und reisen in zivilisiertere Gebiete. Dabei bringen sie die Hartnäckigkeit, den Mut und die Kampfkraft mit sich, die sie in der Wildnis entwickelten.

Körperliche Beschreibung

Halb-Orks sind zwischen 1,80 m und 2,10 m groß und wiegen zwischen 200 und 250 Pfund. Jeder Halb-Ork, der unter oder in der Nähe von Orks gelebt hat, besitzt Narben. Diese mögen beschämende Zeichen von Knechtschaft sein und den früheren Besitzer des Halb-Orks bezeichnen, oder Auszeichnungen, die von seinen Eroberungen und seinem hohen Status berichten. Halb-Orks werden ein wenig schneller erwachsen als Menschen (sie zählen im Alter von 14 als erwachsen) und altern deutlich schneller. Wenige Halb-Orks leben länger als 75 Jahre.

Gesinnung

Halb-Orks erben von ihren orkischen Elternteilen eine Tendenz zum Chaos, aber wie ihre menschlichen Elternteile neigen sie weder dem Guten noch dem Bösen zu. Halb-Orks, die unter Orks aufgewachsen und willens sind, ihr Leben dort fortzuführen, sind jedoch in der Regel böse.

Religion

Wie die Orks verehren viele Halb-Orks Gruumsh, die Hauptgottheit der Orks und der Erzfeind von Corellon Larethian, dem Gott der Elfen. Andererseits folgen Halb-Orks, die ihre Verbindung zu ihren menschlichen Vorfahren festigen wollen, häufig menschlichen Gottheiten und können sehr offen ihre Frömmigkeit beweisen.

Volksmerkmale der Halb-Orks

- Stärke +2, Intelligenz -2, Charisma -2.
- **Mittlere Größe:** Als Wesen von mittlerer Größe haben Halb-Orks keine besonderen Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.
- Die Grundbewegungsrate von Halb-Orks beträgt 9 m.
- **Bevorzugte Klasse:** Barbar.

Halblinge

Halblinge sind schlaue und geschickte Opportunisten. Einzelne Halblinge und auch Clans finden eine Nische für sich, wo immer sie können. Häufig sind sie Fremde und Wanderer, die von anderen mit Misstrauen oder Neugier betrachtet werden. Je nach Clan können Halblinge verlässliche, hart arbeitende (Clan-) Bürger sein oder Diebe, die nur auf die Gelegenheit warten, groß abzusahnen, um sich über Nacht aus dem Staub zu machen. Auf jeden Fall sind Halblinge raffinierte, einfallsreiche Überlebenskünstler.

Körperliche Beschreibung

Halblinge sind etwa 90 cm groß und wiegen üblicherweise zwischen 30 und 35 Pfund. Halblinge werden mit Anfang Zwanzig erwachsen und leben allgemein bis in die Mitte ihres zweiten Jahrhunderts.

Gesinnung

Halblinge neigen dazu, neutral und praktisch zu sein. Zwar empfinden sie Veränderung als komfortabel (ein chaotischer Zug), aber sie neigen auch dazu, sich auf nicht greifbare Konstanten zu verlassen, wie zum Beispiel auf Verbindungen zum Clan und persönlicher Ehre (ein rechtschaffener Zug).

Religion

Die Hauptgottheit der Halblinge ist Yondalla die Gesegnete, Beschützerin der Halblinge. Die Halblinge haben auch noch zahllose niedere Gottheiten, die ihrer Meinung nach über einzelne Dörfer, Wälder, Flüsse, Seen usw. herrschen. Sie wenden sich an diese Gottheiten, um für eine sichere Reise zu beten, wenn sie von einem Ort zum anderen ziehen.

Volksmerkmale der Halblinge

- Geschicklichkeit +2, Stärke -2.
- **Klein:** Als Wesen von kleiner Größe erhalten Halblinge +1 auf ihre Rüstungsklasse, +1 auf Angriffswürfe und +4 auf Fertigkeitswürfe für Verstecken. Sie müssen allerdings kleinere Waffen als Menschen verwenden, und ihre maximale Trag- und Hebekraft beträgt nur drei Viertel von der eines Charakters mittlerer Größe.
- Die Grundbewegungsrate von Halblingen beträgt 6 m.
- +2 auf Fertigkeitswürfe für Leise bewegen.
- +1 auf alle Rettungswürfe.
- Moralbonus +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht. Dieser Bonus wird zu dem Bonus +1 addiert, den Halblinge auf alle Rettungswürfe erhalten.
- +2 auf Fertigkeitswürfe für Lauschen.
- **Bevorzugte Klasse:** Schurke.

Zwerge

Zwerge sind bekannt für ihr Geschick in der Kriegsführung, ihre Fähigkeit, körperliche und magische Angriffe zu überstehen, ihr Wissen um die Geheimnisse der Erde, ihre harte Arbeit und ihre Trinkfestigkeit beim Genuss von Bier. Ihre geheimnisvollen Königreiche, aus dem Innern von Bergen gehauen, sind berühmt für die wundersamen Schätze, die sie als Geschenke und für den Handel herstellen.

Körperliche Beschreibung

Zwerge erreichen nur eine Größe von 1,20 bis 1,35 m, sind dabei aber so breit und kompakt gebaut, dass sie im Durchschnitt fast genauso schwer sind wie Menschen. Zwergische Männer sind etwas größer und deutlich schwerer als zwergische Frauen. Männliche Zwerge schätzen ihren Bart sehr und pflegen ihn äußerst sorgfältig. Zwerge werden etwa im Alter von 50 Jahren erwachsen und können mehr als 400 Jahre alt werden.

Gesinnung

Zwerge sind üblicherweise rechtschaffen und neigen zum Guten. Zwergische Abenteurer passen nicht unbedingt in die übliche Schublade, da es sich bei ihnen höchstwahrscheinlich um diejenigen handelt, die sich nicht perfekt in die zwergische Gesellschaft einfügen.

Religion

Die Hauptgottheit der Zwerge ist der Seelenschmied Moradin. Er ist der Schöpfer der Zwerge und erwartet von seinen Anhängern, dass sie sich für das Wohlergehen des zwergischen Volkes einsetzen.

Volksmerkmale der Zwerge

- Konstitution +2, Charisma -2.
- **Mittlere Größe:** Als Wesen von mittlerer Größe haben Zwerge keine besonderen Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.
- Die Grundbewegungsrate von Zwergen beträgt 6 m. Zwerge können sich jedoch auch dann mit dieser Bewegungsrate bewegen, wenn sie eine mittelschwere oder schwere Rüstung tragen oder wenn sie mittelschwer oder schwer beladen sind.
- **Waffenvertrautheit:** Die Zwergische Streitaxt ist für einen Zwerg keine exotische Waffe, sondern eine Kriegswaffe.
- Standfestigkeit: Zwerge, die auf dem Boden stehen erhalten +4 auf Würfe, um sich einem Ansturm oder einem Versuch, sie zu Fall zu bringen, zu widersetzen.
- +2 auf Rettungswürfe gegen Gift.
- +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Wirkungen.
- +1 auf Angriffswürfe gegen Orks und Goblinartige.
- Ausweichbonus +4 auf die Rüstungsklasse gegen Riesen (beispielsweise Oger, Trolle und Hügelriesen).
- +2 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen, wenn der Wurf etwas mit einem Gegenstand aus Stein oder Metall zu tun hat.
- **Bevorzugte Klasse:** Kämpfer.

KLASSEN

Sie können aus 11 Klassen wählen. Jede der Klassen verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten, Fertigkeiten, Einschränkungen bezüglich der Gesinnung usw. Es gibt jedoch stufenabhängige Vorteile, die für jede Klasse gleich sind. Sie sind in nachfolgender Tabelle zusammengefasst. Außerdem sehen Sie in der nachfolgenden Tabelle, wie viele Erfahrungspunkte erforderlich sind, um eine bestimmte Stufe zu erreichen.

Erfahrungspunkte, Stufen und Boni

Charakterstufe	EP	Klassenfertigkeiten (max. Rang)	Klassenübergreifende Fertigkeiten (max. Rang)	Talente	Attributwertsteigerung
1.	0	4	2	1.	—
2.	1,000	5	2.5	—	—
3.	3,000	6	3	2.	—
4.	6,000	7	3.5	—	1.
5.	10,000	8	4	—	—
6.	15,000	9	4.5	3.	—
7.	21,000	10	5	—	—
8.	28,000	11	5.5	—	2.
9.	36,000	12	6	4.	—
10.	45,000	13	6.5	—	—

Außerdem bringt ein Stufenaufstieg für Angehörige aller Klassen auch noch folgende Vorteile mit sich:

- Ein zusätzlicher Trefferwürfel wird gewürfelt, und der Charakter erhält weitere Trefferpunkte.
- Der Grund-Angriffsbonus wird erhöht.
- Der Rettungswurfbonus erhöht sich.
- Der Charakter erhält Fertigkeitpunkte.
- Der Charakter erhält spezielle, klassenabhängige Fähigkeiten, oder alte Klassenfertigkeiten verbessern sich.
- Anwender arkaner Magie lernen neue Zauber.
- Magieanwender können mehr Zauber pro Tag wirken.

Die genauen Vorteile und die Art des Trefferwürfels hängen von der Klasse ab.

Barbar

Aus den gefrorenen Eisöden des Nordens und den brütenden Dschungeln des Südens kommen tapfere, sogar wagemutige Krieger. Zivilisierte Leute nennen sie Barbaren oder Berserker und verdächtigen sie der Gewalttaten, Gottlosigkeit und schrecklicher Verwüstungen. Diese „Barbaren“ haben jedoch jenen gegenüber, die sich mit ihnen verbündet haben, ihre Stärke und ihren Wert bewiesen.

Eigenschaften: Der Barbar ist ein ausgezeichnete Krieger. Während die Stärke des Kämpfers sein Training und seine Disziplin ist, liegt die des Barbaren jedoch bei seinem mächtigen Kampfrausch. Der Barbar ist in der Wildnis zu Hause und kann mit hoher Geschwindigkeit rennen.

Gesinnung: Barbaren sind niemals rechtschaffen. Sie mögen ehrbar sein, aber im Grunde ihres Herzens sind sie wild. Diese Wildheit ist ihre Stärke. Sie könnte nicht in einer rechtschaffenen Seele leben. Bestenfalls sind chaotische Barbaren frei und ausdrucksvoll, schlimmstenfalls gedankenlos zerstörerisch.

Andere Klassen: Als Bewohner der Wildnis fühlen sich Barbaren in der Gesellschaft von Waldläufers, Druiden und Klerikern von Naturgottheiten am wohlsten. Viele Barbaren bewundern das Talent und die Spontaneität von Barden. Einige sind sogar enthusiastische Liebhaber von Musik. Barbaren misstrauen allem, was sie nicht verstehen. Dazu gehört auch die Zauberkunst der Magier, die sie „Magie der Bücher“ nennen. Barbaren haben ein wenig mehr Verständnis für Hexenmeister als für Magier, aber das kann auch daran liegen, dass Hexenmeister üblicherweise charismatischer sind. Mönchen mit ihrer gelernten, geübten Kampfeinstellung fällt es manchmal schwer, sich mit Barbaren zu verstehen, aber Mitglieder dieser Klassen müssen sich nicht zwangsweise feindlich gegenüberstehen. Barbaren haben keine besondere Einstellung gegenüber Kämpfern, Paladinen, Klerikern oder Schurken.

Rolle: Ein Barbar steht normalerweise an vorderster Front. Kein anderer Charakter kann es mit der Zähigkeit des Barbaren aufnehmen. Dank seines Gespürs für Fallen, seiner hohen Bewegungsrate und seiner Fertigkeiten kann er auch die Rolle des Kundschafters übernehmen.

Attribute: Stärke ist für Barbaren wichtig, weil sie einen großen Einfluss auf den Kampf hat. Geschicklichkeit ist für Barbaren ebenfalls nützlich, besonders für jene, die eine leichte Rüstung tragen. Weisheit ist wichtig für mehrere Barbarenfertigkeiten. Eine hohe Konstitution erlaubt einem Barbaren, länger im Kampfrausch zu bleiben.

Trefferwürfel: W12

Klassenfertigkeiten

- Einschüchtern, Lauschen und Überlebenskunst.
- Fertigkeitpunkte auf der 1. Stufe: (4 + Intelligenzmodifikator) x4
- Fertigkeitpunkte auf jeder weiteren Stufe: 4 + Intelligenzmodifikator

Der Barbar

Stufe	Grund-Angriffsbonus	Reflexwurf	Willenswurf	Zähigkeitswurf	Speziell
1.	+1	+0	+0	+2	Schnelle Bewegung, Kampfrausch (1/Tag)
2.	+2	+0	+0	+3	Reflexbewegung
3.	+3	+1	+1	+3	Fallenspürsinn +1
4.	+4	+1	+1	+4	Kampfrausch (2/Tag)
5.	+5	+1	+1	+4	Verbesserte Reflexbewegung
6.	+6/+1	+2	+2	+5	Fallenspürsinn +2
7.	+7/+2	+2	+2	+5	Schadensreduzierung 1/-
8.	+8/+3	+2	+2	+6	Kampfrausch (3/Tag)
9.	+9/+4	+3	+3	+6	Fallenspürsinn
10.	+10/+5	+3	+3	+7	Schadensreduzierung 2/-

Klassenmerkmale

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Barbaren können mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen umgehen, sowie mit allen leichten und mittelschweren Rüstungen und Schilden.

Schnelle Bewegung: Die Bewegungsrate des Barbaren ist höher als für sein Volk üblich; er kann sich 3 m weiter bewegen, wenn er keine Rüstung, eine leichte Rüstung oder eine mittelschwere Rüstung trägt und dabei keine schwere Last mit sich führt. Der Modifikator kommt zur Anwendung, bevor die Bewegungsrate aufgrund von Traglast oder Rüstung modifiziert wird.

So hat zum Beispiel ein menschlicher Barbar in Beschlagenem Lederrüstung eine Bewegungsrate von 12 m. Wenn der Barbar eine mittelschwere Rüstung trägt oder eine mittlere Last trägt, reduziert sich die Bewegungsrate auf 9 m.

Ein Halbling-Barbar hat eine Bewegungsrate von 9 m statt 6 m in einer leichten oder in keiner Rüstung. Wenn er eine mittelschwere Rüstung trägt, reduziert sich die Bewegungsrate auf 6 m.

Kampfrausch: Wenn es nötig ist, kann ein Barbar in einen wilden Blutrausch verfallen. In diesem Kampfrausch entwickelt er phänomenale Stärke und Ausdauer, wird aber auch unvorsichtiger und kann sich nicht so gut verteidigen. Er erhält zeitweise +4 auf Stärke, +4 auf Konstitution und einen Moralbonus +2 auf Willenswürfe, allerdings auch -2 auf seine Rüstungsklasse.

Die Erhöhung der Konstitution vermehrt die Trefferpunkte des Barbaren um 2 Punkte pro Erfahrungsstufe, aber diese Trefferpunkte verschwinden am Ende des Kampfrausches, wenn die Konstitution auf ihren normalen Wert zurückfällt.

Während sich der Barbar im Kampfrausch befindet, kann er keine Fertigkeiten oder Fähigkeiten einsetzen, die Geduld und Konzentration erfordern, wie beispielsweise Leise bewegen oder Zauber wirken. Er kann alle Talente anwenden, die er besitzt, außer: Defensive Kampfweise, Talente zur Herstellung von Gegenständen, Metamagische Talente und Fertigungsfokus.

Ein Kampfrausch dauert eine Reihe von Kampfunden an, und zwar 3 + der gerade erhöhte Konstitutionsmodifikator des Charakters. Der Barbar kann den Kampfrausch frühzeitig freiwillig beenden. Am Ende des Kampfrausches ist der Barbar für erschöpft. Ein erschöpfter Barbar erleidet -2 auf Stärke, -2 auf Geschicklichkeit und kann keinen Sturmangriff durchführen oder rennen. Die Erschöpfung hält genauso viele Runden an wie der Kampfrausch gedauert hat.

Der Barbar kann sich nur einmal pro Begegnung in einen Kampfrausch versetzen. Zudem ist diese Fähigkeit auf einige Male pro Tag beschränkt. Auf der ersten Stufe kann er sie einmal täglich einsetzen, ab der 4. Stufe zweimal und ab der 8. Stufe dreimal. Sich in den Rausch zu versetzen, nimmt keine Zeit in Anspruch, aber der Barbar kann das nur während seiner Aktion tun, nicht als Reaktion auf die Aktion eines anderen. Ein Barbar kann sich zum Beispiel nicht in einen Kampfrausch versetzen, wenn er von einem Pfeil niedergestreckt wird, um in den Genuss der zusätzlichen Trefferpunkte durch die erhöhte Konstitution zu kommen. Die zusätzlichen Trefferpunkte würden ihm allerdings nützen, wenn er sich zu einem früheren Zeitpunkt in der Runde in den Kampfrausch versetzt hätte, also bevor der Pfeil ihn traf.

Reflexbewegung: Ab der 2. Erfahrungsstufe erlangt der Barbar die außergewöhnliche Fähigkeit, auf Gefahren zu reagieren, bevor seine Sinne ihm das üblicherweise gestat-

ten würden. Ab der 2. Erfahrungsstufe behält er seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK, falls er einen solchen genießt, selbst wenn er auf dem falschen Fuß erwischt oder von einem unsichtbaren Gegner angegriffen wird. Er verliert jedoch weiterhin seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK, wenn er sich nicht bewegen kann.

Fallenspürsinn: Ab der 3. Stufe entwickelt der Barbar ein intuitives Gespür für Gefahren, die ihm durch Fallen drohen. Er erhält +1 auf Reflexwürfe gegen Fallen und einen Ausweichbonus +1 auf die RK gegen Angriffe durch Fallen. Die Boni erhöhen sich alle drei Stufen um +1 (also auf der 6. und der 9. Stufe). Wenn ein Charakter durch mehrere Klassen über Fallenspürsinn verfügt, sind die Boni kumulativ.

Verbesserte Reflexbewegung: Ab der 5. Stufe kann ein Barbar nicht mehr in die Zange genommen werden. Er kann auf Angreifer zu beiden Seiten gleich mühelos reagieren wie auf einen einzelnen Angreifer. Dadurch kann ein Schurke auch keinen Gelegenheitsangriff gegen den Barbaren machen, indem er ihn in die Zange nimmt, außer er hat mindestens vier Klassenstufen als Schurke mehr, als der Barbar Klassenstufen hat.

Wenn der Charakter bereits über Reflexbewegung durch eine andere Klasse verfügt, erhält er automatisch „Verbesserte Reflexbewegung“. Die Stufen von beiden Reflexbewegungen sind kumulativ, um zu ermitteln, welche Stufe ein Schurke mindestens benötigt, um den Charakter in die Zange zu nehmen.

Schadensreduzierung: Ab der 7. Stufe erhält der Barbar die Fähigkeit, ein wenig Schaden von jedem Angriff zu ignorieren. Jedes Mal, wenn der Barbar durch eine Waffe oder einen natürlichen Angriff Schaden erleidet, wird 1 SP abgezogen. Auf der 10. Stufe steigt die Schadensreduzierung auf 2 Punkte. Schadensreduzierung kann einen angerichteten Schaden auf 0 Punkte, aber nicht darunter reduzieren.

Barde

Man sagt, dass die Musik einen besonderen Zauber besitzt, und der Barde beweist die Wahrheit dieses Sprichwortes. Durch das Land zu wandern, Wissen zu sammeln, Geschichten zu erzählen, mit seiner Musik Magie zu wirken und von der Dankbarkeit seines Publikums zu leben: Daraus besteht das Leben eines Barden. Wenn sie durch Zufall oder aufgrund einer Gelegenheit in einen Konflikt verwickelt werden, dienen Barden als Diplomaten, Verhandlungsführer, Boren, Späher und Spione.

Eigenschaften: Die Magie des Barden entspringt seiner Seele und nicht irgendeinem staubigen Buch. Er kann nur eine kleine Zahl Zauber pro Tag wirken, aber er muss sie nicht vorbereiten; er muss sie nicht zuvor auswählen. Die Magie des Barden konzentriert sich auf Bezauberung und Illusionen. Ein Barde setzt selten die dramatisch aussehenden Hervorrufungen ein, die Magier und Hexenmeister so schätzen.

Zusätzlich zu seinen Zaubern kann der Barde mit seiner Musik und seinen Gedichten Magie bewirken. Er kann seine Verbündeten ermutigen, Zuhörer verzaubern und magische Effekte aufheben, die auf Sprache oder Geräuschen basieren.

Barden teilen einige ihrer Fertigkeiten mit Schurken, allerdings verlassen sie sich nicht stark darauf wie die Schurken. Da ein Barde natürlich ebenso gern Geschichten hört, wie er sie erzählt, verfügt er meist über ein großes Repertoire an Wissen über die Lokalgeschichte und über magische und interessante Gegenstände.

Gesinnung: Barden sind Wanderer, die sich von Laune und Intuition an Stelle von Traditionen oder Gesetzen leiten lassen. Das spontane Talent, die Magie und die

Lebensart des Barden lassen sich nicht mit einer rechtschaffenen Gesinnung vereinbaren.

Andere Klassen: Ein Barde arbeitet gut mit Mitgliedern anderer Klassen zusammen. Er ist häufig der Sprecher der Gruppe und setzt seine sozialen Fertigkeiten zum Wohl der Gruppe ein. In einer Gruppe ohne Magier und Hexenmeister verlässt sich der Barde auf seine Magie. In einer Gruppe ohne Schurken benutzt er seine Fertigkeiten.

Rolle: Der Barde ist der ultimative Alleskönner. In den meisten Abenteurergruppen hat er eine unterstützende Rolle. Der Barde macht alle anderen Charaktere bei dem besser, was sie tun, und wenn Not am Mann ist, kann er praktisch jede Funktion ausfüllen.

Attribute: Das Charisma bestimmt, wie mächtig die Zauber sind, die ein Barde wirken kann, wie oft der Barde pro Tag zaubern kann und wie schwer es ist, diesen Zaubern zu widerstehen. Charisma, Geschicklichkeit und Intelligenz sind für viele Fertigkeiten des Barden wichtig.

Trefferwürfel: W6

Klassenfertigkeiten

- Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Fingerfertigkeit, Informationen sammeln, Konzentration, Lauschen, Leise bewegen, Magischen Gegenstand benutzen, Motiv erkennen, Schätzen, Turnen, Verstecken und Zauberkunde.
- Fertigkeitsspunkte auf der 1. Stufe: (6 + Intelligenzmodifikator) x4
- Fertigkeitsspunkte auf jeder weiteren Stufe: 6 + Intelligenzmodifikator

Der Barde

Stufe	Grund-Angriffsbonus	Reflex-wurf	Willens-wurf	Zähigkeits-wurf	Speziell
1.	+0	+2	+2	+0	Bardenmusik, Bardenwissen, Bannlied, Faszinieren, Lied des Mutes +1
2.	+1	+3	+3	+0	
3.	+2	+3	+3	+1	Lied des Erfolgs
4.	+3	+4	+4	+1	
5.	+3	+4	+4	+1	
6.	+4	+5	+5	+2	Einschüchtern
7.	+5	+5	+5	+2	
8.	+6/+1	+6	+6	+2	Lied des Mutes +2
9.	+6/+1	+6	+6	+3	Lied der Größe
10.	+7/+2	+7	+7	+3	

Klassenmerkmale

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Barde ist im Umgang mit allen einfachen Waffen sowie im Umgang mit Kurzbogen, Kurzsword, Langsword, Rapier und Totschläger geübt. Barden sind im Umgang mit leichten und mittelschweren Rüstungen sowie im Umgang mit Schilden (außer Turmschilden) geübt.

Da die Gesten beim Wirken von Bardenzaubern recht einfach sind, kann ein Barde eine leichte Rüstung tragen, ohne eine Chance für Zauberputzer zu haben. Wie jeder andere Anwender von arkaner Magie kann der Barde auch in mittelschwerer

und schwerer Rüstung oder mit Schild zaubern. Es besteht jedoch eine Chance für einen Zauberputzer, wenn zu den Komponenten des entsprechenden Zaubers Gesten gehören. Das ist bei den meisten Zaubern der Fall. Wenn der Barde ein Charakter mit Klassenkombination ist und arkane Zauber einsetzt, die er durch eine andere Klasse als den Barden erhalten hat, so gilt die erhöhte Chance für einen Zauberputzer auch beim Tragen einer leichten Rüstung.

Zauber: Ein Barde wirkt Arkane Zauber (die gleiche Art von Zaubern, die auch Magier und Hexenmeister wirken). Er wählt seine Zauber von der Bardenliste. Ein Barde kann jeden Zauber wirken, den er kennt, ohne ihn vorzubereiten. Jeder Bardenzauber hat eine verbale Komponente. Um Zauber eines bestimmten Grades zu wirken, benötigt ein Barde Charisma 10 + Grad des Zaubers. Wie auch andere Magieanwender kann ein Barde nur eine gewisse Anzahl von Zaubern je Tag wirken.

Bardenzauber pro Tag

Grad	0	1	2	3	4
Bardenstufe	—	—	—	—	—
1.	2	—	—	—	—
2.	3	0	—	—	—
3.	3	1	—	—	—
4.	3	2	0	—	—
5.	3	3	1	—	—
6.	3	3	2	—	—
7.	3	3	2	0	—
8.	3	3	3	1	—
9.	3	3	3	2	—
10.	3	3	3	2	0

Dem Barden bekannte Zauber

Grad	0	1	2	3	4
Zauberstufe	—	—	—	—	—
1.	4	—	—	—	—
2.	5	2*	—	—	—
3.	6	3	—	—	—
4.	6	3	2*	—	—
5.	6	4	3	—	—
6.	6	4	3	—	—
7.	6	4	4	2*	—
8.	6	4	4	3	—
9.	6	4	4	3	—
10.	6	4	4	4	2*

*Vorausgesetzt, der Barde hat ein ausreichend hohes Charisma, um einen zusätzlichen Zauber dieses Grades zu wirken.

Bardenwissen: Ein Barde schnappt eine Menge unterschiedlicher Informationen auf, während er durch das Land wandert und von anderen Bardengeschichten lernt. Ein Barde kann einen speziellen Wurf für Bardewissen mit einem Bonus von seiner Stufe + seinem Attributsmodifikator für Intelligenz machen, um festzustellen, ob er irgendwelche relevanten Informationen über lokal bekannte Leute, legendäre Gegenstände oder erwähnenswerte Orte besitzt.

Das Ergebnis würde nicht die Kräfte eines magischen Gegenstandes enthüllen, könnte jedoch einen allgemeinen Hinweis auf seine Funktionen geben. Der Barde kann bei diesem Wurf nicht 10 oder 20 nehmen. Diese Art von Wissen ist im Prinzip vom Zufall abhängig.

Bardenmusik: Einmal pro Tag und Stufe kann der Barde Gesang und Gedicht einsetzen, um magische Effekte hervorzurufen, die ihn selbst und jene in seiner Umgebung betreffen. Obwohl all diese Effekte unter der Kategorie Bardemusik eingereiht sind, hängt es vom einzelnen Bard ab, wie er sie auslöst. Manche Bard singen, andere spielen Instrumente, rezitieren Gedichte, singen Gedichte oder Melodien, beten usw. Um eine bestimmte Bardemusik einzusetzen, benötigt der Barde eine Mindeststufe und eine bestimmte Anzahl von Fertigkeitsträngen in Auftreten.

Eine Bardemusik auszulösen ist eine Standard-Aktion. Manche Bardemusik erfordert Konzentration. Um sie aufrecht zu erhalten, muss der Barde jede Runde eine Standard-Aktion aufwenden. Während ein Barde Bardemusik aufrechterhält, kann er kämpfen, aber keine Zauber wirken, keine magischen Gegenstände verwenden, die durch Zauber vollendet ausgelöst werden (wie Schriftrollen) und keine magischen Gegenstände verwenden, die durch das Aussprechen eines magischen Wortes aktiviert werden (wie Zauberstäbe). Nachfolgend sind die verschiedenen Arten von Bardemusik beschrieben:

- **Bannlied:** Ein Barde mit Rang 3 oder höher in Auftreten kann mit seinen Liedern oder Gedichten magischen Effekten entgegenwirken, die auf Geräuschen basieren. Das gilt nicht für Zauber, die einfach nur verbale Komponenten haben. Der Barde kann das Bannlied bis zu 10 Runden lang aufrechterhalten. In jeder Runde des Bannlieds führt er einen Fertigkeitwurf für Auftreten durch. Jedes Wesen innerhalb von 9 m Entfernung vom Bard, ihn selbst eingeschlossen, das von einem auf Geräuschen oder Sprache basierenden magischen Angriff betroffen wird (z. B. Geräuschexplosion oder Befehl), kann das Resultat des Fertigkeitwurfes des Bard anstelle seines Rettungswurfes verwenden. Dazu muss das Ergebnis des Fertigkeitwurfes besser sein als das Ergebnis des Rettungswurfes.

Wenn eine Kreatur im Wirkungsbereich bereits unter den Auswirkungen eines magischen Angriffs steht, der auf Schall oder Sprache basiert und der nicht augenblicklich ist, dann steht der Kreatur in jeder Runde, in der sie das Bannlied hören kann, ein erneuter Rettungswurf zu, um sich von den Auswirkungen des Effekts zu befreien. In diesem Fall muss die Kreatur jedoch das Ergebnis des Fertigkeitwurfes für den Rettungswurf verwenden. Ein Bannlied hat auf Effekte, die keinen Rettungswurf gestatten, natürlich keinen Einfluss.

- **Faszinieren:** Ein Barde mit Rang 3 oder höher in Auftreten kann mit seinen Liedern oder Gedichten dafür sorgen, dass eines oder mehrere Wesen von ihm fasziniert werden. Das zu faszinierende Wesen muss in der Lage sein, den Bard zu sehen und zu hören und sich innerhalb von 27 m befinden. Der Barde muss das Wesen auch sehen. Das Wesen muss dem Bard seine Aufmerksamkeit widmen können. Für je drei

Stufen über der 1. Stufe kann der Barde eine zusätzliche Kreatur in seinen Bann ziehen (also 2 auf der 4. Stufe, 3 auf der 7. Stufe und 4 auf der 10. Stufe).

Der Barde führt einen Fertigkeitwurf für Auftreten aus. Das Ziel kann der Wirkung entgehen, wenn es einen Willenswurf ablegt, dessen Ergebnis genauso hoch oder höher als das des Fertigkeitwurfes für Auftreten ist. Der SG des Willenswurfes ist der Fertigkeitwurf des Bard. Ist der Rettungswurf erfolgreich, kann der Barde es erneut versuchen, so oft wie er die Fähigkeit pro Tag einsetzen kann. Schlägt der Rettungswurf fehl, setzt sich das Wesen ruhig hin und lauscht dem Lied bis zu 1 Runde lang pro Stufe des Bard. Während das Ziel fasziniert ist, erleidet es -4 auf Fertigkeitwürfe, die als Reaktionen auf etwas gemacht werden, z. B. Fertigkeitwürfe für Entdecken oder Lauschen. Jede potenzielle Bedrohung (beispielsweise ein Verbündeter des Bard, der sich hinter das faszinierte Wesen bewegt), erlaubt dem faszinierten Wesen einen erneuten Rettungswurf gegen einen erneuten Fertigkeitwurf des Bard für Auftreten. Jede offensichtliche Bedrohung, wie das Wirken eines Zaubers, das Ziehen einer Waffe, das Zielen auf das Wesen oder wenn es Schaden erleidet, hebt die Faszination auf.

- **Lied des Mutes:** Ein Barde mit Rang 3 oder höher in Auftreten, kann mit seinen Liedern oder Gedichten dafür sorgen, dass seine Verbündeten (und auch er selbst) ermutigt werden. Dadurch werden sie vor Furcht geschützt und kämpfen besser. Nur jene Verbündeten, die den Bard hören können, werden betroffen. Die Wirkungsdauer endet 5 Runden, nachdem der Barde sein Spiel beendet hat. Verbündete erhalten einen Moralbonus +1 auf Rettungswürfe gegen Bezauberung und Furcht und einen Moralbonus +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit Waffen. Auf der 8. Stufe erhöht sich der Bonus auf +2.

- **Lied des Erfolges:** Ein Barde, der mindestens die 3. Stufe erreicht und Rang 6 oder höher in Auftreten hat, kann mit seinen Liedern oder Gedichten dafür sorgen, dass seine Verbündeten bei einer Aufgabe erfolgreich sind. Der Barde kann das Lied des Erfolges nicht auf sich selbst anwenden. Der Verbündete muss sich in einer Entfernung von bis zu 9 m aufhalten und den Bard sehen können. Auch der Barde muss natürlich den Verbündeten sehen können. Die Bardemusik, die der Barde spielt, dient in diesem Fall dazu, dass sich der Verbündete besser auf eine Aufgabe konzentrieren kann. Solange der Verbündete die Musik des Bard hört, erhält er einen Kompetenzbonus +2 auf eine bestimmte Fertigkeit. Die Wirkung hält so lange an, wie sich der Barde konzentriert, maximal aber 2 Minuten.

- **Einschüchtern:** Ein Barde, der mindestens die 6. Stufe erreicht und Rang 9 oder höher in Auftreten hat, kann eine einzelne Kreatur einschüchtern, die aber bereits fasziniert sein muss. Wenn der Barde diese Fähigkeit einsetzt, wird seine Konzentration für das Faszinieren nicht gestört, und die faszinierte Kreatur erhält auch keinen erneuten Rettungswurf. Die Verwendung von Einschüchtern zählt als Einsatz von Bardemusik für diesen Tag. Die betroffene Kreatur muss einen Willenswurf gegen den SG + Modifikator des Bard für Charisma machen. Wenn der Wurf scheitert, flieht die Kreatur so viele Runden vor dem Bard, wie der Barde Stufen hat, so als wäre die Kreatur von Furcht betroffen.

- **Lied der Größe:** Ein Barde, der mindestens die 9. Stufe erreicht und Rang 12 oder höher in Auftreten hat, kann mit seinen Liedern oder Gedichten dafür sorgen, dass er oder ein einzelner Verbündeter in bis zu 9 m Entfernung wesentlich besser kämpft. Wenn der Barde einen Verbündeten betreffen will, muss ihn dieser natürlich sehen

und hören können. Die Wirkungsdauer endet 5 Runden, nachdem der Barde sein Spiel beendet hat. Eine Kreatur, die vom Lied der Größe betroffen ist, erhält zwei zusätzliche Trefferwürfel (W10) und die entsprechenden zusätzlichen, temporären Trefferpunkte. Dabei kommt der Modifikator für Konstitution zur Anwendung. Weiterhin erhält das Ziel einen Kompetenzbonus +2 auf Angriffswürfe und einen Kompetenzbonus +1 auf Zähigkeitswürfe. Die zusätzlichen Trefferwürfel werden wie ganz normale Trefferwürfel behandelt, wenn es darum geht zu ermitteln, ob das Ziel von bestimmten magischen Effekten betroffen wird, wie beispielsweise von Schlaf.

Druide

Das Toben eines Sturmes, die sanfte Kraft der Morgensonne, die Schläue des Fuchses, die Kraft des Bären: All diese Dinge und mehr stehen in der Macht des Druiden. Druiden nehmen jedoch für sich keine Herrschaft über die Natur in Anspruch. Dieser Anspruch, so pflegen sie zu sagen, sei nichts weiter als die leere Prahlerei eines Stadtbewohners. Ein Druide erlangt seine Macht nicht durch die Herrschaft über die Natur, sondern durch sein Einswerden mit ihr. Für Eindringlinge im heiligen Hain eines Druiden bis zu jenen, die den Zorn eines Druiden zu spüren bekommen, ist dieser Unterschied oft allzu fein.

Eigenschaften: Druiden wirken auf ähnliche Weise göttliche Zauber wie Kleriker. Allerdings beziehen sie ihre Kräfte nicht von einer Gottheit, sondern von der Natur selbst. Abgesehen von ihren Zaubern erlangen Druiden Zugriff auf ein beeindruckendes Arsenal von Fähigkeiten. So können sie beispielsweise auf höheren Stufen die Gestalt von immer gefährlicheren Tieren annehmen.

Gesinnung: Ebenso wie die Natur muss der Druide bis zu einem gewissen Grad allen Dingen gegenüber neutral bleiben. Deswegen muss ein Teil ihrer Gesinnung immer neutral sein (entweder auf der Gut/Böse-Achse oder auf der Rechtschaffen/Chaotisch-Achse). Ein Druide kann daher neutral gut, rechtschaffen neutral, absolut neutral, chaotisch neutral oder neutral böse sein.

Andere Klassen: Ebenso wie Barbaren und Waldläufer sind Druiden mit dem Land und der Natur vertraut und bringen ihnen Achtung entgegen. Ein Druide versteht die Lebensweise des Schurken, die von der Zivilisation geprägt ist, nicht und empfindet arkane Magie als zerstörerisch. Der typische Druide findet die Hingabe eines Paladins zu abstrakten Idealen befremdlich, da sie nichts mit der „realen Welt“ zu tun hat. Da die meisten Druiden jedoch die Vielfältigkeit schätzen, treten sie anderen Charakteren selten feindlich gegenüber.

Rolle: Der Druide ist sehr vielseitig und kann seine zahlreichen Zauber und seine Fähigkeit, Tiergestalten anzunehmen, zum Vorteil der Gruppe einsetzen.

Attribute: Die Weisheit bestimmt, wie mächtig die Zauber sind, die ein Druide wirken kann, wie oft der Druide pro Tag zaubern kann und wie schwer es ist, diesen Zaubern zu widerstehen. Um einen Zauber anwenden zu können, muss der Druide Weisheit 10 + Grad des Zaubers besitzen. Abhängig von seiner Weisheit erhält ein Druide zusätzliche Zauber pro Tag. Der Schwierigkeitsgrad (SG) eines Rettungswurfes gegen den Zauber eines Druiden ist 10 + Grad des Zaubers + Weisheitsmodifikator des Druiden. Da ein Druide nur leichte oder mittelschwere Rüstungen tragen darf, verbessert eine hohe Geschicklichkeit seine Verteidigung.

Trefferwürfel: W8

Klassenfertigkeiten

- Diplomatie, Entdecken, Heilkunde, Konzentration, Lauschen, Überlebenskunst und Zauberkunde.
- Fertigkeitpunkte auf der 1. Stufe: (4 + Intelligenzmodifikator) x4
- Fertigkeitpunkte auf jeder weiteren Stufe: 4 + Intelligenzmodifikator

Der Druide

Stufe	Grund-Angriffsbonus	Reflex-wurf	Willens-wurf	Zähigkeits-wurf	Speziell
1.	+0	+0	+2	+2	Tiergefährte, Naturgespür, Gefühl für die Wildnis
2.	+1	+0	+3	+3	Unterholz durchqueren
3.	+2	+1	+3	+3	Spurloser Schritt
4.	+3	+1	+4	+4	Lockruf der Natur widerstehen
5.	+3	+1	+4	+4	Tiergestalt (1/Tag)
6.	+4	+2	+5	+5	Tiergestalt (2/Tag)
7.	+5	+2	+5	+5	Tiergestalt (3/Tag)
8.	+6/+1	+2	+6	+6	Tiergestalt (Riesig)
9.	+6/+1	+3	+6	+6	Immunität gegen Gifte
10.	+7/+2	+3	+7	+7	Tiergestalt (4/Tag)

Klassenmerkmale

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Druiden sind im Umgang mit folgenden Waffen geübt: Dolch, Kampfstab, Keule, Krummsäbel, Kurzspeer, Schleuder, Sichel, Speer und Wurfpeil. Sie sind auch im Umgang mit natürlichen Waffen geübt (waffenloser Schlag, Klaue, Biss usw.), wenn sie eine andere Gestalt annehmen. Druiden sind im Umgang mit leichten und mittelschweren Rüstungen geübt, können jedoch nur Waffenröcke, Lederrüstung und Fellrüstungen tragen. Sie dürfen keine Metallrüstungen verwenden. Sie sind im Umgang mit Schilden geübt, dürfen allerdings nur Holzschilde verwenden.

Ein Druide, der eine (verbotene) Metallrüstung oder einen (verbotenen) Schild trägt, kann während dieser Zeit und für 24 Stunden danach keine Druidenzauber wirken und keine übernatürlichen Fähigkeiten einsetzen.

Zauber: Ein Druide wirkt göttliche Zauber (ähnlich wie ein Kleriker, Paladin oder Waldläufer). Er sucht seine Zauber aus der Liste der Druidenzauber aus.

Wie auch andere Magieanwender kann ein Druide nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern jedes Grades pro Tag wirken. Ein Druide mit einer hohen Weisheit erhält zusätzliche Bonuszauber.

Druidenzauber pro Tag

Grad	0	1	2	3	4	5
Zauberstufe						
1.	3	1+1	—	—	—	—
2.	4	2+1	—	—	—	—
3.	4	2+1	1+1	—	—	—
4.	5	3+1	2+1	—	—	—
5.	5	3+1	2+1	1+1	—	—
6.	5	3+1	3+1	2+1	—	—
7.	6	4+1	3+1	2+1	1+1	—
8.	6	4+1	3+1	3+1	2+1	—
9.	6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
10.	6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1

Spontan zaubern: Ein Druiden kann seine vorbereiteten Zauber einsetzen um, Herbeirufungszauber spontan zu zaubern.

Tiergefährte: Ein Druiden kann das Spiel mit einem Tiergefährten beginnen, den er aus folgender Liste wählt: Braunbär, Echse, Eisbär, Huhn, Hund, Pandabär, Schakal, Schwarzbär, Schreckensratte oder Wolf. Es handelt sich bei den Tiergefährten um einen loyalen Diener des Druiden, der ihn auf all seinen Abenteuern begleitet.

Ein Druiden der 4. oder einer höheren Stufe darf aus einer alternativen Auswahl wählen. Wählt ein Druiden allerdings einen dieser mächtigeren Tiergefährten, erhält dieser seine Sonderfähigkeiten so, als ob der Druiden eine niedrigere Stufe als seine aktuelle hätte.

Naturgespür: Der Druiden erhält +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst.

Lockruf der Natur widerstehen: Ab der 4. Stufe erhält der Druiden +4 auf alle Rettungswürfe gegen die zauberähnlichen Fähigkeiten von Feenwesen (wie Dryaden, Nymphen und Feengeister).

Tiergestalt: Auf der 5. Erfahrungsstufe erlangt ein Druiden die Fähigkeit zur Selbstverwandlung in einen Wolf, Braunbär oder Eisbär einschließlich der Rückverwandlung, und zwar einmal pro Tag. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde pro Stufe oder bis sich der Druiden zurückverwandelt. Das Verwandeln und Rückverwandeln ist eine Standard-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

In Tiergestalt kann der Druiden nicht sprechen. Er kann nur die Geräusche von sich geben, die ein normales Tier machen kann. Er kann jedoch mit Tieren ähnlicher Gattung wie der Gestalt, die er angenommen hat, kommunizieren.

Ein Druiden kann die Fähigkeit ab der 6., 7. und 10. Stufe jeweils einmal mehr pro Tag verwenden.

Immunität gegen Gifte: Ab der 9. Stufe ist ein Druiden gegen alle Arten von Gift immun.

Hexenmeister

Hexenmeister erschaffen Magie, so wie ein Poet Gedichte erschafft: durch angeborene Begabung, die durch Übung geschärft wurde. Sie haben keine Bücher, keine Lehrmeister, keine Theorien, nur ungeformte Kraft, die sie nach ihrem Willen einsetzen. Einige Hexenmeister behaupten, dass in ihren Adern das Blut von Drachen fließt. Das mag sogar wahr sein. Viele sind jedoch der Ansicht, dass die Behauptung in den meisten Fällen Angeberei ist oder aus dem neidischen Tratsch von Leuten entsteht, die sich die außergewöhnliche Begabung der Hexenmeister nicht erklären können.

Eigenschaften: Hexenmeister zaubern mittels angeborener Kräfte, nicht durch sorgfältig trainierte Fertigkeiten. Ihre Magie ist eher intuitiv als logisch. Sie kennen weniger Zauber als Magier und erlangen langsamer als diese Zugang zu mächtigeren Zaubern. Sie können ihre Zauber jedoch häufiger anwenden und müssen sie nicht im Voraus aussuchen und vorbereiten.

Gesinnung: Für einen Hexenmeister ist Magie eine intuitive Kunst, keine Wissenschaft. Die Hexerei bevorzugt einen freien, chaotischen, kreativen Geist mehr als einen disziplinierten. Daher tendieren Hexenmeister eher zum Chaos als zur Ordnung. Ihre Gesinnung variiert jedoch sehr stark.

Andere Klassen: Hexenmeister stellen fest, dass sie die meisten Gemeinsamkeiten mit Mitgliedern anderer Klassen ohne Lehrmeister haben, wie beispielsweise Druiden und Schurken. Manchmal geraten sie in Konflikte mit Mitgliedern der disziplinierteren Klassen, beispielsweise mit Paladinen und Mönchen. Da sie dieselben Zauber wie Magier anwenden, aber eine andere Methode nutzen, gibt es zwischen ihnen manchmal einen gewissen Wettbewerb.

Rolle: Die Rolle, die der Hexenmeister in der Gruppe spielt, definiert sich über seine Zauberauswahl. Wenn sich der Hexenmeister auf Zauber konzentriert, die Schaden verursachen, wird er oft zur stärksten Offensivkraft der Gruppe. Ein Hexenmeister, der sich auf Illusionen und Bezauberung verlässt, spielt hingegen eine weniger aggressive Rolle. Eine Gruppe mit einem Hexenmeister sollte vielleicht noch einen zweiten Magieanwender in ihre Reihen aufnehmen, um einen Ausgleich für die mangelnde Vielseitigkeit des Hexenmeisters zu haben. Da sich Hexenmeister auf ihr starkes Charisma verlassen, übernehmen sie oft auch die Rolle des Gruppensprechers.

Attribute: Das Charisma bestimmt, wie mächtig die Zauber sind, die ein Hexenmeister wirken kann, wie oft der Hexenmeister pro Tag zaubern kann und wie schwer es ist, diesen Zaubern zu widerstehen. Wie auch für einen Magier sind hohe Geschicklichkeit beziehungsweise Konstitution für den Hexenmeister nützlich.

Trefferwürfel: W4

Klassenfertigkeiten

- Bluffen, Konzentration und Zauberkunde.
- Fertigkeitspunkte auf der 1. Stufe: (2 + Intelligenzmodifikator) x4
- Fertigkeitspunkte auf jeder weiteren Stufe: 2 + Intelligenzmodifikator

Der Hexenmeister

Stufe	Grund- Angriffsbonus	Reflex- wurf	Willens- wurf	Zähigkeits- wurf	Speziell
1.	+0	+0	+2	+0	Vertrauten herbeirufen
2.	+1	+0	+3	+0	
3.	+1	+1	+3	+1	
4.	+2	+1	+4	+1	
5.	+2	+1	+4	+1	
6.	+3	+2	+5	+2	
7.	+3	+2	+5	+2	
8.	+4	+2	+6	+2	
9.	+4	+3	+6	+3	
10.	+5	+3	+7	+3	

Klassenmerkmale

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Hexenmeister können mit allen einfachen Waffen umgehen, aber nicht mit Rüstungen und Schilden. Rüstungen aller Art behindern die arkanen Gesten des Hexenmeisters und können beim Wirken von Zaubern, die Gesten erfordern, zu einem arkanen Zauberputzer führen.

Zauber: Ein Hexenmeister wirkt arkane Zauber. Um einen Zauber zu lernen oder zu wirken, muss der Hexenmeister Charisma 10 + Zaubergrad haben. Der SG für Rettungswürfe gegen die Zauber des Hexenmeisters beträgt 10 + Zaubergrad + Charismamodifikator des Hexenmeisters.

Wie auch andere Magieanwender kann ein Hexenmeister nur eine begrenzte Anzahl von Zaubern je Tag einsetzen. Die Anzahl der Zauber pro Tag können Sie folgender Tabelle entnehmen.

Hexenmeisterzauber pro Tag

Grad	0	1	2	3	4	5
Zauberstufe						
1.	3	1	—	—	—	—
2.	4	2	—	—	—	—
3.	4	2	1	—	—	—
4.	5	3	2	—	—	—
5.	5	3	2	1	—	—
6.	5	3	3	2	—	—
7.	6	4	3	2	1	—
8.	6	4	3	3	2	—
9.	6	4	4	3	2	1
10.	6	4	4	3	3	2

Einem Hexenmeister steht nur eine sehr begrenzte Auswahl von Zaubern zur Verfügung. Anfänglich beherrscht er vier Zauber des Grades 0 (auch als Zaubertricks bekannt) und zwei Zauber des 1. Grades. Jedes Mal, wenn er eine Stufe steigt, kann er einen oder mehrere neue Zauber lernen. Das ist in folgender Tabelle zusammengefasst:

Dem Hexenmeister bekannte Zauber

Grad	0	1	2	3	4	5
Zauberstufe						
1.	4	2	—	—	—	—
2.	5	2	—	—	—	—
3.	5	3	—	—	—	—
4.	6	3	1	—	—	—
5.	6	4	2	—	—	—
6.	7	4	2	1	—	—
7.	7	5	3	2	—	—
8.	8	5	3	2	1	—
9.	8	5	4	3	2	—
10.	9	5	4	3	2	1

Vertrauter: Ein Hexenmeister kann einen Vertrauten herbeirufen. Das dauert 24 Stunden und erfordert magische Materialien im Wert von 100 GM. Ein Vertrauter ist eine magische Bestie, die an ein kleines Tier erinnert, aber ungewöhnlich widerstandsfähig und intelligent ist. Die Kreatur ist Diener und Gefährte.

Der Hexenmeister wählt, welche Art von Vertrauten er ruft. Mit steigender Stufe wächst die Macht des Vertrauten.

Ein Vertrauter gewährt dem Meister spezielle Fähigkeiten. Da der Vertraute nicht besonders viel aushält, bleibt er stets an der Seite seines Meisters. Das reduziert die Chance, dass er einen tragischen Tod im Kampf erleidet.

Vertraute für Hexenmeister

Vertrauter	Speziell
Echse	Der Meister erhält +2 auf Willenswürfe.
Eule	Der Meister erhält +3 auf Fertigkeitwürfe für Entdecken.
Falke	Der Meister erhält +3 auf Fertigkeitwürfe für Entdecken.
Fledermaus	Der Meister erhält +3 auf Fertigkeitwürfe für Lauschen
Katze	Der Meister erhält +3 auf Fertigkeitwürfe für Leise bewegen.
Kröte	Der Meister erhält +3 Trefferpunkte.
Rabe	Der Meister erhält +3 auf Fertigkeitwürfe für Schätzen.
Ratte	Der Meister erhält +2 auf Zähigkeitswürfe.
Schlange	Der Meister erhält +3 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen.
Wiesel	Der Meister erhält +2 auf Reflexwürfe.

Kämpfer

Der Ritter auf seiner Suche, der erobernde Kriegsherr, der Vorkämpfer des Königs, der Elite-Fußsoldat, der abgehartete Söldner und der Räuberkönig: Sie alle sind Kämpfer. Kämpfer können tapfere Verteidiger der Bedürftigen, grausame Plünderer oder beherzte Abenteurer sein. Einige reihen sich in die reinsten Seelen des Landes ein und sind willens, für die Sache des Guten dem Tod ins Auge zu blicken. Andere gehören zu den Übelsten, jene, die ohne zu zögern für ihren eigenen Nutzen oder sogar aus Spaß töten. Kämpfer, die nicht aktiv auf Abenteuer ziehen, können Soldaten, Wachen, Leibwächter, Vorkämpfer oder Gesetzeshüter sein.

Eigenschaften: Kämpfer sind mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen vertraut und können besondere Fähigkeiten im Kampf mit bestimmten Waffen entwickeln.

Gesinnung: Jede

Andere Klassen: Der Kämpfer spielt in einem direkten Kampf seine volle Stärke aus. Doch er muss sich in Bezug auf Magie, Heilung und Auskundschaftung auf andere verlassen. In einem Team steht der Kämpfer in der vordersten Reihe, beschützt die anderen Gruppenmitglieder und bringt die härtesten Gegner zu Fall.

Rolle: In den meisten Abenteurergruppen übernimmt der Kämpfer die Rolle des Nahkämpfers. Er stürzt sich mitten in die Gegner, während ihn seine Gefährten mit Zaubern, Fernkampfgriffen und anderen Effekten unterstützen. Kämpfer, die sich im Fernkampf spezialisieren, können sich als sehr tödlich erweisen. Falls es jedoch keine anderen Charaktere in der Gruppe gibt, die in der Frontreihe stehen können, sehen sie sich öfter zum Nahkampf gezwungen, als ihnen lieb ist.

Attribute: Stärke ist für Kämpfer besonders wichtig, da sie ihre Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf verbessert. Konstitution ist wichtig, da sie Kämpfern sehr viele Trefferpunkte verschafft, welche sie in ihren vielen Kämpfen benötigen. Geschicklichkeit ist wichtig für Kämpfer, die gute Bogenschützen sein wollen oder Zugang zu bestimmten, von der Geschicklichkeit abhängigen Talenten anstreben. Die schwere Rüstung, die Kämpfer zumeist tragen, reduziert jedoch die Vorteile einer sehr hohen Geschicklichkeit.

Trefferwürfel: W10

Klassenfertigkeiten

- Einschüchtern.
- Fertigkeitpunkte auf der 1. Stufe: (2 + Intelligenzmodifikator) x4
- Fertigkeitpunkte auf jeder weiteren Stufe: 2 + Intelligenzmodifikator

Der Kämpfer

Stufe	Grund-Angriffsbonus	Reflex-wurf	Willens-wurf	Zähigkeits-wurf	Speziell
1.	+1	+0	+0	+2	Bonustalent
2.	+2	+0	+0	+3	Bonustalent
3.	+3	+1	+1	+3	
4.	+4	+1	+1	+4	Bonustalent
5.	+5	+1	+1	+4	

6.	+6/+1	+2	+2	+5	Bonustalent
7.	+7/+2	+2	+2	+5	
8.	+8/+3	+2	+2	+6	Bonustalent
9.	+9/+4	+3	+3	+6	
10.	+10/+5	+3	+3	+7	Bonustalent

In der Spalte „Grund-Angriffsbonus“ steht die erste Zahl für den Angriffsbonus beim ersten Angriff und die zweite Zahl für den Angriffsbonus beim zweiten Angriff in der gleichen Runde.

Klassenmerkmale

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Kämpfer kann mit allen einfachen Waffen und allen Kriegswaffen umgehen. Er ist im Umgang mit jeglicher Rüstung (leichte, mittelschwere und schwere), sowie im Umgang mit Schilden geübt.

Bonustalente: Auf der 1. Stufe erhält ein Kämpfer ein Bonustalent, das er aus einer Liste von Talenten auswählen muss, die im Kampf eingesetzt werden. Als Mensch erhält er ein zusätzliches Bonustalent auf der 1. Stufe. Alle zwei weiteren Stufen erhält der Kämpfer ein weiteres Bonustalent (auf der 2., 4., 6., 8. und 10. Stufe). Ein Kämpfer muss alle Voraussetzungen erfüllen, um ein bestimmtes Bonustalent zu wählen (also beispielsweise Mindestwerte bei den Attributen oder beim Grund-Angriffsbonus).

Diese Bonustalente gibt es zusätzlich zu dem Talent, das der Charakter alle drei Stufen erhält.

Kleriker

Das Werk der Götter ist überall zu finden, an Orten natürlicher Schönheit und bei mächtigen Kreuzzügen, in hoch aufragenden Tempeln und den Herzen der Gläubigen. Wie unter Sterblichen auch, gibt es unter Göttern die gesamte Bandbreite an Persönlichkeiten, von gutmütig bis bösartig, von reserviert bis aufdringlich, von einfach bis undurchschaubar. Die Götter wirken jedoch zumeist durch Mittelsmänner: ihre Kleriker. Gute Kleriker heilen, schützen und vergelten. Böse Kleriker plündern, zerstören und sabotieren.

Eigenschaften: Kleriker sind Meister der göttlichen Magie, deren besondere Stärke in der Heilung liegt. Selbst ein unerfahrener Kleriker kann Leute ins Leben zurückrufen, die sich an der Schwelle des Todes befinden, und ein erfahrener Kleriker kann auch noch jene retten, welche die Schwelle schon überschritten haben.

Da Kleriker göttliche Energie kanalisieren können, können sie auf Untote einwirken. Ein guter Kleriker kann Untote vertreiben oder sie sogar zerstören. Ein böser Kleriker kann sie unter seine Kontrolle zwingen.

Kleriker verfügen über eine Ausbildung im Kampf. Sie können einfache Waffen einsetzen und sind im Umgang mit allen Arten von Rüstungen trainiert, da das Tragen einer Rüstung keinerlei Behinderung beim Wirken von göttlichen Zaubern darstellt, im Gegensatz zu arkanen Zaubern.

Gesinnung: Wie die Götter, denen sie dienen, können Kleriker jede Gesinnung haben. Da die Leute bereitwilliger gute Gottheiten verehren als neutrale oder böse

Götter, sind gute Kleriker zahlreicher als böse. Kleriker neigen auch eher zur Ordnung als zum Chaos, da die rechtschaffenen Religionen strukturierter und daher besser in der Lage sind, Kleriker zu rekrutieren und auszubilden.

In der Regel hat ein Kleriker dieselbe Gesinnung wie seine Gottheit, obwohl einige Kleriker „einen Schritt“ von ihren jeweiligen Gottheiten entfernt stehen. Außerdem kann ein Kleriker nicht neutral sein, es sei denn, seine Gottheit wäre neutral.

Andere Klassen: In einer Gruppe von Abenteurern ist der Kleriker jedermanns Freund und daher häufig „der Leim, der die Gruppe zusammenhält“. Er kanalisiert göttliche Energie und hält so die anderen am Leben. Kleriker geraten manchmal mit Druiden aneinander, da die Druiden eine ältere, ursprünglichere Beziehung zwischen dem Sterblichen und dem Göttlichen repräsentieren. Zumeist bestimmt jedoch die Religion eines Klerikers, wie er mit anderen zurechtkommt.

Rolle: Der Kleriker ist der wichtigste Heiler der Gruppe und ein Spezialist auf dem Gebiet der magischen Aufklärung und Verteidigung. Kleriker können sich in einem Kampf durchsetzen behaupten, es ist jedoch nicht ratsam, dass sie gleich in die vorderste Reihe stürmen.

Attribute: Die Weisheit bestimmt, wie mächtig die Zauber sind, die ein Kleriker wirken kann, wie oft der Kleriker pro Tag zaubern kann und wie schwer es ist, diesen Zaubern zu widerstehen. Eine hohe Konstitution verbessert die Trefferpunkte des Klerikers, und ein hohes Charisma verbessert seine Fähigkeit, Untote zu vertreiben.

Trefferwürfel: W8

Klassenfertigkeiten

- Diplomatie, Heilkunde, Konzentration und Zauberkunde.
- Domänen und Klassenfertigkeiten: Ein Kleriker, der die Domäne Reisen wählt, verfügt zusätzlich über die Klassenfertigkeit Überlebenskunst. Ein Kleriker, der die Domäne Tricks wählt, verfügt zusätzlich über die Klassenfertigkeit Bluffen und Verstecken.
- Fertigkeitpunkte auf der 1. Stufe: (2 + Intelligenzmodifikator) x4
- Fertigkeitpunkte auf jeder weiteren Stufe: 2 + Intelligenzmodifikator

Der Kleriker

Stufe	Grund- Angriffsbonus	Reflex- wurf	Willens- wurf	Zähigkeits- wurf	Speziell
1.	+0	+0	+2	+2	Untote einschüchtern oder vertreiben
2.	+1	+0	+3	+3	
3.	+2	+1	+3	+3	
4.	+3	+1	+4	+4	
5.	+3	+1	+4	+4	
6.	+4	+2	+5	+5	
7.	+5	+2	+5	+5	
8.	+6/+1	+2	+6	+6	
9.	+6/+1	+3	+6	+6	
10.	+7/+2	+3	+7	+7	

Klassenmerkmale

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Kleriker sind im Umgang mit allen einfachen Waffen geübt; sie können alle Rüstungen tragen (leichte, mittelschwere und schwere) und sind im Umgang mit Schilden geübt. Jeder Gott hat eine bevorzugte Waffe, und für den Kleriker ist es eine Frage der Ehre, hauptsächlich mit dieser Waffe zu kämpfen. Ein Kleriker, der die Domäne des Krieges gewählt hat, erhält das Talent Waffenfokus mit der entsprechenden Waffe. Außerdem erhält er das Talent Umgang mit Kriegswaffen mit der entsprechenden Waffe, falls es sich um eine Kriegswaffe handelt.

Zauber: Ein Kleriker wirkt göttliche Zauber (ganz so wie ein Druide, Paladin oder Waldläufer). Die Gesinnung eines Klerikers kann ihn jedoch daran hindern, bestimmte Zauber zu wirken, wenn diese seinen Moralvorstellungen oder seiner Ethik zuwiderlaufen (siehe auch Domänenzauber).

Um einen Zauber vorzubereiten und zu wirken, muss der Kleriker Weisheit 10 + Grad des Zaubers haben (Weisheit 10 für Zauber des Grades 0, Weisheit 11 für Zauber des 1. Grades usw.)

Wie auch andere Magieanwender kann ein Kleriker nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern eines bestimmten Grades pro Tag wirken. Ein Kleriker mit einem hohen Weisheitswert erhält zusätzliche Bonuszauber.

Abgesehen von einer bestimmten Anzahl von Zaubern des 1. bis 5. Grades (siehe Tabelle), die ein Kleriker jeden Tag wirken kann, kann er pro Zaubergrad, den er beherrscht, einen Domänenzauber pro Tag wirken. Das wird durch die „+1“ in der folgenden Tabelle symbolisiert. Domänenzauber gibt es zusätzlich zu den Bonuszaubern durch hohe Weisheit.

Klerikerzauber pro Tag

Grad	0	1	2	3	4	5
Zauberstufe						
1.	3	1+1	–	–	–	–
2.	4	2+1	–	–	–	–
3.	4	2+1	1+1	–	–	–
4.	5	3+1	2+1	–	–	–
5.	5	3+1	2+1	1+1	–	–
6.	5	3+1	3+1	2+1	–	–
7.	6	4+1	3+1	2+1	1+1	–
8.	6	4+1	3+1	3+1	2+1	–
9.	6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
10.	6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1

Götter, Domänen und Domänenzauber: Der Gott, den der Kleriker anbetet, bestimmt die Gesinnung des Klerikers sowie seine Einstellungen, Weltanschauung und welche Zauber er einsetzen kann.

Wenn der typische Kleriker eines bestimmten Gottes einem bestimmten Volk ange-

hört, müssen Sie einen Charakter dieses Volkes wählen, um einen Kleriker des Gottes zu spielen. Es kann zwar vorkommen, dass der Gott Anhänger bei anderen Völkern hat, doch das sind keine Kleriker. (Siehe dazu auch die Tabelle der Götter auf Seite 53.)

Der Kleriker wählt zwei der Domänen, über die sein Gott gebietet, für sich aus. Zwar sind die Kleriker der jeweiligen Religion in ihrer Verehrung der Gottheit geeint, aber jede Religion umfasst verschiedene Aspekte. Sie können eine Gesinnungsdomäne (Gutes, Böses, Chaos und Ordnung) nur dann auswählen, wenn Ihre Gesinnung jener Domäne entspricht.

Jede Domäne verschafft Ihrem Kleriker Zugang zu einem Domänenzauber auf jedem Zaubergang, angefangen beim 1. Grad, sowie eine gewährte Kraft. Ihr Kleriker erhält die gewährten Kräfte aller ausgewählten Domänen. Ein Kleriker muss sich jeden Tag entscheiden, welchen der beiden Domänenzauber eines Zauberganges, auf den er Zugriff hat, er vorbereitet. Wenn ein Domänenzauber nicht in der Zaubersammlung der Kleriker steht, kann er ihn nur als Domänenzauber vorbereiten.

Spontan zaubern: Gute Kleriker und neutrale Kleriker guter Gottheiten können gespeicherte magische Energie in heilende Zaubere leiten, die sie nicht im Voraus vorbereitet haben. Der Kleriker kann einen vorbereiteten Zauber „aufgeben“, um einen beliebigen Heilzauber vom gleichen oder einem niedrigeren Zaubergang zu wirken. So könnte beispielsweise ein guter Kleriker, der einen Befehl vorbereitet hat (Zauber des 1. Grades), den Befehl aufgeben, um stattdessen Leichte Wunden heilen zu wirken (ebenfalls ein Zauber des 1. Grades). Kleriker guter Gottheiten können Heilzauber auf diese Weise wirken, da sie besonders geübt im Einsatz Positiver Energie sind.

Ein böser Kleriker oder ein neutraler Kleriker einer bösen Gottheit andererseits kann seine vorbereiteten Zaubere nicht in Heilzauber umwandeln. Er kann sie jedoch in Wunden verursachende Zaubere umwandeln. Solche Kleriker sind besonders geübt im Einsatz Negativer Energie.

Ein Kleriker, der selbst und dessen Gottheit weder gut noch böse sind, kann seine Zaubere entweder in Heilzauber oder in Wunden verursachende Zaubere umwandeln (Wahl des Spielers), je nachdem, ob der Priester geübt im Einsatz von Positiver oder Negativer Energie ist. Wenn der Spieler diese Wahl einmal getroffen hat, kann sie nicht wieder rückgängig gemacht werden. Diese Wahl legt auch fest, ob der neutrale Kleriker Untote vertreibt oder sie befiehlt.

Ausnahmen: Alle rechtschaffenen neutralen Kleriker von Wee Jas wandeln ihre Zaubere in Wunden verursachende Zaubere um, nicht in Heilzauber. Alle Kleriker von St. Cuthbert und alle nicht bösen Kleriker von Obad-Hai wandeln ihre Zaubere in Heilzauber um, nicht in Wunden verursachende Zaubere.

Chaotische, Böse, Gute und Rechtschaffene Zaubere: Ein Kleriker kann keinen Zauber wirken, dessen Gesinnung der seines Gottes zuwiderläuft. So kann beispielsweise ein guter Kleriker (oder ein guter Kleriker einer neutralen Gottheit) keine bösen Zaubere wirken. Wenn ein Zauber eine Gesinnung hat, wird das in der Zaubersammlung angegeben.

Untote vertreiben oder einschüchtern: Ein guter Kleriker oder ein neutraler Kleriker, der eine gute Gottheit verehrt, besitzt die übernatürliche Fähigkeit, Untote, wie Skelette, Zombies, Geister und Vampire, zu vertreiben, indem er seine heiligen Kräfte durch sein Heiliges (oder Unheiliges) Symbol lenkt.

Böse und neutrale Kleriker, die böse Gottheiten verehren, können solche Wesen einschüchtern. Neutrale Kleriker von neutralen Gottheiten können das eine oder das andere

tun (Wahl des Spielers), je nachdem, ob der Kleriker geübt im Einsatz von Positiver oder Negativer Energie ist. Sobald der Spieler diese Wahl getroffen hat, kann sie nicht mehr rückgängig gemacht werden. Diese Wahl legt auch fest, ob ein neutraler Kleriker spontan Heilzauber oder Wunden verursachende Zaubere wirken kann (siehe dort).

Ausnahmen: Alle rechtschaffenen neutralen Kleriker von Wee Jas schüchtern Untote ein oder befiehlt sie. Alle Kleriker von St. Cuthbert und alle nicht bösen Kleriker von Obad-Hai vertreiben oder zerstören Untote.

Die Zahl der Versuche, die einem Kleriker pro Tag zum Vertreiben oder Einschüchtern von Untoten zur Verfügung stehen, entspricht 3 plus seinem Charismamodifikator.

Gott	Gesinnung	Domänen	Typische Anhänger
Bocob, der Gott der Magie	Neutral	Magie, Tricks, Wissen	Magier, Hexenmeister, Gelehrte
Corellon Larethian, der Gott der Elfen	Chaotisch gut	Chaos, Gutes, Krieg, Schutz	Elfen, Halb-Elfen, Barden
Ehlonna, die Göttin der Wälder	Neutral gut	Gutes, Pflanzen, Sonne, Tiere	Elfen, Gnome, Halb-Elfen, Halblinge, Waldläufer, Druiden
Erythnul, der Gott der Zerstörung	Chaotisch böse	Böses, Chaos, Krieg, Tricks	Böse Kämpfer, Barbaren, Schurken
Fharlanghn, der Gott der Wege	Neutral	Glück, Reisen, Schutz	Barden, Abenteurer, Händler
Garl Glittergold, der Gott der Gnome	Neutral gut	Gutes, Schutz, Tricks	Gnome
Gruumsh, der Gott der Orks	Chaotisch böse	Böses, Chaos, Krieg, Stärke	Halb-Orks, Orks
Heironeus, der Gott der Tapferkeit	Rechtschaffen gut	Gutes, Krieg, Ordnung	Paladine, Kämpfer, Mönche
Hextor, der Gott der Tyrannei	Rechtschaffen böse	Böses, Krieg, Ordnung, Zerstörung	Böse, Kämpfer, Mönche
Kord, der Gott der Stärke	Chaotisch gut	Chaos, Glück, Gutes, Stärke	Kämpfer, Barbaren, Schurken, Athleten
Moradin, der Gott der Zwerge	Rechtschaffen gut	Erde, Gutes, Ordnung, Schutz	Zwerge
Nerull, der Gott des Todes	Neutral böse	Böses, Tod, Tricks	Böse Nekromanten, Schurken
Obad-Hai, der Gott der Natur	Neutral	Erde, Feuer, Luft, Pflanzen, Tiere, Wasser	Druiden, Barbaren, Waldläufer
Olidammara, der Gott der Diebe	Chaotisch neutral	Chaos, Glück, Tricks	Schurken, Barden, Diebe
Pelor, der Sonnengott	Neutral gut	Gutes, Heilung, Sonne	Stärke, Waldläufer, Barden
St. Cuthbert, der Gott der Vergeltung	Rechtschaffen neutral	Ordnung, Schutz, Stärke, Zerstörung	Kämpfer, Mönche, Soldaten
Vecna, der Gott der Geheimnisse	Neutral böse	Böses, Magie, Wissen	Böse Magier, Hexenmeister, Schurken, Spione
Wee Jas, die Göttin des Todes und der Magie	Rechtschaffen neutral	Magie, Ordnung, Tod	Magier, Nekromanten, Hexenmeister
Yondalla, die Göttin der Halblinge	Rechtschaffen gut	Gutes, Ordnung, Schutz	Halblinge

Magier

Ein paar unverständliche Worte und eine fließende Geste haben mehr Kraft in sich als eine Streitaxt, wenn es sich bei ihnen um die Worte und Gesten eines Magiers handelt. Diese einfachen Handlungen lassen Magie einfach erscheinen, aber sie deuten gerade mal an, wie viel Zeit ein Magier über seinem Zauberbuch brüten muss, um jeden Zauber für die Anwendung vorzubereiten, und wie viele Jahre er zuvor in der Lehre verbracht hat, um die Kunst der Magie zu lernen. Für einen Magier ist die Magie kein Talent, sondern eine schwierige, aber lohnende Kunst.

Eigenschaften: Die Stärke des Magiers liegt in seinen Zaubern. Alles andere ist zweitrangig. Je mächtiger der Magier er wird, desto mehr Zauber lernt er.

Einige Magier ziehen es vor, sich auf eine bestimmte Art von Magie zu spezialisieren. Die Spezialisierung macht den Magier in seinem ausgewählten Feld mächtiger. Aber es macht es ihm auch unmöglich, einige der nicht zu seinem Spezialgebiet gehörenden Zaubern anzuwenden. Sie müssen sich bei der Charaktererschaffung entscheiden, ob sich der Magier spezialisieren will. Diese Entscheidung kann später nicht mehr geändert werden.

Wie ein Hexenmeister kann ein Magier einen Vertrauten herbeirufen, einen kleinen magischen Tiergefährten, der ihm dient.

Gesinnung: Insgesamt tendieren Magier eher zur Ordnung als zum Chaos, da das Studium der Magie jene belohnt, die diszipliniert sind. Illusionisten und Wandler sind jedoch Meister der Täuschung beziehungsweise der Veränderung. Sie bevorzugen das Chaos gegenüber der Ordnung.

Andere Klassen: Magier arbeiten gern mit Mitgliedern anderer Klassen zusammen. Sie lieben es, ihre Zaubern hinter dem Schutz starker Kämpfer zu wirken, Schurken „magisch aufzupumpen“ und sie zum Spähen loszuschicken und sich auf die göttliche Heilung durch Kleriker verlassen zu können. Sie mögen einige Arten von Leuten, wie Hexenmeister, Schurken und Barden, für nicht ernsthaft genug halten, aber sie richten nicht über sie.

Rolle: Die Rolle des Magiers hängt zum Teil von seiner Zauberauswahl ab, wobei aber die meisten Magier über ähnliche Kräfte verfügen. Magier gehören zu den Magieanwendern mit der größten Angriffsstärke. Es stehen ihnen zahlreiche Optionen zur Verfügung, um Gegner zu neutralisieren.

Attribute: Die Intelligenz bestimmt, wie mächtig die Zaubern sind, die ein Magier wirkt, wie oft der Magier pro Tag zaubern kann und wie schwer es ist, diesen Zaubern zu widerstehen. Eine hohe Geschicklichkeit ist nützlich für den Magier, der üblicherweise kaum oder gar keine Rüstung trägt, da sie ihm einen Bonus auf seine Rüstungsklasse verschafft. Eine gute Konstitution verleiht dem Magier zusätzliche Trefferpunkte, eine Eigenschaft, an der es ihm sonst eher mangelt.

Trefferwürfel: W4

Klassenfertigkeiten

- Bluffen, Konzentration und Zauberkunde.
- Fertigkeitpunkte auf der 1. Stufe: (2 + Intelligenzmodifikator) x4
- Fertigkeitpunkte auf jeder weiteren Stufe: 2 + Intelligenzmodifikator

Der Magier

Stufe	Grund-Angriffsbonus	Reflex-wurf	Willens-wurf	Zähigkeits-wurf	Speziell
1.	+0	+0	+2	+0	Vertrauten herbeirufen, Schriftrolle anfertigen
2.	+1	+0	+3	+0	
3.	+1	+1	+3	+1	
4.	+2	+1	+4	+1	
5.	+2	+1	+4	+1	Bonustalent
6.	+3	+2	+5	+2	
7.	+3	+2	+5	+2	
8.	+4	+2	+6	+2	
9.	+4	+3	+6	+3	
10.	+5	+3	+7	+3	Bonustalent

Klassenmerkmale

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Magier sind im Umgang mit Dolch, Kampfstab, Keule, leichter und schwerer Armbrust geschult. Sie können weder mit Rüstungen noch mit Schilden umgehen. Rüstungen aller Art behindern die arkanen Gesten des Magiers und können beim Wirken von Zaubern, die Gesten erfordern, zu einem arkanen Zauberpapier führen.

Zauber: Ein Magier wirkt arkane Zaubern. Ein Magier muss seine Zaubern vorbereiten, bevor er sie wirken kann. Um einen Zauber vorzubereiten oder zu wirken, benötigt der Magier Intelligenz 10 + Zaubergad. Der SG gegen Zaubern, die vom Magier gewirkt wurden, beträgt 10 + Zaubergad + Intelligenzmodifikator des Magiers.

Wie auch andere Magieanwender kann ein Magier nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern je Tag einsetzen.

Magierzauber pro Tag

Grad	0	1	2	3	4	5
Zauberstufe						
1.	3	1	–	–	–	–
2.	4	2	–	–	–	–
3.	4	2	1	–	–	–
4.	4	3	2	–	–	–
5.	4	3	2	1	–	–
6.	4	3	3	2	–	–
7.	4	4	3	2	1	–
8.	4	4	3	3	2	–
9.	4	4	4	3	2	1
10.	4	4	4	3	3	2

Im Gegensatz zu einem Barden oder Hexenmeister kann ein Magier beliebig viele Zauber beherrschen. Er muss seine Zauber jedoch vorbereiten, bevor er sie wirken kann. Im Spiel bereitet der Magier seine Zauber stets nach einer mindest achtstündigen Rast vor.

Vertrauter: Ein Magier kann ähnlich wie ein Hexenmeister einen Vertrauten herbeirufen. Das wird im Abschnitt über Vertraute für Hexenmeister auf Seite 47 genau beschrieben.

Schriftrolle anfertigen: Auf der ersten Stufe erhält der Magier das Talent Schriftrolle anfertigen als Bonustalent. Mit dem Talent kann der Magier magische Schriftrollen anfertigen.

Bonustalente: Auf der 5. und 10. Stufe erhält der Magier ein Bonustalent für Magier.

Mönch

Über das Land verstreut liegen Klöster, kleine, ummauerte Abteien, die von Mönchen bewohnt werden. Diese Mönche streben nach persönlicher Perfektion durch Handlungen ebenso wie durch Besinnlichkeit. Sie bilden sich zu vielseitigen Kriegern aus, die im Kampf ohne Waffen oder Rüstungen geübt sind. Von guten Meistern geleitete Klöster sind für den Schutz der Bevölkerung da. Da sie zum Kampf bereit sind, selbst wenn sie sich barfüßig und in Bauernkleidung umherbewegen, sind Mönche in der Lage, sich unbemerkt unter die Bevölkerung zu mischen und Räuber, Kriegsherren und korrupte Adelige zu überraschen. Im Gegensatz dazu beherrschen von bösen Meistern geleitete Klöster die umliegenden Länder durch Furcht, fast genauso, wie es das Schloss eines bösen Kriegsherrn könnte.

Eigenschaften: Das Hauptmerkmal des Mönches ist seine Fähigkeit zum unbewaffneten und ungerüsteten Kampf. Zwar wirken Mönche keine Zauber, aber auch sie besitzen Magie. Sie bedienen sich einer subtilen Energie, die Ki genannt wird. Sie erlaubt es ihnen, unglaubliche Leistungen zu vollbringen. Das bekannteste Talent eines Mönches ist seine Fähigkeit, einen Gegner mit einem unbewaffneten Schlag zu betäuben.

Gesinnung: Ein Mönch muss eine beliebige rechtschaffene Gesinnung haben, da seine Ausbildung strikte Disziplin erfordert. Nur jene, die rechtschaffen sind, haben eine Chance, diese harte Schule erfolgreich zu beenden.

Andere Klassen: Mönche haben nur sehr wenig mit den Angehörigen anderer Klassen gemeinsam. Sowohl ihre Fertigkeiten als auch ihre Motivation unterscheiden sich dramatisch von ihnen. Mönche wissen jedoch, dass auch sie von der Unterstützung anderer profitieren können und erweisen sich normalerweise als verlässliche Gefährten.

Rolle: Der Mönch sollte seine überlegene Geschwindigkeit nutzen, um im Kampf an jener Stelle zuzuschlagen, wo er gebraucht wird, und sich dann wieder aus dem dichtesten Kampfgetümmel absetzen. Er sollte sich nicht in einen langwierigen Nahkampf verstricken lassen.

Attribute: Weisheit erhöht die speziellen offensiven und defensiven Fähigkeiten des Mönches. Geschicklichkeit verleiht dem ungerüsteten Mönch eine bessere Verteidigung und gibt Boni auf einige Klassenfertigkeiten. Stärke unterstützt die Fähigkeiten des Mönches im unbewaffneten Kampf.

Trefferwürfel: W8

Klassenfertigkeiten

- Auftreten, Diplomatie, Entdecken, Konzentration, Lauschen, Leise bewegen, Motiv erkennen, Turnen und Verstecken.

- Fertigkeitspunkte auf der 1. Stufe: (4 + Intelligenzmodifikator) x4
- Fertigkeitspunkte auf jeder weiteren Stufe: 4 + Intelligenzmodifikator

Der Mönch

Stufe	Grund-Angriffsbonus	Reflexwurf	Willenswurf	Zähigkeitswurf	Speziell	Angriffsbonus für Schlaghagel	Unbewaffneter Schaden	RK-Bonus	Ungerüstet (Bonus auf Bewegungsrate)
1.	+0	+2	+2	+2	Bonustalent, Schlaghagel, Waffenloser Schlag	-2/-2	1W6	+0	+0 m
2.	+1	+3	+3	+3	Bonustalent, Entrinnen	-1/-1	1W6	+0	+0 m
3.	+2	+3	+3	+3	Ruhiger Geist	+0/+0	1W6	+0	+10 m
4.	+3	+4	+4	+4	Ki-Schlag (Magisch), Sturz abbremsen (6 m)	+1/+1	1W8	+0	+10 m
5.	+3	+4	+4	+4	Unversehrtheit des Körpers	+2/+2	1W8	+1	+10 m
6.	+4	+5	+5	+5	Bonustalent, Sturz abbremsen (9 m)	+3/+3	1W8	+1	+ 20 m
7.	+5	+5	+5	+5	Unversehrtheit des Körpers	+4/+4	1W8	+1	20 m
8.	+6/+1	+6	+6	+6	Sturz abbremsen (12 m)	+5/+5/+0	1W10	+1	20 m
9.	+6/+1	+6	+6	+6	Verbessertes Entrinnen	+6/+6/+1	1W10	+1	30 m
10.	+7/+2	+7	+7	+7	Ki-Schlag (Rechtschaffen), Sturz abbremsen (15 m)	+7/+7/+2	1W10	+2	30 m

Klassenmerkmale

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Mönch ist geübt im Umgang mit den Waffen der Landbevölkerung und speziellen Mönchswaffen. Es handelt sich um: Armbrust (leichte oder schwere), Beil, Dolch, Kama, Kampfstab, Keule, Nunchaku, Sai, Schleuder, Shuriken, Siangham und Wurfspieß. Mönche sind nicht im Umgang mit Rüstungen und Schilden geübt. Vielmehr wird der Einsatz vieler speziellen Fähigkeiten des Mönches durch das Tragen einer Rüstung unmöglich gemacht. Ein Mönch, der eine Rüstung trägt, einen Schild verwendet oder eine mittelschwere oder schwere Last trägt, verliert seinen Bonus auf die RK, sowie seine Fähigkeiten „Schnelle Bewegung“ und „Schlaghagel“.

Schlaghagel: Der Mönch kann auf Kosten der Zielgenauigkeit mit einem wahren Schlaghagel angreifen, wenn er keine Rüstung trägt. In dem Fall erhält er in dieser Runde einen zusätzlichen Angriff mit seinem höchsten Grund-Angriffsbonus, aber dieser Angriff und alle weiteren in dieser Runde ausgeführten Angriffe unterliegen jeweils -2. Der Malus gilt für die ganze Runde, betrifft also beispielsweise auch Gelegenheitsangriffe, die ein Mönch später in der Runde erhält. Auf der 5. Stufe reduziert sich der Malus auf -1 und auf der 9. Stufe hat der Mönch beim Schlaghagel keinen Malus mehr. Um einen Schlaghagel einzusetzen, ist ein Voller Angriff erforderlich.

Ein Mönch kann den Schlaghagel auch einsetzen, wenn er mit einer speziellen Mönchswaffe (Kama, Nunchaku, Kampfstecken, Sai oder Siangham) bewaffnet ist. Hat er eine solche Waffe, kann er den zusätzlichen Angriff entweder mit der Waffe oder unbewaffnet ausführen. Der Mönch kann bei all seinen Angriffen beliebig zwischen

seinen waffenlosen Schlägen und seiner Mönchswaffe wechseln.

Bei einem Schlaghagel gilt der Bonus für hohe Stärke für alle Angriffe, egal ob der Mönch seine Waffe in der Haupt- oder in der Nebenhand oder mit beiden Händen Mönchswaffen führt. Während eines Schlaghagels kann der Mönch nur mit Mönchswaffen angreifen.

Kämpft der Mönch mit einem Kampfstab und setzt einen Schlaghagel ein, so zählt jedes Ende des Kampfstabs wie eine eigene Waffe. Obwohl der Mönch einen Kampfstab nur beidhändig führen kann, kann er dennoch zwischen waffenlosen Schlägen und Schlägen mit dem Kampfstab abwechseln, solange er noch über genügend Angriff verfügt.

Waffenloser Schlag: Mönche sind sehr gut im unbewaffneten Kampf ausgebildet. Sie haben erhebliche Vorteile in dieser Kampfweise. Ein Mönch, der unbewaffnet kämpft, erhält ab der 1. Stufe die Vorteile des Talent *„Verbesserter Waffenloser Schlag“* und provoziert somit keine Gelegenheitsangriffe von bewaffneten Gegnern, die er schlägt. Die Angriffe eines Mönches können mit einer beliebigen Faust oder sogar mit Ellbogen, Knie oder Fuß ausgeführt werden. Es macht daher für einen unbewaffnet kämpfenden Mönch keinen Sinn, einen Angriff mit der Zweithand auszuführen. Ein Mönch addiert daher auf all seine Schläge seinen vollen Stärkebonus.

Normalerweise richtet ein Mönch normalen Schaden mit unbewaffneten Schlägen an, er kann aber jederzeit Betäubungsschaden verursachen, ohne einen Malus auf seinen Angriffswurf zu erleiden.

Für den Zweck von Zaubern, die Waffen verbessern, z. B. *„Magische Fänge“* und *„Magische Waffe“*, werden die Hände eines Mönchs sowohl als natürliche Waffe als auch als gefertigte Waffe behandelt.

Bonustalente: Ein Mönch erhält die folgenden Bonustalente. Er muss dafür nicht die nötigen Voraussetzungen erfüllen:

- 1. Stufe: Der Mönch kann *„Betäubender Schlag“* auswählen
- 2. Stufe: Der Mönch kann entweder *„Kampfreflexe“* oder *„Geschosse abwehren“* auswählen
- 6. Stufe: Der Mönch kann *„Verbessertes Zu Fall bringen“* auswählen

Entrinnen: Ein Mönch der 2. oder einer höheren Stufe kann selbst magischen und ungewöhnlichen Angriffen mit großer Gewandtheit entgegen. Gelingt einem Mönch ein erfolgreicher Reflexwurf gegen einen Angriff, der üblicherweise bei erfolgreichem Rettungswurf halben Schaden anrichtet (wie der feurige Odem eines Roten Drachen oder ein Feuerball), nimmt der Mönch stattdessen keinen Schaden. Entrinnen kann nur angewendet werden, wenn der Mönch keine Rüstung oder nur eine leichte Rüstung trägt. Ist der Mönch hilflos (beispielsweise, weil er bewusstlos oder gelähmt ist), kann er Entrinnen nicht einsetzen.

Erhöhte Bewegungsrate: Ab der 3. Stufe und auf höheren Stufen erhält der Mönch einen Verbesserungsbonus auf seine Bewegungsrate. Trägt der Mönch eine Rüstung (selbst wenn es sich um eine leichte Rüstung handelt) oder trägt er eine mittelschwere oder schwere Last, verliert er den Bonus.

Ruhiger Geist: Ab der 3. Stufe erhält der Mönch +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber der Schule Verzauberung. Die zahlreichen Meditationen und die innere Einkerer haben den Mönch gegen Angriffe, die auf den Geist abzielen, widerstandsfähig gemacht.

Ki-Schlag: Ab der 4. Stufe sind die unbewaffneten Angriffe des Mönchs von der Kraft des Ki erfüllt. Alle unbewaffneten Angriffe werden wie ein Angriff mit einer magischen Waffe behandelt, um Schadensreduzierung zu überwinden. Der Ki-Schlag verbessert sich mit steigender Stufe des Mönchs. Ab der 10. Stufe werden waffenlose Angriffe auch wie ein Angriff mit einer rechtschaffenen Waffe behandelt, um zu ermitteln, ob der Angriff Schadensreduzierung oder Härte (von Truhen usw.) überwindet.

Reinheit des Körpers: Ab der 5. Stufe erlangt der Mönch Kontrolle über sein Immunsystem. Er ist gegen alle Krankheiten außer übernatürliche und magische Krankheiten (wie Mumienfäule und Lykanthropie) immun.

Unversehrtheit des Körpers: Ab der 7. Stufe kann ein Mönch seine eigenen Wunden heilen, und zwar doppelt so viele SP, wie er Klassenstufen hat. Der Mönch kann die Heilung auf mehrere Anwendungen verteilen.

Verbessertes Entrinnen: Auf der 9. Stufe verbessert sich die Fähigkeit eines Mönchs, Gefahren zu entrinnen. Er nimmt weiterhin keinen Schaden bei erfolgreichen Reflexwürfen gegen Angriffe wie einen Feuerball und erleidet ab jetzt nur halben Schaden bei einem misslungenen Rettungswurf. Wenn der Mönch hilflos ist (beispielsweise, weil er bewusstlos oder gelähmt ist), kann er die Fähigkeit nicht einsetzen.

Mönche mit Klassenkombination

Wie auch alle anderen Charaktere kann ein Mönch ein Charakter mit Klassenkombination sein. Ein Mönch, der jedoch eine neue Klasse hinzufügt oder die Stufe einer bestehenden anderen Klasse außer Mönch erhöht, kann nie mehr Stufen als Mönch steigern. Er behält jedoch all seine bisher erworbenen Fähigkeiten als Mönch bei.

Paladin

Die Leidenschaft, Gutes zu tun, der Willen, die Ordnung aufrechtzuerhalten, und die Macht, das Böse zu besiegen: Das sind die drei Waffen des Paladins. Nur Wenige besitzen die Reinheit und die Hingabe, die nötig sind, um den Pfad des Paladins zu beschreiten. Aber diese Wenigen werden mit der Kraft belohnt, zu beschützen, zu heilen und zu zerschmettern. In einem Land voller intriganter Magier, unheiliger Priester, blutrünstiger Drachen und infernalischer Bestien ist der Paladin die letzte Hoffnung, die nicht ausgelöscht werden kann.

Eigenschaften: Göttliche Kräfte schützen den Paladin und verleihen ihm seine besonderen Kräfte. Sie wehren Schaden ab, schützen ihn vor Krankheit, und geben ihm die Kraft, sich selbst und andere zu heilen. Ein Paladin kann diese Kräfte auch nutzen, um das Böse zu zerstören.

Gesinnung: Ein Paladin muss rechtschaffen gut sein. Er kann die göttlichen Kräfte nur nutzen, wenn er dieser Gesinnung streng treu ist.

Andere Klassen: Paladine arbeiten gut mit den Angehörigen anderer Klassen zusammen, vor allem, wenn sie sich dem Guten verschrieben haben. Er kommt allerdings in Konflikt mit bösen Charakteren oder Charakteren, die böse Taten begehen.

Rolle: Der Paladin erfüllt die Rolle des Nahkämpfers der Gruppe. Der Paladin kann jedoch auch als zusätzlicher Heiler und charismatischer Anführer agieren.

Attribute: Das Charisma erhöht die Fähigkeit des Paladins zur Heilung, zum Selbstschutz und zum Vertreiben von Untoten. Stärke ist aufgrund ihrer Bedeutung im

Kampf für einen Paladin wichtig. Um Zugang zu den mächtigsten Zaubern des Paladins zu erhalten, benötigt er Weisheit 14 oder mehr. Um überhaupt Paladinzauber wirken zu können, ist Weisheit 11 oder mehr nötig.

Trefferwürfel: W10

Klassenfertigkeiten

- Diplomatie, Heilkunde, Konzentration und Motiv erkennen.
- Fertigkeitpunkte auf der 1. Stufe: (2 + Intelligenzmodifikator) x4
- Fertigkeitpunkte auf jeder weiteren Stufe: 2 + Intelligenzmodifikator

Der Paladin

Stufe	Grund-Angriffsbonus	Reflex-wurf	Willens-wurf	Zähigkeits-wurf	Speziell
1.	+1	+0	+0	+2	Aura des Guten, Böses entdecken, Böses niederstrecken (1/täglich)
2.	+2	+0	+0	+3	Göttliche Würde, Hände auflegen
3.	+3	+1	+1	+3	Aura der Tapferkeit, Göttliche Gesundheit
4.	+4	+1	+1	+4	Untote vertreiben
5.	+5	+1	+1	+4	Böses niederstrecken (2/täglich)
6.	+6/+1	+2	+2	+5	Krankheit kurieren (1/Woche)
7.	+7/+2	+2	+2	+5	
8.	+8/+3	+2	+2	+6	
9.	+9/+4	+3	+3	+6	Krankheit kurieren (2/Woche)
10.	+10/+5	+3	+3	+7	Böses niederstrecken (3/täglich)

Klassenmerkmale

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Paladine können mit allen einfachen Waffen und allen Kriegswaffen umgehen. Sie sind im Umgang mit allen Rüstungen (leichten, mittelschweren und schweren) und im Umgang mit allen Schilden geübt.

Aura des Guten: Die Stärke der Aura des Guten (siehe Gutes entdecken) entspricht der Paladinstufe. Sie ähnelt der Aura, die ein Kleriker eines guten Gottes hat.

Böses entdecken: Ein Paladin kann jederzeit Böses entdecken, wie der gleichnamige Zauber.

Böses niederstrecken: Einmal täglich kann der Paladin versuchen, Böses mit einem normalen Nahkampfangriff niederzustrecken. Er addiert seinen Bonus für hohes Charisma auf seinen Angriffswurf. Bei einem Treffer richtet der Angriff +1 SP pro Klassenstufe an. Wenn der Paladin die Fähigkeit versehentlich gegen eine nicht böse Kreatur verwendet, wird die Anwendung verbraucht, hat aber keine Auswirkung.

Ab der 5. und 10. Stufe erhält der Paladin jeweils eine zusätzliche Anwendung der Fähigkeit je Tag.

Göttliche Würde: Ab der 2. Stufe addiert der Paladin seinen Charismabonus zu all

seinen Rettungswürfen, wenn er über einen Charismabonus verfügt.

Hände auflegen: Ein Paladin mit Charisma 12 oder höher kann mit seiner Berührung Wunden heilen. Er kann jeden Tag eine Anzahl von Trefferpunkten heilen, die seinem Charismabonus mal seiner Stufe entspricht. So könnte beispielsweise ein Paladin der 7. Stufe mit Charisma 16 (+3) bis zu 21 Schadenspunkte heilen. Er kann die Heilung auf mehrere Empfänger aufteilen und muss sie nicht komplett auf einmal einsetzen. Hände auflegen ist eine zauberähnliche Fähigkeit, deren Einsatz eine Standard-Aktion erfordert.

Alternativ kann der Paladin einige oder alle dieser Punkte dazu einsetzen, untoten Wesen Schaden zuzufügen. Dieser Angriff wird wie ein Berührungsangriff mit einem Zauber gehandhabt, der keinen Gelegenheitsangriff provoziert. Der Paladin entscheidet, wie viele seiner Heilungspunkte er als Schaden verwendet, nachdem er das untote Wesen erfolgreich berührt hat.

Aura der Tapferkeit: Ab der 3. Stufe ist der Paladin gegen Furcht jeglicher Art immun. Alle Verbündeten in einem Radius von 3 m erhalten einen Moralbonus +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht. Die Fähigkeit wirkt nicht, während der Paladin bewusstlos ist oder tot.

Göttliche Gesundheit: Ab der 3. Stufe ist der Paladin gegen alle Krankheiten immun, auch gegen magische und übernatürliche Krankheiten.

Untote vertreiben: Wenn ein Paladin die 4. Stufe erreicht, erlangt er die übernatürliche Fähigkeit, Untote zu vertreiben. Die Zahl der Versuche, die einem Paladin pro Tag zum Vertreiben oder Einschüchtern von Untoten zur Verfügung stehen, entspricht 3 plus seinem Charismamodifikator. Er vertreibt Untote wie ein Kleriker, der 3 Erfahrungsstufen unter ihm steht.

Zauber: Ab der 4. Stufe erhält der Paladin die Fähigkeit, ein paar göttliche Zauber zu wirken. Dabei handelt es sich um die gleiche Art von Zaubern, wie sie Kleriker, Druiden und Waldläufer wirken. Ein Paladin muss seine Zauber vorbereiten, bevor er sie wirken kann. Um einen Zauber vorzubereiten oder zu wirken, benötigt er Weisheit 10 + Zaubergrad (also Weisheit 11 für Zauber des 2. Grades, Weisheit 12 für Zauber des 2. Grades usw.) Der SG für Rettungswürfe gegen die Zauber des Paladins beträgt 10 + Zaubergrad + Weisheitsmodifikator des Paladins.

Wie auch andere Magieanwender kann der Paladin nur eine begrenzte Anzahl von Zaubern je Tag wirken. Er erhält Bonuszauber, wenn er über eine hohe Weisheit verfügt.

Paladinzauber pro Tag

Grad	0	1
1.		
2.		
3.		
4.	0	
5.	0	
6.	1	
7.	1	

8.	1	0
9.	1	0
10.	1	1

Krankheit kurieren: Ab der 6. Stufe kann der Paladin einmal wöchentlich eine Krankheit kurieren, so als hätte er den gleichnamigen Zauber eingesetzt. Ab der 9. Stufe kann er die Fähigkeit zweimal pro Woche einsetzen.

Gefallene Paladine

Wenn die Gruppe Gräueltaten begeht oder sich einen schlechten Ruf einhandelt, kann es sein, dass der Paladin bei den hohen Mächten in Ungnade fällt. Dadurch verliert er all seine besonderen Fähigkeiten und kann keine Zaubere mehr wirken. Um Läuterung zu erlangen, muss er einen Kleriker finden, der bereit ist, Buße auf ihn zu wirken. Ein solcher Kleriker wird sicherlich einen hohen Preis fordern. Vermutlich muss der Paladin sogar einen Auftrag für ihn erfüllen.

Paladine mit einer Klassenkombination

Wie auch alle anderen Charaktere kann ein Paladin ein Charakter mit einer Klassenkombination sein. Ein Paladin, der jedoch eine neue Klasse hinzufügt oder die Stufe einer anderen bestehenden Klasse außer als Paladin erhöht, kann nie mehr Stufen als Paladin steigern. Er behält jedoch all seine Fähigkeiten als Paladin. Ein Paladin mit einer Klassenkombination kann ebenso in Ungnade fallen wie ein Paladin ohne Klassenkombination. Auch er verliert dann all seine Paladinfähigkeiten, bis er Buße tut.

Schurke

Schurken haben wenig miteinander gemeinsam. Einige sind lautlose Diebe. Andere sind redegewandte Schwindler. Wieder andere sind Späher, Spione, Diplomaten oder Schläger. Was sie gemeinsam haben, sind ihre Vielseitigkeit, ihre Anpassungsfähigkeit und ihr Einfallsreichtum. Allgemein kann man sagen, dass Schurken darin geübt sind, genau das zu erlangen, was ihnen andere verwehren wollen: den Zugang zu einer verschlossenen Schatzkammer, den sicheren Weg an einer tödlichen Falle vorbei, geheime Schlachtpläne, das Vertrauen eines Wächters oder das Geld in der Tasche irgendeiner Person.

Eigenschaften: Schurken sind hochgradig begabt und können sich auf viele der verschiedenen Arten von Fertigkeiten konzentrieren. Ein Schurke weiß, wo er zuschlagen muss, damit es weh tut. Ein Schurke, der seinen Gegner mit einem hinterhältigen Angriff erwischt, kann eine Menge Schaden austeilen.

Gesinnung: Schurken richten sich nach Gelegenheiten, nicht nach Idealen. Sie sind eher chaotisch als rechtschaffen. Schurken sind jedoch ein bunt gemischter Haufen und können jede Gesinnung besitzen.

Andere Klassen: Schurken sind besonders effizient, wenn sie von Kriegern und Magiern geschützt werden, während sie ihre Arbeit tun. Mit der überheblichen und bevormundenden Art von Paladinen haben sie jedoch manchmal ihre Probleme. Rolle: Die Rolle, die ein Schurke in der Gruppe spielt, hängt stark davon ab, welche Fertigkeiten er gewählt hat. Doch die meisten Schurken haben gewisse Gemeinsamkeiten. Sie verfügen nicht über genügend Trefferpunkte, um in einem länger dauernden Nahkampf zu bestehen, und sie verlegen sich meist auf Hinterhältige Angriffe und Fernkampf. Die Fertigkeiten des Schurken im Schleichen und im Fallen

finden machen ihn zum besten Kundschafter im Spiel.

Attribute: Geschicklichkeit betrifft viele Fertigkeiten des Schurken und bietet dem leicht gerüsteten Schurken zusätzlichen Schutz. Intelligenz und Weisheit sind wichtig für viele Fertigkeiten des Schurken. Eine hohe Intelligenz verleiht dem Schurken auch mehr Fertigkeitenspunkte, mit denen er sein Repertoire erweitern kann.

Trefferwürfel: W6

Klassenfertigkeiten

- Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Entdecken, Fingerfertigkeit, Informationen sammeln, Lauschen, Leise bewegen, Magischen Gegenstand benutzen, Mechanismus ausschalten, Motiv erkennen, Schätzen, Schlösser öffnen, Suchen, Turnen und Verstecken.
- Fertigkeitenspunkte auf der 1. Stufe: (8 + Intelligenzmodifikator) x4
- Fertigkeitenspunkte auf jeder weiteren Stufe: 8 + Intelligenzmodifikator

Der Schurke

Stufe	Grund-Angriffsbonus	Reflex-wurf	Willens-wurf	Zähigkeits-wurf	Speziell
1.	+0	+2	+0	+0	Hinterhältiger Angriff +1W6, Fallen finden
2.	+1	+3	+0	+0	Entrinnen
3.	+2	+3	+1	+1	Hinterhältiger Angriff +2W6, Fallenspürsinn +1
4.	+3	+4	+1	+1	Reflexbewegung
5.	+3	+4	+1	+1	Hinterhältiger Angriff +3W6
6.	+4	+5	+2	+2	Fallenspürsinn +2
7.	+5	+5	+2	+2	Hinterhältiger Angriff +4W6
8.	+6/+1	+6	+2	+2	Verbessertes Entrinnen
9.	+6/+1	+6	+3	+3	Hinterhältiger Angriff +5W6, Fallenspürsinn +3
10.	+7/+2	+7	+3	+3	Besondere Fähigkeit

Klassenmerkmale

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Schurke ist im Umgang mit allen einfachen Waffen sowie im Umgang mit Handarmbrust, Kurzbogen, Kurzsword und Rapier geübt. Schurken sind im Umgang mit leichten Rüstungen geübt, aber nicht mit Schilden.

Hinterhältiger Angriff: Wenn ein Schurke einen Gegner in einer Position erwischt, in der dieser nicht in der Lage ist, sich effektiv gegen seinen Angriff zu verteidigen, kann er auf eine lebenswichtige Stelle zielen und damit zusätzlichen Schaden anrichten. Grundsätzlich richtet der Angriff des Schurken immer dann zusätzlichen Schaden an, wenn dem Ziel des Schurken sein Geschicklichkeitsbonus auf die RK verwehrt ist oder wenn der Schurke das Ziel in die Zange genommen hat. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Ziel tatsächlich einen Geschicklichkeitsbonus bekommt. Der zusätzliche Schaden beträgt auf der 1. Stufe +1W6 und erhöht sich alle 2 Erfahrungsstufen

danach um einen weiteren 1W6. Sollte der Schurke mit einem hinterhältigen Angriff einen kritischen Treffer landen, wird dieser zusätzliche Schaden nicht multipliziert.

Fernkampfangriffe zählen nur dann als hinterhältige Angriffe, wenn sich das Ziel innerhalb von 9 m vom Schurken befindet. Der Schurke kann auf größere Entfernungen nicht mit so tödlicher Präzision treffen. Mit einem Totschläger oder einem unbewaffneten Schlag kann der Schurke einen hinterhältigen Angriff durchführen, der Betäubungsschaden statt normalem Schaden anrichtet. Er kann in einem hinterhältigen Angriff keine Waffe, die normalen Schaden anrichtet, verwenden, um jemanden zu betäuben, nicht einmal mit dem üblichen Malus -4, da er seine Waffe optimal einsetzen muss, um einen hinterhältigen Angriff auszuführen.

Ein Schurke kann einen hinterhältigen Angriff nur bei einem lebenden Wesen mit erkennbarer Anatomie durchführen. Untote, Konstrukte, Schleime, Pflanzen und Körperlose Wesen besitzen keine lebenswichtigen Körperteile, die man angreifen könnte. Jedes Wesen, das immun gegen kritische Treffer ist, kann auch nicht von hinterhältigen Angriffen betroffen werden. Der Schurke muss in der Lage sein, das Ziel gut genug zu sehen, um eine lebenswichtige Stelle auszumachen und diese auch erreichen können. Der Schurke kann keinen hinterhältigen Angriff auf eine Kreatur ausführen, die Tarnung besitzt, oder auf die Gliedmaßen einer Kreatur, deren lebenswichtige Organe außerhalb seiner Reichweite sind.

Fallen finden: Schurken (und nur Schurken) können mittels Suchen Fallen finden, wenn sie SG 20 (Schwierigkeitsgrad) oder mehr hat. Eine nicht magische Falle zu finden, hat SG 20 oder besser, wenn die Falle gut versteckt ist. Eine magische Falle findet man mit einem Wurf gegen SG + Grad des Zaubers, mit dem sie erschaffen wurde.

Schurken, und nur Schurken, können mittels Mechanismus ausschalten eine magische Falle entschärfen. Eine magische Falle hat SG 25 + Grad des Zaubers, mit dem sie erschaffen wurde.

Ein Schurke, der den Wurf um 10 oder mehr Punkte besteht, kann die Falle studieren, herausfinden wie sie funktioniert und mitsamt der Gruppe an der Falle vorbeikommen, ohne sie zu entschärfen.

Entrinnen: Ein Schurke der 2. Stufe kann selbst magischen und ungewöhnlichen Angriffen mit großer Gewandtheit entgehen. Gelingt einem Schurken ein erfolgreicher Reflexwurf gegen einen Angriff, der in der Regel bei erfolgreichem Rettungswurf halben Schaden anrichtet (wie der feurige Odem eines Roten Drachen oder ein Feuerball), nimmt der Schurke stattdessen keinen Schaden. Entrinnen kann nur angewendet werden, wenn der Schurke keine Rüstung oder nur eine leichte Rüstung trägt. Ist der Schurke hilflos (beispielsweise, weil er bewusstlos oder gelähmt ist), kann er Entrinnen nicht einsetzen.

Fallenspürsinn: Ab der 3. Stufe erlangt der Schurke einen Gefahrensinn, der ihm +1 auf Reflexwürfe gegen Fallen und einen Ausweichbonus +1 auf die RK gegen Angriffe durch Fallen gibt. Auf der 6. Stufe steigt der Bonus auf +2 und auf der 9. Stufe auf +3. Wenn ein Charakter derartige Boni durch mehrere Klassen bekommt, sind diese kumulativ.

Reflexbewegung: Ab der 4. Erfahrungsstufe erlangt der Schurke die außergewöhnliche Fähigkeit, auf Gefahren zu reagieren, bevor seine Sinne ihm das üblicherweise gestatten würden. Er behält er seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK, falls er einen solchen genießt, selbst wenn er auf dem falschen Fuß erwischt oder von einem unsichtbaren Gegner angegriffen wird. Er verliert jedoch weiterhin seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK, wenn er sich nicht bewegen kann.

Verbesserte Reflexbewegung: Ab der 8. Stufe kann ein Schurke nicht mehr in die Zange genommen werden. Er kann auf Angreifer zu beiden Seiten genauso mühelos reagieren, wie auf einen einzelnen Angreifer. Dadurch kann ein anderer Schurke auch keinen Gelegenheitsangriff gegen den Schurken machen, indem er ihn in die Zange nimmt, außer er hat mindestens vier Klassenstufen als Schurke mehr, als der Schurke Klassenstufen hat, den er in die Zange nehmen will.

Wenn der Charakter bereits über Reflexbewegung durch eine andere Klasse verfügt, erhält er automatisch „Verbesserte Reflexbewegung“. Die Stufen von beiden Reflexbewegungen sind kumulativ, um zu ermitteln, welche Stufe ein Schurke mindestens benötigt, um den Charakter in die Zange zu nehmen.

Spezielle Fähigkeiten

Auf der 10. Stufe kann der Schurke eine spezielle Fähigkeit von folgenden Fähigkeiten auswählen: Schwächender Schlag, Ausweichrolle, Verbessertes Entrinnen, Gelegenheit ausnutzen, Fertigkeitenmeisterschaft und Entschlüpfender Geist.

Schwächender Schlag: Ein Schurke mit der Fähigkeit kann seine Gegner mit einem Hinterhältigen Angriff nicht nur verletzen, sondern auch schwächen. Erleidet der Gegner durch einen Hinterhältigen Angriff Schaden, so nimmt er auch 2 Punkte Stärkeschaden. Der Stärkeschaden regeneriert sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt je Tag.

Ausweichrolle: Der Schurke kann einem potenziell tödlichen Schlag durch eine Rolle ausweichen, um weniger Schaden zu erleiden. Einmal pro Tag kann der Schurke, wenn er im Kampf auf 0 Trefferpunkte oder weniger reduziert wird (durch eine Waffe oder einen sonstigen Schlag, nicht durch einen Zauber oder eine besondere Fähigkeit), versuchen, diesem Schlag auszuweichen. Er macht einen Reflexwurf.

Ist dieser erfolgreich, nimmt er nur halben Schaden durch den Schlag, sonst erleidet er vollen Schaden. Er muss sich dieses Angriffs bewusst und in der Lage sein, auf ihn zu reagieren, um seine Ausweichrolle durchzuführen. Wenn er seinen Geschicklichkeitsbonus nicht auf die RK anrechnen kann, darf er auch nicht ausweichen. Da einem Charakter gegen eine solche Wirkung normalerweise kein Reflexwurf zusteht, um den Schaden zu halbieren, hat die Fähigkeit des Schurken zum Entrinnen keinen Einfluss auf die Ausweichrolle.

Verbessertes Entrinnen: Diese Fähigkeit funktioniert wie Entrinnen, mit der folgenden Änderung: Der Schurke nimmt weiterhin keinen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf gegen Zauber wie Feuerball oder einen Odemangriff. Bei einem misslungenen RW erleidet er nur noch halben Schaden. Seine Reflexe erlauben es dem Schurken, sich mit unglaublicher Geschwindigkeit aus der Gefahrenzone zu bewegen. Ist der Schurke hilflos (beispielsweise bewusstlos oder gelähmt), so kann er nicht von der Fähigkeit „Verbessertes Entrinnen“ profitieren.

Gelegenheit ausnutzen: Einmal pro Runde kann der Schurke einen Gelegenheitsangriff gegen einen Gegner durchführen, der gerade von einem anderen Charakter im Nahkampf mit einem Schlag getroffen wurde und dadurch Schaden erlitten hat. Der Angriff zählt als der Gelegenheitsangriff des Schurken für diese Runde. Selbst ein Schurke mit dem Talent Kampfrelexe kann die Fähigkeit Gelegenheit ausnutzen nicht häufiger als einmal pro Runde einsetzen.

Fertigkeitenmeisterschaft: Der Schurke ist so geübt in der Anwendung bestimmter Fähigkeiten, dass er sie selbst unter widrigen Umständen verlässlich einsetzen kann.

Wenn der Schurke die Fähigkeit wählt, erhält er +2 auf seinen Intelligenzmodifikator.

Entschlüpfender Geist: Diese außergewöhnliche Fähigkeit repräsentiert die Gabe des Schurken, sich aus magischen Wirkungen herauszuwinden, die ihn ansonsten kontrollieren oder zu etwas zwingen würden. Wenn ein Schurke mit schlüpfrigem Geist von einer Verzauberung betroffen wird und sein Rettungswurf misslingt, darf er diesen Rettungswurf eine Runde später erneut versuchen. Der SG des Rettungswurfs ändert sich nicht. Er erhält nur diese eine zusätzliche Chance für einen erfolgreichen Rettungswurf.

Waldläufer

Die Wälder sind die Heimat wilder und gerissener Kreaturen, beispielsweise blutdürstiger Eulenbären und bössartiger Täuschungsbestien. Aber raffinierter und mächtiger als diese Monster ist der Waldläufer, ein fähiger Jäger und Verfolger. Er kennt die Wälder wie seine eigene Heimat (was sie auch tatsächlich sind), und er kennt seine Beute bis zu den tödlichsten Einzelheiten genau.

Eigenschaften: Der Waldläufer ist mit einer Vielzahl von Waffen vertraut und ein fähiger Krieger. Seine Fertigkeiten als Waldläufer gestatten es ihm, in der Wildnis zu überleben. Er verfügt über besonderes Wissen über bestimmte Kreaturen. Das Band eines erfahrenen Waldläufers zur Natur ist so stark, dass er ebenso wie ein Druid e göttliche Zauber wirken kann.

Gesinnung: Waldläufer können jede Gesinnung haben. Die meisten sind gut und beschützen die unberührte Natur. Waldläufer sind auch zumeist chaotisch und ziehen es vor, dem Auf und Ab der Natur oder auch ihrem eigenen Herzen statt irgendwelchen strengen Regeln zu folgen. Böse Waldläufer sind zwar selten, aber sehr gefürchtet. Sie setzen ihre Kraft, Zauber zu wirken ein, um die zerstörerischen Kräfte der Natur zu entfesseln.

Andere Klassen: Waldläufer kommen gut mit Druiden zurecht und in gewissem Ausmaß auch mit Barbaren. Gelegentlich zanken sie sich mit Paladinen, hauptsächlich weil sie häufig die gleichen Ziele haben, sich aber in Bezug auf Moral und Einstellung zum Gesetz stark voneinander unterscheiden. Da Waldläufer nicht besonders abhängig von anderen Leuten sind, fällt es ihnen leicht, Leute zu tolerieren, die völlig anders sind als sie selbst. Die Unterschiede anderer sind ihnen einfach zu egal, als dass sie sich darüber aufregen würden.

Rolle: Der Waldläufer eignet sich besonders als Kundschafter und als unterstützender Kämpfer. Er konzentriert sich oft auf den Fernkampf und auf jene Ziele, die sich gerade für einen Angriff anbieten.

Attribute: Geschicklichkeit ist für Waldläufer wichtig, weil sie zumeist leichte Rüstung tragen und mehrere ihrer Fertigkeiten von Geschicklichkeit abhängen. Stärke ist wichtig für sie, weil Waldläufer häufig in Kämpfe verwickelt werden. Mehrere Fertigkeiten der Waldläufer basieren auf Weisheit, und Weisheit 14 oder höher wird benötigt, um Zugang zu den mächtigsten Zaubern des Waldläufers zu erhalten. Weisheit 11 oder höher ist nötig, um überhaupt Waldläuferzauber wirken zu können. Eine der klassischen Fertigkeiten des Waldläufers, nämlich die Fähigkeit, Spuren zu lesen (in TdEB wird diese Fertigkeit als Überlebenskunst bezeichnet, siehe Fertigkeiten auf Seite 76), hat ebenfalls Weisheit als Bezugsattribut.

Trefferwürfel: W8

Klassenfertigkeiten

- Entdecken, Heilkunde, Konzentration, Lauschen, Leise bewegen, Suchen, Überlebenskunst und Verstecken.
- Fertigkeitsspunkte auf der 1. Stufe: (6 + Intelligenzmodifikator) x4
- Fertigkeitsspunkte auf jeder weiteren Stufe: 6 + Intelligenzmodifikator

Der Waldläufer

Stufe	Grund-Angriffsbonus	Reflex-wurf	Willens-wurf	Zähigkeits-wurf	Speziell
1.	+1	+2	+0	+2	1. Erzfeind, Überlebenskunst, Gefühl für die Wildnis
2.	+2	+3	+0	+3	Kampfstil
3.	+3	+3	+1	+3	
4.	+4	+4	+1	+4	Tiergefährte
5.	+5	+4	+1	+4	2. Erzfeind
6.	+6/+1	+5	+2	+5	Verbesserter Kampfstil
7.	+7/+2	+5	+2	+5	Unterholz durchqueren
8.	+8/+3	+6	+2	+6	Rasches Spuren lesen
9.	+9/+4	+6	+3	+6	Entrinnen
10.	+10/+5	+7	+3	+7	3. Erzfeind

Klassenmerkmale

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Waldläufer können mit allen einfachen Waffen und allen Kriegswaffen umgehen. Sie sind im Umgang mit allen Rüstungen (leichten, mittelschweren und schweren) und im Umgang mit allen Schilden geübt.

Erzfeind: Auf der 1. Stufe kann der Waldläufer eine Kreatur als seinen Erzfeind wählen. Da er die Lebensweise der Kreatur und die Kampftechniken, die gegen die Kreatur effizient sind, ausführlich studiert hat, erhält er +2 auf Fertigkeitsswürfe für Bluffen, Entdecken, Lauschen, Motiv erkennen, und Überlebenskunst gegen Kreaturen dieser Kategorie. Außerdem erhält er +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Auf der 5. und der 10. Stufe kann der Waldläufer einen weiteren Erzfeind wählen. Außerdem erhöht sich der Bonus gegen einen Erzfeind jeweils um +2. Ein Beispiel: Ein Waldläufer der 5. Stufe hat zwei Erzfeinde. Gegen einen der beiden Erzfeinde hat er +4 auf Fertigkeitsswürfe für Bluffen, Entdecken, Lauschen, Motiv erkennen und Überlebenskunst und +4 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Gegen den anderen Erzfeind hat er nur +2. Auf der 10. Stufe hat der Waldläufer dann drei Erzfeinde und erhält nochmals +2, die er einem beliebigen der drei Erzfeinde zuweisen kann. Er hat also entweder Boni von +4, +4, +2 oder von +6, +2, +2.

Wenn der Waldläufer Humanoide oder Externare wählt, muss er außerdem eine Untergruppe wählen. Fällt eine Kreatur zufälligerweise in zwei Gruppen, die der Waldläufer als Erzfeind gewählt hat (so sind Teufel beispielsweise sowohl böse Externare, als auch rechtschaffene Externare) so zählt nur der höhere Bonus. Die Boni gegen beide Gruppen werden nicht addiert.

Kategorie	Beispiele
Aberration	Betrachter
Drache	Eisechse
Elementar	Unsichtbarer Pirscher
Externar (Böse)	Teufel
Externar (Chaotisch)	Dämon
Externar (Erde)	Xorn
Externar (Feuer)	Salamander
Externar (Gut)	Celestischer
Externar (Luft)	Pfeilfalke
Externar (Rechtschaffen)	Formianer
Externar (Wasser)	Tojanida
Feenwesen	Dryade
Humanoider (Aquatisch)	Meervolk
Humanoider (Elf)	Elf
Humanoider (Gestaltwandler)	Doppelgänger
Humanoider (Gnoll)	Gnoll
Humanoider (Goblinoider)	Hobgoblin
Humanoider (Halbling)	Halbling
Humanoider (Mensch)	Mensch
Humanoider (Ork)	Ork
Humanoider (Reptilienhaft)	Kobold
Humanoider (Zwerg)	Zwerg
Konstrukt	Golem
Magische Bestie	Täuschungsbestie
Monströser Humanoider	Minotaurus
Pflanze	Modernder Schlurfer
Riese	Oger
Schlick	Gallertwürfel
Tier	Bär
Ungeziefer	Spinne
Untoter	Zombie

Spuren lesen: Der Waldläufer erhält dieses Talent als Bonustalent. Es wird in TdEB als Überlebenskunst bezeichnet.

Kampfstil: Auf der 2. Stufe muss sich der Waldläufer für einen Kampfstil entscheiden. Wenn er sich für den Kampf mit zwei Waffen entscheidet, wird er so behandelt, als ob er über das Talent „Kampf mit zwei Waffen“ verfügen würde, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt. Die Vorteile des gewählten Kampfstils kommen nur zur

Anwendung, wenn der Waldläufer eine leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt. Er verliert alle Vorteile des Kampfstils, während er eine mittelschwere oder schwere Rüstung trägt.

Tiergefährte: Auf der 4. Stufe erhält der Waldläufer einen Tiergefährten, den er aus folgender Liste wählt: Braunbär, Echse, Eisbär, Huhn, Hund, Pandabär, Schakal, Schreckensratte oder Wolf. Es handelt sich bei den Tiergefährten um einen loyalen Diener des Waldläufers, der ihn auf all seinen Abenteuern begleitet.

Verbesserter Kampfstil: Auf der 6. Stufe verbessern sich die Fähigkeiten des Waldläufers in dem von ihm gewählten Kampfstil (Kampf mit zwei Waffen oder Bogenkampf). Hat der Waldläufer auf der 2. Stufe Bogenkampf gewählt, so wird er automatisch so behandelt, als ob er über das Talent Vielfachschuss verfügen würde, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt.

Wenn der Waldläufer auf der 2. Stufe Kampf mit zwei Waffen gewählt hat, so wird er automatisch so behandelt, als ob er über das Talent „Verbesserter Kampf“ mit zwei Waffen verfügen würde, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt.

Auch diese Vorteile gelten nur, wenn der Waldläufer keine Rüstung oder eine leichte Rüstung trägt. Er verliert alle Vorteile, wenn er in mittelschwerer oder schwerer Rüstung kämpft.

Rasches Spuren lesen: Ab der 8. Stufe kann sich der Waldläufer mit normaler Bewegungsrate bewegen, während er Spuren liest, ohne einen Malus -5 auf seinen Fertigkeitswurf zu erleiden.

Entrinnen: Ein Waldläufer der 9. Stufe kann selbst magischen und ungewöhnlichen Angriffen mit großer Gewandtheit entgegen. Gelingt einem Waldläufer ein Reflexwurf gegen einen Angriff, der üblicherweise bei erfolgreichem Rettungswurf halben Schaden anrichtet (wie der feurige Odem eines Roten Drachen oder ein Feuerball), nimmt der Waldläufer stattdessen keinen Schaden. Entrinnen kann nur angewendet werden, wenn der Waldläufer keine Rüstung oder nur eine leichte Rüstung trägt. Ist der Waldläufer hilflos (beispielsweise, weil er bewusstlos oder gelähmt ist), kann er Entrinnen nicht einsetzen.

Waldläuferzauber pro Tag

Grad	0	1
1.	–	–
2.	–	–
3.	–	–
4.	0	–
5.	0	–
6.	1	–
7.	1	–
8.	1	0
9.	1	0
10.	1	1

Charaktere mit einer Klassenkombination

Wenn Sie eine Stufe aufsteigen, können Sie eine neue Klasse hinzufügen. Ein Charakter mit mehr als einer Klasse wird als Charakter mit Klassenkombination bezeichnet. Wenn Sie eine Stufe in einer neuen Klasse steigen, erhalten Sie Trefferpunkte gemäß dem Trefferwürfel der neuen Klasse. Sie addieren den Angriffsbonus und den Rettungswurfbonus, den der Charakter in der neuen Klasse auf dieser Stufe erhält, zum bestehenden Angriffswurf, beziehungsweise zu den bestehenden Rettungswürfen. Der Charakter erhält Fertigkeitsspunkte gemäß der neuen Klasse. Auch die Punktekosten zum Steigern der Fertigkeiten (abhängig davon, welche Fertigkeiten Klassenfertigkeiten und welche klassenübergreifende Fertigkeiten sind) richten sich nach der neuen Klasse. Alle Klassenfertigkeiten und Talente, die der Charakter erhält, richten sich nach der Stufe, die er in der neuen Klasse aufgestiegen ist.

Ein Charakter kann beliebig viele Klassen haben. Unterscheiden sich die Stufen der einzelnen Klassen jedoch um mehr als eine Stufe, erleidet der Charakter einen Erfahrungspunktemalus von 20%. Eine bevorzugte Klasse zählt nicht, wenn es darum geht, ob ein Charakter einen Erfahrungspunktemalus erhält. Ein Gnom, der ein Schurke/Barde der Stufen 4/ 2 ist, erhält keinen Erfahrungspunktemalus, weil er die 2 Stufen als Barde nicht berücksichtigt. Ein Gnom hingegen, der ein Schurke/Barde/Kämpfer der Stufen 4/2/2 ist, erhält einen Erfahrungspunktemalus, weil seine Stufe als Schurke um zwei Stufen höher ist als seine Stufe als Kämpfer.

Die Stufe eines Charakters mit Klassenkombination, zählt für fast alle Zwecke, wie die Summe all seiner Stufen. Ein Schurke/Magier der Stufen 3/4 wird wie ein Charakter der 7. Stufe behandelt. Die einzige Ausnahme ist das Wirken von Zaubern. Wirkt unser Magier einen Zauber, so ist seine Zauberstufe dennoch nur 4.

FERTIGKEITEN

Fertigkeitenübersicht

In D&D kann ein Charakter mit steigender Stufe seine Fertigkeiten verbessern. Sie verbessern eine Fertigkeit, indem Sie bei der Charaktererschaffung oder beim Stufenaufstieg Fertigkeitsspunkte darauf verteilen. Bei Klassenfertigkeiten (in der Tabelle durch ein „K“ gekennzeichnet), müssen Sie einen Fertigkeitsspunkt pro Fertigkeitsrang aufwenden, bei klassenübergreifenden Fertigkeiten (in der Tabelle mit „kü“ gekennzeichnet, müssen Sie zwei Fertigkeitsspunkte pro Fertigkeitsrang aufwenden.

Manche Fertigkeiten können ungeübt verwendet werden; der Charakter kann einen Fertigkeitsswurf für die Fertigkeit machen, auch wenn er keinen Punkt darauf verteilt hat. Andere Fertigkeiten kann man nur verwenden, wenn man zumindest einen Fertigkeitsspunkt in sie investiert hat. Ein Charakter darf jedoch höchstens 3 Fertigkeitsränge + Charakterstufe in einer Klassenfertigkeit haben bzw. die Hälfte davon in einer klassenübergreifenden Fertigkeit.

Fertigkeiten verwenden

Ein Fertigkeitsswurf wird normalerweise gegen einen Schwierigkeitsgrad (SG) gewürfelt. Um Erfolg zu haben, muss der Charakter mit seinem Fertigkeitswert den Schwierigkeitsgrad erreichen oder übertreffen. Der Fertigkeitswert setzt sich aus dem

Fertigkeitsrang + Attributsmodifikator (je nach Bezugsattribut) zusammen. Dazu können noch verschiedene Boni und Mali kommen, so wie Volksboni, Rüstungsmali oder Boni von Talenten. Bei manchen wenigen Fertigkeiten wird der Fertigkeitswert direkt mit dem nötigen SG verglichen. Das ist beispielsweise bei Diplomatie der Fall. Bei anderen Fertigkeiten, wie Turnen, wird ein W20 zum Ergebnis addiert. In diesem Fall entscheidet der Zufall in großem Ausmaß über Erfolg und Misserfolg.

Einige Fertigkeiten (wie Turnen und Diplomatie) werden passiv verwendet; das Programm macht automatisch einen Fertigkeitsswurf, wenn er erforderlich ist. Andere Fertigkeiten (wie Schlösser öffnen), werden aktiv verwendet. Sie müssen die Fertigkeit im Kreismenü auswählen, um sie zu aktivieren. Einige wenige Fertigkeiten (wie Suchen) werden in manchen Fällen automatisch verwendet (z. B. wenn ein Charakter in der Nähe einer Geheimgtür oder Falle vorbeigeht), können aber auch im Kreismenü ausgewählt werden (beispielsweise um ein Gebiet zu durchsuchen).

Manche Fertigkeiten werden als konkurrierende Fertigkeiten zu anderen Fertigkeiten eingesetzt. Wenn Sie die Fertigkeit Verstecken verwenden, versuchen die Gegner im Gebiet automatisch, Ihr Ergebnis mit einem Fertigkeitsswurf für Entdecken zu übertreffen. Für Leise bewegen ist die konkurrierende Fertigkeit Lauschen.

Wenn Sie in bestimmten Fertigkeiten einen hohen Wert haben, erhalten Sie einen Kombinationsbonus auf andere Fertigkeiten (siehe nachfolgende Tabelle).

Kombinationsboni für Fertigkeiten

Fünf oder mehr Fertigkeitsränge in...	Geben einen Kombinationsbonus von +2 auf...
Bluffen	Fertigkeitsswürfe für Diplomatie, Einschüchtern, Fingerfertigkeit
Magischen Gegenstand benutzen	Fertigkeitsswürfe für Zauberkunde um Zauber auf Schriftrollen zu entschlüsseln
Motiv erkennen	Fertigkeitsswürfe für Diplomatie
Suchen	Fertigkeitsswürfe für Überlebenskunst beim Spuren lesen
Zauberkunde	Fertigkeitsswürfe für Magischen Gegenstand benutzen, wenn sie etwas mit Schriftrollen zu tun haben

Beim Einsatz mancher Fertigkeiten können die Charaktere zusammenarbeiten. Normalerweise verwendet ein Charakter die Fertigkeit. Jeder Charakter, der versucht zu helfen, macht einen Fertigkeitsswurf gegen SG 10. Bei Erfolg erhält der Charakter, der die Fertigkeit einsetzt, +2 auf seinen Fertigkeitswert.

Fertigkeiten

Fertigkeiten	BRB	BAR	DRU	HXM	KÄM	KLE	MAG	MÖN	PAL	SRK	WAL	Un- geübt	Bezugs- attribut
Auftreten	kü	K	kü	kü	kü	kü	kü	K	kü	K	kü	Ja	CH
Bluffen	kü	K	kü	K	kü	kü	kü	kü	kü	K	kü	Ja	CH
Diplomatie	kü	K	K	kü	kü	K	kü	K	K	K	kü	Ja	CH
Einschüchtern	K	kü	kü	kü	K	kü	kü	kü	kü	K	kü	Ja	CH
Entdecken	kü	kü	K	kü	kü	kü	kü	K	kü	K	K	Ja	WE
Finger- fertigkeit	kü	K	kü	kü	kü	kü	kü	kü	kü	K	kü	Nein	GE*
Heilkunde	kü	kü	K	kü	kü	K	kü	kü	K	kü	K	Ja	WE
Informationen sammeln	kü	K	kü	kü	kü	kü	kü	kü	kü	K	kü	Ja	CH
Konzentration	kü	K	K	K	kü	K	K	K	K	kü	K	Ja	KO
Lauschen	K	K	K	kü	kü	kü	kü	K	kü	K	K	Ja	WE
Leise bewegen	kü	K	kü	kü	kü	kü	kü	K	kü	K	K	Ja	GE*
Magischen Gegenstand benutzen	kü	K	kü	kü	kü	kü	kü	kü	kü	K	kü	Nein	CH
Mechanismus ausschalten	kü	kü	kü	kü	kü	kü	kü	kü	kü	K	kü	Nein	IN
Motiv erkennen	kü	K	kü	kü	kü	kü	kü	K	K	K	kü	Ja	WE
Schätzen	kü	K	kü	kü	kü	kü	kü	kü	kü	K	kü	Ja	IN
Schlösser öffnen	kü	kü	kü	kü	kü	kü	kü	kü	kü	K	kü	Nein	GE
Suchen	kü	kü	kü	kü	kü	kü	kü	kü	kü	K	K	Ja	IN
Turnen	kü	K	kü	kü	kü	kü	kü	K	kü	K	kü	Nein	GE*
Überlebens- kunst	K	kü	K	kü	kü	kü	kü	kü	kü	kü	K	Ja	WE
Verstecken	kü	K	kü	kü	kü	kü	kü	K	kü	K	K	Ja	GE*
Zauberkunde	kü	K	K	K	kü	K	K	kü	kü	kü	kü	Nein	IN

K: Klassenfertigkeiten

kü: klassenübergreifende Fertigkeiten

*Rüstungsmalus kommt auf Fertigkeitwürfe zur Anwendung

Beschreibung der Fertigkeiten

Auftreten (CH)

Auftreten wird NUR verwendet, um die Effektivität der Bardenmusik (eine der Klassenfertigkeiten des Barden) zu verbessern. Für Angehörige anderer Klassen zahlt es sich daher in keiner Weise aus, Punkte für diese Fähigkeit aufzuwenden.

Bluffen (CH)

Sie können das Unglaubliche oder eine glatte Lüge wahr erscheinen lassen. Die Fertigkeit umfasst schauspielerisches Talent, Betrugerei, in die Irre führen und täuschende Körpersprache. Mit einem Fertigkeitenswurf für Motiv erkennen kann ein NSC erkennen, ob Sie bluffen. Bluffen kann außerdem für eine Finte im Kampf verwendet werden.

Der Erfolg hängt von Ihrem Fertigkeitenrang ab. In einem Dialog wird manchmal neben möglichen Gesprächsoptionen ein SG angegeben, den Sie erreichen müssen, um diese Aussage glaubwürdig herauszubringen. Wenn Sie auf die Dialogoption klicken und erfolgreich sind, können Sie Ihren Gesprächspartner zu Dingen überreden, die normalerweise nicht möglich wären.

Diplomatie (CH)

Unter Diplomatie fallen Dinge wie Wissen um Etikette, sozialer Takt und Redegewandtheit. Mittels Diplomatie kann man bei anderen Personen einen guten Eindruck hinterlassen.

Wie auch bei anderen Fertigkeiten, die auf Gespräche Einfluss nehmen, hängt die erfolgreiche Anwendung im Spiel stark vom Fertigkeitenrang ab. In den Dialogen werden manche Gesprächsoptionen angeboten, die Sie nur erfolgreich verfolgen können, wenn Sie den daneben angeführten SG erreichen. Wenn Sie erfolgreich sind, erhalten Sie eine entsprechende Meldung auf dem Bildschirm. Das Gespräch nimmt einen Verlauf, der ohne die erfolgreiche Anwendung von Diplomatie nicht möglich gewesen wäre.

Einschüchtern (CH)

Einschüchtern ist eine weitere Fertigkeit, mit der man neue Dialogoptionen im Gespräch mit NSC erschließen kann. Wenn man allerdings Einschüchtern einsetzt, schafft man sich damit kaum Freunde. Sie können Einschüchtern beispielsweise einsetzen, um einen Schläger dazu zu bringen, eine Konfrontation zu vermeiden, oder um jemanden zu zwingen, Informationen preiszugeben.

In den Dialogen werden manche Gesprächsoptionen angeboten, die Sie nur erfolgreich verfolgen können, wenn Sie den daneben angeführten SG erreichen. Wenn Sie erfolgreich sind, erhalten Sie eine entsprechende Meldung auf dem Bildschirm. Das Gespräch nimmt einen Verlauf, der ohne die erfolgreiche Anwendung von Einschüchtern nicht möglich gewesen wäre.

Entdecken (WE)

Entdecken benutzt man, um versteckte Kreaturen zu finden. Entdecken wird nur als konkurrierender Wurf gegen Verstecken gewürfelt. Das geschieht automatisch.

Fingerfertigkeit (GE)

Prinzipiell wird die Fertigkeit zum Taschendiebstahl verwendet. Wenn jemand den Diebstahl bemerken könnte, machen Sie einen konkurrierenden Fertigkeitenswurf für Fingerfertigkeit gegen den Fertigkeitenswurf für Entdecken des NSC. Sie führen die Aktion auch aus, wenn Ihr Fertigkeitenswurf gescheitert ist, allerdings werden Sie dabei bemerkt.

Wenn Sie direkt etwas von einer anderen Kreatur stehlen wollen, müssen Sie einen Fertigkeitenswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 20 machen, um den Gegenstand zu erhalten. Außerdem macht der bestohlene NSC einen Fertigkeitenswurf für Entdecken, um zu sehen, ob er Sie dabei entdeckt hat oder nicht.

Fingerfertigkeit kann nur geübt eingesetzt werden, und ein Rüstungsmalus kommt zur Anwendung.

Heilkunde (WE)

Mittels Heilkunde kann man verhindern, dass ein schwer verletzter Charakter stirbt. Heilkunde kann nur auf eine sterbende Kreatur eingesetzt werden. Wenn jemand negative Trefferpunkte hat und Trefferpunkte verliert (1 pro Runde, Stunde oder Tag), kann man ihn mittels der Fertigkeit stabilisieren. Dazu ist ein Fertigkeitswurf gegen SG 15 erforderlich. Der stabilisierte Charakter heilt zwar keine Trefferpunkte, verliert allerdings auch keine weiteren.

Informationen sammeln (CH)

Informationen sammeln ist die wichtigste Fertigkeit, um Gerüchte zu erfahren, lokalen Tratsch in Erfahrung zu bringen und ganz allgemein Wissen von anderen zu sammeln. Man kann die Fertigkeit in Gesprächen verwenden, um neue Dialogoptionen zu erhalten.

In Der Tempel des Elementaren Bösen hängt die Qualität (also die Brauchbarkeit) von Informationen direkt vom Fertikeitsrang auf Informationen sammeln ab. Je höher der Fertikeitswert, desto interessanter und spannender wird das Gerücht sein. Unabhängig vom Fertikeitswert kostet es Gold, um Gerüchte zu erhalten.

Im Spiel wird berücksichtigt, wie weit die Handlung fortgeschritten ist. Wenn Sie Informationen sammeln einsetzen, erhält Sie Gerüchte bezüglich der aktuellen Geschehnisse. Es zahlt sich durchaus aus, sein Glück mit Informationen sammeln erneut zu versuchen, wenn man seinen Fertikeitswert gesteigert hat. Es gibt außerdem viele interessante Gesprächsoptionen, für die man Informationen sammeln benötigt.

Konzentration (KO)

Sie sind besonders geschult darin, sich zu konzentrieren. Ein Magieanwender, der Schaden erleidet, muss einen Fertigkeitswurf für Konzentration bestehen, wenn er seinen Zauber nicht verlieren will. Ein Magieanwender, der einen Zauber wirkt oder eine Aktion vorbereitet, wird häufig von Gelegenheitsangriffen betroffen. Je höher Ihr Fertikeitswert in Konzentration ist, desto höher ist Ihre Chance, den Zauber auch in der Hitze des Gefechts erfolgreich zu wirken.

Lauschen (WE)

Mit Lauschen hört man, ob sich Feinde nähern oder was hinter einer Tür vor sich geht. Manchmal wird man dank eines hohen Fertikeitswertes in Lauschen frühzeitig auf Feinde aufmerksam und vermeidet so eine Überraschungsrunde. Lauschen wird als konkurrierender Wurf zu Leise bewegen gewürfelt, so dass Sie eine Person hören können, die sich im Modus „Schleichen“ befindet (zu dem auch Leise bewegen gehört).

Leise bewegen (GE)

Wie auch Verstecken setzt man Leise bewegen ein, um sich zu bewegen und dabei vom Feind unbemerkt zu bleiben. Dem Gegner steht ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Lauschen zu. Erreicht er ein besseres Ergebnis als Sie, hört er Sie. Damit werden Sie automatisch auch gesehen.

Magischen Gegenstand benutzen (CH)

Sie verwenden die Fertigkeit, um einen magischen Gegenstand zu aktivieren (beispielsweise Schriftrollen und Zauberstäbe), die Sie normalerweise nicht verwenden könnten. Der Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen wird automatisch gewürfelt, wenn Sie versucht, einen Gegenstand zu benutzen, für den Sie die Voraussetzungen nicht erfüllen.

Mechanismus ausschalten (IN)

Mechanismus ausschalten wird verwendet, um eine Falle auf einer Truhe oder einer Tür zu entschärfen. Der Erfolg hängt vom Fertikeitswert in Mechanismus ausschalten und vom SG der Falle ab. Wenn der Fertikeitswurf erfolgreich ist, haben Sie die Falle entschärft. Um eine Falle entschärfen zu können, muss man wissen, dass die Falle da ist. Wenn der Wurf um 4 oder mehr Punkte scheitert, wird die Falle ausgelöst. Scheitert der Wurf, ohne die Falle auszulösen, kann man es beliebig oft versuchen, bis man Erfolg hat.

Schurken können ihr Glück auch an magischen Fallen versuchen. Bei diesen beträgt der SG 25 + Grad der Magie.

Motiv erkennen (WE)

Mittels Motiv erkennen finden Sie heraus, ob Sie von einem NSC belogen werden. Der Fertigkeitswurf für Motiv erkennen wird als konkurrierender Wurf gegen den Fertigkeitswurf des NSC für Bluffen ausgeführt.

Im Dialog werden manchmal Textzeilen eingeblendet, wenn Sie mit Ihrem Fertikeitswurf für Motiv erkennen über einen bestimmten SG gekommen sind. Sie haben dann erkannt, dass Sie der NSC belogen hat. Wenn Sie diese Zeile dann auch auf dem Bildschirm anklicken, dann decken Sie sozusagen den Bluff des NSC auf und bezichtigen ihn als einen Lügner.

Schätzen (IN)

Mit der Fertigkeit können Sie eine Antiquität von altem Schrott, ein Zierschwert von einem elfischen Familienerbstück und hochwertigen Schmuck von billigen Imitaten unterscheiden. Im Spiel wird der Wert von Gegenständen, der beim Handeln angezeigt wird, abhängig von Ihrem Fertikeitsrang auf Schätzen modifiziert. Wenn Sie also einen hohen Wert auf Schätzen haben, können Sie Gegenstände billiger kaufen und teurer verkaufen.

Schlösser öffnen (GE)

Sie können mit der Fertigkeit alle Arten von Schlössern knacken. Um das Schloss zu knacken, müssen Sie mit Ihrem Wurf und allen Modifikatoren zumindest den SG (die Qualität oder Widerstandsfähigkeit) des Schlosses erreichen. Nachdem ein Schloss einmal geknackt wurde, bleibt es für den Rest des Spiels offen. Der Fertigkeitswurf kann beliebig oft wiederholt werden.

Suchen (IN)

Mittels Suchen entdeckt man Geheimtüren und einfache Fallen. Suchen gestattet es nur einem Schurken, komplizierte Fallen zu entdecken. Mittels Suchen kann ein Charakter kleine Unregelmäßigkeiten und Besonderheiten durch bewusste Anstrengung wahrnehmen, während Entdecken automatisch angewandt wird und dazu dient, versteckte Kreaturen und Personen zu bemerken, beispielsweise einen schleichenden Schurken.

Mit Hilfe des Kreismenüs können Sie die Option „Suchen (konzentriert)“ aufrufen. Dabei sucht der Charakter einfach so lange nach Fallen, bis er eine „20“ auf seinen Wurf erzielt hat. Außerdem erhält er Unterstützung von allen Gruppenmitgliedern, die bei einem Fertigkeitswurf gegen SG 10 (wird vom Computer gewürfelt) erfolgreich sind. Jedes Gruppenmitglied, das den Charakter erfolgreich unterstützt, gibt ihm einen Bonus +2. Nur Schurken können magische Fallen finden. Deren SG beträgt 20 oder mehr.

Außerdem sucht ein Charakter automatisch einmal nach Fallen, wenn er eine Tür oder einen Behälter benutzt. Ist der Wurf erfolgreich, wird der Befehl, das Portal oder den

Behälter zu benutzen, nicht zu Ende ausgeführt. Andernfalls wird die Falle ausgelöst.
Der Fertigkeitswurf kann beliebig oft wiederholt werden.

Turnen (GE)

Sie können die Fertigkeit verwenden, um sich durch ein bedrohtes Feld zu bewegen, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren. Der Computer würfelt automatisch einen Fertigkeitswurf für Turnen, wenn alle nachfolgenden Bedingungen zutreffen:

- Die Bewegung würde einen Gelegenheitsangriff provozieren.
- Der Charakter hat zumindest einen Fertigkeitspunkt in Turnen investiert.
- Der Charakter trägt keine mittelschwere oder schwere Rüstung.

Bei Erfolg auf den Fertigkeitswurf kommt es nicht zu einem Gelegenheitsangriff.
(Das gilt nicht für Zwerge.)

Überlebenskunst (WE)

Wenn Ihr Fertigkeitswert auf Überlebenskunst hoch genug ist, können Sie beim Reisen auf der Weltkarte Zufallsbegegnungen vermeiden. Bei Erfolg bemerken Sie die Gegner und können dann entscheiden, ob Sie kämpfen oder ihnen aus dem Weg gehen wollen.

Auf dem Bildschirm wird genau angezeigt, aus welchen Gegnern die Zufallsbegegnung bestehen würde. Sie können dann entscheiden, wie Sie reagieren. Damit das möglich ist, muss der Fertikeitsrang des Charakters in Überlebenskunst mindestens so hoch sein wie der Herausforderungsgrad der Begegnung.

Verstecken (GE)

Sie nutzen die Fertigkeit, um in den Schatten zu verschwinden und ungesehen vorzugehen. Feindlich gesinnte Charaktere bemerken Sie nicht, wenn Sie gut genug versteckt sind. Als Spieler setzen Sie Verstecken und Leise bewegen ein, um in den Modus „Schleichen“ zu wechseln. Jedem, der Sie sehen könnte, steht ein konkurrierender Wurf für Entdecken zu, um Sie zu bemerken.

Zauberkunde (IN)

Die Fertigkeit ermöglicht dem Magieanwender zu erkennen, welcher Zauber von einem gegnerischen Magieanwender gewirkt wurde. Außerdem wird sie von Magiern verwendet, um Zauber ins Zauberbuch zu übertragen. Zauberkunde ermöglicht es Ihnen automatisch, Gegenzauber einzusetzen, wenn Sie über den entsprechenden Zauber verfügen.

Talente

Talente stellen zusätzliche Fähigkeiten Ihres Charakters dar. Wie auch Fertigkeiten, wählen Sie Talente aus, wenn Sie den Charakter erschaffen oder Stufen steigen. Im Gegensatz zu Fertigkeiten werden Talente nicht mit Punkten erworben und haben keine Ränge. Außerdem haben viele Talente Voraussetzungen, die man erfüllen muss, bevor man sie wählen kann.

Es gibt 79 Talente im Spiel.

Talente

Allgemeine Talente	Voraussetzung
Abhärtung**	—
Akrobat	—
Aus vollem Lauf schießen	GE 13, Ausweichen, Beweglichkeit, Kernschuss, Grund-Angriffsbonus +4
Ausweichen	GE 13
Beredsamkeit	—
Betäubender Schlag	GE 13, WE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, Grund-Angriffsbonus +8
Beweglichkeit	GE 13, Ausweichen
Blind kämpfen	—
Blitzschnelle Reflexe	—
Defensive Kampfweise	IN 13
Doppelschlag	ST 13, Heftiger Angriff
Durchschlagende Zauber	—
Eiserner Wille	—
Fertigkeitsfokus*	—
Flinke Finger	—
Geschosse abwehren	GE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag
Geschosse fangen	GE 15, Geschosse abwehren, Verbesserter Waffenloser Schlag
Große Zähigkeit	—
Heftiger Angriff	ST 13
Im Kampf zaubern	—
In Tierform zaubern	WE 13; Fähigkeit, Tiergestalt anzunehmen
Kampf mit zwei Waffen	GE 15
Kampfreflexe	—
Kernschuss	—
Mächtige Durchschlagende Zauber	Durchschlagende Zauber
Mächtiger Waffenfokus	Fertigkeit im Umgang mit gewählter Waffe, Waffenfokus mit gewählter Waffe, Kämpfer der 8. Stufe.
Mächtiger Zauberfokus*	Zauberfokus
Mehrfachschuss	GE 17, Kernschuss, Schnelles Schießen, Grund-Angriffsbonus +6
Neigung zur Magie	—
Präzisionsschuss	Kernschuss
Rundumschlag	ST 13, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Grund-Angriffsbonus +4
Schnelle Waffenbereitschaft	Grund-Angriffsbonus +1

Talente

Allgemeine Talente	Voraussetzung
Schnelles Nachladen	Fertigkeit im Umgang mit Waffe (gewählte Art von Armbrust)
Schnelles Schießen	GE 13, Kernschuss
Selbsterhaltung	—
Spuren lesen	Überlebenskunst
Spürnase	—
Tänzelnder Angriff	GE 13, Ausweichen, Beweglichkeit, Grund-Angriffsbonus +4
Umgang mit einfachen Waffen	—
Umgang mit exotischen Waffen*	Grund-Angriffsbonus +1, (und ST 13 im Fall von Bastardschwert oder Zwergischer Streitaxt)
Umgang mit Kriegswaffen*	—
Umgang mit Rüstungen (Leichte)	—
Umgang mit Rüstungen (Mittelschwere)	Umgang mit Rüstungen (Leichte)
Umgang mit Rüstungen (Schwere)	Umgang mit Rüstungen (Mittelschwere)
Umgang mit Schilden	—
Unterhändler	—
Unverwundlich	Große Zähigkeit
Verbesserte Finte	IN 13, Defensive Kampfweise
Verbesserte Initiative	—
Verbesserter Gegenzauber	—
Verbesserter Kampf mit zwei Waffen	GE 17, Kampf mit zwei Waffen, Grund-Angriffsbonus +6
Verbesserter Kritischer Treffer*	Fertigkeit im Umgang mit gewählter Waffe, Grund-Angriffsbonus +8
Verbesserter Waffenloser Schlag	—
Verbessertes Vertreiben	Fähigkeit, Untote einzuschüchtern oder zu vertreiben
Verbessertes „Zu Fall bringen“	IN 13, Defensive Kampfweise
Verstärkte Herbeizauberung	Zauberfokus (Beschwörung)
Verstohlenheit	—
Verteidigung mit zwei Waffen	GE 15, Kampf mit zwei Waffen
Wachsamkeit	—
Waffenfinesse*	Grund-Angriffsbonus +1; Fertigkeit im Umgang mit gewählter Waffe
Waffenfokus*	Fertigkeit im Umgang mit gewählter Waffe, Grund-Angriffsbonus +1
Waffenspezialisierung*	Fertigkeit im Umgang mit gewählter Waffe, Kämpfer der 4. Stufe, Waffenfokus für gewählte Waffe
Wirbelwindangriff	GE 13, IN 13, Defensive Kampfweise, Ausweichen, Beweglichkeit, Tänzelnder Angriff, Grund-Angriffsbonus +4

Talente

Allgemeine Talente	Voraussetzung
Wundersamen Gegenstand herstellen	Zauberstufe 3
Zaubereffekt maximieren	—
Zauberfokus*	—
Zusätzliches Vertreiben**	Fähigkeit, Untote einzuschüchtern oder zu vertreiben

Talente zur Erschaffung von Gegenständen	Voraussetzung
Magische Waffen und Rüstungen herstellen	Zauberstufe 5.
Schriftrolle anfertigen	Zauberstufe 1.
Trank brauen	Zauberstufe 3.
Zauberstab herstellen	Zauberstufe 5.
Zauberzepter herstellen	Zauberstufe 9.

Metamagische Talente	Voraussetzung
Gestenlos zaubern	Metamagisches Talent
Lautlos zaubern	—
Schnell zaubern	—
Zauber ausdehnen	—
Zauber verstärken	—
Zauberbereich erweitern	—
Zaubergrad erhöhen	—

**Sie können das Talent mehrmals wählen. Es ist allerdings nicht kumulativ, sondern Sie wählen das Talent jedes Mal für eine neue Waffe, Fertigkeit, Schule der Magie oder Gruppe von Zaubern.*

***Sie können das Talent mehrmals wählen. Die Auswirkungen sind kumulativ.*

Beschreibung der Talente

Bei den meisten Talenten handelt es sich um allgemeine Talente. Jeder Charakter, der die Voraussetzungen erfüllt, kann sie wählen. Manche Talente dienen zur Erschaffung von magischen Gegenständen. Mit ihnen können Magieanwender magische Gegenstände erschaffen. Dann gibt es Talente, die in die Gruppe der metamagischen Talente fallen. Mit ihrer Hilfe können Magieanwender Einfluss auf die Zauber nehmen, die sie wirken. (So ist es beispielsweise mit einem metamagischen Talent möglich, Zauber lautlos zu wirken, und mit einem anderen metamagischen Talent ist es möglich, einen Zauber als Freie Aktion zu wirken.) Schlussendlich gibt es noch Talente, die als Bonustalente für Kämpfer gekennzeichnet sind. Diese Talente können von einem Kämpfer ausgewählt werden, wenn er ein Bonustalent erhält.

Abhärtung [Allgemein]

Sie sind zäher als andere Charaktere.

Vorteil: Sie erhalten +3 Trefferpunkte.

Speziell: Ein Charakter kann das Talent mehrmals wählen. Die Auswirkungen sind kumulativ.

Akrobat [Allgemein]

Sie verfügen über ein außergewöhnliches Körpergefühl und Koordinationsvermögen.

Vorteil: +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit und Turnen.

Aus vollem Lauf schießen [Allgemein]

Sie sind im Einsatz von Plänkeltaktiken mit Fernkampfwaffen geschult.

Vorteil: Wenn Sie eine Angriffsaktion mit einer Fernkampfwaffe machen, können Sie sich vor und nach dem Angriff bewegen, allerdings nicht weiter, als es Ihre Bewegungsrate erlaubt.

Speziell: Ein Kämpfer kann Aus vollem Lauf schießen wählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Ausweichen [Allgemein]

Sie sind geübt darin, Schlägen auszuweichen.

Vorteil: Ausweichen gibt Ihnen einen Ausweichbonus +1 auf die RK gegen das erste Monster, das Sie in dieser Runde angreift.

Wenn Sie Ihren Geschicklichkeitsbonus auf RK verlieren, verlieren Sie auch alle Ausweichboni. Sie sind im Gegensatz zu anderen Boni kumulativ. (So wäre beispielsweise der Ausweichbonus, den ein Zwerg gegen Riesen erhält, mit diesem Bonus kumulativ.)

Speziell: Ein Kämpfer kann „Ausweichen“ auswählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Beredsamkeit [Allgemein]

Sie können gut mit Worten umgehen und Ihre Körpersprache zu Ihrem Vorteil einsetzen.

Vorteil: Sie erhalten +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Einschüchtern.

Betäubender Schlag [Allgemein]

Sie wissen, wie man Gegner an verwundbaren Stellen trifft.

Vorteil: Sie müssen das Talent auswählen, bevor Sie einen Angriff starten. Wenn der Angriffswurf scheitert, haben Sie eine Anwendung des Talents verbraucht. Betäubender Schlag sorgt dafür, dass ein Gegner, der durch einen unbewaffneten Angriff Schaden erleidet, einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + 1/2 Stufe Ihres Charakters + Ihren Weisheitsmodifikator machen muss. Scheitert der Zähigkeitswurf, ist der Gegner für eine Runde betäubt und zwar genau bis zu dem Zeitpunkt, an dem Sie wieder an der Reihe sind. Ein betäubter Charakter kann nicht handeln, verliert seinen Bonus auf die RK durch hohe Geschicklichkeit und erleidet -2 auf die RK. Sie können für je vier Stufen einen Betäubenden Schlag ausführen, allerdings nicht öfter als einmal pro Runde. Konstrukte, Schlicke, Pflanzen, Untote, körperlose Kreaturen und Kreaturen, die gegen kritische Treffer immun sind, können nicht betäubt werden.

Speziell: Ein Mönch kann Betäubender Schlag als Bonustalent auf der 1. Stufe

auswählen, auch wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt. Ein Mönch mit dem Talent kann einen Betäubenden Schlag pro Tag und Stufe ausführen.

Ein Kämpfer kann Betäubender Schlag auswählen, wenn er ein Bonustalent wählen darf.

Beweglichkeit [Allgemein]

Sie sind darin geschult, an Gegnern vorbeizutänzeln und ihren Schlägen auszuweichen.

Vorteil: Gegen Gelegenheitsangriffe, die Sie provozieren, weil Sie ein bedrohtes Gebiet betreten oder verlassen, erhalten Sie einen Ausweichbonus +4 auf die RK. Wenn Sie durch irgendeinen Umstand einen Geschicklichkeitsbonus auf die RK durch hohe Geschicklichkeit verlieren würden, verlieren Sie diesen Ausweichbonus ebenfalls. Ausweichboni sind im Gegensatz zu den meisten anderen Boni miteinander kumulativ. (So ist beispielsweise dieser Ausweichbonus und der Ausweichbonus eines Zwergs gegen Riesen kumulativ.)

Blind kämpfen [Allgemein]

Sie wissen, wie man gegen Gegner kämpft, die man nicht sieht.

Vorteil: Wenn Sie im Nahkampf Ihr Ziel aufgrund von Tarnung verfehlen, steht Ihnen ein weiterer Wurf zu, um festzustellen, ob Sie doch noch treffen.

Normal: Ein unsichtbarer Angreifer erhält einen Bonus auf Angriffswürfe, und Sie verlieren Ihr Bonus auf die RK für hohe Geschicklichkeit. Bewegungsrate wird in Dunkelheit und bei schlechter Sicht auf die Hälfte reduziert.

Speziell: Blind kämpfen hat keine Wirkung gegen Flimmern.

Ein unsichtbarer Angreifer erhält keine Boni im Nahkampf gegen Sie. Sie verlieren Ihren Bonus auf die RK durch hohe Geschicklichkeit nicht. Der Angreifer erhält keinen Bonus +2 auf Angriffswürfe. Allerdings erhält der Angreifer seinen Bonus noch immer im Fernkampf.

Sie erleiden nur den halben Malus auf die Bewegungsrate, wenn Sie nicht sehen können. Dunkelheit und extrem schlechte Sichtverhältnisse reduzieren Ihre Bewegungsrate nur auf 3/4 statt auf 1/2.

Ein Kämpfer kann „Blind kämpfen“ auswählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Blitzschnelle Reflexe [Allgemein]

Sie haben besser entwickelte Reflexe als andere Personen.

Vorteil: Sie erhalten +2 auf Reflexwürfe.

Defensive Kampfweise [Allgemein]

Sie sind darin geschult, sowohl offensiv als auch defensiv zu kämpfen.

Vorteil: Wenn Sie eine Angriffsaktion oder die Aktion Voller Angriff im Nahkampf ausführen, dann können Sie einen Malus von bis zu -5 auf Ihren Angriffswurf in Kauf nehmen. Sie erhalten dafür einen gleich hohen Ausweichbonus (bis zu +5) auf die RK. Die Boni und Mali gelten bis zu Ihrer nächsten Aktion.

Normal: Ein Charakter, der nicht über das Talent „Defensive Kampfweise“ verfügt, kann einen Malus -4 in Kauf nehmen, um einen Bonus +2 zu erhalten.

Speziell: Ein Kämpfer kann „Defensive Kampfweise“ auswählen, wenn er ein Bonustalent wählen darf.

Doppelschlag [Allgemein]

Sie können mit mächtigen Schlägen nachsetzen.

Vorteil: Wenn Sie einer Kreatur so viel Schaden zufügen, dass sie mit 0 Trefferpunkten zu Boden geht oder Sie sie gleich töten, dann können Sie sofort einen zusätzlichen Nahkampfangriff gegen eine andere Kreatur in Reichweite starten. Sie können einen 1,50 m-Schritt machen, bevor Sie diesen Angriff ausführen. Der zweite Angriff erfolgt mit der gleichen Waffe und dem gleichen Angriffsbonus wie der Angriff, der die erste Kreatur gefällt hat. Sie können das Talent nur einmal pro Runde einsetzen.

Speziell: Ein Kämpfer kann Doppelschlag auswählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Durchschlagende Zauber [Allgemein]

Die Zauber, die Sie wirken, sind besonders effektiv darin, Zauberresistenz zu durchschlagen.

Vorteil: Sie erhalten +2 auf Zauberstufenwürfe (1W20 + Zauberstufe), um die Zauberresistenz einer Kreatur zu überwinden.

Eiserner Wille [Allgemein]

Sie haben einen stärkeren Willen als andere Personen.

Vorteil: Sie erhalten +2 auf Willenswürfe.

Fertigkeitsfokus [Allgemein]

Wählen Sie eine Fertigkeit, beispielsweise Leise bewegen. Sie sind besonders geübt darin, diese Fertigkeit einzusetzen.

Vorteil: Sie erhalten +3 auf alle Fertigkeitwürfe für diese Fertigkeit.

Speziell: Sie können das Talent mehrmals wählen. Es ist nicht kumulativ, sondern gilt jedes Mal für eine neue Fertigkeit.

Flinke Finger [Allgemein]

Sie zeigen viel Geschick im Umgang mit kleinen, empfindlichen Gegenständen.

Vorteil: Sie erhalten +2 auf Fertigkeitwürfe für Mechanismus ausschalten und Schlösser öffnen.

Geschosse abwehren [Allgemein]

Sie können Pfeile, Bolzen, Speere und andere Geschosse oder Wurfaffen abwehren.

Vorteil: Sie müssen zumindest eine Hand frei haben, um das Talent zu benutzen. (Sie dürfen nichts in der Hand halten.) Einmal pro Runde können Sie das Talent einsetzen, um einen Fernkampfangriff harmlos zur Seite zu lenken, der Sie normalerweise getroffen hätte. Sie müssen von dem Angriff wissen, und Sie dürfen nicht auf dem falschen Fuß erwischt worden sein. Manche ungewöhnliche Fernkampfwaffen wie von einem Riesen geworfene Felsbrocken oder Melfs Säurepfeil können nicht abgewehrt werden.

Speziell: Ein Kämpfer kann Geschosse abwehren auswählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Ein Mönch kann Geschosse abwehren auf der 2. Stufe als Bonustalent wählen, auch wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt.

Geschosse fangen [Allgemein]

Sie sind darin geschult, Pfeile zu fangen, die auf Sie abgeschossen werden, ebenso wie Armbrustbolzen, Speere und andere Geschosse und Wurfaffen.

Vorteil: Wenn Sie das Talent „Geschosse fangen“ besitzen, können Sie das Geschoss oder die Wurfaffe fangen, statt sie abzulenken. Wurfaffen wie Speere oder Äxte können Sie sofort auf den ursprünglichen Angreifer zurückwerfen (auch wenn Sie nicht am Zug sind) oder sie für eine spätere Verwendung behalten.

Sie müssen eine Hand frei haben, um dieses Talent zu verwenden.

Speziell: Ein Kämpfer kann Geschosse fangen wählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Gestenlos zaubern [Metamagie]

Sie können Zauber wirken, ohne dabei Gesten zu verwenden.

Vorteil: Wie ein lautloser Zauber, aber ohne Gesten. Zauber ohne Gesten als Komponente sind nicht betroffen. Ein gestenlos gewirkter Zauber benötigt einen Freiplatz, der einen Grad höher ist, als der ursprüngliche Grad des Zaubers.

Große Zähigkeit [Allgemein]

Sie sind zäher als andere Leute.

Vorteil: Sie erhalten +2 auf Zähigkeitswürfe.

Heftiger Angriff [Allgemein]

Sie können außergewöhnlich heftige Nahkampfangriffe durchführen.

Vorteil: Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie, bevor Sie Angriffe in dieser Runde machen, eine Zahl wählen, die von all Ihren Angriffswürfen für Nahkampfangriffe abgezogen wird. Sie erhalten einen gleich hohen Schadensbonus auf alle Nahkampfangriffe. Wenn Sie mit einer Zweihandwaffe angreifen, die keine Doppelwaffe ist, erhalten Sie den doppelten Schadensbonus. Sie können keinen Malus wählen, der größer als Ihr Grund-Angriffsbonus ist. Der Malus und der Bonus gelten, bis Sie wieder an der Reihe sind.

Sie können mit einer leichten Waffe keinen „Heftigen Angriff“ ausführen.

Speziell: Ein Kämpfer kann „Heftiger Angriff“ auswählen, wenn er ein Bonustalent wählen darf.

Im Kampf zaubern [Allgemein]

Sie sind darin geschult, im Kampfgetümmel zu zaubern.

Vorteil: Sie erhalten +4 auf Fertigkeitwürfe für Konzentration, wenn Sie Defensiv zaubern einsetzen, im Ringkampf oder im Haltegriff sind und einen Zauber wirken oder eine zauberähnliche Fertigkeit einsetzen.

In Tierform zaubern [Allgemein]

Sie können Zauber wirken, während Sie Tiergestalt besitzen.

Vorteil: Sie können Zauber mit Gesten und verbalen Komponenten in Tiergestalt wirken. Als Falke könnten Sie beispielsweise kreischen und mit Ihren Klauen gestikulieren. Sie können außerdem Materialkomponenten und Foki verwenden, auch wenn diese gerade mit Ihrer Gestalt verschmolzen sind. Durch das Talent können Sie allerdings keine magischen Gegenstände einsetzen, die eine Kreatur Ihrer Gestalt

nicht einsetzen kann, und Sie können auch nicht sprechen.

Kampf mit zwei Waffen [Allgemein]

Sie können mit einer Waffe in jeder Hand kämpfen. Sie können in jeder Runde einen zusätzlichen Angriff mit der Waffe in der Nebenhand machen.

Vorteil: Ihre Abzüge im Kampf mit zwei Waffen werden reduziert. Der Malus für Angriffe mit der Haupthand wird um 2 Punkte reduziert, und der Malus für Angriffe mit der Zweithand wird um 6 Punkte reduziert.

Speziell: Ein Waldläufer der 2. Stufe, der den Kampfstil mit zwei Waffen gewählt hat, wird so behandelt, als ob er über das Talent verfügen würde, wenn er eine leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt. Es spielt keine Rolle, ob er die Voraussetzungen erfüllt.

Ein Kämpfer kann das Talent auswählen, wenn er ein Bonustalent wählen darf.

Kampfflexe [Allgemein]

Sie können rasch auf Gegner reagieren, die ihre Verteidigung vernachlässigen.

Vorteil: Wenn Gegner einen Gelegenheitsangriff provozieren, dann können Sie so viele zusätzliche Gelegenheitsangriffe ausführen, wie Ihr Attributbonus auf Geschicklichkeit beträgt. Ein Beispiel: Ein Kämpfer mit Geschicklichkeit 15 könnte mit diesem Talent drei Gelegenheitsangriffe pro Runde machen. (1 Gelegenheitsangriff, der jedem Charakter zusteht und +2 Gelegenheitsangriffe für Geschicklichkeit 15). Wenn sich also 4 Goblins aus den bedrohten Feldern des Kämpfers zurückziehen wollten, könnte der Kämpfer gegen drei von ihnen einen Gelegenheitsangriff starten. Natürlich kann man auch mit diesem Talent nur einen Gelegenheitsangriff pro Aktion ausführen, die einen Gelegenheitsangriff provoziert.

Außerdem können Sie Gelegenheitsangriffe ausführen, wenn Sie auf dem falschen Fuß erwischt worden sind.

Normal: Ein Charakter ohne das Talent macht nur einen Gelegenheitsangriff pro Runde und kann keine Gelegenheitsangriffe ausführen, wenn er auf dem falschen Fuß erwischt wird.

Speziell: Auch mit Kampfflexen kann ein Schurke nur einmal pro Runde seine Fähigkeit, eine Gelegenheit auszunutzen, einsetzen.

Ein Kämpfer kann Kampfflexe als Bonustalent auswählen.

Kernschuss [Allgemein]

Sie sind darin geschult, gezielte Schüsse mit einer Fernkampfwaffe auf kurze Entfernungen abzugeben.

Vorteil: Sie erhalten +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit Fernkampfwaffen in einer Entfernung von bis zu 9 m.

Speziell: Ein Kämpfer kann Kernschuss wählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Lautlos zaubern [Metamagie]

Sie können Zauber lautlos wirken.

Vorteil: Sie können Zauber ohne verbale Komponenten wirken. Zauber ohne verbale Komponenten werden von dem Talent nicht betroffen. Ein lautloser Zauber benötigt einen Freiplatz, der einen Grad höher ist als der ursprüngliche Grad des Zaubers.

Speziell: Barden können dieses metamagische Talent für Bardenzauber nicht einsetzen.

Mächtige Durchschlagende Zauber [Allgemein]

Ihre Zauber sind besonders stark und durchschlagen Zauberresistenz mühelos.

Vorteil: Sie erhalten +2 auf den Zauberstufenwurf, um die Zauberresistenz einer Kreatur zu überwinden. Der Bonus ist mit dem Bonus durch Durchschlagende Zauber kumulativ.

Mächtiger Waffenfokus [Allgemein]

Wählen Sie eine Waffe wie eine Zweihändige Axt, für die Sie bereits Waffenfokus gewählt haben. Sie können auch Waffenloser Schlag und Ringkampf als „Waffe“ wählen. Sie sind besonders gut darin, diese Waffe zu verwenden.

Vorteil: Sie erhalten +1 auf alle Angriffswürfe mit dieser Waffe. Der Bonus ist mit anderen Boni auf Angriffswürfe kumulativ, auch mit dem Bonus durch Waffenfokus.

Speziell: Sie können Mächtigen Waffenfokus mehrmals wählen. Allerdings sind die Auswirkungen nicht kumulativ, sondern gelten jeweils für eine andere Waffe.

Ein Kämpfer kann Mächtiger Waffenfokus auswählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Mächtiger Zauberfokus [Allgemein]

Wählen Sie eine Schule der Magie, für die Sie bereits Zauberfokus gewählt haben. Die Zauber dieser Schule sind jetzt noch mächtiger als zuvor.

Vorteil: Der SG gegen alle Zauber dieser Schule, die von Ihnen gewirkt werden, erhöht sich um +1. Der Bonus ist mit dem Bonus von Zauberfokus kumulativ.

Speziell: Sie können das Talent mehrmals wählen. Es ist jedoch nicht kumulativ, sondern Sie müssen es jedes Mal für eine neue Schule wählen, für die Sie außerdem bereits über das Talent Zauberfokus verfügen müssen.

Magische Waffen und Rüstungen herstellen [Erschaffung]

Sie können magische Waffen, Rüstungen und Schilde herstellen.

Vorteil: Sie können jede magische Waffe, Rüstung oder jeden Schild herstellen, wenn Sie die nötigen Voraussetzungen erfüllen. Das dauert einen Tag pro 1.000 GM an Kosten. Um einen Gegenstand zu verzaubern, benötigen Sie 50% des Grundpreises an Materialien (GM) und müssen 1/25 des Grundpreises an EP aufwenden.

Bei der Waffe, Rüstung oder dem Schild muss es sich um eine Meisterarbeit handeln, und der Gegenstand muss in Ihrem Besitz sein. Die Kosten für den Gegenstand selbst werden bei den genannten Kosten nicht berücksichtigt.

Sie können auch zerstörte magische Waffen, Rüstungen und Schilde reparieren, wenn Sie theoretisch in der Lage wären, den Gegenstand herzustellen. Dafür sind die halbe Zeit, das halbe Material und die halben EP wie für die Herstellung erforderlich.

Mehrfachschuss [Allgemein]

Sie können mehrere Pfeile mit einem einzelnen Angriff auf ein nahe stehendes Ziel abschießen.

Vorteil: Als Standardaktion können Sie zwei Pfeile auf einen Gegner innerhalb von 9 m Entfernung abschießen. Beide Pfeile werden mit dem gleichen Angriffswurf (mit einem Malus von -4) verschossen. Sie richten normalen Schaden an (siehe dazu auch Speziell).

Für je 5 Punkte Grundangriffsbonus über +6 können Sie einen weiteren Pfeil ver-

schießen, bis hin zu einem Maximum von vier Pfeilen bei einem Grund-Angriffsbonus von +16. Jeder Pfeil nach dem zweiten Pfeil, erhöht den Malus um -2. (Der dritte Pfeil hat also einen Malus von -6 und der vierte Pfeil hat einen Malus von -8.)

Schadensreduzierung und andere Resistenzen kommen gegen die Pfeile getrennt zur Anwendung.

Speziell: Unabhängig von der Anzahl der Pfeile, die Sie verschießen, kommt ein zusätzlicher Schaden, der von einem präzisen Treffer abhängig ist (wie der Bonusschaden durch einen Hinterhältigen Angriff) nur einmal zur Anwendung. Bei einem kritischen Treffer richtet nur der erste Pfeil Mehrfachschaden an und alle anderen Pfeile normalen Schaden.

Neigung zur Magie [Allgemein]

Sie haben ein Talent für alles, was etwas mit Magie zu tun hat.

Vorteil: Sie erhalten +2 auf Fertigkeitwürfe für Zauberkunde und Magischen Gegenstand benutzen.

Präzisionsschuss [Allgemein]

Sie sind darin geschult, mit Ihrer Fernkampfwaffe genau zu zielen und zum richtigen Zeitpunkt zu schießen.

Vorteil: Sie können mit Fernkampfwaffen auf einen Gegner schießen oder werfen, der im Nahkampf verstrickt ist, ohne den üblichen Malus -4 auf Ihren Angriffswurf zu erleiden.

Speziell: Ein Kämpfer kann Präzisionsschuss wählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Rundumschlag [Allgemein]

Sie führen Ihre Nahkampfwaffe mit solcher Wucht, dass Sie mehrmals mit Schlägen nachsetzen können, wenn Sie einen Gegner fällen.

Vorteil: Das Talent funktioniert wie Doppelschlag, allerdings gibt es keine Einschränkung, wie oft man es pro Runde verwenden kann.

Speziell: Ein Kämpfer kann Rundumschlag auswählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Schnell zaubern [Metamagie]

Sie können einen Zauber gedankenschnell wirken.

Vorteil: Das Wirken eines Zaubers mit Schnell zaubern ist eine Freie Aktion. Sie können in der gleichen Runde noch eine normale Volle Aktion ausführen, beispielsweise das Wirken eines weiteren Zaubers. Sie können nur einen Zauber pro Runde schnell zaubern. Ein Zauber, der einen Zeitaufwand von mehr als einer Runde hat, kann nicht mit dem Talent gewirkt werden. Ein Zauber, der mit Schnell zaubern gewirkt wird, benötigt einen Freiplatz, der 4 Grade höher ist als üblich. Schnell zaubern provoziert niemals einen Gelegenheitsangriff.

Schnelle Waffenbereitschaft [Allgemein]

Sie können Ihre Waffe mit erstaunlicher Geschwindigkeit ziehen.

Vorteil: Sie können eine Waffe als Freie Aktion statt als Bewegungsentsprechende Aktion ziehen. Sie können eine versteckte Waffe als Bewegungsentsprechende Aktion ziehen.

Ein Charakter mit diesem Talent kann mit Wurfaffen so viele Angriffe pro Runde

wie mit einer Nahkampfwaffe machen, da er keine Zeit verbraucht, um sie zu ziehen (ähnlich wie ein Charakter mit einem Bogen).

Normal: Ohne das Talent können Sie Waffen als Bewegungsentsprechende Aktion ziehen, oder wenn Sie einen Grund-Angriffsbonus von +1 oder besser haben, als Teil einer Bewegung. Ohne das Talent können Sie eine Verborgene Waffe als Standard-Aktion ziehen.

Speziell: Ein Kämpfer kann „Schnelle Waffenbereitschaft“ wählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Schnelles Nachladen [Allgemein]

Wählen Sie eine Art von Armbrust aus (leichte oder schwere Armbrust). Sie können diese Art von Armbrust rascher nachladen als normal.

Vorteil: Die Zeit zum Nachladen einer leichten Armbrust wird auf eine Freie Aktion reduziert und die Zeit zum Nachladen einer schweren Armbrust zu einer Bewegungsentsprechenden Aktion. Das Nachladen einer Armbrust provoziert dennoch einen Gelegenheitsangriff.

Wenn Sie das Talent für die leichte Armbrust wählen, können Sie diese mit einem Vollen Angriff so oft abschießen wie einen Bogen.

Normal: Ein Charakter ohne dieses Talent lädt eine leichte Armbrust als Bewegungsentsprechende Aktion und eine schwere Armbrust als Volle Aktion.

Speziell: Sie können „Schnelles Nachladen“ mehrmals wählen. Sie müssen das Talent jedes Mal für einen neuen Armbrusttyp wählen.

Ein Kämpfer kann „Schnelles Nachladen“ wählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Schnelles Schießen [Allgemein]

Sie können Fernkampfwaffen mit außergewöhnlicher Geschwindigkeit einsetzen.

Vorteil: Sie erhalten einen zusätzlichen Angriff mit einer Fernkampfwaffe pro Runde. Der Angriff wird mit Ihrem höchsten Grund-Angriffsbonus ausgeführt, doch jeder Angriff in dieser Runde erleidet einen Malus -2. Sie müssen eine Volle Aktion verwenden, um das Talent einzusetzen.

Speziell: Ein Kämpfer kann „Schnelles Schießen“ wählen, wenn er ein Bonustalent auswählen darf.

Ein Waldläufer der 2. Stufe, der den Bogenkampf-Stil gewählt hat, wird behandelt, als würde er über das Talent verfügen, wenn er eine leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt. Es spielt keine Rolle, ob er die Voraussetzungen erfüllt.

Schriftrolle anfertigen [Erschaffung]

Sie können Schriftrollen anfertigen. Der auf der Schriftrolle niedergeschriebene Zauber kann von Ihnen oder von einem anderen Magier benutzt werden.

Vorteil: Sie können eine Schriftrolle herstellen, auf der jeder beliebige Zauber geschrieben steht, den Sie beherrschen. Die Herstellung einer Schriftrolle dauert einen Tag pro 1.000 GM Grundpreis. Der Grundpreis der Schriftrolle ist der Grad des Zaubers x Zauberstufe x 25 GM. Um eine Schriftrolle anzufertigen, benötigen Sie 50% dieses Grundpreises an Materialien (GM) und müssen 1/25 des Grundpreises an EP aufwenden.

Wenn der Zauber normalerweise eine teure Materialkomponente erfordert oder EP

kostet, kommen diese Kosten hinzu.

Selbsterhaltung [Allgemein]

Sie können in unwirtlichen Umgebungen und schwierigen Situationen alleine bestehen.

Vorteil: Sie erhalten +2 auf Fertigkeitwürfe auf Heilkunde und Überlebenskunst.

Spürnase [Allgemein]

Sie sind darin geschult, Informationen aufzuspüren.

Vorteil: Sie erhalten +2 auf Fertigkeitwürfe für Informationen sammeln und Suchen.

Spuren lesen [Allgemein]

Sie können die Spuren verschiedener Arten von Kreaturen identifizieren (beispielsweise Elementare) und die ungefähre Richtung feststellen, in die sie reisen.

Vorteil: Ihre Fähigkeit, Spuren zu finden und sie zu verfolgen, hängt von Ihrem Fertigkeitserfolg in Überlebenskunst ab. Wenn Ihr Fertigkeitserfolg höher als der HG der Kreaturen ist, dann können Sie den Typ und die Bewegungsrichtung erkennen. Wenn mehrere Gruppen der Kreaturen in der Gegend sind, fällt Ihnen das nicht auf. Wenn beispielsweise zwei Gruppen von Menschen unterwegs sind, können Sie nur die Spuren der ersten Gruppe von Menschen feststellen. Maximal können Sie 5 Kreaturen oder Monster unterscheiden.

Normal: Ohne das Talent können Sie die Spuren von Kreaturen weder identifizieren noch ihre Marschrichtung feststellen.

Speziell: Sie können das Talent nur einmal wählen.

Ein Waldläufer erhält Spuren lesen automatisch als Bonustalent.

Tänzelnder Angriff [Allgemein]

Sie sind geschult darin, blitzschnelle Nahkampfangriffe auszuführen und sich dabei tänzelnd zu bewegen.

Vorteil: Wenn Sie einen Angriff mit einer Nahkampfwaffe ausführen, können Sie sich vor und nach dem Angriff bewegen, wenn die gesamte zurückgelegte Strecke nicht größer als Ihre Bewegungsrate ist. Sie provozieren dabei keine Gelegenheitsangriffe vom Verteidiger, den Sie angreifen. Sie können jedoch von anderen Kreaturen Gelegenheitsangriffe provozieren. Das Talent kann nicht eingesetzt werden, wenn Sie eine schwere Rüstung tragen.

Speziell: Ein Kämpfer kann Tänzelnder Angriff wählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Trank brauen [Erschaffung]

Sie können Tränke brauen, welche die gleichen Auswirkungen wie ein Zauber haben.

Vorteil: Sie können einen Trank erzeugen, der die gleiche Auswirkung wie ein Zauber des 3. oder eines niedrigeren Grades hat und der eine oder mehrere Kreaturen betrifft. Das Brauen eines Tranks dauert einen Tag. Wenn Sie einen Trank brauen, legen Sie die Zauberstufe des Tranks fest. Diese muss mindestens so hoch sein wie die Zauberstufe, die erforderlich ist, um einen Zauber dieses Grades zu wirken. Sie kann jedoch nicht höher sein als Ihre Zauberstufe. Wenn jemand den Trank zu sich nimmt, wird er vom Zauber betroffen.

Der Grundpreis des Tranks ist der Grad des Zaubers x Zauberstufe x 50 GM. Um einen Trank zu brauen, benötigen Sie 50% dieses Grundpreises an Materialien (GM) und

müssen 1/25 des Grundpreises an EP aufwenden. Wenn der Zauber normalerweise eine teure Materialkomponente erfordert oder EP kostet, kommen diese Kosten hinzu.

Umgang mit einfachen Waffen [Allgemein]

Sie können mit allen einfachen Waffen umgehen.

Vorteil: Sie erleiden keinen Malus auf Angriffswürfe im Kampf mit einfachen Waffen.

Normal: Wenn Sie mit einer Waffe kämpfen, in deren Umgang Sie nicht geübt sind, erleiden Sie -4 auf Angriffswürfe.

Speziell: Alle Charaktere außer Druiden, Magier, Mönche und Schurken sind automatisch im Umgang mit allen einfachen Waffen geübt.

Umgang mit exotischen Waffen [Allgemein]

Wählen Sie eine exotische Waffe wie ein Bastardschwert oder einen Shuriken. Sie wissen, wie man diese Waffenart im Kampf einsetzt.

Vorteil: Sie machen alle Angriffswürfe mit der Waffe normal.

Normal: Ein Charakter, der im Umgang mit einer Waffe nicht geübt ist, erleidet -4 auf Angriffswürfe mit der Waffe.

Speziell: Umgang mit exotischen Waffen kann mehrmals ausgewählt werden. Das Talent gilt jedes Mal für eine andere Waffe.

Ein Kämpfer kann Umgang mit exotischen Waffen auswählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Umgang mit Kriegswaffen [Allgemein]

Wählen Sie eine Kriegswaffe wie den Langbogen aus. Sie sind im Umgang mit dieser Waffe geschult.

Mit Hilfe des Talents können Sie den Umgang mit weiteren Waffen als jenen lernen, mit denen Ihr Charakter das Spiel beginnt.

Vorteil: Sie führen Angriffswürfe mit der gewählten Waffe normal aus.

Normal: Wenn Sie mit einer Waffe kämpfen, in deren Umgang Sie nicht geschult sind, erleiden Sie -4 auf den Angriffswurf.

Speziell: Barbaren, Kämpfer, Paladine und Waldläufer sind im Umgang mit allen Kriegswaffen geschult.

Sie können das Talent mehrmals auswählen, jedoch jedes Mal für eine andere Waffe.

Ein Kleriker, der die Domäne Krieg auswählt, erhält das Talent Umgang mit Kriegswaffen für jene Waffe, welche die bevorzugte Waffe seines Gottes ist, automatisch. Das gilt natürlich nur, wenn es sich bei dieser Waffe um eine Kriegswaffe handelt.

Umgang mit Rüstungen (Leichte) [Allgemein]

Sie sind im Umgang mit leichten Rüstungen geübt.

Vorteil: Wenn Sie eine Rüstung tragen, in deren Umgang Sie geübt sind, kommt der Rüstungsmalus nur auf die Fertigkeitwürfe für Leise bewegen, Turnen und Verstecken zur Anwendung.

Speziell: Alle Charaktere außer Magiern, Hexenmeistern und Mönchen erhalten das Talent Umgang mit Rüstungen (Leichte) automatisch als Bonustalent.

Umgang mit Rüstungen (Mittelschwere) [Allgemein]

Sie sind im Umgang mit mittelschweren Rüstungen geübt.

Vorteil: Wenn Sie eine Rüstung tragen, in deren Umgang Sie geübt sind, kommt der Rüstungsmalus nur auf die Fertigkeitwürfe für Leise bewegen, Turnen und Verstecken zur Anwendung.

Speziell: Barbaren, Barden, Druiden, Kämpfer, Kleriker und Paladine erhalten das Talent Umgang mit Rüstungen (Mittelschwere) automatisch als Bonustalent.

Umgang mit Rüstungen (Schwere) [Allgemein]

Sie sind im Umgang mit mittelschweren Rüstungen geübt.

Vorteil: Wenn Sie eine Rüstung tragen, in deren Umgang Sie geübt sind, kommt der Rüstungsmalus nur auf die Fertigkeitwürfe für Leise bewegen, Turnen und Verstecken zur Anwendung.

Speziell: Kämpfer, Kleriker und Paladine erhalten das Talent Umgang mit Rüstungen (Schwere) automatisch als Bonustalent.

Umgang mit Schilden [Allgemein]

Sie sind im Umgang mit Tartschen, kleinen (leichten) Schilden und großen (schweren) Schilden geübt.

Vorteil: Sie können einen Schild verwenden und erleiden nur den normalen Rüstungsmalus.

Nachteil: Wenn Sie ein Schild verwenden, in dessen Umgang Sie nicht geschult sind, dann erleiden Sie den Schildmalus auf Angriffswürfe und auf alle Fertigkeitwürfe, die etwas mit Bewegung zu tun haben.

Speziell: Barbaren, Barden, Druiden, Kämpfer, Kleriker, Paladine und Waldläufer erhalten das Talent automatisch als Bonustalent.

Unterhändler [Allgemein]

Sie können die Einstellung anderer korrekt einschätzen und sie umstimmen.

Vorteil: Sie erhalten +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Motiv erkennen.

Unverwundlich [Allgemein]

Sie bleiben auch noch nach Angriffen bei Bewusstsein, die andere niederstrecken würden.

Vorteil: Wenn Sie sich zwischen -1 und -9 Trefferpunkten befinden, stabilisiert sich Ihr Zustand automatisch.

Wenn Sie das Talent einsetzen, können Sie pro Zug eine Standard-Aktion oder eine Bewegung machen, aber nicht beides. Sie dürfen natürlich auch keine Volle Aktion durchführen. Sie können eine Bewegung machen, ohne dass Sie weiteren Schaden erleiden, aber bei einer Standard-Aktion erleiden Sie nach der Ausführung 1 SP. Sobald Sie -10 SP erreichen, sterben Sie augenblicklich.

Normal: Ein Charakter ohne das Talent, der -1 bis -9 Trefferpunkte erreicht, ist bewusstlos und liegt im Sterben.

Verbesserte Finte [Allgemein]

Sie sind darin geschult, die Aufmerksamkeit des Gegners im Kampf abzulenken.

Vorteil: Sie können einen Fertigkeitwurf für Bluffen im Kampf als

Bewegungsentsprechende Aktion einsetzen.

Normal: Bluffen im Kampf ist eine Standard-Aktion.

Ein Kämpfer kann „Verbesserte Finte“ auswählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Verbesserte Initiative [Allgemein]

Sie reagieren rascher als andere im Kampf.

Vorteil: Sie erhalten +4 auf Initiativwürfe.

Speziell: Ein Kämpfer kann „Verbesserte Initiative“ auswählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Verbesserter Gegenzauber [Allgemein]

Sie verstehen die feinsten Nuancen der Magie und können die Zauberei Ihres Gegners daher äußerst effizient aufheben.

Vorteil: Wenn Sie einen Gegenzauber wirken, können Sie einen Zauber der gleichen Schule als Gegenzauber einsetzen, wenn dieser zumindest einen Grad höher ist als der Zauber, den Sie aufheben wollen.

Normal: Ohne dieses Talent können Sie nur genau den gleichen Zauber, den der Gegner gerade wirkt, als Gegenzauber einsetzen oder einen Zauber, der als Gegenzauber für diesen Zauber vorgesehen ist.

Verbesserter Kampf mit zwei Waffen [Allgemein]

Sie sind ein Experte im Kampf mit zwei Waffen.

Vorteil: Sie erhalten einen zusätzlichen Angriff mit der Waffe in der Zweithand, allerdings mit -5.

Normal: Ohne das Talent erhalten Sie nur einen zusätzlichen Angriff mit der Zweithand.

Speziell: Ein Kämpfer kann das Talent wählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Ein Waldläufer der 6. Stufe, der sich für den Kampf mit zwei Waffen entschieden hat, wird, wenn er keine Rüstung oder nur eine leichte Rüstung trägt, automatisch so behandelt, als ob er über das Talent verfügen würde. Es spielt keine Rolle, ob er die Voraussetzungen erfüllt.

Verbesserter Kritischer Treffer [Allgemein]

Wählen Sie eine Waffe wie ein Langschwert oder eine Zweihändige Axt. Sie wissen, wie man mit der Waffe zuschlagen muss, damit es wirklich weh tut.

Vorteil: Wenn Sie mit der gewählten Waffe zuschlagen, verdoppeln Sie Ihre Bedrohungschance. Ein Langschwert hat normalerweise eine Bedrohungschance von 19-20 (zwei Ziffern). Mit dem Talent „Verbesserter Kritischer Treffer“ verdoppelt sich die Bedrohungschance auf 17-20 (vier Ziffern).

Speziell: Sie können das Talent mehrmals wählen. Die Auswirkungen sind nicht kumulativ. Das Talent muss jeweils für eine andere Waffe gewählt werden.

Die Auswirkungen des Talents sind mit anderen Effekten, welche die Bedrohungschance vergrößern, wie Schärfe, nicht kumulativ.

Ein Kämpfer kann „Verbesserter Kritischer Treffer“ auswählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Verbesserter Waffenloser Schlag [Allgemein]

Sie sind darin geschult, waffenlos zu kämpfen.

Vorteil: Sie werden wie ein bewaffneter Gegner behandelt, wenn Sie waffenlos kämpfen. Sie provozieren daher keine Gelegenheitsangriffe von bewaffneten Gegnern. Sie erhalten jedoch dennoch einen Gelegenheitsangriff gegen jemanden, der einen waffenlosen Angriff gegen Sie ausführt.

Normal: Ohne dieses Talent provozieren Sie Gelegenheitsangriffe, wenn Sie einen bewaffneten Gegner waffenlos angreifen, und Sie können nur Betäubungsschaden verursachen.

Speziell: Ein Mönch erhält das Talent „Verbesserter Waffenloser Schlag“ als Bonustalent auf der 1. Stufe.

Ein Kämpfer kann „Verbesserter Waffenloser Schlag“ wählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Verbessertes Vertreiben [Allgemein]

Ihre Versuche, Untote zu vertreiben oder einzuschüchtern, sind mächtiger als normalerweise.

Vorteil: Wenn Sie versuchen, Untote zu vertreiben oder einzuschüchtern, wird die Stufe der Klasse, die Ihnen die Fähigkeit gibt, als eine Stufe höher angesehen.

Verbessertes Zu Fall bringen [Allgemein]

Sie sind darin geschult, Ihre Feinde zu Fall zu bringen, ohne sich selbst zu gefährden. Sie können auch gleich mit einem Angriff nachsetzen.

Vorteil: Sie provozieren keinen Gelegenheitsangriff, wenn Sie versuchen, einen Gegner zu Fall zu bringen, wenn Sie unbewaffnet sind. Sie erhalten außerdem +4 auf Ihren Stärkewurf, um Ihren Gegner zu Fall zu bringen.

Wenn Sie Ihren Gegner im Nahkampf zu Fall bringen, erhaltet Sie sofort einen Nahkampfangriff gegen diesen Gegner, ganz so, als ob Sie den Nahkampfangriff nicht für das Zu Fall bringen aufgebraucht hätten.

Normal: Ohne das Talent provozieren Sie einen Gelegenheitsangriff, wenn Sie versuchen einen Gegner unbewaffnet zu Fall zu bringen.

Speziell: Ein Mönch der 6. Stufe kann das Talent als Bonustalent wählen, auch wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt.

Verstärkte Herbeizauberung [Allgemein]

Ihre herbeigezauberten Kreaturen sind stärker als üblich.

Vorteil: Jede Kreatur, die Sie herbeizaubern, erhält einen Verbesserungsbonus +4 auf Stärke und Konstitution.

Verstohlenheit [Allgemein]

Sie sind besonders gut darin, Aufmerksamkeit zu entgehen.

Vorteil: Sie erhalten +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Leise bewegen und Verstecken.

Verteidigung mit zwei Waffen [Allgemein]

Wenn Sie mit zwei Waffen kämpfen, steigt dadurch nicht nur Ihre Angriffsstärke, sondern Sie können sich auch besser verteidigen.

Vorteil: Wenn Sie mit zwei Waffen kämpfen, erhalten Sie einen Schildbonus +1 auf

die RK. Das gilt nicht, wenn Sie mit natürlichen Waffen oder waffenlos kämpfen.

Speziell: Ein Kämpfer kann Verteidigung mit zwei Waffen wählen, wenn er ein Bonustalent wählen kann.

Wachsamkeit [Allgemein]

Sie haben scharfe Sinne.

Vorteil: +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Entdecken und Lauschen.

Speziell: Der Meister eines Vertrauten erhält die Vorteile von Wachsamkeit, wenn der Vertraute maximal eine Armlänge entfernt ist.

Waffenfinesse [Allgemein]

Sie sind besonders geschult darin, mit Waffen zu kämpfen, die man mit hoher Geschicklichkeit ebenso gut führen kann wie mit hoher Stärke.

Vorteil: Wenn Sie mit einer leichten Waffe oder einem Rapier kämpfen, das für ein Wesen Ihrer Größe gefertigt wurde, können Sie den Geschicklichkeitsmodifikator statt dem Stärkmodifikator auf Ihren Angriffswurf zählen. Wenn Sie einen Schild tragen, wird der Rüstungsmalus des Schildes von Ihrem Angriffswurf abgezogen.

Speziell: Ein Kämpfer kann das Talent auswählen, wenn er ein Bonustalent auswählen darf.

Waffenfokus [Allgemein]

Wählen Sie eine Waffe wie beispielsweise eine Zweihändige Axt. Sie können auch Waffenloser Schlag oder Ringkampf wählen (oder Strahl, falls Sie ein Magieanwender sind). Sie sind besonders geschult im Einsatz dieser Waffe. (Wenn Sie Strahl gewählt haben, sind Sie im Umgang mit Zaubern wie Kältestrahl besonders geübt.)

Vorteil: Sie erhalten +1 auf Angriffswürfe mit der gewählten Waffe.

Speziell: Sie können das Talent mehrmals wählen. Seine Auswirkungen sind nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn Sie das Talent wählen, müssen Sie eine neue Waffe auswählen.

Ein Kämpfer kann Waffenfokus wählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann. Waffenfokus ist eine Voraussetzung, um das Talent Waffenspezialisierung für eine Waffe zu wählen.

Waffenspezialisierung [Allgemein]

Wählen Sie eine Waffe wie beispielsweise die Zweihändige Axt, für die Sie bereits über das Talent Waffenfokus verfügen. Sie können auch Waffenloser Schlag oder Ringkampf wählen. Wenn Sie mit dieser Waffe zuschlagen und treffen, richten Sie zusätzlichen Schaden an.

Vorteil: Sie erhalten +2 auf Schadenswürfe mit der Waffe.

Speziell: Sie können das Talent mehrmals wählen. Seine Auswirkungen sind nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn Sie das Talent wählen, müssen Sie eine neue Waffe auswählen.

Ein Kämpfer kann Waffenspezialisierung wählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Wirbelwindangriff [Allgemein]

Sie können nahe stehende Feinde mit einer verheerenden Wirbelwindattacke angreifen.

Vorteil: Wenn Sie einen Vollen Angriff machen, können Sie auf alle normalen Angriffe verzichten und stattdessen einen Nahkampfangriff gegen jeden Feind in Reichweite mit Ihrem vollen Grund-Angriffsbonus machen.

Wenn Sie einen Wirbelwindangriff machen, verzichten Sie auch auf alle Bonus- und Zusatzangriffe, die durch andere Talente, Zauber und Fähigkeiten gewährt werden (wie durch Doppelschlag und Hast).

Speziell: Ein Kämpfer kann Wirbelwindangriff wählen, wenn er ein Bonustalent auswählen kann.

Wundersamen Gegenstand herstellen [Erschaffung]

Sie können zahlreiche unterschiedliche magische Gegenstände herstellen, wie Geschicklichkeitshandschuhe oder Pulver des Verschwindens.

Vorteil: Sie können jeden wundersamen Gegenstand herstellen, für den Sie die Voraussetzungen erfüllen. Das dauert einen Tag pro 1.000 GM an Kosten. Um einen wundersamen Gegenstand herzustellen, benötigen Sie 50% des Grundpreises an Materialien (GM) und müssen 1/25 des Grundpreises an EP aufwenden.

Sie können zerstörte wundersame Gegenstände reparieren, wenn Sie die Voraussetzungen für Ihre Herstellung erfüllen würden. Das kostet die halben EP, Materialien und Zeit, wie ihre Herstellung erfordern würde.

Für die Herstellung mancher wundersamer Gegenstände fallen zusätzliche Kosten an Materialien oder EP an. Das ist in ihrer Beschreibung angeführt. Solche Kosten gelten zusätzlich zum Grundpreis. Sie müssen die zusätzlichen Kosten aufwenden, um einen derartigen magischen Gegenstand herzustellen oder zu reparieren.

Zauber ausdehnen [Metamagie]

Sie können Zauber wirken, die eine längere Wirkungsdauer haben.

Vorteil: Sie können die Wirkungsdauer eines Zaubers verdoppeln. Ein Zauber mit der Wirkungsdauer Augenblicklich, Konzentration oder Permanent wird von dem Talent nicht betroffen. Der Zauber belegt den Freiplatz eines Zaubers, der einen Grad höher liegt.

Zauber verstärken [Metamagie]

Ihre Zauber sind effektiver.

Vorteil: Alle variablen Auswirkungen des Zaubers, die sich in Zahlen ausdrücken lassen, werden um 50% verstärkt. So richtet ein verstärkter Zauber 50% mehr Schaden an, heilt 50% mehr Trefferpunkte, betrifft 50% mehr Ziele usw. Würde man beispielsweise ein Magisches Geschoss verstärken, würde man zuerst den Schaden ganz normal mit $1W4+1$ je Geschoss auswürfeln und das Endergebnis mit 1.5 multiplizieren. Rettungswürfe und konkurrierende Würfe, beispielsweise der Wurf bei Magie bannen, sind nicht betroffen. Jene Würfe, die einen zufälligen Aspekt des Zaubers bestimmen, werden ebenfalls nicht betroffen. Ein verstärkter Zauber belegt den Freiplatz eines Zaubers, der zwei Grade höher liegt.

Zauberbereich erweitern [Metamagie]

Sie können den Wirkungsbereich Ihrer Zauber vergrößern.

Vorteil: Sie können eine Explosion, eine Ausbreitung, eine Linie oder eine Ausstrahlung in ihrem Wirkungsbereich verändern. Jede Größenangabe des Zaubers erhöht sich um 100%. Ein Feuerball, der normalerweise eine Ausbreitung von 6 m Radius hat, erweitert sich zu einer Ausbreitung von 12 m Radius. Ein Zauber, der mit diesem Talent gewirkt wird, benötigt einen Freiplatz, der drei Grade höher ist als der ursprüngliche Grad des Zaubers.

Zauber, deren Wirkungsbereich nicht in eine der vier genannten Kategorien fällt, werden von dem Talent nicht betroffen.

Zaubereffekt maximieren [Metamagie]

Sie können Zauber mit maximalem Effekt wirken.

Vorteil: Alle variablen Auswirkungen des Zaubers, die sich in Zahlen ausdrücken lassen, werden maximiert. Ein maximierter Zauber richtet maximalen Schaden an, heilt die maximale Anzahl an Trefferpunkten, betrifft die maximal mögliche Anzahl an Zielen usw. Ein maximierter Feuerball richtet beispielsweise 6 Schadenspunkte pro Zauberstufe an, mit einem Maximum von 60 Schadenspunkten auf der 10. Zauberstufe. Rettungswürfe und konkurrierende Würfe, beispielsweise der Wurf bei Magie bannen, sind nicht betroffen. Jene Würfe, die einen zufälligen Aspekt des Zaubers bestimmen, werden ebenfalls nicht betroffen. Ein maximierter Zauber belegt den Freiplatz eines Zaubers, der drei Grade höher liegt.

Ein maximierter und verstärkter Zauber profitiert von beiden Vorteilen getrennt. Wenn also ein Magier einen Feuerball maximieren und verstärken würde, so richtete dieser 60 SP (der maximierte Teil) + die Hälfte von 10W6 an (der verstärkte Teil).

Zauberfokus [Allgemein]

Wählen Sie eine Schule der Magie, beispielsweise die Schule Illusion. Die Zauber dieser Schule sind mächtiger, wenn Sie von Ihnen gewirkt werden.

Vorteil: Der SG für Rettungswürfe gegen Zauber dieser Schule wird um +1 erhöht.

Speziell: Sie können das Talent mehrmals wählen. Die Wirkung ist nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn Sie das Talent wählen, müssen Sie eine neue Schule der Magie wählen, für die das Talent gilt.

Zaubergrad erhöhen [Allgemein]

Sie können einen Zauber mit einem höheren Zaubergrad als sein normaler Zaubergrad wirken.

Vorteil: Der Zauber wird mit einem höheren Zaubergrad gewirkt (bis zum 9. Grad). Im Gegensatz zu anderen metamagischen Talenten wird der Zaubergrad tatsächlich erhöht. Alle Auswirkungen des Zaubers, die vom Zaubergrad abhängen, beispielsweise der SG des Rettungswurfs oder die Tatsache, ob der Zauber eine kleinere Kugel der Unverwundbarkeit durchdringen kann, werden gemäß dem neuen Zaubergrad kalkuliert. Um den Zauber vorzubereiten, benötigen Sie einen Freiplatz des gewünschten Grades. Ein Beispiel: Ein Kleriker könnte Person festhalten als einen Zauber des 4. Grades statt als Zaubers des 2. Grades vorbereiten, wenn er es wünscht. Der Zauber wird dann in jeder Beziehung wie ein Zauber des 4. Grades behandelt.

Zauberreichweite erhöhen [Metamagie]

Sie können Zauber mit größerer Reichweite wirken.

Vorteil: Sie können die Reichweite eines Zaubers mit einer Reichweite von Nah, Mittel oder Lang verdoppeln. Der Zauber belegt den Freiplatz eines Zaubers, der einen Grad höher liegt. Zauber, die keine Reichweite haben und Zauber, deren Reichweite nicht als Nah, Mittel oder Lang klassifiziert ist, werden nicht betroffen.

Zauberstab herstellen [Erschaffung]

Sie können Zauberstäbe herstellen, mit denen man Zauber wirken kann.

Vorteil: Sie können einen Zauberstab herstellen, in dem ein Zauber des 4. oder eines niedrigeren Grades gespeichert ist. Das dauert einen Tag pro 1.000 GM an Kosten. Der Grundpreis beträgt Zauberstufe x Grad des Zaubers x 750 GM. Um einen Zauberstab

herzustellen, benötigen Sie 50% des Grundpreises an Materialien (GM) und müssen 1/25 des Grundpreises an EP aufwenden. Ein neuer Zauberstab hat 50 Ladungen.

Wollen Sie einen Zauber speichern, der hohe Material- oder EP-Kosten hat, müssen Sie diese zusätzlich aufwenden, d. h. Sie müssen die Material- oder EP-Kosten des Zaubers fünfzigmal aufwenden.

Zauberzepter herstellen [Erschaffung]

Sie können Zauberzepter herstellen, welche die unterschiedlichsten magischen Fähigkeiten haben.

Vorteil: Sie können jedes Zauberzepter herstellen, wenn Sie die nötigen Voraussetzungen erfüllen. Das dauert einen Tag pro 1.000 GM an Kosten. Um ein Zauberzepter herzustellen, benötigen Sie 50% des Grundpreises an Materialien (GM) und müssen 1/25 des Grundpreises an EP aufwenden.

Für die Herstellung mancher Zauberzepter sind zusätzliche Materialkosten oder EP erforderlich. Das wird bei ihrer Beschreibung erläutert.

Zusätzliches Vertreiben [Allgemein]

Sie können Untote öfter vertreiben oder einschüchtern als üblich.

Vorteil: Jedes Mal, wenn Sie das Talent wählen, können Sie Ihre Fähigkeit, Untote zu vertreiben oder einzuschüchtern, viermal zusätzlich pro Tag einsetzen.

Wenn Sie über die Fähigkeit verfügen, Kreaturen verschiedener Kategorien zu vertreiben, wie beispielsweise ein guter Kleriker, der Zugriff auf die Domäne Feuer hat und daher Untote und Feuerkreaturen vertreiben kann, dann gelten die zusätzlichen Anwendungen für beide Kategorien von Kreaturen.

Normal: Ohne das Talent hat ein Charakter 3 + Attributmodifikator für Charisma an Versuchen pro Tag, Kreaturen zu vertreiben oder einzuschüchtern.

Speziell: Sie können das Talent mehrmals wählen. Die Auswirkungen sind kumulativ. Jedes Mal, wenn Sie das Talent wählen, gewinnen Sie vier zusätzliche Anwendungen Ihrer Fähigkeit.

AUSRÜSTUNG

Im Spiel können Sie zahlreiche verschiedene Ausrüstungsgegenstände finden. Nachfolgend sind viele dieser Gegenstände und ihre Funktion beschrieben. Wie Sie Ihr Gepäck handhaben, wird auf Seite 19 genau erklärt.

Traglast

Bevor wir die ganzen wunderbaren Ausrüstungsgegenstände besprechen, die Sie verwenden können, wollen wir ein wenig über die Traglast und das Gewicht sprechen. Alles was Sie finden, außer Geld und Schlüssel, hat ein Gewicht. Je mehr Gewicht Sie tragen, desto höher ist Ihre Belastung. Wenn Sie eine mittlere oder schwere Last tragen, wird dadurch der effektive Geschicklichkeitsbonus, von dem Sie profitieren können, eingeschränkt. Außerdem erleiden Sie einen zusätzlichen Malus auf Fertigkeitswürfe und bewegen sich mit reduzierter Bewegungsrate. In TdEB kommt die reduzierte Bewegungsrate nur im Kampf zur Anwendung. Außerhalb des Kampfes bewegen sich Ihre Charaktere immer gleich schnell.

Traglast

Stärke	Leichte Last	Mittlere Last	Schwere Last
1	3 Pfund oder weniger	4–6 Pfund	7–10 Pfund
2	6 Pfund oder weniger	7–13 Pfund	14–20 Pfund
3	10 Pfund oder weniger	11–20 Pfund	21–30 Pfund
4	13 Pfund oder weniger	14–26 Pfund	27–40 Pfund
5	16 Pfund oder weniger	17–33 Pfund	34–50 Pfund
6	20 Pfund oder weniger	21–40 Pfund	41–60 Pfund
7	23 Pfund oder weniger	24–46 Pfund	47–70 Pfund
8	26 Pfund oder weniger	27–53 Pfund	54–80 Pfund
9	30 Pfund oder weniger	31–60 Pfund	61–90 Pfund
10	33 Pfund oder weniger	34–66 Pfund	67–100 Pfund
11	38 Pfund oder weniger	39–76 Pfund	77–115 Pfund
12	43 Pfund oder weniger	44–86 Pfund	87–130 Pfund
13	50 Pfund oder weniger	51–100 Pfund	101–150 Pfund
14	58 Pfund oder weniger	59–116 Pfund	117–175 Pfund
15	66 Pfund oder weniger	67–133 Pfund	134–200 Pfund
16	76 Pfund oder weniger	77–153 Pfund	154–230 Pfund
17	86 Pfund oder weniger	87–173 Pfund	174–260 Pfund
18	100 Pfund oder weniger	101–200 Pfund	201–300 Pfund
19	116 Pfund oder weniger	117–233 Pfund	234–350 Pfund
20	133 Pfund oder weniger	134–266 Pfund	267–400 Pfund

Belastung

Last	Max. GE	Fertigkeitsmalus	Bewegungsrate (9 m)	Bewegungsrate (6 m)	Laufen
Mittel	+3	–3	6 m	4,50 m	x4
Schwer	+1	–6	6 m	4,50 m	x3

Geld

Geld hat im Spiel kein Gewicht und wird in vier Währungseinheiten unterteilt: Platin-, Gold-, Silber- und Kupfermünzen. Platinmünzen sind am wertvollsten. 1 Platinmünze = 10 Goldmünzen = 100 Silbermünzen = 1.000 Kupfermünzen. Jedweder Handel im Spiel wird in diesen Währungseinheiten abgewickelt. Das Spiel fasst automatisch alle gleichen Münzen zu einem Stapel zusammen.

Schlüssel

Schlüssel haben im Spiel ebenfalls kein Gewicht. Außerdem werden sie nicht im Gepäck eines bestimmten Spielers verstaut. Sie sind Gemeinschaftsbesitz der Gruppe und werden im Tagebuch verwaltet (siehe die Beschreibung des Tagebuchs auf Seite 14). Ein Schlüssel wird automatisch verwendet, wenn jemand in der Gruppe versucht, eine versperrte Tür oder einen versperrten Behälter zu öffnen, zu dem er passt.

Waffen

Unter Waffen versteht man alle Gegenstände, die man in der Hand hält und die verwendet werden, um im Kampf Schaden zu verursachen. Waffen werden in verschiedene Kategorien unterteilt, abhängig von ihrer Verwendungsweise, ihrer Größe und der Tatsache, ob es sich um eine Nahkampfwaffe oder Fernkampfwaffe handelt.

Prinzipiell handelt es sich bei jeder Waffe um eine einfache Waffe, eine Kriegswaffe oder eine exotische Waffe. Alle Waffen sind entweder Nahkampfwaffe oder Fernkampfwaffen oder beides. Nahkampfwaffen werden im Nahkampf verwendet, doch einige von ihnen können auch geworfen werden. Einige Nahkampfwaffen haben eine Reichweite; man kann damit einen Gegner angreifen, der nicht direkt neben dem Charakter steht, der die Waffe verwendet. Fernkampfwaffen sind entweder Wurfaffen (die oft auch als Nahkampfwaffen verwendet werden können) oder Schusswaffen, die Munition verschießen (wie ein Bogen, der Pfeile verschießt).

Die Größe einer Waffe ist entweder Sehr klein, Klein, Mittelgroß oder Groß. Vergleicht man die Größe der Waffe mit der Größe des Charakters, der sie verwendet, kann man herausfinden, ob es sich für den Charakter um eine leichte Waffe, eine einhändig geführte oder eine beidhändig geführte Waffe handelt. Manche Waffen sind auch schlicht und einfach zu groß, um von einem kleinen Charakter verwendet zu werden.

- Eine Waffe, die in eine kleinere Größenklasse fällt als ihr Träger, ist eine leichte Waffe (beispielsweise eine kleine Waffe für einen Menschen). Eine leichte Waffe eignet sich ideal, um sie in der Zweithand zu führen. Auch wenn man sie beidhändig führt, profitiert man nur vom einfachen Stärkebonus.
- Eine einhändige Waffe gehört zur gleichen Größenklasse wie ihr Träger. Normalerweise führt man sie einhändig und in der Haupthand. Wird sie beidhändig geführt, profitiert man vom anderthalbfachen Stärkebonus.
- Eine beidhändige Waffe ist um eine Größenklasse größer als ihr Träger oder es handelt es sich um eine Waffe, die man prinzipiell mit zwei Händen führen muss (wie einen Bogen). Eine beidhändig geführte Waffe gibt immer den anderthalbfachen Stärkebonus.
- Wenn eine Waffe um zwei oder mehr Größenklassen größer ist als ihr Träger, kann sie von ihm nicht geführt werden. So kann beispielsweise ein Halbling nicht mit einer Hellebarde kämpfen.

Waffeneigenschaften

Eine Waffe wird durch mehrere Eigenschaften beschrieben: Kosten, Schaden, Bedrohungschance, Schadensmultiplikator für Kritischen Treffer, Grundreichweite, Gewicht und Schadensart.

Die Kosten einer Waffe werden entweder in Gold- oder Silbermünzen angeführt. Der Schaden wird mit einem oder mehreren Würfeln angegeben.

Die Bedrohungschance und der Schadensmultiplikator geben an, wie kritische Treffer mit der Waffe funktionieren. Bei manchen Waffen ist einfach nur ein Multiplikator wie x2 oder x3 angeführt. In diesem Fall kann die Waffe nur bei einer gewürfelten 20 einen kritischen Treffer landen. Wenn der kritische Treffer bestätigt wird (siehe Kritische Treffer auf Seite 115), richtet die Waffe doppelten oder dreifachen Schaden an. Bei manchen Waffen ist vor dem Multiplikator noch eine Bedrohungschance angeführt, beispielsweise 19-20/x2. Die Waffe hat dann eine Chance, bei einer gewürfelten 19 bis 20 einen kritischen Treffer zu landen. Wenn der kritische Treffer bestätigt wird, richtet die Waffe doppelten Schaden an.

Die Grundreichweite gibt an, bis zu welcher Entfernung eine Fernkampfwaffe eingesetzt werden kann, ohne den Malus -2 auf den Angriffswurf zu erleiden. Eine Leichte Armbrust hat beispielsweise eine Grundreichweite von 24 m. Bei einem Ziel, das sich in einer Entfernung von maximal gut 23 m befindet, gibt es keinen Malus auf den Angriffswurf. Bei einem Ziel in einer Entfernung von 24 m bis gut 47 m erleidet der Schütze -2 auf den Angriffswurf. Bei einer Entfernung von 48 m bis gut 71 m erleidet der Schütze -4 auf den Angriffswurf usw.

Das Gewicht der Waffe ist in Pfund angeführt. Sowohl Waffen im Gepäck als auch bereite Waffen zählen zur Traglast.

Jede Waffe richtet eine bestimmte Art von Schaden an und wird entweder als Hieb-, Stich- oder Wuchtwafe eingestuft. Manche Waffen richten zwei Arten von Schaden an. Wenn ein Monster von solch einer Waffe getroffen wird, nutzt ihm eine Immunität gegen einen bestimmten Schadenstyp nur etwas, wenn es gegen beide Schadensarten immun ist.

Meisterarbeiten

Meisterarbeiten sind so hochwertig gefertigt, dass der Träger +1 auf Angriffswürfe mit der Waffe erhält. Waffen mit dem Zusatz „(Meisterarbeit)“ kosten 300 Goldmünzen mehr als eine normale Waffe, und Munition (Meisterarbeit) kostet 6 Goldmünzen mehr pro Stück (beispielsweise pro Pfeil oder Bolzen). Wenn man eine normale Waffe verzaubern will, d. h. eine magische Waffe aus ihr machen will, benötigt man eine Meisterarbeit, um sie überhaupt verzaubern zu können.

Einfache Waffen

Waffenlose Angriffe	Preis	SCH (K)	SCH (M)	Krit. Treffer	Grund- reichweite	Gew.*	Art**
Waffenloser Schlag			1W2	1W3	x2	—	Wuchtwafe

Leichte Nahkampfwaffen	Preis	SCH (K)	SCH (M)	Krit. Treffer	Grund- reichweite	Gew.*	Art**
Dolch	2 GM	1W3	1W4	19-20/ x2	3 m	1 Pfd.	Stichwafe oder Hiebwafe
Streitkolben, Leicht	5 GM	1W4	1W6	x2	—	4 Pfd.	Wuchtwafe

Einhändige Nahkampfwaffen	Preis	SCH (K)	SCH (M)	Krit. Treffer	Grundreichweite	Gew.*	Art**
Keule	—	1W4	1W6	x2	3 m	3 Pfd.	Wuchtwaffe
Kurzspeer	1 GM	1W4	1W6	x2	6 m	3 Pfd.	Stichwaffe
Morgenstern	8 GM	1W6	1W8	x2	—	6 Pfd.	Wuchtwaffe und Stichwaffe
Streitkolben, Schwer	12 GM	1W6	1W8	x2	—	8 Pfd.	Wuchtwaffe

Zweihändige Nahkampfwaffen	Preis	SCH (K)	SCH (M)	Krit. Treffer	Grundreichweite	Gew.*	Art**
Kampfstab	—	1W4/1W4	1W6/1W6	x2	—	4 Pfd.	Wuchtwaffe
Langspeer	5 GM	1W6	1W8	x3	—	9 Pfd.	Stichwaffe
Speer	2 GM	1W6	1W8	x3	6 m	6 Pfd.	Stichwaffe

Fernkampfwaffen	Preis	SCH (K)	SCH (M)	Krit. Treffer	Grundreichweite	Gew.*	Art**
Armbrust, leicht	35 GM	1W6	1W8	19-20/ x2	24 m	4 Pfd.	Stichwaffe
Armbrust, schwer	50 GM	1W8	1W10	19-20/ x2	36 m	8 Pfd.	Stichwaffe
Bolzen, Armbrust (10)	1 GM	—	—	—	—	1 Pfd.	—
Bolzen, Armbrust (10)	1 GM	—	—	—	—	1 Pfd.	—
Schleuder	—	1W3	1W4	x2	15 m	0 Pfd.	Wuchtwaffe
Schleuder- kugeln (10)	1 SM	—	—	—	—	5 Pfd.	—
Wurfpfeil	5 SM	1W3	1W4	x2	6 m	_ Pfd.	Stichwaffe
Wurfspeer	1 GM	1W4	1W6	x2	6 m	2 Pfd.	Stichwaffe

Kriegswaffen

Leichte Nahkampfwaffen	Preis	SCH (K)	SCH (M)	Krit. Treffer	Grundreichweite	Gew.*	Art**
Beil	6 GM	1W4	1W6	x3	—	3 Pfd.	Hieb- waffe
Hammer, leicht	1 GM	1W3	1W4	x2	6 m	2 Pfd.	Wuchtwaffe
Kriegshacke, leicht	4 GM	1W3	1W4	x4	—	3 Pfd.	Stichwaffe
Kukri	8 GM	1W3	1W4	18-20/ x2	—	2 Pfd.	Hieb- waffe
Kurzschwert	10 GM	1W4	1W6	19-20/ x2	—	2 Pfd.	Stichwaffe
Schild, leicht	Speziell	1W2	1W3	x2	—	Speziell	Wuchtwaffe
Totschläger	1 GM	1W4	1W6	x2	—	2 Pfd.	Wuchtwaffe
Wurfbeil	8 GM	1W4	1W6	x2	3 m	2 Pfd.	Hieb- waffe

Einhändige Nahkampfwaffen	Preis	SCH (K)	SCH (M)	Krit. Treffer	Grundreichweite	Gew.*	Art**
Dreizack	15 GM	1W6	1W8	x2	3 m	4 Pfd.	Stichwaffe
Kriegshacke, schwer	8 GM	1W4	1W6	x4	—	6 Pfd.	Stichwaffe
Krummsäbel	15 GM	1W4	1W6	18-20/ x2	—	4 Pfd.	Hieb- waffe
Langschwert	15 GM	1W6	1W8	19-20/ x2	—	4 Pfd.	Hieb- waffe
Rapier	20 GM	1W4	1W6	18-20/ x2	—	2 Pfd.	Stichwaffe
Schild, schwer	Speziell	1W3	1W4	x2	—	Speziell	Wuchtwaffe
Streitaxt	10 GM	1W6	1W8	x3	—	6 Pfd.	Hieb- waffe
Streithammer	12 GM	1W6	1W8	x3	—	5 Pfd.	Wuchtwaffe

Beidhändige Nahkampfwaffen	Preis	SCH (K)	SCH (M)	Krit. Treffer	Grundreichweite	Gew.*	Art**
Glefe	8 GM	1W8	1W10	x3	—	10 Pfd.	Hieb- waffe
Guisarme	9 GM	1W6	2W4	x3	—	12 Pfd.	Hieb- waffe
Hellebarde	10 GM	1W8	1W10	x3	—	12 Pfd.	Stichwaffe oder Hieb- waffe
Krummschwert	75 GM	1W6	2W4	18-20/ x2	—	8 Pfd.	Hieb- waffe
Ranseur	10 GM	1W6	2W4	x3	—	12 Pfd.	Stichwaffe
Sense	18 GM	1W6	2W4	x4	—	10 Pfd.	Stichwaffe oder Hieb- waffe
Zweihänder	50 GM	1W10	2W6	19-20/ x2	—	8 Pfd.	Hieb- waffe
Zweihändige Axt	20 GM	1W10	1W12	x3	—	12 Pfd.	Hieb- waffe
Zweihändige Keule	5 GM	1W8	1W10	x2	—	8 Pfd.	Wuchtwaffe

Fernkampfwaffen	Preis	SCH (K)	SCH (M)	Krit. Treffer	Grundreichweite	Gew.*	Art**
Kompositbogen (kurz)	75 GM	1W4	1W6	x3	21 m	2 Pfd.	Stichwaffe
Kompositbogen (Lang)	100 GM	1W6	1W8	x3	33 m	3 Pfd.	Stichwaffe
Kurzbogen	30 GM	1W4	1W6	x3	18 m	2 Pfd.	Stichwaffe
Langbogen	75 GM	1W6	1W8	x3	30 m	3 Pfd.	Stichwaffe
Pfeile (20)	1 GM	—	—	—	—	3 Pfd.	—
Pfeile (20)	1 GM	—	—	—	—	3 Pfd.	—
Pfeile (20)	1 GM	—	—	—	—	3 Pfd.	—
Pfeile (20)	1 GM	—	—	—	—	3 Pfd.	—

Exotische Waffen

Leichte Nahkampfwaffen	Preis	SCH (K)	SCH (M)	Krit. Treffer	Grundreichweite	Gew.*	Art**
Kama	2 GM	1W4	1W6	x2	—	2 Pfd.	Hiebwaaffe
Sai	1 GM	1W3	1W4	x2	3 m	1 Pfd.	Wuchtwaffe
Siangham	3 GM	1W4	1W6	x2	—	1 Pfd.	Stichwaaffe

Einhändige Nahkampfwaffen	Preis	SCH (K)	SCH (M)	Krit. Treffer	Grundreichweite	Gew.*	Art**
Bastardschwert	35 GM	1W8	1W10	19-20/ x2	—	6 Pfd.	Hiebwaaffe
Zwergische Streitaxt	30 GM	1W8	1W10	x3	—	8 Pfd.	Hiebwaaffe

Fernkampfwaffen	Preis	SCH (K)	SCH (M)	Krit. Treffer	Grundreichweite	Gew.*	Art**
Bolzen (5)	1 GM	—	—	—	—	1 Pfd.	—
Bolzen (5)	1 GM	—	—	—	—	1 Pfd.	—
Repetierarmbrust, leicht	250 GM	1W6	1W8	19-20/ x2	24 m	6 Pfd.	Stichwaaffe
Repetierarmbrust, schwer	400 GM	1W8	1W10	19-20/ x2	36 m	12 Pfd.	Stichwaaffe
Shuriken (5)	1 GM	1	1W2	x2	3 m	1 Pfd.	Stichwaaffe

**Das in der Tabelle angeführte Gewicht gilt für mittelgroße Waffen. Kleine Waffen wiegen halb so viel und große Waffen doppelt so viel.*

***Wenn zwei Schadensarten angegeben sind und die beiden Worte durch ein „und“ getrennt sind, richtet die Waaffe gleichzeitig beide Schadensarten an. Sind die Worte durch „oder“ getrennt, entscheidet sich der Spieler beim Angriff, welche Schadensart er anrichten will.*

Rüstungen

Rüstungseigenschaften

Der Rüstungs-/Schildbonus wird zur RK des Trägers addiert. Man kann immer nur eine Rüstung und einen Schild gleichzeitig tragen. Die Boni von Rüstung und Schild sind kumulativ.

Unter „Maximaler GE-Bonus“ ist angeführt, wie hoch der Geschicklichkeitsbonus auf die RK der Träger ist, von dem solch eine Rüstung maximal profitieren kann. Das Limit reduziert den Geschicklichkeitsbonus nicht für andere Zwecke (wie beispielsweise bei Reflexwürfen) und eine Rüstung, die einen maximalen GE-Bonus von 0 hat, hebt den Geschicklichkeitsbonus gegen einen Hinterhältigen Angriff nicht auf. Ein Schurke kann also nicht automatisch einen erfolgreichen Hinterhältigen Angriff gegen den Träger eines Schuppenpanzers machen, bloß weil der maximale Geschicklichkeitsbonus für einen Schuppenpanzer 0 ist.

Der Rüstungsmalus kommt auf Fertigkeitswürfe für jene Fertigkeiten zur Anwendung, bei denen ein Rüstungsmalus eine Rolle spielt. Der Rüstungsmalus der Rüstung und des Schildes sind kumulativ. Wenn der Träger nicht im Umgang

mit der Rüstung geübt ist, kommt der Rüstungsmalus auf alle Angriffswürfe, auf alle Fertigkeitswürfe für Fertigkeiten, bei denen Stärke oder Geschicklichkeit das Bezugsattribut ist, und auf alle Stärke- und Geschicklichkeitswürfe zur Anwendung.

Der arkane Zauberpatzer repräsentiert die Prozentchance für den Fehlschlag eines Zaubers, der von einem Anwender arkaner Magie (Barde, Hexenmeister und Magier) gewirkt wird, während dieser eine Rüstung trägt. Die Chance für arkane Zauberpatzer durch Rüstung und Schild sind kumulativ. Barden können die Chance für Zauberpatzer ignorieren, wenn sie eine leichte Rüstung tragen. Die Chance für einen arkanen Zauberpatzer besteht ohnehin nur, wenn es sich um einen Zauber mit Gesten handelt.

Unter Bewegungsrate (BR) ist angeführt, wie stark die Rüstung die Bewegungsrate ihres Trägers reduziert. Wenn der Charakter eine mittlere oder schwere Last trägt, kann sich seine Bewegungsrate noch weiter reduzieren. Das Gewicht einer Rüstung ist immer in Pfund angeführt.

Wenn man mit einer schweren Rüstung läuft, bewegt man sich nur mit dreifacher Bewegungsrate und nicht mit vierfacher Bewegungsrate wie normal.

Rüstungen werden in leichte, mittelschwere und schwere Rüstungen unterteilt. Um eine Rüstung effektiv zu nutzen, sollte man über das entsprechende Talent für diese Art Rüstung verfügen. Anziehen kann eine Rüstung jedoch jeder, auch wenn er nicht über das entsprechende Talent verfügt.

Meisterarbeiten

Wie auch bei Waffen gibt es meisterlich gefertigte Rüstungen. Diese Rüstungen sind so hochwertig gefertigt, dass sich der Rüstungsmalus um 1 reduziert. Eine Rüstung (Meisterarbeit) kostet um 150 GM mehr als eine normale Rüstung. Um einen magischen Schild oder eine magische Rüstung herzustellen, benötigt man eine Meisterarbeit als Ausgangspunkt.

Rüstungen und Schilde

Leichte Rüstungen	Preis	Rüstungs-/ Schildbonus	Max. GE-Bonus	Rüstungsmalus	Chance f. arkane Zauberpatzer	BR (9 m)	BR (6 m)	Gew.
Waffenrock	5 GM	+1	+8	0	5%	9 m	6 m	10 Pfd.
Lederrüstung	10 GM	+2	+6	0	10%	9 m	6 m	15 Pfd.
Beschlagene Lederrüstung	25 GM	+3	+5	-1	15%	9 m	6 m	20 Pfd.
Kettenhemd	100 GM	+4	+4	-2	20%	9 m	6 m	25 Pfd.

Mittelschwere Rüstungen	Preis	Rüstungs-/ Schild-bonus	Max. GE-Bonus	Rüstungs-malus	Chance f. arkane Zauberputzer	BR (9 m)	BR (6 m)	Gew.
Fellrüstung	15 GM	+3	+4	-3	20%	6 m.	4,50 m	25 Pfd.
Schuppenpanzer	50 GM	+4	+3	-4	25%	6 m	4,50 m.	30 Pfd.
Kettenpanzer	150 GM	+5	+2	-5	30%	6 m	4,50 m	40 Pfd.
Brustpanzer	200 GM	+5	+3	-4	25%	6 m	4,50 m	30 Pfd.

Schwere Rüstungen	Preis	Rüstungs-/ Schild-bonus	Max. GE-Bonus	Rüstungs-malus	Chance f. arkane Zauberputzer	BR (9 m)	BR (6 m)	Gew.
Schienenpanzer	200 GM	+6	+0	-7	40%	6 m*	4,50 m*	45 Pfd.
Bänderpanzer	250 GM	+6	+1	-6	35%	6 m*	4,50 m*	35 Pfd.
Plattenpanzer	600 GM	+7	+0	-7	40%	6 m*	4,50 m*	50 Pfd.
Ritterrüstung	1.500 GM	+8	+1	-6	35%	6 m*	4,50 m*	50 Pfd.

* Wenn man in einer schweren Rüstung läuft, bewegt man sich mit dreifacher Bewegungsrate statt mit vierfacher Bewegungsrate.

Schilder	Preis	Rüstungs-/ Schild-bonus	Max. GE-Bonus	Rüstungs-malus	Chance f. arkane Zauberputzer	BR (9 m)	BR (6 m)	Gew.
Tartsche	15 GM	+1	—	-1	5%	—	—	5 Pfd.
Leichter Holzschild	3 GM	+1	—	-1	5%	—	—	5 Pfd.
Leichter Stahlschild	9 GM	+1	—	-1	5%	—	—	6 Pfd.
Schwerer Holzschild	7 GM	+2	—	-2	15%	—	—	10 Pfd.
Schwerer Stahlschild	20 GM	+2	—	-2	15%	—	—	15 Pfd.
Stachelschild	+10 GM	—	—	—	—	—	—	+5 Pfd.

Magische Gegenstände

Magische Gegenstände sind extrem wertvoll und heiß begehrt. Ihre Kräfte unterscheiden sich stark voneinander, und man findet selten zwei magische Gegenstände, die genau gleich sind. Dennoch kann man magische Gegenstände in Kategorien einteilen. Eine dieser Kategorien sind die äußerst seltenen Artefakte.

Artefakte

Artefakte sind besonders rare, magische Gegenstände. Sie wurden von den mächtigsten Magiern, Klerikern oder gar den Göttern erschaffen, oft vor vielen Zeitaltern. Jedes Artefakt ist einzigartig, und alle Artefakte sind äußerst mächtig. Ein Artefakt könnte die Form eines Rings, eines Schwertes, eines Umhangs oder jedes beliebigen anderen Ausrüstungsgegenstandes haben. Doch jedes Artefakt gibt seinem Träger Kräfte, welche die „einfacher“ magischen Gegenstände weit übersteigen. Ein Artefakt hat niemals Ladungen, doch oft gibt es eine Einschränkung, wie oft man seine Kräfte entfesseln kann.

Ringe

Ringe sind kreisförmige Metallreifen, die man auf dem Finger trägt. Man kann maximal zwei Ringe gleichzeitig tragen. Manche Ringe erzeugen einen permanenten, zauberähnlichen Effekt beim Träger, andere müssen aktiviert werden, um ihre Wirkung zu entfalten. Einige Ringe haben Ladungen und werden zerstört, sobald die letzte Ladung verbraucht wurde.

Rüstungen und Schilde

Magische Rüstungen und Schilde gewähren dem Träger normalerweise einen Bonus auf die RK. Seltener geben sie dem Träger zusätzliche Vorteile, wie einen Bonus auf eine Fertigkeit oder eine Schadensresistenz.

Schriftrollen

Eine Schriftrolle ist ein Pergament, auf dem ein Zauber niedergeschrieben wurde. Sobald der Zauber einmal eingesetzt wurde, verschwindet er von der Schriftrolle. Ein Magieanwender, auf dessen Zaubersliste der Zauber steht, kann ihn mühelos einsetzen. Ansonsten kann man ihn auch mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen wirken. Magier können den Zauber auch von der Schriftrolle in ihr Zauberbuch übertragen.

Stäbe

Ein Zauberstab ist ein kurzer, dünner Stock aus Holz, Metall, Knochen, Glas oder Porzellan, der so verzaubert wurde, dass er einen einzigen Zauber mehrmals wirken kann. Jedes mal wird eine Ladung verbraucht. Sobald die letzte Ladung aufgebraucht wurde, ist der Stab zerstört.

Stecken

Ein Zauberstecken hat die Form eines langen, hölzernen Steckens, dessen Enden oft mit Metall beschlagen sind oder an deren Ende ein Edelstein sitzt. Ein Zauberstecken kann mehrere unterschiedliche Zaubere wirken, die jedoch meist irgendeine Gemeinsamkeit haben. Das Wirken der Zaubere verbraucht Ladungen, Sobald die letzte Ladung verbraucht wurde, ist der Stecken ebenfalls zerstört. Ein Stecken kann auch als normale Nahkampfwaffe verwendet werden.

Tränke

Ein Trank hat ähnliche Auswirkungen wie ein Zauber, der einmal auf den Anwender gewirkt wird. Manche Tränke zeigen einzigartige Auswirkungen, aber die meisten Tränke haben die gleichen Auswirkungen wie ein bestimmter Zauber des 3. oder eines niedrigeren Grades.

Waffen

Magische Waffen geben dem Träger immer einen Bonus auf den Angriffs- und Schadenswurf. Mächtigere magische Waffen richten zusätzlichen Schaden (beispielsweise in Form von Feuer oder Elektrizität) an oder sind besonders gut dazu geeignet, bestimmte Kreaturen zu töten.

Wundersame Gegenstände

In diese Kategorie fällt alles, was nicht in eine andere Kategorie passt. Darunter fallen beispielsweise magische Schmuckstücke, Bücher, Kleidungsstücke oder Werkzeuge. Die Verwendungsmöglichkeiten wundersamer Gegenstände sind äußerst unterschiedlich. So gibt es beispielsweise Elfenumhänge, die den Fertigkeitswert des Trägers für Verstecken erhöhen, aber auch magische Türglocken, die Türen und Truhen aufsperrten. Manche wundersame Gegenstände haben Ladungen. Sie werden zerstört, sobald die letzte Ladung verbraucht wurde.

Zepter

Zepter bestehen aus Metall und verfügen über zauberähnliche Fähigkeiten, die jedoch fast nie denen eines Zaubers ähneln. Da Zepter sehr stabil gefertigt sind, kann man sie wie einen Streitkolben schwingen. Einige Zepter haben Ladungen und werden zerstört, sobald die letzte Ladung verbraucht wurde.

Verschiedene Gegenstände

Im Verlauf Ihrer Abenteuer werden Sie auch viele Gegenstände finden, die weder Waffen, Rüstungen noch magische Gegenstände sind. Edelsteine und Schmuck sind oft eine Menge Geld wert. Musikinstrumente können von Barden gewinnbringend eingesetzt werden. Schurken werden feststellen, dass sich Diebeswerkzeug als sehr nützlich erweisen kann. Fast jeder Gegenstand, den Sie im Spiel finden können, lässt sich irgendwie verwenden. Im Notfall können Sie ihn ja noch immer verkaufen und das verdiente Geld verwenden, um eigene magische Gegenstände anzufertigen.

DER KAMPF

Wir wollen es nicht schön reden: Der Kampf ist das tägliche Brot des Abenteurers. Ganz egal wie nett, wie zuvorkommend, wie gutmütig sich Ihre Gruppe verhält, früher oder später werden Sie auf Leute oder Kreaturen treffen, mit denen sich ein Kampf nicht vermeiden lässt. Vielleicht stolpern Sie über ein Räuberlager, in ein Grabmal voller himloser Zombies oder gar in die Lagerstätte eines hungrigen Drachen. Es ist unvermeidlich, dass es zum Kampf kommt. Deswegen sollten Sie alles daransetzen, ihn möglichst gut zu beherrschen.

Grundlagen

Der Kampf in D&D ist rundenbasiert. Er wird in einzelne Kampfrunden unterteilt, von denen jede sechs Sekunden repräsentiert. Während einer Runde kommt jeder Kämpfende einmal zum Zug. Wann er an der Reihe ist, hängt von seinem Initiativwurf ab. Der Initiativwurf wird zu Beginn des Kampfes mit 1W20 gemacht und durch den Geschicklichkeitsmodifikator und das Talent „Verbesserte Initiative“ modifiziert. Die Kämpfenden agieren in der Reihenfolge ihrer Initiativwürfe, vom höchsten bis zum niedrigsten Ergebnis. Im Fall eines Gleichstandes kommt derjenige mit dem höheren Geschicklichkeitsmodifikator zuerst zum Zug. Sollte sowohl der Initiativwurf, als auch der Geschicklichkeitsmodifikator gleich sein, entscheidet der Computer zufällig, wer zuerst am Zug ist.

Bevor ein Charakter zumindest einmal in einem Kampf am Zug war, zählt er als auf dem falschen Fuß erwischt. Dadurch verliert er seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK (was ihn gegen Hinterhältige Angriffe verwundbar macht), und er kann keine Gelegenheitsangriffe starten (folgt).

Während seines Zuges kann ein Kämpfender eine Bewegungs-Aktion und eine Standard-Aktion in beliebiger Reihenfolge ausführen. Normalerweise handelt es sich bei der Bewegungs-Aktion um eine Bewegung mit voller Bewegungsrate (abhängig vom Volk, der Rüstung und der Last, die der Charakter trägt) und bei der Standard-Aktion um einen Angriff. Doch es sind auch andere Aktionen möglich. Aktionen sind auf Seite 108 beschrieben.

Bei einem Angriff wird ein Angriffswurf gemacht. Der Computer würfelt mit 1W20 und addiert verschiedene Modifikatoren, wie den Grund-Angriffsbonus, den Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikator (abhängig davon, ob der Charakter mit einer Nahkampf- oder Fernkampfwaffe kämpft) und Boni durch die Größe des Gegners. Wenn der Wurf zumindest so hoch ist wie die RK des Gegners, hat man einen Treffer gelandet. Der Schaden wird abhängig von der eingesetzten Waffe ausgewürfelt. Bei einem Nahkampfangriff wird noch der Stärkemonifikator addiert.

Verletzung und Tod

Wenn eine Kreatur Verletzungen erleidet, reduzieren sich ihre Trefferpunkte. Sobald eine Kreatur 0 Trefferpunkte erreicht, taumelt sie. Sie kann nur noch eine Aktion in ihrem Zug ausführen und wenn sie das tut, verliert sie einen Trefferpunkt, nachdem sie die Aktion ausführt.

Eine Kreatur mit -1 bis -9 Trefferpunkten ist bewusstlos. Vermutlich verliert sie in jeder Runde einen weiteren Trefferpunkt. Es besteht jedoch eine Chance von 10% pro Runde, dass sich ihr Zustand stabilisiert. Sie verliert dann keine Trefferpunkte, bleibt jedoch bewusstlos.

Eine Kreatur, die -10 Trefferpunkte erreicht, stirbt.

Wenn ein Charakter einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Heilkunde (SG 15) bei einem bewusstlosen Charakter macht, stabilisiert sich sein Zustand. Nur ein Punkt magische Heilung reicht ebenfalls aus, um den Zustand eines bewusstlosen Charakters zu stabilisieren. Bringt man einen bewusstlosen Charakter mit magischer Heilung auf zumindest 1 Trefferpunkt, kann er wieder normal agieren.

Rettungswürfe

Zahlreiche magische Angriffe und andere ungewöhnliche Angriffe gestatten dem Ziel einen Rettungswurf, um weniger oder keinen Schaden zu erleiden oder von den Auswirkungen des Angriffs nicht betroffen zu werden. Es gibt drei Arten von Rettungswürfen:

- **Zähigkeit:** Basiert auf Konstitution.
- **Reflexe:** Basiert auf Geschicklichkeit.
- **Willen:** Basiert auf Weisheit.

Bei einem Rettungswurf würfelt der Computer mit 1W20 und addiert den Grundbonus des Charakters auf diesen Rettungswurf, sowie den entsprechenden Attributmodifikator. Wenn das Ergebnis zumindest gleich hoch ist wie der SG des Angriffs, war der Rettungswurf erfolgreich. Der Charakter konnte dem Angriff dann ganz oder teilweise entgehen.

Gelegenheitsangriffe

Unter bestimmten Umständen können Sie einen Angriff starten, auch wenn Sie nicht am Zug sind. Man nennt diese Angriffe Gelegenheitsangriffe. Ein Gelegenheitsangriff ist ein einzelner Nahkampfangriff gegen einen Gegner in Reichweite. (Der Gegner hält sich in dem von Ihnen bedrohten Gebiet auf.) Ein Gelegenheitsangriff erfolgt nur, wenn er provoziert wurde. Gelegenheitsangriffe werden beispielsweise häufig durch folgende Aktionen provoziert:

- Das Verlassen eines bedrohten Gebiets.
- Das Wirken eines Zaubers.
- Der Angriff mit einer Fernkampfwaffe.

Bei der Bewegung gibt es zwei Ausnahmen. Wenn Sie nur einen 1,50 m-Schritt machen, provozieren Sie niemals einen Gelegenheitsangriff durch Ihre Bewegung. Wenn Sie sich in einem Zug nur bewegen (aber nicht laufen), dann zählt das erste Feld, das Sie verlassen, niemals als bedroht.

Man kann in einer Runde nur einen Gelegenheitsangriff ausführen, außer man verfügt über das Talent Kampfreflexe. Mit dem Talent Kampfreflexe kann man auch dann Gelegenheitsangriffe starten, wenn man auf dem falschen Fuß erwischt wird.

Aktionen

Die meisten Aktionen sind entweder Standard-Aktionen oder Bewegungs-Aktionen. Einige Aktionen sind jedoch Volle Aktionen. Wenn man eine solche Aktion ausführt, kann man nur noch einen 1,50 m-Schritt machen oder Freie Aktionen ausführen. Einige Aktionen werden gar als „Keine Aktionen“ bezeichnet, weil sie extrem rasch gehen.

Unabhängig von der Art der Aktion, die man ausführt, provoziert man normalerweise einen Gelegenheitsangriff, wenn man ein bedrohtes Feld verlässt. In der zweiten Spalte ist angeführt, ob die Aktion selbst einen Gelegenheitsangriff provoziert, nicht die Bewegung, die man vielleicht auch während der Aktion ausführt!

Aktionen im Kampf

Standard-Aktion	Gelegenheitsangriff
Angriff (Fernkampf)	Ja
Angriff (Nahkampf)	Nein
Angriff (Waffenlos)	Ja
Aus Haltegriff befreien	Nein
Außergewöhnliche Fähigkeit einsetzen	Nein
Einen magischen Gegenstand aktivieren (außer Trank und Öl)	Nein
Einen sterbenden Freund stabilisieren	Ja
Fertigkeit verwenden, die 1 Aktion erfordert	Normalerweise ja
Finte	Nein
Jemand anderem helfen	Vielleicht
Konzentration zum Aufrechterhalten eines Zaubers	Nein
Schriftrolle lesen	Ja

Standard-Aktion	Gelegenheitsangriff
Trank trinken oder Öl auftragen	Ja
Übernatürliche Fertigkeit verwenden	Nein
Untote vertreiben oder einschüchtern	Nein
Volle Verteidigung	Nein
Vorbereiten (lost Standard-Aktion aus)	Nein
Zauber aufgeben	Nein
Zauber wirken (Zeitaufwand: 1 Aktion)	Ja
Zauberähnliche Fertigkeit verwenden	Ja

Bewegungs-Aktion (Bewegungsentsprechende Aktion)	Gelegenheitsangriff
Bewegung	Ja
Aufstehen	Ja
Einen aktiven Zauber auf Ziel lenken oder auf neues Ziel lenken	Nein
Gegenstand aufheben	Ja
Gegenstand aus Behälter holen	Ja
Handarmbrust oder leichte Armbrust laden	Ja
Schild bereitmachen oder lösen¹	Nein
Tür öffnen oder schließen	Nein
Waffe wegstecken	Ja
Waffe ziehen¹	Nein

Volle Aktion	Gelegenheitsangriff
Berührungszauber auf bis zu 6 Freunde verwenden	Ja
Coup de Grace ausführen	Ja
Fertigkeit verwenden, die 1 Runde erfordert	Normalerweise
Rennen	Ja
Rückzug³	Nein
Schwere Armbrust oder Repetierarmbrust nachladen	Ja
Sturmangriff⁵	Nein
Voller Angriff	Nein
Wurf einer flächendeckenden Waffe vorbereiten (z. B. Weihwasser)	Ja

Freie Aktion	Gelegenheitsangriff
Gegenstand fallen lassen	Nein
Konzentration eines Zaubers aufgeben	Nein
Sich zu Boden fallen lassen	Nein
Sprechen	Nein
Zauber mit Schnell zaubern wirken	Nein

Keine Aktion	Gelegenheitsangriff
1,50 m-Schritt	Nein
Abwarten	Nein
Unterschiedliche Aktionsarten (je nach Umständen)	Gelegenheitsangriff
Gegner zu Fall bringen	Nein
Talent verwenden ⁴	Unterschiedlich

- 1- Wenn Sie jemandem helfen, der eine Fertigkeit einsetzt, deren Einsatz normalerweise Gelegenheitsangriffe provoziert, dann provozieren Sie ebenfalls Gelegenheitsangriffe.
- 2- Wenn Sie einen Grund-Angriffsbonus +1 oder besser haben, können Sie eine dieser Aktionen mit einer normalen Bewegung kombinieren. Wenn Sie über das Talent Kampf mit zwei Waffen verfügen, können Sie in der Zeit, in der man normalerweise eine Waffe ziehen würde, zwei leichte oder zwei einhändige Waffen ziehen.
- 3- Kann als Standard-Aktion ausgeführt werden, wenn Sie durch irgendwelche Umstände nur eine Aktion in der Runde ausführen können.
- 4- Die Auswirkungen des Talents sind bei der Beschreibung des jeweiligen Talents angeführt.

Standard-Aktionen

Bei den meisten Standard-Aktionen handelt es sich um das Ausführen eines Angriffs, das Wirken eines Zaubers oder das Aktivieren eines Gegenstandes. Die Auswirkungen der meisten Standard-Aktionen erklären sich von selbst. Für einige komplizierte Standard-Aktionen wollen wir jedoch nachfolgend eine Beschreibung geben.

Aktion vorbereiten (löst eine Standard-Aktion aus)

Sie können eine Aktion vorbereiten, die Sie ausführen, sobald eine bestimmte Bedingung erfüllt wird. Beispielsweise können Sie einen Angriff vorbereiten, der ausgeführt wird, wenn ein Gegner versucht, einen Zauber zu wirken oder mit seinem Bogen zu schießen. Wenn die Bedingung nicht erfüllt wird, tut Ihr Charakter in dieser Runde nichts. Die verschiedenen Aktionen werden über das Kreismenü aufgerufen und sind auf den Seiten 17-19 beschrieben.

Finde

Um eine Finte auszuführen, machen Sie einen Fertigkeitswurf für Bluffen. Ihr Gegner würfelt einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Motiv erkennen. Wenn Sie ein besseres Resultat als Ihr Gegner erzielen, kann dieser gegen Ihren nächsten Nahkampfangriff seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK nicht einsetzen.

Jemand anderem helfen

Im Kampf können Sie einem Freund helfen, indem Sie seine Gegner ablenken oder stören. Wählen Sie ein freundliches Ziel. Der Freund erhält +2 auf Angriffswürfe bis zu Ihrem nächsten Zug. Sie können die Aktion auch einsetzen, um einen Freund zu wecken, der von Schlaf betroffen ist.

Untote vertreiben oder einschüchtern

Gute Kleriker, Paladine und etliche neutrale Kleriker können Positive Energie einsetzen, wodurch Untote festgesetzt, vertrieben (in die Flucht geschlagen) oder zerstört werden. Böse Kleriker und manche neutrale Kleriker können Negative Energie einsetzen, um Untote festzuhalten, zu beeindrucken (einzuschüchtern) oder zu stärken.

Unabhängig davon, um welche Art es sich handelt, bezeichnet man den Vorgang ganz allgemein als „Vertreiben“. Siehe dazu auch „Untote vertreiben“ auf Seite 52.

Denken Sie daran, dass das Untote vertreiben ein Angriff ist. Wenn der Versuch scheitert oder wenn der Charakter nicht alle Untote im Bereich vertreiben kann, reagieren die verbleibenden Untoten auf jeden Fall feindselig.

Volle Verteidigung

Sie erhalten einen Ausweichbonus +4 auf die RK für 1 Runde. Ihre RK verbessert sich zu Beginn der Aktion. Das hilft Ihnen also auch gegen Gelegenheitsangriffe in dieser Runde. Sie können Volle Verteidigung nicht mit Defensiv kämpfen kombinieren und daher auch nicht vom Talent „Defensive Kampfweise“ profitieren, da für beide ein Angriff oder ein Voller Angriff erforderlich ist. Sie können keine Gelegenheitsangriffe machen, während die Volle Verteidigung aktiv ist.

Bewegungs-Aktionen

Bei den meisten Bewegungs-Aktionen bewegt sich der Charakter, oder er stellt etwas mit einem Gegenstand an, den er bei sich trägt. Sie benötigen eine Bewegungs-Aktion oder eine Standard-Aktion, um eine derartige Aktion auszuführen. Es ist durchaus nützlich, mit zwei Bewegungs-Aktionen eine größere Strecke in einer Runde zu überwinden. Manchmal ist jedoch ein Sturmangriff (um nachher noch angreifen zu können) sinnvoller, oder Sie rennen gleich (um eine noch größere Strecke zu überwinden, allerdings nur in gerader Linie).

Volle Aktion

Volle Aktionen erfordern eine ganze Runde. Deswegen ersetzt eine Volle Aktion die Bewegungs-Aktion und die Standard-Aktion in einer Runde. Wenn es sich bei der Vollen Aktion allerdings nicht um eine Bewegung handelt, dürfen Sie anschließend noch einen 1,50 m-Schritt machen. Die komplizierten Vollen Aktionen sind nachfolgend beschrieben. Sie können alle Vollen Aktionen im Kreismenü auswählen.

Coup de Grace

Als Volle Aktion können Sie eine Nahkampfwaffe einsetzen, um einem hilflosen Gegner den Gnadestoß zu versetzen. Sie können auch einen Bogen oder eine Armbrust verwenden, wenn Sie neben dem Ziel stehen. Sie treffen automatisch und erzielen einen kritischen Treffer. Es klingt übertrieben, aber ein Schurke erhält auch seinen zusätzlichen Schaden für einen Hinterhältigen Angriff, wenn er seinem hilflosen Opfer einen Coup de Grace versetzt.

Einen Coup de Grace provoziert Gelegenheitsangriffe von Gegnern, die Sie bedrohen, weil dafür aufmerksame Konzentration und methodische Vorgehensweise nötig sind.

Sie können keinem Wesen einen Coup de Grace versetzen, das immun gegen kritische Treffer ist, beispielsweise einem Zombie.

Rennen

Ein Charakter kann als Volle Aktion seine vierfache Bewegungsrate zurücklegen, allerdings nur in gerade Linie. Rennen provoziert Gelegenheitsangriffe.

Rückzug

Sie können sich mit doppelter Bewegungsrate von einem Gegner entfernen, ohne für den ersten 1,50 m-Schritt Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Anmerkung: Wenn

Sie die Aktion nicht aus dem Kreismenü wählen, aber sich dennoch mehr als Ihre einfache Bewegungsrate von einem Gegner entfernen, geht das Programm automatisch davon aus, dass Sie einen Rückzug machen wollten. Sie werden für den ersten 1,50 m-Schritt nicht zum Opfer von Gelegenheitsangriffen.

Sturmangriff

Sie müssen sich mindestens 3 m in direkter Linie auf den Feind zu bewegen. Sie können sich bis zum Doppelten Ihrer Bewegungsrate auf den Feind zu bewegen. Nach der Bewegung machen Sie einen Angriffswurf mit +2. Außerdem erleiden Sie -2 auf die RK bis zum Anfang Ihres nächsten Zuges.

Voller Angriff

Mit einem Vollen Angriff können Sie all Ihrer Angriffe in einer Runde einsetzen. Das ist natürlich nur sinnvoll, wenn Sie mehr als einen Angriff haben. Sie können beispielsweise mehrere Angriffe haben, weil Ihr Grund-Angriffsbonus hoch genug ist oder weil Sie mit zwei Waffen kämpfen.

Freie Aktionen

Freie Aktionen erfordern nur sehr wenig Zeit. Aus diesem Grund zählen sie weder als Standard- noch als Bewegungs-Aktionen.

Keine Aktionen

„Keine Aktionen“ sind in gewisser Weise wie Freie Aktionen. Sie zählen nicht als Standard-Aktionen oder Bewegungsaktionen, aber im Gegensatz zu Freien Aktionen, können Sie diese nur unter bestimmten Umständen einsetzen (folgt).

1,50 m-Schritt

Ein 1,50 m-Schritt ist eine kleine Positionsanpassung, die nicht als Aktion zählt. Normalerweise kann er zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Runde ausgeführt werden, also vor oder nach einer Standard-Aktion oder einer Vollen Aktion. Sie können jedoch nur dann einen 1,50 m-Schritt machen, wenn Sie sich sonst in der Runde nicht bewegt haben, wie beispielsweise durch einen Sturmangriff oder eine normale Bewegung. Ein 1,50 m-Schritt provoziert niemals einen Gelegenheitsangriff, auch nicht, wenn Sie ein bedrohtes Feld verlassen.

Abwarten

Wenn Sie wollen, dass Ihr Charakter zu einem anderen Zeitpunkt am Zug ist, als es sich durch die Initiativwürfe ergeben hat, können Sie ihn jederzeit eine Handlung verzögern lassen. Dazu klicken Sie einfach auf das Charakterporträt am oberen Bildschirmrand und ziehen es an jene Stelle in der Reihenfolge, an welcher der Charakter am Zug sein soll. Wenn Ihr Charakter in dieser Runde bereits am Zug war und Sie ihn weiter nach hinten reihen, kommt er deswegen allerdings nicht noch einmal zum Zug. Erst in der nächsten Runde kommt die veränderte Reihenfolge zum Tragen. Bewegen Sie den Charakter zu einer höheren Initiative (d. h., dass er früher an der Reihe ist), dann setzt er diese Runde auf jeden Fall aus.

Unterschiedliche Aktionsarten

Manche Aktionen fallen nicht immer in den gleichen Aktionstyp. Manche Talente ermöglichen es Ihnen, spezielle Aktionen im Kampf ausführen (beispielsweise das Talent Wirbelwindangriff, das zusätzliche Angriffe gestattet), oder sie geben Ihnen spezielle

Boni auf andere Aktionen (wie das Talent „Verbesserter Waffenloser Schlag“, mit dem Sie waffenlos normalen Schaden anrichten können). Die Auswirkungen dieser speziellen Aktionen (Talente) sind bei der Beschreibung der Talente auf den Seiten 76-93 detailliert aufgeführt. Eine Aktion wollen wir jedoch noch näher beleuchten.

Gegner zu Fall bringen

Um einen Gegner zu Fall zu bringen, müssen Sie einen waffenlosen Berührungsangriff im Nahkampf gegen das Ziel machen. Dadurch provozieren Sie einen Gelegenheitsangriff. Wenn der Angriff erfolgreich ist, machen Sie einen konkurrierenden Stärkewurf gegen den Geschicklichkeits- oder Stärkewurf des Gegners. (Der Gegner verwendet den höheren Wert.) Falls Sie erfolgreich sind, bringen Sie den Gegner zu Fall. Scheitern Sie, steht dem Gegner sofort seinerseits ein Stärkewurf zu, gegen den Sie einen konkurrierenden Geschicklichkeits- oder Stärkewurf bestehen müssen, um nicht selbst zu Fall gebracht zu werden.

Sie können versuchen, einen Gegner zu Fall zu bringen, statt einen normalen Nahkampfangriff zu starten. Sie könnten also beispielsweise versuchen, einen Gegner zu Fall zu bringen, wenn Sie einen Sturmangriff machen. Oder Sie könnten mehrmals versuchen, einen Gegner zu Fall zu bringen, wenn Sie einen Vollen Angriff ausführen. Es ist sogar möglich, zu versuchen, einen Gegner zu Fall zu bringen, wenn man einen Gelegenheitsangriff macht.

Spezielle Situationen im Kampf

Betäubungsschaden

Manchmal wird man zusammengeslagen, geschwächt, weil man sich in einem Würgegriff befindet, oder ermüdet, weil man zu lange marschieren muss. Dadurch wird man natürlich nicht getötet, kann jedoch zusammenbrechen oder gar bewusstlos werden.

Wenn Sie genügend Betäubungsschaden erleiden, werden Sie bewusstlos, sterben aber nicht. Betäubungsschaden regeneriert sich viel rascher als normaler Schaden.

Bestimmte Angriffe richten Betäubungsschaden an, beispielsweise der waffenlose Angriff eines Menschen. Andere Effekte, wie ein Hitzeschlag oder Erschöpfung, können ebenfalls Betäubungsschaden verursachen. Spieltechnisch betrachtet ist Betäubungsschaden kein „echter“ Schaden. Er wird nicht von Ihren Trefferpunkten abgezogen, sondern vom Computer sozusagen mitnotiert. Wenn Sie genauso viel Betäubungsschaden erlitten haben, wie Sie aktuelle Trefferpunkte haben, werden Sie „wankend“, und wenn der Betäubungsschaden Ihre aktuellen Trefferpunkte übersteigt, werden Sie bewusstlos.

Sie können Betäubungsschaden mit einer Waffe verursachen, die normalen Schaden verursacht, erleiden aber -4 auf Angriffswürfe, weil Sie entweder mit der Flachseite der Klinge zuschlagen, sorgfältig auf nicht kritische Körperstellen zielen oder Ihre Schläge etwas zurückhaltend einsetzen müssen. Man verwendet das Kreismenü, um zwischen normalem Schaden und Betäubungsschaden zu wechseln (siehe dazu auch Seite 18).

Sie können auch normalen Schaden mit einer Waffe verursachen, die Betäubungsschaden verursacht, erleiden aber -4 auf Angriffswürfe, weil Sie bei Ihren Angriffen besonders genau auf kritische Körperstellen zielen müssen. Auch in diesem Fall wechseln Sie den Schadenstyp mit dem Kreismenü.

Deckung

Deckung bedeutet, dass ein Ziel schwieriger zu treffen ist, weil ein festes Hindernis im Weg ist. Gegenstände wie Fässer und Tische können als Deckung dienen. Sogar andere Kreaturen können gegen Fernkampfangriffe eine Deckung sein. Ein Ziel mit Deckung erhält +4 auf die RK und +2 auf Reflexwürfe, allerdings nur gegen nicht flächendeckende Angriffe (ein Ziel mit Deckung erhält seinen Bonus beispielsweise gegen Blitz aber nicht gegen Feuerball.) Wenn ein Ziel volle Deckung genießt (beispielsweise, weil es hinter einer Mauer steht), kann es gar nicht angegriffen werden.

Defensiv kämpfen

Als Standard-Aktion können Sie defensiv kämpfen, wenn Sie angreifen. Sie erhalten -4 auf Angriffswürfe und einen Ausweichbonus +2 auf die RK in dieser Runde. Dieser Bonus ist mit dem Bonus durch das Talent Defensiv kämpfen kumulativ.

Als Volle Aktion können Sie auch bei einem Vollen Angriff defensiv kämpfen. In diesem Fall erleiden Sie ebenfalls -4 auf alle Angriffswürfe in der Runde und einen Ausweichbonus +2 auf die RK.

Defensiv zaubern

Sie können versuchen, so zu zaubern, dass Sie Bedrohungen vermeiden und Schlägen ausweichen. Während Sie defensiv zaubern, provozieren Sie daher keine Gelegenheitsangriffe. Jedes Mal, wenn Sie allerdings versuchen, einen Zauber defensiv zu wirken, ist ein Fertigkeitwurf für Konzentration erforderlich. Scheitert der Fertigkeitwurf, scheitert auch der Zauber.

Hilflose Verteidiger

Ein Gegner der gefesselt, schlafend, gelähmt, bewusstlos oder aus sonst einem Grund völlig Ihrer Gnade ausgeliefert ist, ist hilflos. Ein hilfloser Charakter erleidet -4 auf die RK gegen Nahkampfangriffe, aber keinen Malus auf die RK gegen Fernkampfangriffe. Ein hilfloser Charakter wird so behandelt, als ob er eine Geschicklichkeit von 0 hätte; sein Geschicklichkeitsmodifikator auf die RK beträgt -5. Außerdem kann er von Hinterhältigen Angriffen und einem Coup de Grace betroffen werden.

In die Zange nehmen

Wenn Sie einen Nahkampfangriff ausführen, erhalten Sie einen Flankierungsbonus +2 auf Angriffswürfe, wenn Ihr Gegner in die Zange genommen wird. Das ist dann der Fall, wenn der Gegner zwischen Ihnen und einem Ihrer Verbündeten steht. Daher zählt es sich aus, seine Charaktere zu beiden Seiten des Gegners aufzustellen, weil dann beide Charaktere beim Angriff einen Bonus für das in die Zange nehmen erhalten.

Kampf mit zwei Waffen

Wenn Sie mit einer zweiten Waffe in der zweithand kämpfen, können Sie mit dieser Waffe einen zusätzlichen Angriff pro Runde ausführen. Es ist jedoch sehr schwer, die Angriffe mit zwei Waffen zu koordinieren. Daher erhalten Sie -6 auf Angriffe mit der Haupthand und -10 auf Angriffe mit der Zweithand. Sie können die Abzüge reduzieren, indem Sie mit einer leichten Waffe in der Zweithand kämpfen (beide Mali werden um 2 reduziert), oder indem Sie das Talent „Kampf mit zwei Waffen“ einsetzen (der Malus für die Haupthand wird um 2 reduziert, der Malus für die Nebenhand um 6). Wenn Sie über das Talent verfügen und mit einer leichten Waffe in der Nebenhand kämpfen, sind die Vorteile kumulativ.

Abzüge im Kampf mit zwei Waffen

Umstände	Haupthand	Nebenhand
Normale Abzüge	-6	-10
Waffe in Nebenhand ist leicht	-4	-8
Talent „Kampf mit zwei Waffen“	-4	-4
Waffe in Nebenhand ist leicht und Talent „Kampf mit zwei Waffen“	-2	-2

Kritische Treffer

Jede Waffe verfügt über eine Bedrohungschance und einen Multiplikator für kritische Treffer. Bei der Beschreibung mancher Waffen ist nur ein Multiplikator angegeben. Bei manchen Waffen ist einfach nur ein Multiplikator wie x2 oder x3 angeführt. In diesem Fall kann die Waffe nur bei einer gewürfelten 20 einen kritischen Treffer landen. Wenn der kritische Treffer bestätigt wird, richtet die Waffe doppelten oder dreifachen Schaden an. Um einen potenziellen kritischen Treffer zu bestätigen, macht der Computer einen zweiten Angriffswurf. Bei Erfolg handelt es sich um einen kritischen Treffer, sonst nur um einen normalen Treffer. Nur der normale Schaden der Waffe wird multipliziert. Bonuschaden wie der Feuerschaden eines Flammenschwertes oder der Schaden, den ein Schurke mit einem Hinterhältigen Angriff anrichtet, wird nicht multipliziert.

Bei manchen Waffen ist vor dem Multiplikator noch eine Bedrohungschance angegeben, beispielsweise 19-20/x2. Die Waffe hat eine Chance bei einer gewürfelten 19 bis 20 einen kritischen Treffer zu landen und wenn der kritische Treffer bestätigt wird, richtet die Waffe doppelten Schaden an.

Ein Coup de Grace (siehe Seite 111) richtet immer einen kritischen Treffer an. Es ist keine Bestätigung erforderlich.

Tarnung

Tarnung bedeutet, dass das Ziel schwierig zu sehen ist, es allerdings kein festes Hindernis gibt, das einen Angriff aufhalten würde. Tarnung kann durch Nebel oder Rauch erzeugt werden, aber auch durch magische Effekte wie die Zauber Verschwinden und Nebelwolke. Ein erfolgreicher Angriff gegen ein getarntes Ziel geht dennoch zu 20% daneben. Wenn ein Ziel volle Tarnung genießt, weil es unsichtbar ist oder weil der Angreifer blind ist, besteht gar eine Chance von 50%, dass der Angriff danebengeht. Ein Ziel, das volle Tarnung genießt, provoziert auch niemals Gelegenheitsangriffe.

Traglast

Jeder Gegenstand außer Schlüsseln oder Geld hat ein Gewicht. Je mehr Gewicht Sie mit sich herumschleppen, desto größer ist Ihre Last. Ein Charakter mit einer mittleren oder schweren Last ist wesentlich ineffizienter im Kampf, als ein Charakter mit leichter Last.

Waffenlose Angriffe

Ein mittelgroßer Charakter richtet 1W3 Punkte Betäubungsschaden mit einem waffenlosen Schlag an. Es spielt keine Rolle, ob es sich dabei um einen Faustschlag, Tritt oder Kopfstoß handelt. Ein kleiner Charakter richtet 1W2 Punkte Betäubungsschaden an. Ein Mönch oder ein Charakter mit dem Talent „Verbesserter Waffenloser Schlag“ kann ganz nach seiner Wahl normalen Schaden oder Betäubungsschaden mit waffenlosen Angriffen anrichten. Ein waffenloser Schlag wird bezüglich aller Effekte, die

Ihnen einen Bonus auf den Waffenschaden geben, wie eine Waffe behandelt.

Ein waffenloser Schlag ist immer ein Angriff mit einer leichten Waffe. Daher können Sie beispielsweise das Talent Waffenfinesse nutzen, um auf waffenlose Angriffe Ihren Geschicklichkeitsbonus statt Ihren Stärkebonus auf den Angriffswurf anzurechnen.

DAS ABENTEUERERLEBEN

Ihre Abenteurergruppe wird den Großteil Ihrer Zeit damit verbringen, dunkle Gewölbe, stickige Sümpfe oder gar fremde Dimensionen zu erforschen. In diesem Abschnitt wollen wir erklären, wie man Erfahrungspunkte gewinnt, Schätze findet und einen Ruf erlangt. Außerdem wird hier erläutert, wie neue Charaktere (sowohl SC als auch NSC) zu Ihrer Gruppe stoßen können.

Erfahrungspunkte

Es gibt zwei Möglichkeiten, um Erfahrungspunkte zu bekommen. Einerseits können Sie Aufträge erfüllen, die Ihnen von NSC erteilt werden, andererseits können Sie Kreaturen töten, die Ihnen natürlich auch an den Kragen wollen. Sowohl Aufträge als auch Monster haben einen Herausforderungsgrad (HG). Das ist eine Zahl, die ausdrückt, wie gefährlich oder herausfordernd diese Aufgabe oder der Kampf ist. Ein HG, der so hoch ist wie die Durchschnittstufe Ihrer Gruppe wäre, ist für eine Gruppe von vier Charakteren eine Herausforderung.

Sobald Sie einen Auftrag ausgeführt oder ein Monster getötet haben, erhält jeder in der Gruppe, abhängig vom HG, Erfahrungspunkte. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Charakter lebt oder tot ist, oder ob er ein SC oder ein Gefolgsmann ist. Herbeigezauberte Kreaturen und Vertraute erhalten keine Erfahrungspunkte und reduzieren auch nicht die Anzahl an Erfahrungspunkten, welche die Charaktere erhalten. Wenn die Gruppe gerade in einen Kampf verstrickt ist, sammelt der Computer die Erfahrungspunkte und verteilt sie nach dem Kampf. Ansonsten werden sie sofort verteilt. Die genauen Formeln, die hinter der Berechnung der Erfahrungspunkte stehen, brauchen Sie nicht zu interessieren. Es gilt die Daumenregel, dass die Gruppe mehr Erfahrungspunkte erhält, wenn der HG im Verhältnis zur Stufe der Charaktere hoch ist. Anders gesehen, erhält bei einem Auftrag mit einem bestimmten HG ein niedrigstufiger Charakter mehr Erfahrungspunkte als ein hochstufiger Charakter. Ein Charakter bestimmter Stufe erhält mehr Erfahrungspunkte für das Erledigen eines Auftrags mit hohem HG als mit niedrigem HG.

Wenn ein Charakter genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, um eine Stufe aufzusteigen, wird ein Symbol auf dem Charakterporträt eingeblendet und ein bestimmter Sound abgespielt. Klicken Sie einfach auf das Symbol, und Ihr Charakter kann eine Stufe aufsteigen. Sie können das Aufsteigen der Stufe allerdings auch verschieben. Vielleicht möchten Sie ja EP sparen, um magische Gegenstände zu erschaffen, oder Sie können nicht aufsteigen, weil Sie ein gefallener Paladin sind. Unabhängig davon, ob Sie die Stufe steigen oder nicht, erhalten Sie weitere Erfahrungspunkte. Sie erhalten sogar weitere Erfahrungspunkte, nachdem Sie die maximal mögliche Stufe in diesem Spiel (Stufe 10) erreicht haben. Sie können die Erfahrungspunkte ja schließlich für die Herstellung von magischen Gegenständen verwenden.

Schätze

Das Finden von Schätzen gehört zu den Höhepunkten in der Karriere eines Abenteurers. Truhen verbergen Gold, Edelsteine oder heiß begehrte, magische Gegenstände. Das Öffnen einer Truhe oder eines anderen Behälters ist jedoch nicht ohne Risiko. In den Gewölben von Graufalk wimmelt es nur so vor Fallen, und eine scheinbar unbewachte Truhe bedeutet oft eine Menge Ärger.

Wie auch Türen können Behälter versperrt sein. Wenn Sie versuchen, einen versperrten Behälter zu öffnen, ohne den entsprechenden Schlüssel zu haben, scheitern Sie automatisch. Das Wort „Verschlossen“ wird über dem Behälter eingeblendet. Um den Behälter zu öffnen, müssen Sie entweder einen Fertigkeitswurf für Schlösser öffnen schaffen, Magie einsetzen oder später mit dem Schlüssel zurückkommen.

Ein nicht verschlossener Behälter kann geöffnet werden. Ihr Charakter macht automatisch einen passiven Fertigkeitswurf für Suchen (1W20 + Fertigkeitswert für Suchen), um zu sehen, ob er eine normale Falle bemerkt. Wenn eine Falle vorhanden ist und bemerkt wird, öffnen Sie den Behälter nicht, und eine Warnung wird eingeblendet. Scheitert der Fertigkeitswurf für Suchen oder versuchen Sie einen Behälter zu öffnen, bei dem Sie bereits von einer Falle wissen, wird sie ausgelöst.

Es ist klüger, einen Behälter, den man öffnen will, aktiv zu durchsuchen. Dazu wählen Sie die Fertigkeit im Kreismenü aus und verwenden diese auf den Behälter. Sie erzielen automatisch eine 20 auf ihrem Wurf, und jeder in der Gruppe, der ebenfalls über die Fertigkeit Suchen verfügt, versucht Ihnen zu helfen (siehe die Fertigkeit Suchen auf Seite 75).

Sobald Sie wissen, dass ein Behälter mit einer Falle gesichert ist, müssen Sie die Fertigkeit Mechanismus ausschalten erfolgreich auf den Behälter anwenden, wenn Sie den Behälter öffnen wollen, ohne die Falle auszulösen. Eine typische Falle besteht aus Pfeilen oder Klingen, die aus der Kiste schießen und den Charakter treffen. Doch es gibt auch Fallen, die alle in der Nähe des Behälters mit Giftgas, einem Säuresprühregen oder einem Zauber betreffen. Es gab schon Abenteurergruppen, die den Kampf gegen ein Furcht erregendes Monster überstanden haben, nur um dann zu Füßen einer Schatzkiste elendig zu sterben.

Wenn Sie einen Behälter oder eine Leiche zum ersten Mal plündern, kommt es manchmal zu einer kurzen Verzögerung im Spiel. Das ist dann der Fall, wenn Sie Gefolgsleute dabei haben, die ihren Anteil am Schatz haben wollen. Über den Gefolgsleuten wird eingeblendet, was sie sich genommen haben. Wenn Sie jetzt nochmals auf den Behälter oder die Leiche klicken, dürfen Sie selbst plündern.

Ruf

Während des Spiels werden Sie feststellen, dass sich Ihre Gruppe mit verschiedenen Aktionen einen bestimmten Ruf einhandelt. Jeder Ruf ist sozusagen eine bestimmte gute oder schlechte Tat, die man Ihrer Gruppe nachsagt. Manche NSC wird er positiv beeinflussen und andere negativ. Wenn Sie einen neuen Ruf erlangen, wird ein Eintrag im Tagebuch (siehe Seite 14) hinzugefügt. Der Eintrag erklärt, um welchen Ruf es sich handelt und auf welche Gruppierungen und Leute er einen Einfluss hat. Einen Ruf, den Sie einmal erlangt haben, werden Sie nie wieder los.

Spielercharaktere hinzufügen und Entfernen

Sie können Charaktere im Wirtshaus zur Freundlichen Schankmaid in Hommlot oder im Wirtshaus am Wasser in Nulb hinzufügen oder entfernen. In der Nähe des Eingangs liegt beim Schankwirt ein großes Buch. Klicken Sie auf das Buch, und die Benutzeroberfläche für die Charakterverwaltung wird eingeblendet. Hier können Charaktere aus dem Charakterpool hinzufügen oder neue Charaktere erschaffen und dann hinzufügen. Wenn Sie Charaktere aus der Gruppe entfernen, werden diese permanent gelöscht. Sie verlieren dadurch die Gegenstände im Besitz des Charakters. Achten Sie also darauf, alle Gegenstände, die Sie behalten wollen, an andere Charaktere in der Gruppe weiterzugeben.



Gefolgsleute

Gefolgsleute sind NSC, die sich Ihnen im Verlauf des Spiels anschließen, wenn Sie im Gespräch mit ihnen die richtigen Entscheidungen treffen. (Das unterscheidet sie beispielsweise von Tiergefährten oder Vertrauten, die Sie einfach herbeirufen können.) Manchmal schließt sich jemand sehr bereitwillig an, und manchmal müssen Sie Fertigkeiten wie Diplomatie oder Einschüchterung erfolgreich einsetzen. Die Entscheidung, ob sich jemand anschließt oder nicht, hängt dabei manchmal von Dingen wie der Gruppengesinnung, der Größe der Gruppe oder der Anwesenheit anderer Gefolgsleute ab. Wenn ein NSC bereit wäre, sich anzuschließen, wird er Ihnen sagen, welchen Anteil der Schätze er haben will. Manche NSC sind bescheiden, und andere NSC wollen einen Großteil der Schätze für sich allein haben. Achten Sie gut darauf, und entscheiden Sie sich entsprechend. Der NSC streicht seinen Anteil der Schätze automatisch ein, wenn Sie eine Truhe öffnen oder eine Leiche plündern.

Sie können Gefolgsleuten sowohl im Kampf als auch außerhalb des Kampfes Befehle erteilen, doch im Gegensatz zu Spielercharakteren handeln sie auch selbständig. Gefolgsleute verkaufen vielleicht einen Teil ihrer Ausrüstung, wenn Sie mit einem Händler sprechen. Manche Gefolgsleute verlassen die Gruppe, wenn sie ein bestimmtes Ziel erreicht haben. Einige Gefolgsleute machen Sie bereits im Vorfeld darauf aufmerksam, dass sie die Gruppe nur für eine gewisse Zeit begleiten werden, und ein paar stellen Sie einfach vor vollendete Tatsachen, sobald sie die Gruppe verlassen wollen.

Um mit Gefolgsleuten zu sprechen, muss man das Kreismenü verwenden. Wenn Sie nur mit Links auf sie klicken, werden sie einfach ausgewählt. Sie sollten ab und zu mit Ihren Gefolgsleuten sprechen. Vielleicht haben sie Ihnen ja etwas Wichtiges zu sagen. Auf diesem Weg können Sie Gefolgsleuten übrigens auch befehlen, die Gruppe zu verlassen. Manche Gefolgsleute weigern sich, sich einfach irgendwo in einer gefährlichen Gegend von Ihnen zu trennen. Diese Gefolgsleute müssen Sie erst in ein

Dorf oder eine Stadt begleiten, bevor Sie sie rauswerfen können. Wenn ein Gefolgsmann tot ist, kann er natürlich keinen Einspruch mehr erheben, wenn Sie ihn zurücklassen wollen. Aus diesem Grund taucht auch ein entsprechendes Symbol auf dem Charakterporträt eines toten Gefolgsmanns auf.

Wenn Sie den Charakterbogen/das Gepäck eines Gefolgsmanns aufrufen, können Sie dort nur auf einen Bruchteil der Informationen zugreifen, die Sie bei einem SC erhalten würden. Außerdem können Sie nichts mit dem Gepäck des Gefolgsmanns anstellen. Denken Sie daran, dass manche Gefolgsleute bezüglich ihrer Fähigkeiten lügen. So verschweigen manche Gefolgsleute einen Teil ihrer Fähigkeiten, und andere behaupten, über Fähigkeiten zu verfügen, die sie gar nicht beherrschen.

Gefolgsleute erhalten den gleichen Anteil an Erfahrungspunkten von Aufträgen und vom Kampf wie Charaktere. Sobald ein Gefolgsmann genügend Erfahrungspunkte erhalten hat, steigt er eine Stufe auf und erhält neue Fähigkeiten.

Anmerkung: Obwohl Tiergefährten und herbeigezauberte Monster keine Erfahrungspunkte erhalten, werden Tiergefährten doch auch mächtiger, wenn Ihr Meister Stufen aufsteigt.

MAGIE

Das Wirken von Magie ist eine wichtige Fähigkeit zahlreicher Klassen. Hexenmeister und Magier verlassen sich sogar hauptsächlich auf ihre magischen Künste. In diesem Abschnitt wird erläutert, wie das Wirken von Zaubern funktioniert, wie man Zauber auswählt und wie sie ihre Ziele betreffen. Außerdem wollen wir uns der Unterscheidung von Zaubern in arkane und göttliche Zauber widmen.

Zauber wirken

Zauber zielen

Nachdem Sie einen Zauber aus dem Kreismenü gewählt haben, müssen Sie ein Ziel wählen. Dabei kann es sich um eine Zielperson (oder Kreatur), einen Zielort oder ein Zielgebiet handeln. Manche Zauber haben mehrere Ziele wie beispielsweise Magisches Geschoss. In diesem Fall müssen Sie die Reihe nach auf alle gewünschten Ziele klicken. Manche Zauber haben eine variable Anzahl von Zielen, wie z. B. Kugelblitz. Sie klicken dann einfach auf die Ziele, die Sie treffen möchten, und drücken dann die Leertaste, um den Zauber auszulösen. Andere Zauber wiederum wirken sich automatisch auf bestimmte Ziele aus, wie z. B. Segnen, der alle Verbündeten mit Mut erfüllt. In diesem Fall ist keine Zielauswahl nötig.

Zauber werden normalerweise als Standard-Aktion gewirkt, doch auch das unterscheidet sich von Zauber zu Zauber. Sie sollten auf jeden Fall zur Sicherheit die B16) kann man einen Zauber als Freie Aktion wirken. In diesem Handbuch finden Sie eine Kurzbeschreibung aller verfügbaren Zauber. Die Zauber sind nach ihrer Klasse sortiert. Im Spiel finden Sie jedoch im Hilfesystem (siehe Seite 86) eine ausführliche und detaillierte Beschreibung jedes einzelnen Zaubers.

Komponenten

Alle Zauber haben Komponenten. Diese sind notwendig, um einen Zauber zu wirken. Prinzipiell gibt es vier Arten von Komponenten.

- **Verbal:** Der Zauber muss laut ausgesprochen werden, außer er wird mit dem Talent Lautlos zaubern gewirkt.
- **Gesten:** Der Magieanwender muss gestikulieren, um den Zauber zu wirken. Wenn es sich um einen arkanen Zauber handelt und der Magieanwender eine Rüstung trägt (siehe Rüstungen auf Seite 102), besteht eine Chance für einen Zauberputzer. Bei Zaubern, die mit dem Talent Gestenlos zaubern gewirkt werden, besteht das Risiko nicht.
- **Material:** Manche Zauber benötigen Materialkomponenten. Wenn diese einen vernachlässigbaren Preis haben (weniger als 100 GM), dann geht das Spiel davon aus, dass Ihr Charakter genügend derartige Materialkomponenten dabei hat. Wenn die Materialkomponente allerdings teurer ist, wird sie vom Gruppenvermögen abgezogen. Hat die Gruppe nicht genügend Geld, kann der Zauber nicht gewirkt werden.
- **EP:** Manche Zauber zapfen die Lebenskraft des Magieanwenders selbst an. Sie erfordern Erfahrungspunkte. Wenn der Zauber so viele Erfahrungspunkte kostet, dass der Magieanwender dadurch eine Stufe verlieren würde, kann er den Zauber nicht wirken.

Zauberresistenz

Manche Kreaturen verfügen über eine Zauberresistenz (ZR). Diese funktioniert wie eine Rüstung gegen magische Angriffe. Um eine derartige Kreatur mit einem Zauber zu betreffen, müssen Sie die Zauberresistenz mit einem Zauberstufenwurf (1W20 + ihre Zauberstufe) erreichen oder übertreffen. Selbst wenn Sie erfolgreich sind, steht der Kreatur noch immer ihr normaler Rettungswurf zu, wenn der Zauber einen Rettungswurf gewährt.

Rettungswürfe

Gegen die meisten Zauber ist ein Rettungswurf gestattet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf konnte das Ziel einen Teil der Auswirkungen oder gar alle Auswirkungen des Zaubers vermeiden. Bei der Beschreibung jedes Zaubers ist angeführt, ob es sich um einen Reflex-, Willens- oder Zähigkeitswurf handelt. Der Rettungswurf erfolgt gegen SG 10 + Zauberstufe + Attributmodifikator. Der Attributmodifikator hängt von der Klasse des Magieanwenders ab (Intelligenz für Magier, Charisma für Barden und Hexenmeister und Weisheit für Anwender göttlicher Magie). Unabhängig vom SG ist ein Wurf von 1 immer ein Fehlschlag und ein Wurf von 20 immer ein Erfolg.

Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, wird der Zauber entweder ganz aufgehoben, oder er funktioniert nur teilweise. Die Details findet man bei der Beschreibung des Zaubers. Scheitert der Rettungswurf, entfaltet der Zauber seine volle Wirkung.

Auswirkungen

Nachdem ein Zauber gewirkt wurde, wird das Ziel von einer oder mehreren Auswirkungen betroffen. Viele dieser Auswirkungen werden beim Charakterporträt angezeigt. Diese Auswirkungen halten an, bis die Wirkungsdauer endet oder bis der Zauber gebannt wird. Wenn zwei Zauber mit gleichen Auswirkungen auf ein Ziel gewirkt werden, sind diese nicht kumulativ. Nur der stärkere Zauber kommt zum Tragen.

Wirkungsdauer

Alle Zauber haben eine Wirkungsdauer. Diese besagt, wie lange der Zauber selbst wirkt. Die Auswirkungen können jedoch noch länger anhalten, als die

Wirkungsdauer selbst. Bei den meisten Zaubern ist die Wirkungsdauer in Minuten oder in Stunden angegeben. Einige Zauber haben eine Wirkungsdauer, die in Kampfunden gemessen wird. Wenn der Kampf endet, bleibt der Zauber dann noch sechs Sekunden pro verbleibende Kampfunde aktiv. Einige Zauber wirken augenblicklich, haben aber langfristige Auswirkungen, wie Leichte Wunden heilen oder Feuerball. Manche Zauber sind permanent. Ihre Auswirkungen halten ewig an, außer sie werden gebannt oder irgendwie aufgehoben.

Bei einigen Zaubern ist unter Wirkungsdauer „Konzentration“ angeführt. Der Zauber ist so lange aktiv, wie sich der Charakter darauf konzentriert. Etliche Zauber mit Konzentration haben zusätzlich noch eine maximale Wirkungsdauer. Das Aufrechterhalten von Konzentration ist eine Standard-Aktion. Alles, was die Konzentration beim Wirken eines Zaubers stören kann, kann auch die Konzentration zum Aufrechterhalten eines Zaubers stören (siehe auch Konzentration auf der dieser Seite für eine genauere Erklärung).

Etliche Berührungszauber wie Kalte Hand gestatten es Ihnen, eine Ladung zu halten, bis Sie in einer der nächsten Kampfunden einen Berührungsangriff ausführen. Derartige Zauber wirken so lange, bis Sie so viele Berührungsangriffe gemacht haben, wie der Zauber gestattet, oder bis Sie einen anderen Zauber wirken.

Manche Zauber kann man aufgeben; man kann ihre Wirkung jederzeit freiwillig beenden. Das Aufgeben eines Zaubers ist eine Standard-Aktion. Anmerkung: Zauber, die durch Konzentration aufrechterhalten werden, kann man einfach aufgeben, indem man aufhört, sich zu konzentrieren. In diesem Fall ist keine Standard-Aktion erforderlich.

Konzentration

Wenn Sie beim Wirken eines Zaubers gestört werden, weil Sie verletzt oder von einem anderen Zauber betroffen werden, müssen Sie einen Fertigkeitswurf für Konzentration schaffen. Erleiden Sie eine Verletzung, geht der Wurf gegen SG 10 + erlittene Schadenspunkte + Grad des Zaubers, den Sie wirken. Werden Sie von einem Zauber betroffen, der keinen direkten Schaden macht, ist der SG der SG des gegnerischen Zaubers + Grad des Zaubers, den Sie wirken. Hat der Zauber gar keinen Rettungswurf, wird jener SG verwendet, der zum Tragen käme, wenn der Zauber doch einen Rettungswurf hätte.

Sie können defensiv zaubern, um beim Zaubern keine Gelegenheitsangriffe zu provozieren, durch die Sie Schaden erleiden würden. Dadurch vermeiden Sie Fertigkeitswürfe für Konzentration, um den gerade gewirkten Zauber nicht zu verlieren.

Gegenzauber

Wenn ein gegnerischer Magieanwender einen Zauber wirkt, können Sie versuchen, ihn dabei zu stören, indem Sie einen Gegenzauber wirken. Um einen Gegenzauber wirken zu können, müssen Sie die Aktion „Gegenzauber vorbereiten“ aus dem Kreismenü auswählen, wenn Sie am Zug sind. Sobald der Gegner einen Zauber wirkt, machen Sie einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 15 + Grad des Zaubers. Bei Erfolg überprüft das Spiel, ob Sie einen Zauber haben, der sich als Gegenzauber eignet. Es geht dabei folgende Schritte durch:

1. den gleichen Zauber
2. einen Zauber, der sich als Gegenzauber für diesen bestimmten Zauber eignet (beispielsweise Hast gegen Verlangsamung)

3. Magie bannen

4. wenn Sie über das Talent „Verbesserter Gegenzauber“ verfügen: einen Zauber der gleichen Schule, aber eines höheren Grades

Falls Sie über einen Gegenzauber verfügen, setzen Sie ihn automatisch ein. Wenn Sie versuchen, Magie bannen als Gegenzauber einzusetzen, ist der Erfolg nicht garantiert. Andernfalls heben sich die beiden Zauber automatisch gegenseitig auf.

Spontan zaubern

Alle guten und manche neutralen Kleriker können ihre vorbereiteten Zauber in Wundheilzauber des gleichen Grades umwandeln. Alle bösen und manche neutralen Kleriker können ihre vorbereiteten Zauber in Wunden verursachende Zauber des gleichen Grades umwandeln. Druiden können ihre vorbereiteten Zauber in „Verbündeten der Natur herbeizaubern“ des gleichen Grades umwandeln.

Arkane Zauber

Arkane Zauber manipulieren mystische Energien auf direktem Weg. Im Gegensatz zu göttlichen Zaubern neigen sie eher dazu, dramatisch sichtbare Auswirkungen zu erzeugen, wie Explosionen oder spektakuläre Verwandlungen. Arkane Zauber eignen sich sehr schlecht zum Heilen von Wunden. Arkane Zauber sind das Gebiet der Barden, Hexenmeister und Magier.

Von diesen drei Arten von Magieanwendern haben nur Magier Zauberbücher und bereiten ihre Zauber vor, bevor sie diese wirken. Bevor der Magier sich ausruht, muss er jene Zauber aus seinem Zauberbuch wählen, die er für den nächsten Tag vorbereitet. Wie viele Zauber er auswählen kann, hängt von seiner Stufe ab. Ein Magier mit hoher Intelligenz kann allerdings mehr Zauber pro Tag wirken. Um einen arkanen Zauber überhaupt zu wirken, benötigt ein Magier Intelligenz 10 + Grad des Zaubers.

Magier erhalten zwei neue Zauber für ihr Zauberbuch, wenn sie eine Stufe aufsteigen. Außerdem können sie Zauber von Schriftrollen in ihr Zauberbuch übertragen. Dazu muss der Magier einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 15 + Grad des Zaubers schaffen. Bei Erfolg wird der Zauber ins Zauberbuch übertragen und die Schriftrolle zerstört. Bei Misserfolg passiert gar nichts. Der Magier kann allerdings erst dann einen neuen Versuch für diesen Zauber starten, wenn er zumindest einen weiteren Fertigkeitensrang in Zauberkunde erhalten hat.

Barden und Hexenmeister können im Gegensatz zu Magiern jederzeit jeden Zauber wirken, den sie beherrschen, ohne ihn vorbereiten zu müssen. Als Ausgleich beherrschen sie im Vergleich zu einem Magier nur wenige unterschiedliche Zauber. Außerdem können sie natürlich auch nur eine gewisse Anzahl von Zaubern pro Tag wirken. Die Zahl der Zauber hängt von der Stufe und vom Charisma des Barden oder Hexenmeisters ab. Um einen arkanen Zauber überhaupt wirken zu können, benötigt der Barde oder Hexenmeister Charisma 10 + Grad des Zaubers.

Barden und Hexenmeister erhalten wenige neue Zauber, wenn sie Stufen steigen. Das ist für sie die einzige Möglichkeit, neue Zauber zu erhalten. Sie können zwar arkane Schriftrollen verwenden, um einen Zauber einmal zu wirken, doch sie haben kein Zauberbuch, in das sie den Zauber übertragen könnten.

Göttliche Zauber

Druiden, Kleriker, Paladine und Waldläufer wirken göttliche Zauber. Diese beziehen ihre Kraft aus einer Quelle göttlicher Energie. Sie sind weniger spektakulär, zerstörerisch und vernichtend als Arkane Zauber. Göttliche Zauber eignen sich vorzüglich zur Heilung. Abgesehen von einem Wunsch stellen göttliche Zauber die einzige Möglichkeit dar, einen Toten wiederzuerwecken.

Anwender göttlicher Magie müssen ihre Zauber wie ein Magier vorbereiten. Sie entscheiden sich dafür, welche Zauber sie am nächsten Tag wirken wollen, bevor sie sich ausruhen. Im Gegensatz zu Magiern können sie jedoch jeden beliebigen Zauber von der Zaubersliste ihrer Klasse wählen, solange er den Grad der Zauber, den sie wirken können, nicht übersteigt. Kleriker können zusätzlich Zauber von den Listen der Domänen wählen, die sie beherrschen. Wie alle Magieanwender können auch Anwender göttlicher Magie nur eine begrenzte Anzahl von Zaubern pro Tag wirken. Die Zahl der Zauber hängt von der Stufe und der Weisheit des Charakters ab. Um einen göttlichen Zauber zu wirken, benötigt der Magieanwender Weisheit 10 + Grad des Zaubers.

Schulen der Magie

Die meisten Zauber gehören zu einer der acht Schulen der Magie. Nur einige wenige Zauber, die als allgemeine Zauber bezeichnet werden, gehören zu keiner Schule. Die acht Schulen der Magie sind nachfolgend beschrieben.

Bannzauber

Bannzauber sind schützende Zauber. Sie schaffen physische oder magische Barrieren, heben magische oder physische Eigenschaften auf, schädigen Eindringlinge oder verbannen die Zielkreatur gar auf eine andere Existenzebene. Zu den typischen Zaubern dieser Schule gehören Magie bannen, Schutz vor Bösem und Verbannung.

Beschwörung

Beschwörungsauber fallen in eine von fünf Kategorien. Sie erschaffen entweder Manifestationen von Objekten oder Kreaturen oder holen Energie herbei (Herbeizauberung); sie transportieren Kreaturen von einer anderen Existenzebene in die Ihrige (Herbeirufung); sie heilen (Heilung); sie transportieren Kreaturen oder Gegenstände über große Strecken (Teleportation), oder sie erschaffen Objekte oder Wirkungen aus dem Nichts (Erschaffung). Typische Zauber sind Monster herbeizaubern, Leichte Wunde heilen, Tote erwecken, Teleportation oder Eisenmauer.

Erkenntniszauber

Erkenntniszauber gestatten es Ihnen, längst vergessene Geheimnisse in Erfahrung zu bringen, die Zukunft vorherzusagen, verborgene Dinge zu finden und Zauber, die Täuschungen erschaffen, zu umgehen. Typische Zauber der Schule sind Identifizieren, Gedanken wahrnehmen, Hellhören/Hellsehen und Wahrer Blick.

Hervorrufung

Zauber der Schule Hervorrufung manipulieren Energie oder zapfen eine unsichtbare Kraftquelle an, um das gewünschte Resultat zu erzielen. Sie erschaffen also etwas aus dem Nichts. Viele dieser Zauber erzeugen spektakuläre Effekte und können eine Menge Schaden anrichten. Typische Zauber der Schule sind Magisches Geschoss, Feuerball und Blitz.

Illusion

Illusionen täuschen die Sinne und den Verstand. Sie bringen Leute dazu, Dinge zu sehen, die es gar nicht gibt, oder Dinge nicht zu sehen, die aber vorhanden sind. Sie erzeugen Phantomgeräusche oder sorgen dafür, dass sich Leute an Dinge erinnern, die nie geschehen sind. Ein typischer Zauber wäre Unsichtbarkeit.

Nekromantie

Nekromantie gewährt dem Anwender Macht über die Energien des Lebens, des Todes und des Untodes. Zauber, die etwas mit Untoten zu tun haben, sind in der Schule stark vertreten. Typische Zauber sind Furcht auslösen und Tote beleben.

Verwandlung

Zauber der Schule Verwandlung ändern irgendwelche Eigenschaften der Kreatur, des Gegenstandes oder der Umwelt. Typische Zauber sind Person verkleinern oder Person vergrößern.

Verzauberung

Zauber dieser Schule beeinflussen den Verstand anderer; sie verändern und kontrollieren so das Verhalten der verzauberten Kreaturen. Typische Zauber sind Person bezaubern und Einflüsterung.

Während der Charaktererschaffung kann sich ein Magier dafür entscheiden, sich auf eine Schule der Magie zu spezialisieren. Ein Spezialist kann einen zusätzlichen Zauber aus seiner Schule pro Tag und Grad vorbereiten. Er erhält +2 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, wenn der Wurf etwas mit einem Zauber aus seiner Schule zu tun hat. Er muss allerdings zwei andere Schulen als verbotene Schulen wählen. Er kann keine Zauber aus diesen Schulen lernen oder wirken, ja, er kann diese Zauber nicht einmal mit Hilfe von Schriftrollen oder Zauberstäben wirken.

Es gibt eine Ausnahme zu dieser Regel: Kein Magier kann die Schule Erkenntniszauber als verbotene Schule wählen. Wenn sich ein Magier auf Erkenntniszauber spezialisiert, muss er nur eine verbotene Schule wählen.

ZAUBER

Nachfolgend finden Sie alle Zauber, sortiert nach Klasse und Grad. Zauber, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, sind in D&D (Edition 3.5) neu. Die Beschreibungen der Zauber stellen eine starke Abkürzung der Beschreibung im D&D Spieler-Handbuch, Grundregeln I, Edition 3.5 dar. Eine vollständige Beschreibung aller Zauber finden Sie in diesem Buch oder im Spiel. Wir haben die Zauber nach Klassen und Grad unterteilt. Abgesehen von einer kurzen Beschreibung finden Sie auch noch Informationen, zu welcher Schule (wie Verzauberung), Unterschule (wie Zwang) und Kategorie (Auf den Geist abzielend), der Zauber gehört. Dort, wo es eine Rolle spielt, ist die Materialkomponente angeführt.

Bardenzauber

Bardenzauber des Grades 0

Aufblitzen: (Hervorrufung), [Licht]; Ein Lichtblitz macht eine Kreatur benommen (-1 auf Angriffswürfe).

Benommenheit: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Eine humanoide Kreatur mit 4 oder weniger TW verliert ihre nächste Aktion.

Magie entdecken: (Erkenntniszauber); Zauber und magische Gegenstände in 18 m Radius werden entdeckt.

Magie lesen: (Erkenntniszauber); Die magische Schrift auf einer Schriftrolle, die ansonsten unleserlich wäre, wird entschlüsselt.

Öffnen/Schließen: (Verwandlung); Öffnet oder schließt eine Tür oder kleine Truhe. Kann magisch versperrte Schlösser nicht öffnen.

Resistenz: (Bannzauber); Das Ziel erhält +1 auf Rettungswürfe.

Bardenzauber des 1. Grades

Furcht auslösen: (Nekromantie), [Furcht, Auf den Geist abzielend]; Eine Kreatur mit 5 oder weniger TW flieht für 1W4 Runden. Furcht auslösen hebt Furcht bannen auf und ist der Gegenzauber zu diesem Zauber.

Furcht bannen: (Bannzauber); Unterdrückt Furcht und gibt +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht für 10 Minuten. Furcht bannen hebt Furcht auslösen auf und ist der Gegenzauber zu diesem Zauber.

Geheimtüren entdecken: (Erkenntniszauber); Spürt Geheimtüren, Türen oder Öffnungen innerhalb von 18 m auf.

Identifizieren: (Erkenntniszauber); Enthüllt alle magischen Eigenschaften eines Gegenstands im Gepäck. Die Anwendung des Zaubers kostet 100 GM.

Leichte Wunden heilen: (Beschwörung, [Heilung]), Heilt 1W8 SP +1 SP/Stufe (maximal +5). Der Zauber richtet Schaden bei untoten Kreaturen an.

Monster herbeizaubern I: (Beschwörung, [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Person bezaubern: (Verzauberung [Bezauberung]), [Auf den Geist abzielend]; Eine humanoide Kreatur betrachtet Sie als guten Freund und Verbündeten.

Rascher Rückzug: (Verwandlung); Erhöht Ihre Bewegungsrate an Land um +18 m. (Das ist ein Verzauberungsbonus.)

Schlaf: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Versetzt 4 TW an Kreaturen in einen magischen Schlaf. Schlaf betrifft weder bewussten Kreaturen noch Konstrukte oder Untote.

Schmierer: (Beschwörung [Erschaffung]); Eine feste Oberfläche wird mit einer schmierigen Schicht überzogen. Alle im Wirkungsbereich müssen einen Reflexwurf schaffen oder stürzen.

Schwache Verwirrung*: (Verzauberung; [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Eine Kreatur ist für eine Runde verwirrt.

Tashas Fürchterlicher Lachanfall: (Verzauberung, [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Das Opfer wird von einem Lachanfall erschüttert und kann 1 Runde/Zauberstufe keine Aktion ausführen.

Bardenzauber des 2. Grades

Blind- oder Taubheit verursachen: (Nekromantie); Macht das Opfer blind und taub.

Einflüsterung: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend, Sprachabhängig]; Das Ziel muss einer Einflüsterung gehorchen und wird als steuerbarer NSC hinzugefügt.

Erschrecken: (Nekromantie), [Furcht, Auf den Geist abzielend]; Alle Zielkreaturen mit 6 TW oder weniger werden von Furcht erfüllt.

Gefühle besänftigen: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Besänftigt Kreaturen, hebt Gefühleffekte auf (positive und negative), unterdrückt Furcht und Verwirrung und hebt Moralboni auf.

Geräuschexplosion: (Beschwörung [Erschaffung]); Jede Kreatur im Wirkungsbereich erleidet 1W8 Punkte Schallschaden.

Gift verzögern: (Beschwörung); Ziel wird für eine 1 Stunde/Stufe nicht von Gift betroffen.

Glitzerstaub: (Beschwörung [Erschaffung]); Blendet Kreaturen und macht unsichtbare Kreaturen durch Umrahmung mit Licht sichtbar.

Heldenmut*: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Das Ziel erhält einen Moralbonus +2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe.

Katzenhafte Anmut: (Verwandlung); Ziel erhält einen Verbesserungsbonus +4 auf Geschicklichkeit für 1 Minute/Stufe.

Mittelschwere Wunden heilen: (Beschwörung [Heilung]); Heilt 2W8 +1 TP/Stufe (maximal +10).

Monster herbeizaubern II: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Monsterbenommenheit*: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Lebende Kreatur mit 6 oder weniger TW verliert nächste Aktion.

Person festhalten: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Ein humanoides Ziel wird gelähmt und verharrt für 1 Runde/Stufe auf der Stelle.

Pracht des Adlers*: (Verwandlung); Ziel erhält einen Verbesserungsbonus +4 auf Charisma für 1 Minute/Stufe.

Schläue des Fuchses*: (Verwandlung); Ziel erhält einen Verbesserungsbonus +4 auf Intelligenz für 1 Minute/Stufe.

Spiegelbild: (Illusion [Einbildung]); Erschafft 1W4 Spiegelbilder +1 Spiegelbild je Zauberstufe (maximal drei Spiegelbilder).

Stille: (Illusion [Fehlgefühl]) Hebt Schall in einem Radius von 6 m um die Zielkreatur auf. Die Zielkreatur wird dadurch zum Schweigen gezwungen.

Tiere faszinieren: (Verzauberung, [Zwang]), [Auf den Geist abzielend, Schall]; Fasziniert 2W6 TW an Tieren.

Unsichtbarkeit: (Illusion); Das Ziel wird für 1 Minute/Stufe unsichtbar oder bis es angreift.

Verschwimmen: (Illusion [Fehlgefühl]); Angriffe verfehlen das Ziel zu 20%. Unsichtbares sehen hat gegen Verschwimmen keine Wirkung, Wahrer Blick hingegen schon.

Wut: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Ziel erhält Stärke und Konstitution +2, sowie +1 auf Willenswürfe und -2 auf die RK.

Zerbersten: (Hervorrufung [Schall]); Schallvibrationen beschädigen Erdelementare.

Bardenzauber des 3. Grades

Feste Hoffnung*: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Betroffene Kreaturen erhalten eine Moralbonus +2 auf Angriffs-, Schadens-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe. Feste Hoffnung ist der Gegenzauber zu Tiefe Verzweiflung und bannt ihn auch.

Flimmern: (Verwandlung) Sie verschwinden und tauchen wieder zufällig an einer anderen Stelle auf. Die Wirkungsdauer beträgt 1/Runde Stufe.

Fluch brechen: (Bannzauber); Befreit Person oder Objekt von einem Fluch. Fluch brechen ist der Gegenzauber zu Verfluchen und bannt ihn auch.

Furcht: (Nekromantie), [Furcht, Auf den Geist abzielend]; Opfer in kegelförmigem Wirkungsbereich fliehen für 1 Runde/Stufe.

Gasförmige Gestalt: (Verwandlung); Ziel wird durchscheinend und körperlos und erhält Schadensreduzierung, außer gegen Magie.

Hast: (Verwandlung); Eine Kreatur bewegt sich schneller, erhält +1 auf Angriffswürfe und einen Ausweichbonus +1 auf die RK und Reflexwürfe.

Hellhören/Hellsehen: (Erkenntniszauber [Ausspähung]); Erschafft einen unsichtbaren, magischen Sensor an einer bestimmten Stelle, der Ihnen ermöglicht, alles zu sehen und zu hören.

Magie bannen: (Bannzauber); Hebt Zauber und zauberähnliche Effekte auf.

Monster bezaubern: (Verzauberung [Bezauberung]), [Auf den Geist abzielend]; Ein Monster glaubt, Sie wären mit ihm verbündet.

Monster herbeizaubern III: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Schwere Wunden heilen: (Beschwörung [Heilung]); Heilt 3W8 +1 TP/Zauberstufe (maximal +10).

Sphäre der Unsichtbarkeit: (Illusion [Fehlgefühl]); Alle Kreaturen in bis zu 3 m Entfernung vom Ziel werden unsichtbar.

Tiefe Verzweiflung*: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Opfer erleiden -2 auf Angriffs-, Schadens-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe. Tiefe Verzweiflung ist der Gegenzauber zu Feste Hoffnung und bannt ihn auch.

Tiefschlaf*: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Versetzt 10 TW an Kreaturen in Tiefschlaf. Der Zauber betrifft keine bewusstlosen Kreaturen, Konstrukte oder Untote.

Unsichtbares sehen: (Erkenntniszauber); Sie können alle unsichtbaren Kreaturen und Gegenstände in Ihrem Sichtbereich so sehen, als ob sie sichtbar wären.

Verlangsam: (Verwandlung); Ein Ziel/Stufe kann nur 1 Aktion/Runde machen und erleidet -1 auf die RK, Angriffs- und Reflexwürfe. Verlangsam ist der Gegenzauber zu Hast und bannt ihn auch.

Verwirrung: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Opfer verhalten sich für 1 Runde/Stufe merkwürdig.

Bardenzauber des 4. Grades

Bewegungsfreiheit: (Bannzauber); Opfer kann sich trotz Behinderungen ungehindert bewegen.

Brüllen: (Hervorrufung [Schall]); Macht alle im kegelförmigen Wirkungsbereich taub und richtet 5W6 Punkte Schallschaden an.

Dimensionstür: (Beschwörung), [Teleportation]; Ermöglicht es Ihnen oder einem anderen Ziel, an eine beliebige Stelle der aktuellen Ortskarte in TdEB zu teleportieren.

Erweiterte Unsichtbarkeit: (Illusion [Fehlgefühl]); Kreatur ist 1 Minute/Stufe unsichtbar und bleibt unsichtbar, auch wenn sie angreift.

Gift neutralisieren: (Beschwörung [Heilung]); Macht Opfer gegen Gift immun und hebt alle Gifteinwirkungen beim Ziel auf.

Kritische Wunden heilen: (Beschwörung [Heilung]); Heilt 4W8 +1 TP pro Zauberstufe (maximal +10).

Monster festhalten: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Lähmt eine Kreatur für 1 Runde/Stufe.

Monster herbeizaubern IV: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Person beherrschen: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Beherrscht ein humanoides Ziel telepatisch.

Ungeziefer zurücktreiben: (Bannzauber); Eine unsichtbare Barriere hält Ungeziefer ab.

Verzauberung brechen: (Bannzauber); Befreit ein Ziel von Verzauberung, Verwandlungen, Flüchen und Versteinierung.

Druidenzauber

Druidenzauber des Grades 0

Aufblitzen: (Hervorrufung, [Licht]); Licht macht eine Kreatur benommen (-1 auf Angriffswürfe).

Göttliche Führung: (Erkenntniszauber); Das Ziel erhält einen Kompetenzbonus +1 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe.

Kleinere Wunde heilen: (Beschwörung [Heilung]); Heilt einen Schadenspunkt.

Magie entdecken: (Erkenntniszauber); Entdeckt Zauber und magische Gegenstände in 18 m Entfernung.

Magie lesen: (Erkenntniszauber); Die magische Schrift auf einer Schriftrolle, die ansonsten unleserlich wäre, wird entschlüsselt.

Resistenz: (Bannzauber); Ziel erhält +1 auf Rettungswürfe.

Tugend: (Verwandlung); Das Ziel erhält 1 vorübergehenden Trefferpunkt.

Druidenzauber des 1. Grades

Elementen trotzen*: (Bannzauber); Gewährt begrenzten Schutz gegen Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden. Sie wählen, gegen welche Art von Schaden der Zauber schützt.

Feenfeuer: (Hervorrufung [Licht]); Umhüllt Opfer mit Licht und hebt dadurch die Auswirkungen von Verschwimmen, Tarnung und ähnlichen Effekten auf.

Flammen erzeugen: (Hervorrufung [Feuer]); 1W6 SP +1 SP pro Zauberstufe (geworfen oder durch Berührung).

Gute Beeren: (Verwandlung) Zaubert 2W4 Beeren in Euer Gepäck. Jede Beere heilt einen Trefferpunkt.

Lange Schritte*: (Verwandlung); Erhöht Ihre Grundbewegungsrate an Land um +3 m.

Leichte Wunden heilen: (Beschwörung [Heilung]); Heilt 1W8 +1 SP pro Zauberstufe (maximal +5). Richtet Schaden bei untoten Kreaturen an.

Magische Fänge: (Verwandlung); Eine natürliche Waffe des Ziels erhält +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Magischer Stein: (Verwandlung) Drei Steine erhalten +1 auf Angriffswürfe und richten 1W6 +1 SP an.

Shillelagh: (Verwandlung); Ein Kampfstab wird für 1 Minute/Stufe zu einer Waffe +1, die 1W10 SP anrichtet.

Tier bezaubern*: (Verzauberung [Bezauberung], [Auf den Geist abzielend]); Ein Tier beliebiger Größe vertraut Ihnen und sieht einen Verbündeten in Ihnen.

Tiere beruhigen: (Verzauberung, [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Beruhigt 2W4 + Zauberstufe TW an Tieren.

Unsichtbarkeit gegenüber Tieren: (Bannzauber); Tiere können ein Ziel pro Zauberstufe nicht sehen.

Verbündeten der Natur herbeizaubern I: (Beschwörung [Herbeizauberung]) Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Verhüllender Nebel: (Beschwörung [Erschaffung]); Nebel umhüllt Sie und behindert die Sicht auf eine größere Entfernung als 1,50 m. Der Zauber gibt Kreaturen je nach Entfernung verschieden viel Tarnung.

Verstricken: (Verwandlung); Pflanzen verstricken jeden in 16 m Radius.

Druidenzauber des 2. Grades

Ausdauer des Ochsens*: (Verwandlung); Ziel erhält Konstitution +4 für 1 Minute/Stufe.

Bärenstärke: (Verwandlung); Ziel erhält Stärke +4 für 1 Minute/Stufe.

Baum: (Verwandlung); Für 1 Stunde/Stufe sehen Sie wie ein Baum aus. Sie erhalten einen Verbesserungsbonus +10 auf Natürliche Rüstung.

Energie widerstehen*: (Bannzauber); Die ersten 10 Schadenspunkte (oder mehr) von einer bestimmten Energieform werden ignoriert.

Erde und Gestein erweichen: (Verwandlung [Erde]); Verwandelt Stein oder Erde zu Sand oder Schlamm.

Gift verzögern: (Beschwörung); Ziel wird für 1 Stunde/Stufe nicht durch Gift verletzt.

Katzenhafte Anmut: (Verwandlung); Ziel erhält Geschicklichkeit +4 für 1 Minute/Stufe.

Metall erhitzen: (Verwandlung), [Feuer]; Macht eine Metallrüstung so heiß, dass sie allen Schaden zufügt, die damit in Berührung kommen.

Metall kühlen: (Verwandlung); Kreatur in Metallrüstung erleidet Kälteschaden.

Nebelwolke: (Beschwörung [Erschaffung]); Nebel verhüllt alles ab einer Entfernung von 1,50 m.

Rindenhaut: (Verwandlung); Gewährt dem Ziel einen Verbesserungsbonus +2 oder mehr auf Natürliche Rüstung.

Teilweise Genesung: (Beschwörung [Heilung]); Hebt einen Zauber auf, der ein Attribut des Opfers reduziert, oder heilt 1W4 Punkte vorübergehenden Attributsschaden bei einem Attribut.

Tier festhalten: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Lähmt ein Tier für 1 Stunde/Stufe.

Tier verkleinern*: (Verwandlung); Größe einer Kreatur wird halbiert.

Tiere faszinieren: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend, Schall]; Fasziniert 2W6 TW an Tieren.

Verbündeten der Natur herbeizaubern II: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Weisheit der Eule*: (Verwandlung); Ziel erhält einen Verbesserungsbonus +4 auf Weisheit für 1 Stunde/Stufe.

Windstoß: (Hervorrufung), [Luft]; Wirft kleinere Kreaturen um oder wirbelt sie fort.

Druidenzauber des 3. Grades

Ansteckung: (Nekromantie), [Böses]; Infiziert Opfer mit gewählter Krankheit.

Blitze herbeirufen: (Hervorrufung); Ruft Blitze vom Himmel herab. Jeder Blitz verursacht 3W6 SP.

Dornenwuchs: (Verwandlung); Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 1W4 SP, werden eventuell verlangsamt.

Feuer löschen*: (Verwandlung); Löscht normale Feuer oder einen magischen Gegenstand mit Feuereffekt.

Gift neutralisieren: (Beschwörung [Heilung]); Das Ziel wird gegen Gift immun. Außerdem wird jede Gifteinwirkung beim Ziel aufgehoben.

Krankheit kurieren: (Beschwörung [Heilung]); Heilt beim Ziel alle Krankheiten. Tötet auch alle Parasiten, wie beispielsweise Grünschleim.

Mächtige Magische Fänge: (Verwandlung); Eine natürliche Waffe des Ziels erhält für je vier Zauberstufen +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Mit Stein verschmelzen: (Verwandlung), [Erde]; Sie und Ihre Ausrüstung verschmelzen mit Stein. Sie können keinen Schaden verursachen, nehmen aber auch keinen.

Mittelschwere Wunden heilen: (Beschwörung [Heilung]); Heilt 2W8 +1 SP pro Zauberstufe (maximal +10).

Schneesturm: (Beschwörung [Erschaffung]), [Kälte]; Behindert die Sicht und die Bewegung, wodurch sich Kreaturen mit halber Bewegungsrate bewegen.

Schutz vor Energie*: (Bannzauber); Absorbiert 12 Schadenspunkte/Zauberstufe von einer Energieform.

Tier beherrschen: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Tier wird verzaubert und zu einem Mitglied Ihrer Gruppe.

Verbündeten der Natur herbeizaubern III: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Vergiften: (Nekromantie); Berührung richtet 1W10 Punkte Konstitutionsschaden an. Schaden wiederholt sich nach einer Minute.

Windwall: (Hervorrufung), [Luft]; Wehrt Pfeile und kleine Kreaturen ab. In TdEB hat der Windwall einen Radius von 0,90 m pro Stufe (maximal 9 m).

Druidenzauber des 4. Grades

Bewegungsfreiheit: (Bannzauber); Ziel kann sich trotz Behinderungen frei bewegen.

Dürre*: (Nekromantie); Eine Pflanze verdorrt, oder alle Pflanzenkreaturen im Wirkungsbereich erleiden 1W6 SP pro Zauberstufe.

Eissturm: (Hervorrufung), [Kälte]; Hagel richtet 5W6 SP in einem zylinderförmigen Bereich mit 12 m Durchmesser an.

Flammenschlag: (Hervorrufung), [Feuer]; Streckt Feinde mit 1W6 SP pro Zauberstufe nieder (maximal 10W6 SP).

Magie bannen: (Bannzauber) Hebt Zauber und zauberähnliche Effekte auf.

Riesenhaftes Ungeziefer: (Verwandlung); Zaubert ein Monster herbei und unterwirft es der Kontrolle der Gruppe.

Schwere Wunden heilen: (Beschwörung [Heilung]); Heilt 3W8 +1 SP pro Zauberstufe (maximal +10).

Steindornen: (Verwandlung), [Erde]; Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 1W8 SP und werden eventuell verlangsamt.

Verbündeten der Natur herbeizaubern IV: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Druidenzauber des 5. Grades

Blitzsturm herbeirufen*: (Hervorrufung), [Elektrizität]; Ruft Blitze vom Himmel herab (5W6 SP je Blitz).

Kritische Wunden heilen: (Beschwörung [Heilung]); Heilt 4W8 +1 SP pro Zauberstufe (maximal +10).

Schutz vor Todesmagie: (Nekromantie); Gewährt Immunität gegen Todesmagie und Negative Energie.

Steinhaut: (Bannzauber); Ziel ignoriert die ersten 10 SP von jedem Angriff. Materialkomponente: Granitstaub und Diamantstaub im Wert von 250 GM werden über die Haut des Ziels gesprenkelt.

Tierwachstum: (Verwandlung); Für je zwei Zauberstufen verdoppelt sich die Größe eines Tiers.

Verbündeten der Natur herbeizaubern V: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Hexenmeister-/Magierzauber

Hexenmeister-/Magierzauber des Grades 0 (Zaubertricks)

Aufblitzen: (Hervorrufung), [Licht]; Licht macht eine Kreatur benommen, wodurch sie -1 auf Angriffswürfe erhält.

Benommenheit: (Zwang), [Auf den Geist abzielend]; Humanoide Kreatur mit maximal 4 TW verliert nächste Aktion.

Kältestrahl: (Hervorrufung), [Kälte], Strahl richtet 1W3 Punkte Kälteschaden.

Magie entdecken: (Erkenntniszauber); Entdeckt Zauber und zauberähnliche Fertigkeiten in maximal 18 m Entfernung.

Magie lesen: (Erkenntniszauber); Gibt Ihnen die Fähigkeit, Schriftrollen zu lesen.

Öffnen/Schließen: (Verwandlung); Öffnet oder schließt eine Tür oder kleine Truhe. Kann magisch versperrte Schlösser nicht öffnen.

Resistenz: (Bannzauber); Ziel erhält +1 auf Rettungswürfe.

Säurespritzer: (Erschaffung), [Säure]; Kleine Säurekugel richtet 1W3 Punkte Säureschaden an.

Untote schwächen: (Nekromantie); Richtet 1W6 SP bei einer untoten Kreatur an.

Hexenmeister-/Magierzauber des 1. Grades

Elementen trotzen*: (Bannzauber); Gewährt begrenzten Schutz gegen Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden. Sie wählen, gegen welche Art von Schaden der Zauber schützt.

Furcht auslösen: (Nekromantie), [Furcht, Auf den Geist abzielend], Eine Kreatur mit 5 oder weniger TW flieht für 1W4 Runden. Furcht auslösen ist der Gegenzauber zu Furcht bannen und bannt diesen Zauber auch.

Geheimtüren entdecken: (Erkenntniszauber); Der Zauber spürt Geheimtüren und geheime Öffnungen in 18 m Radius auf.

Identifizieren: (Erkenntniszauber), Enthüllt alle magischen Eigenschaften eines Gegenstands im Gepäck. Die Anwendung des Zaubers kostet 100 GM.

Kalte Hand: (Nekromantie); Berührungsangriff richtet 1W6 SP an und eventuell 1 Punkte Stärkeschaden.

Magierrüstung: (Beschwörung [Erschaffung]), [Energie]; Ziel erhält einen Rüstungsbonus +4.

Magische Waffe: (Verwandlung); Waffe erhält einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Der Zauber wirkt nicht auf natürliche Waffen.

Magisches Geschoss: (Hervorrufung), [Energie]; Richtet 1W4 +1 SP an, +1 magisches Geschoss für je zwei Stufen über der 1. Stufe (maximal +4).

Monster herbeizaubern I: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Person bezaubern: (Verzauberung [Bezauberung]), [Auf den Geist abzielend]; Eine humanoide Kreatur sieht in Ihnen einen guten Verbündeten und Freund.

Person vergrößern*: (Verwandlung); Humanoide Kreatur wird vergrößert, so dass sich ihre Größenklasse um eine Kategorie erhöht.

Person verkleinern*: (Verwandlung), Größe einer humanoiden Kreatur wird halbiert.

Pforte zuhalten: (Bannzauber), Hält Türen und Tore zu.

Rascher Rückzug: (Verwandlung); Erhöht die Grundbewegungsrate um +9 m. Das ist ein Verbesserungsbonus.

Schild: (Bannzauber), [Energie], Unsichtbare Scheibe gewährt RK +4 und wehrt magische Geschosse ab.

Schlaf: (Verzauberung), [Zwang, Auf den Geist abzielend]; Versetzt 4 TW an Kreaturen in einen magischen Schlaf. Schlaf betrifft weder bewusste Kreaturen noch Konstrukte oder Untote.

Schmierer: (Beschwörung [Erschaffung]); Bedeckt eine feste Oberfläche mit einer schmierigen Substanz. Jede Kreatur, die sich im Wirkungsbereich befindet, muss einen Reflexwurf bestehen, oder sie fällt zu Boden.

Schockgriff: (Hervorrufung), [Elektrizität]; Berührungsangriff richtet 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro Zauberstufe an (maximal 5W6 SP).

Schutz vor Bösem: (Bannzauber), [Gutes], +2 auf die RK und Rettungswürfe gegen böse Kreaturen. Der Zauber hebt Gedankenkontrolle auf und hält Externare und Elementare ab.

Schutz vor Chaos: (Bannzauber), [Ordnung]; +2 auf die RK und Rettungswürfe gegen chaotische Kreaturen. Der Zauber hebt Gedankenkontrolle auf und hält Externare und Elementare ab.

Schutz vor Gutem: (Bannzauber), [Böses]; +2 auf die RK und Rettungswürfe gegen gute Kreaturen. Der Zauber hebt Gedankenkontrolle auf und hält Externare und Elementare ab.

Schutz vor Ordnung: (Bannzauber), [Chaos]; +2 auf die RK und Rettungswürfe gegen rechtschaffene Kreaturen. Der Zauber hebt Gedankenkontrolle auf und hält Externare und Elementare ab.

Schwächestrahl: (Nekromantie); Strahl richtet 1W6 +1 Stärkeschaden für je zwei Zauberstufen an.

Untote entdecken: (Erkenntniszauber), Enthüllt den Standort von Untoten in 18 m Radius.

Verhüllender Nebel: (Beschwörung [Erschaffung]); Nebel umhüllt Sie und behindert die Sicht auf eine größere Entfernung als 1,50 m. Der Zauber gibt Kreaturen je nach Entfernung unterschiedlich viel Tarnung.

Zielsicherer Schlag: (Erkenntniszauber); Erkenntnisbonus +20 auf Ihren nächsten Angriffswurf.

Hexenmeister-/Magierzauber des 2. Grades

Ausdauer des Ochsens*: (Verwandlung); Ziel erhält +4 auf Konstitution für 1 Minute/Stufe.

Bärenstärke: (Verwandlung); Das Ziel erhält +4 auf Stärke für 1 Minute/Stufe.

Blind- oder Taubheit verursachen: (Nekromantie); Das Ziel wird blind und taub.

Energie widerstehen*: (Bannzauber); Das Ziel widersteht 10 Schadenspunkten (oder mehr) von einer bestimmten Energieart.

Erschrecken: (Nekromantie), [Furcht, Auf den Geist abzielend]; Alle betroffenen Kreaturen mit 6 TW oder weniger werden von Furcht betroffen.

Falsches Leben*: (Nekromantie); Ziel erhält 10 vorübergehende Trefferpunkte +1 vorübergehenden Trefferpunkt pro Zauberstufe (maximal +10).

Ghulhand: (Nekromantie); Lähmt ein Ziel. Das Ziel gibt während der Lähmung einen Gestank ab, der Übelkeit bei allen in der Nähe hervorruft.

Glitzerstaub: (Beschwörung [Erschaffung]); Blendet Kreaturen und umrahmt unsichtbare Kreaturen mit Licht.

Katzenhafte Anmut: (Verwandlung); Das Ziel erhält +4 auf Geschicklichkeit für 1 Minute/Stufe.

Klopfen: (Verwandlung); Öffnet verschlossene Türen, Kisten und Truhen. Löst Ketten und Fesseln.

Melfs Säurepfeil: (Beschwörung [Erschaffung]), [Säure]; Berührungsangriff im Fernkampf, der 2W4 Punkte Säureschaden für 1 Runde + 1 Runde für je drei Zauberstufen anrichtet.

Monster herbeizaubern II: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Monsterbenommenheit*: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Lebende Kreatur mit 6 oder weniger TW verliert ihre nächste Aktion.

Nebelwolke: (Beschwörung [Erschaffung]); Nebel behindert die Sicht in einer Entfernung von 1,50 m oder mehr.

Pracht des Adlers*: (Verwandlung); Ziel erhält einen Verbesserungsbonus +4 auf Charisma für 1 Minute/Stufe.

Schläue des Fuchses*: (Verwandlung); Ziel erhält +4 auf Intelligenz für 1 Minute/Stufe.

Schutz vor Pfeilen: (Bannzauber), Ziel ist gegen die meisten Fernkampfangriffe immun.

Spiegelbild: (Illusion [Einbildung]); Erschafft 1W4 Spiegelbilder +1 Spiegelbild pro Zauberstufe (maximal drei Spiegelbilder).

Spinnennetz: (Beschwörung [Erschaffung]); Ein Gebiet mit 6 m Radius Ausbreitung füllt sich mit klebrigen Spinnennetzen.

Tashas Fürchterlicher Lachanfall: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Ziel verliert für 1 Runde/Stufe seine Aktionen, weil es von einem unkontrollierbaren Lachanfall betroffen wird.

Unsichtbares sehen: (Erkenntniszauber); Sie können unsichtbare Dinge innerhalb Ihres Sichtbereichs sehen, so als ob sie normal sichtbar wären.

Unsichtbarkeit: (Illusion); Kreatur wird für 1 Minute/Stufe unsichtbar oder bis sie angreift.

Verschwimmen: (Illusion [Fehlgefühl]); Angriffe verfehlen das Ziel zu 20%. Unsichtbares sehen hat gegen Verschwimmen keine Wirkung, Wahrer Blick hingegen schon.

Weisheit der Eule*: (Verwandlung); Gewährt einen Verbesserungsbonus +4 auf Weisheit für 1 Minute/Stufe.

Windstoß: (Hervorrufung), [Luft]; Wirft kleinere Kreaturen um oder wirbelt sie fort.

Zerbersten: (Hervorrufung [Schall]); Schall richtet Schaden bei Erdelementaren an.

Hexenmeister-/Magierzauber des 3. Grades

Blitz: (Hervorrufung), [Elektrizität]; Richtet 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro Zauberstufe an.

Einflüsterung: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend, sprachabhängig]; Opfer wird gezwungen, bestimmte Aktionen auszuführen und der Gruppe als steuerbarer NSC hinzugefügt.

Feuerball: (Hervorrufung), [Feuer]; Richtet 1W6 SP pro Zauberstufe an, 6 m Radius.

Flimmern: (Verwandlung); Sie verschwinden und tauchen wieder zufällig an einer anderen Stelle auf. Die Wirkungsdauer beträgt 1/Runde Stufe.

Gasförmige Gestalt: (Verwandlung); Ziel wird durchscheinend, körperlos und erhält Schadensreduzierung, außer gegen magische Angriffe.

Hast: (Verwandlung); Eine Kreatur bewegt sich schneller, erhält +1 auf Angriffswürfe und einen Ausweichbonus +1 auf die RK und Reflexwürfe.

Heldenmut*: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Das Ziel erhält einen Moralbonus +2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe.

Hellhören/Hellsehen: (Erkenntniszauber [Ausspähung]); Erschafft einen unsichtbaren, magischen Sensor an einer bestimmten Stelle, der es Ihnen ermöglicht, alles zu sehen und zu hören.

Mächtige Magische Waffe: (Verwandlung); Waffe erhält einen Verbesserungsbonus +1 für je vier Stufen (maximal +2).

Magie bannen: (Bannzauber); Hebt Zauber und zauberähnliche Effekte auf.

Monster herbeizaubern III: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Person festhalten: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Ein humanoides Ziel wird gelähmt und kann sich für 1 Runde/Zauberstufe nicht von der Stelle bewegen.

Schärfen: (Verwandlung); Verdoppelt die Bedrohungschance einer Waffe.

Schneesturm: (Beschwörung [Erschaffung]), [Kälte]; Behindert Sicht und Bewegung. Kreaturen bewegen sich mit halber Bewegungsrate.

Schutz vor Energie*: (Bannzauber); Absorbiert 12 SP/Stufe von einer bestimmten Energieart.

Schutzkreis gegen Böses: (Bannzauber), [Gutes]; Wirkt wie Schutz gegen Böses, der auf freundliche Kreaturen (Schutzkreis nach außen) oder auf feindliche Kreaturen (Schutzkreis nach innen) gewirkt werden kann. Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten/Stufe, und der Zauber hat 3 m Radius.

Schutzkreis gegen Chaos: (Bannzauber), [Ordnung]; Wirkt wie Schutz gegen Chaos, der auf freundliche Kreaturen (Schutzkreis nach außen) oder auf feindliche Kreaturen (Schutzkreis nach innen) gewirkt werden kann. Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten/Stufe, und der Zauber hat 3 m Radius.

Schutzkreis gegen Gutes: (Bannzauber), [Böses]; Wirkt wie Schutz gegen Gutes, der auf freundliche Kreaturen (Schutzkreis nach außen) oder auf feindliche Kreaturen (Schutzkreis nach innen) gewirkt werden kann. Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten/Stufe, und der Zauber hat 3 m Radius.

Schutzkreis gegen Ordnung: (Bannzauber), [Chaos]; Wirkt wie Schutz gegen Ordnung, der auf freundliche Kreaturen (Schutzkreis nach außen) oder auf feindliche Kreaturen (Schutzkreis nach innen) gewirkt werden kann. Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten/Stufe, und der Zauber hat 3 m Radius.

Sphäre der Unsichtbarkeit: (Illusion [Fehlgefühl]); Alle Kreaturen in einer Entfernung von bis zu 3 m um das Ziel werden unsichtbar.

Standort vortäuschen: (Illusion [Fehlgefühl]); Angriffe verfehlen das Ziel zu 50%.

Stinkende Wolke: (Beschwörung [Erschaffung]); Ekel erregende Dämpfe steigen auf und bedecken den Wirkungsbereich für 1 Runde/Stufe.

Tiefschlaf^P: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Versetzt 10 TW an Kreaturen in Schlaf. Tiefschlaf betrifft bewuslose Kreaturen, Konstrukte oder Untote nicht.

Untote festsetzen: (Nekromantie); Untote werden für 1 Runde/Zauberstufe unbeweglich.

Vampirgriff: (Nekromantie); Berührungsangriff richtet 1W6 SP/Schaden für je zwei Zauberstufen an. Sie erhalten den Schaden als vorübergehende Trefferpunkte gutgeschrieben.

Verlangsamten: (Verwandlung), Ein Ziel/Zauberstufe führt nur noch 1 Aktion pro Runde aus und erleidet -1 auf Angriffswürfe, Reflexwürfe und die RK. Verlangsamten ist der Gegenzauber zu Hast und bannt diesen auch.

Windwall: (Hervorrufung), [Luft]; Wehrt Pfeile und kleine Kreaturen ab. In TdEB hat der Windwall einen Radius von 0,90 m pro Stufe (maximal 9 m).

Wut: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Ziel erhält Stärke und Konstitution +2, sowie +1 auf Willenswürfe, aber -2 auf die RK.

Hexenmeister-/Magierzauber des 4. Grades

Ansteckung: (Nekromantie), [Böses]; Opfer wird von der gewählten Krankheit betroffen.

Brüllen: (Hervorrufung [Schall]); Macht alle im kegelförmigen Wirkungsbereich taub und richtet 5W6 Punkte Schallschaden an. Brüllen durchdringt Stille nicht.

Dimensionsanker: (Bannzauber), Verhindert außerdimensionale Bewegung.

Dimensionstür: (Beschwörung), [Teleportation]; Ermöglicht es Ihnen oder einem anderen Ziel, an eine beliebige Stelle der aktuellen Ortskarte in TdEB zu teleportieren.

Eissturm: (Hervorrufung), [Kälte]; Hagel richtet in einem zylinderförmigen Gebiet von 12 m Durchmesser 5W6 SP an.

Erweiterte Unsichtbarkeit: (Illusion [Fehlgefühl]); Ziel ist für 1 Minute/Zauberstufe unsichtbar und bleibt unsichtbar, wenn es angreift.

Fester Nebel: (Beschwörung [Erschaffung]); Behindert die Sicht und die Bewegung. Kreaturen haben eine Bewegungsrate von 1,50 m und erleiden -2 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Fluch brechen: (Bannzauber); Befreit einen Gegenstand oder eine Person von einem Fluch. Fluch brechen ist der Gegenzauber zu Verfluchen und bannt diesen Zauber auch.

Fluch: (Nekromantie); -6 auf ein Attribut oder -4 auf Angriffs-, Fertigungs- und Rettungswürfe oder jedwede Aktion kann zu 50% nicht durchgeführt werden. Fluch ist der Gegenzauber zu Fluch brechen und bannt diesen Zauber auch.

Furcht: (Nekromantie), [Furcht, auf den Geist abzielend]; Ziele im kegelförmigen Wirkungsbereich fliehen für 1 Runde/Stufe.

Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit: (Bannzauber); Hält Zauber und zauberähnliche Effekte des Grades 1 bis 3 auf.

Monster bezaubern: (Verzauberung [Bezauberung]), [Auf den Geist abzielend]; Ein Monster glaubt, Sie wären ein guter Verbündeter.

Otilukes Unverwundliche Sphäre: (Hervorrufung [Energie]); Die Energiekugel beschützt ein Ziel, sperrt es aber gleichzeitig auch ein.

Steinhaut: (Bannzauber); Ermöglicht dem Ziel, die ersten 10 Schadenspunkte von Angriffen zu ignorieren.

Tiefe Verzweiflung^{*}: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Opfer erleidet -2 auf Angriffs-, Schadens-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe. Tiefe Verzweiflung ist der Gegenzauber zu Feste Hoffnung und bannt diesen Zauber auch.

Tödliches Phantom: (Illusion [Phantom]), [Furcht, auf den Geist abzielend] Eine Furcht erregende Illusion tötet ein Opfer oder richtet 3W6 SP an.

Tote beleben: (Nekromantie), [Böses]; Erschafft einen Zombie oder ein Skelett aus der Leiche eines getöteten Feindes.

Verwirrung: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Das Ziel verhält sich für 1 Runde/Stufe seltsam.

Hexenmeister-/Magierzauber des 5. Grades

Dürre^{*}: (Nekromantie); Eine Pflanze verdorrt, oder alle Pflanzenkreaturen im Wirkungsbereich erleiden 1W6 SP pro Zauberstufe.

Fortschicken: (Bannzauber), Zwingt eine Kreatur auf ihre Heimatebene zurück.

Gedankennebel: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Opfer im Nebel erleiden -10 auf Weisheit und Willenswürfe.

Kältekegel: (Hervorrufung), [Kälte]; Verursacht 1W6 Punkte Kälteschaden/Zauberstufe.

Monster festhalten: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Beliebige Kreatur wird für 1 Runde/Stufe gelähmt.

Schwachsinn: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend], Intelligenz und Charisma des Opfers fallen auf 1.

Tierwachstum: (Verwandlung); Verdoppelt die Größe eines Tiers für je zwei Zauberstufen.

Todeswolke: (Beschwörung); Tötet Kreaturen mit 3 TW oder weniger; Kreaturen mit 4 bis 6 TW müssen Rettungswurf bestehen oder sterben; Kreaturen mit 6+ TW erleiden Konstitutionsschaden.

Verzauberung brechen: (Bannzauber); Befreit Ziel von Verzauberungen, Veränderungen, Flüchen und Versteinern.

Klerikerzauber

Klerikerzauber des Grades 0

Göttliche Führung: (Erkenntniszauber); Das Ziel erhält einen Kompetenzbonus +1 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe.

Kleinere Wunde heilen: (Beschwörung [Heilung]); Heilt einen Schadenspunkt.

Kleinere Wunde verursachen: (Nekromantie); Berührungsangriff, der 1 SP verursacht.

Magie entdecken: (Erkenntniszauber); Entdeckt Zauber und magische Gegenstände in 18 m Entfernung.

Magie lesen: (Erkenntniszauber); Die magische Schrift auf einer Schriftrolle, die ansonsten unleserlich wäre, wird entschlüsselt.

Resistenz: (Bannzauber); Ziel erhält +1 auf Rettungswürfe.

Tugend: (Verwandlung); Das Ziel erhält 1 vorübergehenden Trefferpunkt.

Klerikerzauber des 1. Grades

Befehl: (Verzauberung [Zwang]), [Sprachabhängig, Auf den Geist abzielend]; Sie erteilen dem Opfer einen einzelnen Befehl, den es bestmöglich ausführt.

Böses entdecken: (Erkenntniszauber); Enthüllt Kreaturen, Zauber oder Objekte böser Gesinnung.

Chaotisches entdecken: (Erkenntniszauber); Enthüllt Kreaturen, Zauber oder Objekte chaotischer Gesinnung.

Elementen trotzen*: (Bannzauber); Gewährt begrenzten Schutz gegen Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden. Sie wählen, gegen welche Art von Schaden der Zauber schützt.

Entropieschild: (Bannzauber); Jeder Fernkampfangriff gegen Sie hat eine Fehlschlagchance von 20%, allerdings nur, wenn es sich um einen Fernkampfangriff handelt, für den ein Trefferwurf erforderlich ist.

Furcht auslösen: (Nekromantie), [Furcht, Auf den Geist abzielend]; Eine Kreatur mit 5 TW oder weniger flieht für 1W4 Runden. Furcht auslösen ist der Gegenzauber zu Furcht bannen und bannt ihn auch.

Furcht bannen: (Bannzauber); Unterdrückt Furcht und gibt +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht für 10 Minuten. Furcht bannen ist der Gegenzauber zu Furcht auslösen und bannt ihn auch.

Göttliche Gunst: (Hervorrufung); Das Ziel erhält +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe für je drei Zauberstufen.

Gutes entdecken: (Erkenntniszauber); Enthüllt Kreaturen, Zauber oder Objekte guter Gesinnung.

Heiligtum: (Bannzauber); Gegner können Sie nicht angreifen, allerdings können Sie selbst auch nicht angreifen.

Leichte Wunden heilen: (Beschwörung [Heilung]); Heilt 1W8 +1 TP pro Zauberstufe (maximal +5). Beschädigt untote Kreaturen.

Leichte Wunden verursachen: (Nekromantie); Berührungsangriffe richten 1W8 +1 SP pro Zauberstufe an (maximal +5).

Magische Waffe: (Verwandlung) Waffe erhält einen Verbesserungsbonus +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Man kann den Zauber nicht auf eine natürliche Waffe wirken.

Magischer Stein: (Verwandlung) Drei Steine erhalten +1 auf Angriffswürfe und richten 1W6+1 SP an.

Monster herbeizaubern I: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Rechtschaffenes entdecken: (Erkenntniszauber); Enthüllt Kreaturen, Zauber oder Objekte rechtschaffener Gesinnung.

Schild des Glaubens: (Bannzauber); Gewährt Ihnen einen Ablenkungsbonus +2 auf die RK und +1 für je weitere sechs Stufen. (In TdEB ist der maximale Bonus +3, da Sie höchstens Stufe 10 erreichen können.)

Schutz vor Bösem: (Bannzauber), [Gutes]; +2 auf die RK und Rettungswürfe gegen böse Kreaturen. Der Zauber hebt Gedankenkontrolle auf und hält Externare und Elementare ab.

Schutz vor Chaos: (Bannzauber), [Ordnung]; +2 auf die RK und Rettungswürfe gegen chaotische Kreaturen. Der Zauber hebt Gedankenkontrolle auf und hält Externare und Elementare ab.

Schutz vor Gutem: (Bannzauber), [Böses]; +2 auf die RK und Rettungswürfe gegen gute Kreaturen. Der Zauber hebt Gedankenkontrolle auf und hält Externare und Elementare ab.

Schutz vor Ordnung: (Bannzauber), [Chaos]; +2 auf die RK und Rettungswürfe gegen rechtschaffene Kreaturen. Der Zauber hebt Gedankenkontrolle auf und hält Externare und Elementare ab.

Segnen: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Verbündete erhalten +1 auf Angriffs- und Rettungswürfe gegen Furcht. Segnen ist der Gegenzauber zu Verfluchen und bannt ihn auch.

Unheil: (Nekromantie), [Furcht, Auf den Geist abzielend]; Ein Ziel erhält -2 auf "Angriffs-" Schadens- und Fertigkeitwürfe.

Unsichtbarkeit gegenüber Untoten: (Bannzauber); Untote können das Ziel des Zaubers weder hören, sehen noch riechen.

Untote entdecken: (Erkenntniszauber); Enthüllt Untote in 18 m Radius.

Verfluchen: (Verzauberung [Zwang]), [Furcht, Auf den Geist abzielend]; Feinde erhalten -1 auf Angriffs- und Rettungswürfe gegen Furcht.

Verhüllender Nebel: (Beschwörung [Erschaffung]); Nebel umhüllt Sie und behindert Sicht auf eine größere Entfernung als 1,50 m. Der Zauber gibt Kreaturen je nach Entfernung verschieden viel Tarnung.

Wasser entweihen: (Nekromantie), [Böses]; Erfüllt ein Fläschchen mit Negativer Energie, so dass es zu Entweihem Wasser wird. Es wird im Gepäck platziert. Materialkomponente: Fünf Pfund Silber im Wert von 25 GM.

Wasser weihen: (Verwandlung), [Gutes]; Erfüllt ein Fläschchen mit Positiver Energie, so dass es zu Weihwasser wird. Es wird im Gepäck platziert. Materialkomponente: Fünf Pfund Silber im Wert von 25 GM.

Klerikerzauber des 2. Grades

Ausdauer des Ochsens*: (Verwandlung); Das Ziel erhält einen Verbesserungsbonus +4 auf Konstitution für 1 Minute/Stufe.

Bärenstärke: (Verwandlung); Das Ziel erhält einen Verbesserungsbonus +4 auf STärke für 1 Minute/Stufe.

Beistand: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; +1 auf Angriffs- und Rettungswürfe gegen Furcht. Außerdem erhält das Ziel 1W8 vorübergehende TP +1 vorübergehenden TP pro Stufe (maximal +10).

Fallen finden: (Erkenntniszauber); Sie können Fallen wie ein Schurke finden. Dadurch erhalten Sie allerdings nicht die Fähigkeit, sie auch zu entschärfen.

Gefühle besänftigen: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Besänftigt Kreaturen, hebt Gefühlseffekte auf (positive und negative), unterdrückt Furcht und Verwirrung und hebt Moralboni auf.

Geräuschexplosion: (Beschwörung [Erschaffung]); Jede Kreatur im Wirkungsbereich erleidet 1W8 Punkte Schallschaden.

Gift verzögern: (Beschwörung); Das Opfer erleidet 1 Stunde/Stufe keinen Schaden durch Gift.

Lähmung aufheben: (Beschwörung [Heilung]); Befreit eine oder mehrere Kreaturen von den Auswirkungen einer vorübergehenden Lähmung. Darunter fallen auch die Effekte von Ghulgriff und Verlangsamten.

Mittelschwere Wunden heilen: (Beschwörung [Heilung]); Heilt 2W8 +1 TP pro Zauberstufe (maximal +10).

Mittelschwere Wunden verursachen: (Nekromantie) Verursacht 2W8 +1 SP pro Zauberstufe (maximal +10).

Monster herbeizaubern II: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Ort entweihen: (Hervorrufung), [Böses]; Das Gebiet wird von Negativer Energie erfüllt, wodurch Untote gestärkt werden. Ort entweihen ist der Gegenzauber zu Ort weihen und bannt diesen Zauber auch.

Ort weihen: (Hervorrufung), [Gutes]; Erfüllt Gebiet mit Positiver Energie und schwächt Untote.

Person festhalten: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Ein humanoides Opfer wird gelähmt und kann sich 1 Runde/Stufe nicht von der Stelle bewegen.

Pracht des Adlers*: (Verwandlung); Das Ziel erhält einen Verbesserungsbonus +4 auf Charisma für 1 Minute/Stufe.

Stille: (Illusion [Fehlgefühl]); Hebt Schall in einem Radius von 6 m um die Zielkreatur auf. Die Zielkreatur wird dadurch zum Schweigen gezwungen.

Teilweise Genesung: (Beschwörung [Heilung]); Hebt einen Zauber auf, der ein Attribut des Opfers reduziert, oder heilt 1W4 Punkte vorübergehenden Attributsschaden bei einem Attribut.

Totenglocke: (Nekromantie), [Tod, Böses]; Tötet eine sterbende Kreatur. Sie erhalten 1W8 vorübergehende Trefferpunkte, Stärke +2 und Zauberstufe +1. Zauber, die mit steigender Zauberstufe stärker werden, werden dadurch verbessert. Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten/TW der getöteten Kreatur.

Waffe des Glaubens: (Hervorrufung [Energie]); Erschafft eine magische Waffe, die von selbst angreift, wie ein Zauber Schaden verursacht und nur von Magie bannen abgewehrt werden kann.

Weisheit der Eule*: (Verwandlung); Ziel erhält einen Verbesserungsbonus +4 auf Weisheit für 1 Minute/Stufe.

Zerbersten: (Hervorrufung [Schall]); Schall richtet Schaden bei Erdelementaren an.

Klerikerzauber des 3. Grades

Ansteckung: (Nekromantie), [Böses]; Opfer wird von gewählter Krankheit betroffen.

Blind- oder Taubheit kurieren: (Beschwörung [Heilung]); Heilt Blindheit oder Taubheit, egal ob sie magische oder normale Ursachen hat. Blind- oder Taubheit kurieren ist der Gegenzauber zu Blind- oder Taubheit verursachen und bannt diesen Zauber auch.

Blind- oder Taubheit verursachen: (Nekromantie); Opfer wird blind und taub.

Fluch brechen: (Bannzauber); Befreit Gegenstände oder Personen von einem Fluch. Fluch brechen ist der Gegenzauber zu Verfluchen und bannt diesen Zauber auch.

Fluch: (Nekromantie); -6 auf ein Attribut oder -4 auf Angriffs-, Fertigungs- und Rettungswürfe oder verhindert zu 50% jede Aktion. Fluch ist der Gegenzauber zu Fluch brechen und bannt diesen Zauber auch.

Gebet: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Verbündete erhalten +1 auf die meisten Würfe und die Feinde -1.

Gleißendes Licht: (Hervorrufung); Strahl verursacht 1W8 SP/2 Stufen (maximal 5W8 SP). Untote erleiden 1W6 SP pro Stufe (maximal 10W6 SP).

Krankheit kurieren: (Beschwörung [Heilung]); Heilt alle Krankheiten, unter denen das Opfer leidet. Tötet auch Parasiten wie Grünschleim.

Magie bannen: (Bannzauber); Hebt Zauber und zauberähnliche Effekte auf.

Magisches Schutzgewand: (Verwandlung); Rüstung oder Schild erhält einen Verbesserungsbonus +1 für je vier Zauberstufen.

Mit Stein verschmelzen: (Verwandlung), [Erde]; Sie und Ihre Ausrüstung verschmelzen mit Stein. Sie nehmen keinen Schaden, können aber auch keine Aktionen durchführen.

Monster herbeizaubern III: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Schutz vor Energie*: (Bannzauber); Absorbiert 12 SP/Stufe von einer bestimmten Energieart.

Schutzkreis gegen Böses: (Bannzauber), [Gutes]; Wirkt wie Schutz gegen Böses, der auf freundliche Kreaturen (Schutzkreis nach außen) oder auf feindliche Kreaturen (Schutzkreis nach innen) gewirkt werden kann. Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten/Stufe, und der Zauber hat 3 m Radius.

Schutzkreis gegen Chaos: (Bannzauber), [Ordnung]; Wirkt wie Schutz gegen Chaos, der auf freundliche Kreaturen (Schutzkreis nach außen) oder auf feindliche Kreaturen (Schutzkreis nach innen) gewirkt werden kann. Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten/Stufe, und der Zauber hat 3 m Radius.

Schutzkreis gegen Gutes: (Bannzauber), [Böses]; Wirkt wie Schutz gegen Gutes, der auf freundliche Kreaturen (Schutzkreis nach außen) oder auf feindliche Kreaturen (Schutzkreis nach innen) gewirkt werden kann. Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten/Stufe, und der Zauber hat 3 m Radius.

Schutzkreis gegen Ordnung: (Bannzauber), [Chaos]; Wirkt wie Schutz gegen Ordnung, der auf freundliche Kreaturen (Schutzkreis nach außen) oder auf feindliche Kreaturen (Schutzkreis nach innen) gewirkt werden kann. Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten/Stufe, und der Zauber hat 3 m Radius.

Schwere Wunden heilen: (Beschwörung [Heilung]); Heilt 3W8 +1 SP pro Zauberstufe (maximal +10).

Schwere Wunden verursachen: (Nekromantie); Verursacht 3W8 +1 SP pro Zauberstufe (maximal +10).

Tote beleben: (Nekromantie), [Böses]; Erschafft einen Zombie oder ein Skelett aus der Leiche eines getöteten Feindes.

Unsichtbarkeit aufheben: (Hervorrufung); Hebt Unsichtbarkeit in einer Entfernung von bis 1,50 m Radius auf.

Windwall: (Hervorrufung), [Luft]; Wehrt Pfeile und kleine Kreaturen ab. In TdEB hat der Windwall einen Radius von 0,90 m pro Stufe (maximal 9 m).

Klerikerzauber des 4. Grades

Bewegungsfreiheit: (Bannzauber); Ziel kann sich trotz Behinderungen frei bewegen.

Dimensionsanker: (Bannzauber); Verhindert außerdimensionale Bewegung.

Fortschicken: (Bannzauber); Zwingt eine Kreatur auf ihre Heimatebene zurück.

Genesung: (Beschwörung [Heilung]); Gibt Stufen (Erfahrungspunkte) zurück und hebt Attributsverluste auf. Materialkomponente: 100 GM an Diamantenstaub, die über das Opfer gesprengt werden.

Gift neutralisieren: (Beschwörung [Heilung]); Macht Opfer gegen Gift immun und hebt alle Gifteinwirkungen beim Ziel auf.

Göttliche Macht: (Hervorrufung); Gewährt einen Verbesserungsbonus +6 auf Stärke, und Sie erhalten einen vorübergehenden Trefferpunkt pro Zauberstufe.

Kritische Wunden heilen: (Beschwörung [Heilung]); Heilt 4W8 +1 SP pro Zauberstufe (maximal +10).

Kritische Wunden verursachen: (Nekromantie); Verursacht 4W8 +1 SP pro Zauberstufe (maximal +10).

Lügen erkennen: (Erkenntniszauber); Enthüllt absichtliche Falschaussagen.

Mächtige Magische Waffe: (Verwandlung); Waffe erhält einen Verbesserungsbonus +1 für je vier Stufen (maximal +2).

Monster herbeizaubern IV: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Riesenhaftes Ungeziefer: (Verwandlung); Zaubert ein Monster herbei und unterwirft es der Kontrolle der Gruppe.

Schutz vor Todesmagie: (Nekromantie); Gewährt Immunität gegen Todeszauber und Negative Energie.

Ungeziefer zurücktreiben: (Bannzauber); Eine unsichtbare Barriere hält Ungeziefer zurück.

Vergiften: (Nekromantie); Berührung richtet 1W10 Punkte Konstitutionsschaden an. Schaden wiederholt sich nach einer Minute.

Klerikerzauber des 5. Grades

Böses bannen: (Bannzauber), [Gutes]; Ziel erhält +4 gegen Angriffe von bösen Kreaturen.

Chaos bannen: (Bannzauber), [Ordnung]; Ziel erhält +4 gegen Angriffe von chaotischen Kreaturen.

Flammenschlag: (Hervorrufung), [Feuer]; Ziel wird mit 1W6 SP pro Zauberstufe niedergestreckt (maximal 10W6 SP).

Gerechte Macht: (Verwandlung); Ihre Größe nimmt zu (das spiegelt sich in geänderten Attributswerten wieder), und Sie erhalten Kampfboni.

Gutes bannen: (Bannzauber), [Böses]; Ziel erhält +4 gegen Angriffe von guten Kreaturen.

Leichte Wunden heilen (Massen-)*: (Beschwörung [Heilung]); Heilt bei allen ausgewählten Kreaturen 1W8 +1 SP pro Zauberstufe (maximal +10). Richtet bei Untoten im Wirkungsbereich Schaden an.

Leichte Wunden verursachen (Massen-)*: (Nekromantie); Verursacht 1W8 +1 SP pro Zauberstufe (maximal +10) bei Kreaturen im Wirkungsbereich. Untote werden stattdessen geheilt.

Monster herbeizaubern V: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Rechtschaffenes bannen: (Bannzauber), [Chaos]; Ziel erhält +4 gegen Angriffe von rechtschaffenen Kreaturen.

Schneller Tod: (Nekromantie), [Tod]; Berührungsangriff tötet das Opfer, wenn ihm kein Zähigkeitswurf gelingt.

Tote erwecken: (Beschwörung [Heilung]); Ziel wird zum Leben erweckt. Materialkomponente: Diamanten im Wert von mindestens 5.000 GM.

Verzauberung brechen: (Bannzauber); Befreit Opfer von Verzauberungen, Verwandlungen und Versteinern.

Wahrer Blick: (Erkenntniszauber); Lässt Sie alle Dinge sehen, wie sie wirklich sind. Materialkomponente: Eine Tinktur, die man auf die Augen aufträgt. Sie wird aus Pilzpulver, Safran und Fett gefertigt und kostet 250 GM.

Zauberresistenz: (Bannzauber); Das Ziel erhält Zauberresistenz von 12 + Zauberstufe (maximal +10).

Klerikerdomänen und Domänenzauber

Domänen	Domänenzauber
Böses	1. Schutz vor Gutem
	2. Ort entweihen
	3. Schutzkreis gegen Gutes
	4. Unheilige Plage
	5. Gutes bannen
Chaos	1. Schutz vor Ordnung
	2. Zerbersten
	3. Schutzkreis gegen Ordnung
	4. Chaoshammer
	5. Rechtschaffenes bannen
Erde	1. Magischer Stein
	2. Erde und Gestein erweichen
	3. Stein formen
	4. Erde bannen
	5. Steinhaut
Feuer	1. Brennende Hände
	2. Flammen erzeugen
	3. Energie widerstehen
	4. Feuer bannen
	5. Feuerschild
Glück	1. Entropieschild
	2. Beistand
	3. Schutz vor Energie
	4. Bewegungsfreiheit
	5. Verzauberung brechen
Gutes	1. Schutz vor Bösem
	2. Beistand
	3. Schutzkreis gegen Böses
	4. Heiliger Schlag
	5. Böses bannen

Klerikerdomänen und Domänenzauber

Domänen	Domänenzauber
Heilung	1. Leichte Wunden heilen
	2. Mittelschwere Wunden heilen
	3. Schwere Wunden heilen
	4. Kritische Wunden heilen
	5. Leichte Wunden heilen (Massen-)
Krieg	1. Magische Waffe
	2. Waffe des Glaubens
	3. Magisches Schutzgewand
	4. Göttliche Macht
	5. Flammenschlag
Luft	1. Verhüllender Nebel
	2. Windwall
	3. Gasförmige Gestalt
	4. Luft bannen
	5. Kugelblitz
Magie	1. Magische Waffe
	2. Identifizieren
	3. Magie bannen
	4. Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit
	5. Zauberresistenz
Ordnung	1. Schutz vor Chaos
	2. Gefühle besänftigen
	3. Magischer Schutzkreis gegen Chaos
	4. Zorn der Ordnung
	5. Chaos bannen
Pflanzen	1. Verstricken
	2. Rindenhaut
	3. Dornenwuchs
	4. Pflanzen befehligen
	5. Dürre

Klerikerdomänen und Domänenzauber

Domänen	Domänenzauber
Reisen	1. Lange Schritte
	2. Ausdauer des Bären
	3. Hast
	4. Dimensionstür
	5. Teleportieren
Schutz	1. Heiligrum
	2. Verschwimmen
	3. Schutz vor Energie
	4. Otilukes Unverwüstliche Sphäre
	5. Zauberresistenz
Sonne	1. Elementen trotzen
	2. Metall erhitzen
	3. Gleißendes Licht
	4. Feuerschild
	5. Flammenschlag
Stärke	1. Person vergrößern
	2. Bärenstärke
	3. Magisches Schutzgewand
	4. Wut
	5. Gerechte Macht
Tiere	1. Tiere beruhigen
	2. Tiere festhalten
	3. Tier beherrschen
	4. Verbündeten der Natur herbeizaubern IV
	5. Tierwachstum
Tricks	1. Unsichtbarkeit gegenüber Untoten
	2. Unsichtbarkeit
	3. Einflüsterung
	4. Verwirrung
	5. Gedankennebel

Klerikerdomänen und Domänenzauber

Domänen	Domänenzauber
Tod	1. Furcht auslösen
	2. Totenglocke
	3. Tote beleben
	4. Schutz vor Todesmagie
	5. Schneller Tod
Wasser	1. Verhüllender Nebel
	2. Nebelwolke
	3. Schneesturm
	4. Wasser bannen
	5. Eissturm
Wissen	1. Geheimtüren entdecken
	2. Unsichtbares sehen
	3. Hellhören/Hellsehen
	4. Lügen erkennen
	5. Wahrer Blick
Zerstörung	1. Leichte Wunden verursachen
	2. Zerbersten
	3. Ansteckung
	4. Kritische Wunden verursachen
	5. Leichte Wunden verursachen (Massen-)

Paladinzauber

Paladinzauber des 1. Grades

Elementen trotzen*: (Bannzauber); Gewährt begrenzten Schutz gegen Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden. Sie wählen, gegen welche Art von Schaden der Zauber schützt.

Entropieschild: (Bannzauber); Jeder Fernkampfangriff gegen Sie geht zu 20% daneben, allerdings nur, wenn es sich um einen Fernkampfangriff handelt, für den ein Trefferwurf erforderlich ist.

Göttliche Gunst: (Hervorrufung); Das Ziel erhält +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe für je drei Zauberstufen..

Leichte Wunden heilen: (Beschwörung [Heilung]); Heilt 1W8 +1 TP pro Zauberstufe (maximal +5). Beschädigt untote Kreaturen.

Magie lesen: (Erkenntniszauber); Entziffert magische Inschriften auf Schriftrollen, die sonst unleserlich wären.

Magische Waffe: (Verwandlung), Waffe erhält einen Verbesserungsbonus +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Man kann den Zauber nicht auf eine natürliche Waffe wirken.

Resistenz: (Bannzauber); Das Ziel wird von magischer Energie erfüllt, wodurch es einen Resistenzbonus +1 auf Rettungswürfe erhält.

Schutz vor Bösem: (Bannzauber), [Gutes]; +2 auf die RK und Rettungswürfe gegen böse Kreaturen. Der Zauber hebt Gedankenkontrolle auf und hält Externare und Elementare ab.

Schutz vor Chaos: (Bannzauber), [Ordnung]; +2 auf die RK und Rettungswürfe gegen chaotische Kreaturen. Der Zauber hebt Gedankenkontrolle auf und hält Externare und Elementare ab.

Segnen: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Verbündete erhalten +1 auf Angriffs- und Rettungswürfe gegen Furcht. Segnen ist der Gegenzauber zu Verfluchen und bannt ihn auch.

Teilweise Genesung: (Beschwörung [Heilung]); Hebt einen Zauber auf, der ein Attribut des Opfers reduziert, oder heilt 1W4 Punkte vorübergehenden Attributsschaden bei einem Attribut.

Tugend: (Verwandlung) Das Ziel erhält einen vorübergehenden Trefferpunkt.

Untote entdecken: (Erkenntniszauber); Enthüllt Untote in 18 m Radius.

Wasser weihen: (Verwandlung), [Gutes]; Erfüllt ein Fläschchen mit Positiver Energie, so dass es zu Weihwasser wird. Es wird im Gepäck platziert. Materialkomponente: Fünf Pfund Silber im Wert von 25 GM.

Paladinzauber des 2. Grades

Bärenstärke: (Verwandlung); Ziel erhält einen Verbesserungsbonus +4 auf Stärke für 1 Minute/Stufe.

Energie widerstehen*: (Bannzauber); 10 Schadenspunkte (oder mehr) von einer bestimmten Energieform werden ignoriert.

Gift verzögen: (Beschwörung), Opfer erleidet für 1 Stunde/Stufe keinen Schaden durch Gift.

Lähmung aufheben: (Beschwörung [Heilung]); Befreit eine oder mehrere Kreaturen von den Auswirkungen einer vorübergehenden Lähmung. Darunter fallen auch die Effekte von Ghulgriff und Verlangsamen.

Pracht des Adlers*: (Verwandlung); Ziel erhält einen Verbesserungsbonus +4 auf Charisma für 1 Minute/Stufe.

Weisheit der Eule*: (Verwandlung); Ziel erhält einen Verbesserungsbonus +4 auf Weisheit für 1 Minute/Stufe.

Waldläuferzauber

Waldläuferzauber des 1. Grades

Elementen trotzen*: (Bannzauber); Gewährt begrenzten Schutz gegen Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden. Sie wählen, gegen welche Art von Schaden der Zauber schützt.

Energie widerstehen*: (Bannzauber); 10 Schadenspunkte (oder mehr) von einer bestimmten Energieform werden ignoriert.

Gift verzögern: (Beschwörung); Das Ziel erleidet 1 Stunde/Stufe keinen Schaden durch Gift.

Lange Schritte*: (Verwandlung); Erhöht Ihre Grundbewegungsrate an Land um +3 m.

Magie lesen: (Erkenntniszauber), Entziffert Schriftzeichen auf einer magischen Schriftrolle, die andernfalls unleserlich wäre.

Magische Fänge: (Verwandlung); Eine natürliche Waffe des Ziels erhält +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Magischer Stein: (Verwandlung); Drei Steine erhalten +1 auf Angriffswürfe und richten 1W6 + 1 SP an.

Tier bezaubern: (Verzauberung [Bezauberung], [Auf den Geist abzielend]); Ein Tier beliebiger Größe vertraut Ihnen und sieht einen Verbündeten in Ihnen.

Tiere beruhigen: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Beruhigt 2W4 + Zauberstufe TW an Tieren.

Unsichtbarkeit gegenüber Tieren: (Bannzauber); Tiere können ein Ziel pro Zauberstufe nicht sehen.

Verbündeten der Natur herbeizaubern I: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Verstricken: (Verwandlung); Pflanzen verstricken jeden in 16 m Radius.

Waldläuferzauber des 2. Grades

Ausdauer des Ochsens*: (Verwandlung); Ziel erhält einen Verbesserungsbonus +4 auf Konstitution für 1 Minute/Stufe.

Dornenwuchs: (Verwandlung); Kreaturen im Wirkungsbereich 1W4 SP und werden eventuell verlangsamt.

Katzenhafte Anmut: (Verwandlung); Ziel erhält Geschicklichkeit +4 für 1 Minute/Stufe.

Leichte Wunden heilen: (Beschwörung [Heilung]); Heilt 1W8 +1 SP pro Zauberstufe (maximal +5). Beschädigt untote Kreaturen.

Rindenhaut: (Verwandlung); Gewährt dem Ziel einen Verbesserungsbonus +2 oder mehr auf Natürliche Rüstung.

Schutz vor Energie*: (Bannzauber); Absorbiert 12 Schadenspunkte/Stufe von einer Energieart.

Tier festhalten: (Verzauberung [Zwang]), [Auf den Geist abzielend]; Lähmt ein Tier für 1 Stunde/Stufe.

Verbündeten der Natur herbeizaubern II: (Beschwörung [Herbeizauberung]); Zaubert eine Kreatur herbei. Sie wählen die Kreatur im Kreismenü aus.

Weisheit der Eule*: (Verwandlung); Ziel erhält einen Verbesserungsbonus +4 auf Weisheit für 1 Stunde/Stufe.

Windwall: (Hervorrufung), [Luft]; Wehrt Pfeile und kleine Kreaturen ab. In TdEB hat der Windwall einen Radius von 0,90 m pro Stufe (maximal 9 m).

Tastaturbefehle

Allgemein

Aktion	Tasten
Annehmen	Eingabetaste
Auf Charakter zentrieren	POS1 oder Linksklick auf Porträt
Charakter auswählen	1-8 oder Linksklick auf Charakter
Zur Gruppe hinzufügen/entfernen	Umschalttaste + Linksklick auf Charakter
Gruppe zuweisen	STRG + F1-F8
Zugewiesene Gruppe aufrufen	F1-F8
Pausemenü/Abbrechen	ESC
Schnell laden	F9
Schnell speichern	F12
Beenden	ALT + Q
Kreismenü - Tastaturkürzel zuweisen	STRG + Taste
Bildschirmfoto	Druck
Kamera scrollen	Pfeiltasten
Alle auswählen	^
Benutzbare Gegenstände markieren	Tabulator

Benutzeroberfläche

Aktion	Tasten
Gepäck	I
Tagebuch	L
Karte	M
Formationen	F
Ausruhen	R
Hilfe	H
Optionen	O

Kampf

Aktion	Tasten
Zug automatisch beenden	Leertaste
Kampfmodus aktivieren/deaktivieren	C
Bewegungsmodus	ALT + Linksklick auf bestimmte Stelle
Spontan zaubern	Umschalttaste + Linksklick auf Zauber
Wegpunkte	ALT + mehrere Linksklicks

Abkürzungen

Die nachfolgenden Abkürzungen werden im Handbuch und im Spiel verwendet.

AF	Außergewöhnliche Fähigkeit	Eine spezielle Fähigkeit eines Charakters oder Monsters, die allerdings nicht magisch ist (im Gegensatz zu zauberähnlichen und übernatürlichen Fähigkeiten).
BAR	Barbar	
BRD	Barde	
CH	Charisma	
DRU	Druide	
EP	Erfahrungspunkte	Eine Zahl, die angibt, wie viel der Charakter bisher erreicht, also wie viel Erfahrung er gesammelt hat. Charaktere erhalten Erfahrungspunkte durch das Bezwingen von Monstern und Erfüllen von Aufträgen. Am Ende jedes Abenteuers verteilt der Spielleiter Erfahrungspunkte abhängig davon, was die Spieler geleistet haben. Im Verlauf ihrer Abenteuerkarriere sammeln die Charaktere immer mehr Erfahrungspunkte und erreichen neue Erfahrungsstufen, wenn sie eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten gesammelt haben.
GE	Geschicklichkeit	
GM	Goldmünze	
HG	Herausforderungsgrad	Der Herausforderungsgrad gibt an, für eine Gruppe von welcher Stufe das Monster eine gute Herausforderung darstellt. Ein Monster mit HG 5 (wie ein Troll oder eine Ockergallerte) wäre beispielsweise für eine Gruppe aus vier Charakteren der 5. Stufe eine gute Herausforderung.
HXM	Hexenmeister	
IN	Intelligenz	
KÄM	Kämpfer	
KLE	Kleriker	
KM	Kupfermünze	
KO	Konstitution	
(kü)	Klassenübergreifende Fertigkeit	Eine Fertigkeit, die weder eine Klassenfertigkeit noch eine exklusive Fertigkeit ist. Charaktere müssen zwei Fertigkeitenspunkte aufwenden, um eine klassenübergreifende Fertigkeit um einen Rang zu steigern. Eine Klassenfertigkeit kann mit einem Fertigkeitenspunkt um einen Rang gesteigert werden. Ein Charakter kann eine klassenübergreifende Fertigkeit maximal auf (3 + Charakterstufe) dividiert durch 2 steigern. Der Wert wird weder auf- noch abgerundet.
Krit.	Kritischer Treffer	Ein Treffer, der eine empfindliche Körperstelle trifft und daher doppelten oder noch mehr Schaden anrichtet. Um einen kritischen Treffer zu landen, muss der Angreifer zuerst die Bedrohungschance erfüllen. Dazu muss er meist eine natürliche 20 mit dem W20 würfeln. Um den kritischen Treffer dann zu bestätigen, ist ein zweiter erfolgreicher Angriffswurf erforderlich. Der doppelte Schaden wird ausgewürfelt, indem einfach alle Schadenswürfel zweimal geworfen werden. (Jeder Bonusschaden, wie beispielsweise der Bonusschaden durch den Hinterhältigen Angriff eines Schurken, wird nicht multipliziert, sondern einfach zum Endergebnis addiert.)

MAG	Magier	
MÖN	Mönch	
NSC	Nichtspielercharakter	Ein Charakter, der vom Spielleiter (in diesem Fall vom Computer) und nicht von einem Spieler kontrolliert wird.
PAL	Paladin	
PM	Platinmünze	
RW	Rettungswurf	Ein Wurf, um einem Schaden ganz oder teilweise zu entgehen. Es gibt Reflex-, Willens- und Zähigkeitswürfe.
RK	Rüstungsklasse	Eine Zahl, die angibt, wie schwierig es ist, Sie im Kampf zu treffen. Der Angriffswurf eines Gegners muss Ihre Rüstungsklasse erreichen, wenn er Sie treffen will. Rüstungsklasse = 10 + alle Modifikatoren, die auf die Rüstungsklasse zur Anwendung kommen (in der Regel Rüstungsbonus, Schildbonus, Geschicklichkeits- und Größenmodifikator).
SC	Spielercharakter	Ein Charakter, der nicht vom Spielleiter (also in diesem Fall nicht vom Computer) kontrolliert wird.
SG	Schwierigkeitsgrad	Die Zahl, die ein Spieler erreichen oder übertreffen muss, um bei einem Rettungswurf oder einem anderem Wurf erfolgreich zu sein. Der Spielleiter verwendet die Regeln über Fertigkeiten und andere Regeln über Zauber, Schwierigkeitsgrade und Gegenstände, um den SG festzulegen. In TdEB übernimmt der Computer die Rolle des Spielleiters.
SL	Spielleiter	Jener Spieler, der die Rolle aller Nichtspielercharaktere spielt, sich die Geschichte einfallen lässt und für die anderen Spieler den Schiedsrichter spielt. In TdEB übernimmt der Computer die Rolle des Spielleiters.
SM	Silbermünze	
SRK	Schurke	
ST	Stärke	
TP	Trefferpunkte	Trefferpunkte sagen aus, wie viel ein Charakter, ein Monster oder ein Gegenstand aushalten, bevor sie sterben oder zerstört werden. Schaden wird von den aktuellen Trefferpunkten abgezogen. Diese regenerieren sich durch natürliche Heilung oder Magie wieder. Die Trefferpunkte erhöhen sich permanent durch Stufenaufstieg oder eine permanente Steigerung der Konstitution. Die Trefferpunkte erhöhen sich vorübergehend durch verschiedene Fähigkeiten, Zauber, magische Gegenstände oder magische Effekte.
TW	Trefferwürfel	Ein Würfel, den man wirft, um die Trefferpunkte für einen Stufenaufstieg zu symbolisieren. Die Anzahl der Trefferwürfel eines Charakters oder Monster ist oft synonym mit der Stufe, wenn es darum geht, ob es von einem Zauber, magischen Gegenstand oder magischem Effekt betroffen wird.
ÜF	Fähigkeit	Eine übernatürliche Fähigkeit, die einen bestimmten Effekt erzeugt. Bei der Fähigkeit handelt es sich aber nicht um eine natürliche, außergewöhnliche oder zauberähnliche Fähigkeit. Der Einsatz einer übernatürlichen Fähigkeit provoziert keinen Gelegenheitsangriff; sie kann nicht gebannt, gestört oder durch Zauberesistenz aufgehalten werden. Dennoch funktionieren übernatürliche Fähigkeiten in Gebieten, in denen überhaupt keine Magie möglich ist, auch nicht. Das ist beispielsweise innerhalb einer Antimagischen Aura der Fall.

WAL	Waldläufer	
WE	Weisheit	
ZF	Zauberähnliche Fähigkeit	Eine spezielle Fähigkeit, deren Auswirkungen und Handhabung einem Zauber ähneln. Meist gibt es sogar einen gleichnamigen Zauber, und die Fähigkeit hat die gleichen Auswirkungen wie dieser Zauber.
ZR	Zauberresistenz	Die Zauberesistenz ermöglicht es einer Kreatur oder einem Gegenstand, sich den Auswirkungen von Zaubern und zauberähnlichen Fähigkeiten zu widersetzen. Übernatürliche Fähigkeiten werden von Zauberesistenz nicht beeinflusst.

Änderungen

In diesem Abschnitt finden Sie die Unterschiede zwischen dem D&D-Rollenspiel und TdEB.

- Charaktere benötigen zwei freie Hände, um eine Armbrust oder Schleuder zu verwenden.
- Gelegenheitsangriffe sind immer Standardangriffe, niemals Angriffe, um jemanden zu Fall zu bringen oder andere Angriffe.
- Sie können einen Zauber wirken, wenn Sie etwas in beiden Händen halten, ohne einen Malus zu erleiden.
- Das Spiel geht automatisch davon aus, dass alle Magieanwender genügend Materialkomponenten für jeden Zauber haben, dessen Materialkomponente nicht teurer als 99 GM ist. Bei Zaubern, die teuer sind, zieht das Programm automatisch die entsprechende Menge Gold ab, wenn der Zauber gewirkt wird.
- Wenn Sie bewusstlos sind und sich Ihr Zustand selbst stabilisiert, besteht keine Gefahr, dass Sie jede weitere Stunde Trefferpunkte verlieren, wie es im Spielleiter-Handbuch erläutert ist. Es macht also im Spiel keinen Unterschied, ob sich der Zustand eines Charakters von selbst stabilisiert oder weil ein anderer Spieler erfolgreich Heilkunde auf ihn anwendet.
- Kampfunfähige Charaktere heilen auf natürlichem Weg Trefferpunkte. Es besteht keine Gefahr, dass sie sterben.
- Es besteht keine Chance, dass ein Charakter stirbt, weil er auf einen Schlag massiven Schaden erleidet.
- Die Angriffe werden immer in folgender Reihenfolge ausgeführt: 1. Angriff mit der Haupthand, 2. Angriff mit der Haupthand, 3. Angriff mit der Haupthand, 1. Angriff mit der Zweithand und 2. Angriff mit der Zweithand. Diese Reihenfolge kann nicht geändert werden.
- Der Ausweichbonus durch das Talent „Ausweichen“ gilt automatisch gegen den ersten Angreifer in der Runde. Sie können sich das nicht aussuchen. Es wäre nämlich gar nicht lustig, diese Entscheidung jeden Zug während des ganzen Spiels treffen zu müssen.
- Der Spieler muss eine Gruppengesinnung auswählen, wodurch die Auswahl an möglichen Gesinnungen für einzelne Charaktere in der Gruppe eingeschränkt wird.

Diese Gruppengesinnung spielt eine Rolle dabei, wie die NSC auf Ihre Gruppe reagieren, welche Antwortmöglichkeiten Sie im Gespräch haben und wie sich die Hintergrundgeschichte und das erste Abenteuer der Gruppe ändern.

- Wir sind der Ansicht, dass die Erfinder der 3. Edition von D&D davon ausgingen, dass sich ein überladener Charakter mit 3/4 seiner normalen Bewegungsrate bewegt. Da das normale Rollenspiel jedoch auf Feldern von 1,50 m basiert, blieb ihnen nichts anderes übrig, als eine Bewegungsrate von 9 m zu 6 m zu machen und eine Bewegungsrate von 6 m zu 4,50 m. Da bei uns die Bewegung nicht in Feldern, sondern genau gemessen wird, werden bei uns aus 9 m genau 6,75 m.
- Magie entdecken ermöglicht es nicht, die Zauberschule mit einem Fertigkeitswurf für Zauberkunde zu erkennen. Die Stärke der Auren wird durch Intensität und nicht durch ihre Dauer repräsentiert.
- Geheimtüren entdecken: Spürt Geheimtüren innerhalb der Reichweite auf. Wir haben den Zeitfaktor bei der Anwendung des Zaubers ignoriert.
- Am Boden liegende Charaktere können überhaupt nicht angreifen. Der Grund war, dass wir die Zahl der nötigen Animationen einschränken mussten.
- Vertriebene Untote: Vertriebene Kreaturen zählen weiterhin als vertrieben, auch wenn sich ihnen der Charakter nähert, der sie vertrieben hat.
- Befehligte Untote: Es erfordert keine Standard-Aktion, untoten Kreaturen Befehle zu erteilen. Sie gehorchen wie Gefolgsleute.
- Die Anzahl der maximal befehligten Untoten wird durch die maximale Anzahl an Gefolgsleuten beschränkt und nicht durch die Stufe des Klerikers.
- Kreaturen, die durch Bardenmusik fasziniert werden, können sich nicht bewegen oder angreifen. Der Effekt wird aufgehoben, sobald sie Schaden erleiden.
- Um die Bardenmusik „Faszinieren“ aufrecht zu erhalten, kann man in einer Runde keine weiteren Aktionen ausführen, außer einer Bewegungs-Aktion. Hält man sich nicht daran, wird der Effekt automatisch aufgehoben.
- Man kann mehrmals im gleichen Kampf, versuchen, die Bardenmusik „Faszinieren“ gegen die gleiche Kreatur einzusetzen. Das wird nur durch die Zahl der Versuche, Bardenmusik an diesem Tag einzusetzen, eingeschränkt.
- Die Fähigkeit der Bardenmusik „Einflüsterung“ aus dem D&D Rollenspiel wird mit der Fähigkeit der Bardenmusik „Einschüchtern“ ersetzt. Ein Barde mit neun oder mehr Fertigkeitsträgern für Auftreten kann versuchen, eine Kreatur einzuschüchtern. Wenn der Kreatur ein Willenswurf misslingt (SG 11 + Charismamodifikator des Bardens), wird sie gezwungen, so viele Runden vor dem Bardens zu fliehen, wie dieser Stufen hat. Das wird wie Furcht behandelt. Der Einsatz der Fähigkeit zählt als Anwendung von Bardenmusik.
- Unheil betrifft Schadenswürfe gemäß der ersten Auflage des Player's Handbook im Gegensatz zur zweiten Auflage des Player's Handbook.
- Barbarischer Kampfrausch wurde als dreistufiges System implementiert. Der Charakter ist entweder in einem normalen Zustand, im Kampfrausch oder erschöpft. Die Erschöpfung hält so viele Runden an, wie der Charakter im Kampfrausch war. Diese Änderungen beheben das etwas obscure Problem, das man nur einmal pro Kampf in den Kampfrausch geraten kann, aber die Erschöpfung am Ende des Kampfes automatisch beendet ist.

- Man kann nicht versuchen, jemanden zu Fall zu bringen, wenn man einen Gelegenheitsangriff macht oder die Talente Doppelschlag, Mehrfachschlag oder Wirbelwindangriff einsetzt.
- Man kann mit jeder beliebigen Waffe versuchen, jemanden zu Fall zu bringen. Man kann die Waffe nicht fallen lassen, um zu vermeiden, selbst zu Fall gebracht zu werden, wenn der Versuch scheitert.
- Die Spezialfähigkeit „Gelegenheit ausnutzen“ des Schurken kann eingesetzt werden, wenn das Ziel des Schurken von einem Nahkampfangriff getroffen wird. Es spielt keine Rolle, ob der Angriff Schaden anrichtet hat.
- Die Fähigkeit Fertigkeitenmeisterschaft wurde geändert, weil 10 und 20 nehmen in unserem Spiel anders funktioniert und die Fähigkeit daher nicht sinnvoll hätte verwendet werden können. Stattdessen gewährt Fertigkeitenmeisterschaft dem Charakter einen Bonus +2 auf eine Anzahl von Fertigkeiten (3 + Intelligenzmodifikator). Dieser Bonus ist mit einem normalen Bonus durch Fertigkeitenfokus kumulativ.
- Zauber, denen ein metamagisches Talent zugewiesen wurde, kann man nicht mit „Spontan zaubern“ einsetzen.
- Um zu ermitteln, welche Tiergefährten ein Druide oder Waldläufer wählen kann, werden die Druidenstufen und die Hälfte der Waldläuferstufen (falls der Waldläufer mehr als Stufe 4 hat) addiert.
- Ein Echsenvertrauter gibt dem Charakter +2 auf Willenswürfe, statt auf Fertigkeitswürfe für Klettern.
- Da wir das Talent Ausdauer nicht verwenden, wurde die Voraussetzung für das Talent „Unverwundlich“ zu „Große Zähigkeit“ geändert.
- Die gewährte Kraft der Domäne Glück wurde geändert. Man legt im Vorhinein fest, ob der nächste gescheiterte Rettungs-, Angriffs- oder nicht bestätigte kritische Treffer neu gewürfelt wird. Es ist nämlich nicht gerade sehr lustig, bei jedem gescheiterten Wurf zu entscheiden.
- Die Verwendung von kleinen und großen Waffen stellt eine Mischung aus den Regeln der Editionen 3.0 und 3.5 dar. In unserer Waffenliste finden sich der Halbspeer, das Halbling-Siangham, das Halbling-Kama und der Halbling-Kampfstab, aber keine anderen kleinen Waffen. Mittlere Waffen können die Halblingewaffen wie leichte Waffen führen, ohne einen Malus zu erleiden. Halblinge können mittlere Waffen so führen, als wären sie eine Größenskategorie größer, ohne einen Abzug zu erleiden. Sai und Shuriken haben wir gemäß den Regeln der Edition 3.5. übernommen.
- Geschosse abwehren und Geschosse fangen sind bei uns passive Talente. Geschosse abwehren wird bei der ersten Gelegenheit automatisch verwendet. Auch die erste Wurfweite in einer Runde, die ein Charakter mit „Geschosse fangen“ fängt, wird auf den Angreifer zurückgeworfen.
- Charaktere mit dem Talent Unverwundlich haben nicht die Wahlmöglichkeit, bewusstlos zu werden.
- Der Elfenumhang gewährt immer einen Situationsbonus +10 auf Fertigkeitswürfe für Verstecken (man kann ihn nicht über den Kopf ziehen).

Rezept

Die folgende Schriftrolle wurde einem toten Ork im Susswald von einem elfischen Waldläufer namens T'Fal abgenommen. Die Schriftrolle war in einem Beutel mit Halblingkörperteilen und Kekskrümmeln.

Schokoladenkekse der Götter

Zutaten:

1 Tasse	Kalte Butter
1 Tasse	Brauner Zucker
3/4 Tasse	Zucker
2	Eier
1 1/2 Teel.	Vanillepulver
2 1/2 Tassen	Allzweckmehl
1 1/4 Teel.	Backpulver
3 Tassen	Geraspelte Schokolade (ca. 400 g)

Schlagen Sie die Butter und die zwei Zuckersorten, bis sie cremig sind. Rühren Sie die Eier und das Vanillepulver ein, und zwar so lange, bis alles durchgemischt ist. Fügen Sie Mehl und Backpulver hinzu und rühren Sie alles gut durch.

Jetzt geben Sie die geraspelte Schokolade bei und rühren Sie mit einem Löffel ein. Formen Sie den Teig mit den Fingern oder einem Löffel zu kleinen Bällen. Jeder der Bälle sollte ungefähr so groß sein wie eine Goldmünze. Die Teigmenge sollte ungefähr drei Dutzend Bälle ergeben.

So, jetzt wird es hart! Man platziert die Bälle auf einem Tablett, deckt sie mit einer Folie ab und gibt sie über Nacht in die magische Kühlkiste. Der Geschmack entwickelt sich durch das Kühlen erst so richtig. Wenn man sich nicht gedulden kann und sie gleich bäckt, darf man auch nicht erwarten, dass man Kekse der Götter zustande bringt! Vermeiden Sie es möglichst, in der Nacht zur Kühlkiste zu schleichen und den ganzen Tag zu essen.

Legen Sie die Teigbällchen auf ein Backblech (oder auf ein spezielles Cookie-Blech, wenn Sie darüber verfügen) und lassen sie 10 Minuten ruhen. Heizen Sie derweil Ihr Lagerfeuer (oder Ihren magischen Ofen) auf eine Temperatur von 200 Grad Celsius vor. Man sollte die Bällchen zirka 8 bis 10 Minuten backen, so dass sie außen braun und innen hellbraun sind. Nehmen Sie sie aus dem Ofen und lassen Sie sie noch ein paar Minuten im Blech fertig backen. Wenn Sie kein Cookie-Blech verwenden, verlängern Sie die Backzeit um ca. 2 Minuten.

INDEX

A

Abenteuerleben, Das 116
Abkürzungen 151
Aktionen 108
 1,50 m-Schritt 112
 Abwarten 112
 Aktion vorbereiten 110
 Aktionen im Kampf 108
 Aktionsarten, Unterschiedliche 112
 Bewegungsentsprechende Aktionen 109
 Coup de Grace 111
 Finte 110
 Freie Aktionen 112
 Gegner zu Fall bringen 113
 Jemand anderem helfen 110
 Keine Aktionen 112
 Rennen 111
 Rückzug 111
 Standard-Aktionen 110
 Sturmangriff 112
 Untote vertreiben oder einschüchtern 110
 Volle Aktion 111
 Volle Verteidigung 111
 Voller Angriff 112
Aktionsleiste 23
Attributwerte 24
 Attributmodifikatoren und
 Bonuszauber 26
 Charisma 26
 Geschicklichkeit 24
 Intelligenz 25
 Konstitution 25
 Stärke 24
 Weisheit 25
Änderungen 153
Anhang 150
Ausrüstung 96
 Belastung 97
 Magische Gegenstände 104
 Rüstungen 102
 Traglast 115
 Verschiedene Gegenstände 106
 Waffen 98

B

Barbar 34
 Fallenspürsinn 37
 Kampfrausch 36
 Klassenfertigkeiten 35
 Klassenmerkmale 36

 Reflexbewegung 36
 Schadensreduzierung 37
 Schnelle Bewegung 36
 Verbesserte Reflexbewegung 37
Barde 37
 Bannlied 40
 Bardenmusik 40
 Bardenwissen 40
 Bardenzauber pro Tag 39
 Dem Barden bekannte Zauber 39
 Einschüchtern 41
 Faszinieren 40
 Klassenfertigkeiten 38
 Klassenmerkmale 38
 Lied der Größe 41
 Lied des Erfolges 41
 Lied des Mutes 41
 Zauber 39, 124
Benutzbare Gegenstände markieren 23
Bewegungsmodus 23

C

Charakterbogen/Gepäck 19
Charaktere mit Klassenkombination 70
Charakter erschaffen 8
 Attributwerte 8
 Fähigkeiten 10
 Fertigkeiten 10
 Geschlecht 9
 Gesinnung 9
 Gottheit 10
 Größe 9
 Klasse 9
 Name 11
 Porträt 11
 Stimme 11
 Talente 10
 Volk 9
 Zauber 10
Charakterporträts 12

D

Druide 42
 Druidenzauber pro Tag 44
 Immunität gegen Gifte 44
 Klassenfertigkeiten 43
 Klassenmerkmale 43
 Lockruf der Natur widerstehen 44
 Naturgespür 44
 Spontan zaubern 44
 Tiergefährte 44
 Tiergestalt 44
 Zauber 43, 128

E

Ein neues Spiel beginnen 6
 Abenteuer beginnen, Schaltfläche 8
 Charaktere auswählen 7
 Gruppengesinnung wählen 7
Erfahrungspunkte 116
Erste Schritte 4
 Datei Liesmich 4
 Installation 5
 DirectX® installieren 5
 Systemvoraussetzungen 5

F

Fertigkeiten 70
 Auftreten 72
 Beschreibung der Fertigkeiten 72
 Bluffen 73
 Diplomatie 73
 Einschüchtern 73
 Entdecken 73
 Fertigkeiten verwenden 70
 Fertigkeitentabelle 72
 Fertigkeitenübersicht 70
 Fingerfertigkeit 73
 Heilkunde 74
 Informationen sammeln 74
 Kombinationsboni für Fertigkeiten 71
 Konzentration 74
 Lauschen 74
 Leise bewegen 74
 Magischen Gegenstand benutzen 74
 Mechanismus ausschalten 75
 Motiv erkennen 75
 Schätzen 75
 Schlösser öffnen 75
 Suchen 75
 Turnen 76
 Überlebenskunst 76
 Verstecken 76
 Zauberkunde 76

G

Gefolgsleute 118
Geld 97
Gelegenheitsangriffe 108
Gespräche 21

H

Handeln 21
Hauptmenü 6
Hexenmeister 45
 Dem Hexenmeister bekannte Zauber 47
 Hexenmeisterzauber pro Tag 46

Klassenfertigkeiten 45
Klassenmerkmale 46
Vertrauter 47
Zauber 46, 132

I

Initiativeleiste 23

K

Kamera scrollen 23
Kampf 106
 Aktionen 106
 Aktionen im Kampf 107
 Gelegenheitsangriffe 106
 Grundlagen 105
 Rettungswürfe 107
 Spezielle Situationen im Kampf 113
 Verletzung und Tod 107
Kämpfer 48
 Bonustalente 49
 Klassenfertigkeiten 48
 Klassenmerkmale 49
Kampfmodus aktivieren/deaktivieren 23
Kampfoptionen 18
 Auf Annäherung vorbereiten 18
 Auf Rückzug vorbereiten 18
 Auf Zauber vorbereiten 18
 Betäubungsschaden verursachen 18
 Defensiv kämpfen 18
 Defensiv zaubern 18
 Finte 18
 Gegenzauber vorbereiten 18
 Taktik 18
 Volle Verteidigung 18
 Zug automatisch beenden 18
Klassen 34
 Barbar 34
 Barde 37
 Druide 42
 Erfahrungspunkte und Boni 34
 Hexenmeister 45
 Kämpfer 48
 Kleriker 49
 Magier 54
 Mönch 56
 Paladin 59
 Schurke 62
 Waldläufer 66
Kleriker 49
 Domänen 51
 Domänenzauber 51
 Götter 51, 53
 Klassenfertigkeiten 50

Klassenmerkmale 43
Spontan zaubern 52
Untote einschüchtern 52
Zauber der Ordnung 51
Zauber des Bösen 51
Zauber des Chaos 51
Zauber 51, 138
Kreismenü 17
Bewegung 19
Fähigkeiten 18
Fertigkeiten 17
Gepäck 17
Kampf 18
Offensive 19
Optionen 18
Talente 17
Tastaturkürzel 19
Zauber 17
Kundendienst 165

M

Magie 119
Arkane 122
Auswirkungen 120
Gegenzauber 121
Göttliche Zauber 123
Komponenten 120
Konzentration 121
Rettungswürfe 120
Schulen der Magie 123
Bannzauber 123
Beschwörung 123
Erkenntniszauber 123
Hervorrufung 123
Illusion 124
Nekromantie 124
Verwandlung 124
Verzauberung 124
Spontan zaubern 122
Wirkungsdauer 120
Zauber wirken 119
Zauber zielen 119
Zauberresistenz 120
Magier 54
Bonustalente 56
Klassenfertigkeiten 54
Klassenmerkmale 55
Magierzauber pro Tag 55
Schriftrolle anfertigen 56
Vertrauter 56
Zauber 55
Magische Gegenstände 104
Artefakte 105
Ringe 105

Rüstungen und Schilde 105
Schriftrollen 105
Stäbe 105
Stecken 105
Tränke 105
Waffen 105
Wundersame Gegenstände 106
Zepher 106
Menüleiste 13
Alle auswählen 13
Ausruhen/Zeit verstreichen lassen 16
Formationen 13
Hilfe 16
Karte 15
Optionen 16
Tagebuch 14
Verlauf 17
Mitwirkende 164
Mönch 56
Bonustalente 58
Entrinnen 58
Erhöhte Bewegungsrate 58
Ki-Schlag 59
Klassenfertigkeiten 56
Klassenmerkmale 57
Mönch mit Klassenkombination 59
Reinheit des Körpers 59
Ruhiger Geist 58
Schlaghagel 57
Sturz abbremsen 57
Unversehrtheit des Körpers 59
Verbessertes Entrinnen 59
Waffenloser Schlag 58

N

Neues Spiel beginnen 6

O

Optionen 6

P

Paladin 59
Aura der Tapferkeit 61
Aura des Guten 60
Böses entdecken 60
Böses niederstrecken 60
Gefallene Paladine 62
Göttliche Gesundheit 61
Göttliche Würde 60
Hände auflegen 61
Klassenfertigkeiten 60
Klassenmerkmale 60
Krankheit kurieren 62

Paladine mit Klassenkombination 62
Paladinzauber pro Tag 61
Untote vertreiben 61
Zauber 61, 147

R

Rettungswürfe 107
Rezept 156
Ruf 117
Rüstungen 102
Rüstung und Schilde 103
Rüstungen (Meisterarbeit) 103
Rüstungseigenschaften 102

S

Schätze 117
Schlüssel 98
Schnell speichern/laden 22
Schurke 62
Ausweichrolle 65
Entrinnen 64
Entschlüpfender Geist 66
Fallen finden 64
Fallenspürsinn 64
Fertigkeitenmeisterschaft 65
Gelegenheit ausnutzen 65
Hinterhältiger Angriff 63
Klassenfertigkeiten 63
Klassenmerkmale 63
Reflexbewegung 64
Schwächerer Schlag 65
Spezielle Fähigkeiten 65
Verbesserte Reflexbewegung 65
Verbessertes Entrinnen 65
Schwierigkeitsgrad wählen 6
Experte 6
Normal 6
Spezielle Situationen im Kampf 113
Betäubungsschaden 113
Deckung 114
Defensiv kämpfen 114
Defensiv zaubern 114
Hilflose Verteidiger 114
In die Zange nehmen 112
Kampf mit zwei Waffen 114
Kampf mit zwei Waffen, Abzüge 115
Kritische Treffer 115
Tarnung 115
Traglast 115
Waffenlose Angriffe 115
Spiel beenden 6
Spielercharaktere hinzufügen und entfernen 118
Spielstand laden 6
Stufenaufstieg 21

T

Tagebuch 14
Aufträge 14
Ego 14
Gerüchte 15
Ruf 14
Schlüssel 14
Talente 76
Abhärtung 80
Akrobat 80
Allgemeine Talente 77
Aus vollem Lauf schießen 80
Ausweichen 80
Beredsamkeit 80
Beschreibung der Talente 79
Betäubender Schlag 80
Beweglichkeit 81
Blind kämpfen 81
Blitzschnelle Reflexe 81
Defensive Kampfweise 81
Doppelschlag 82
Durchschlagende Zauber 82
Eiserner Wille 82
Fertigkeitsfokus 82
Flinke Finger 82
Geschosse abwehren 82
Geschosse fangen 83
Gestenlos zaubern 83
Heftiger Angriff 83
Im Kampf zaubern 83
In Tierform zaubern 83
Kampf mit zwei Waffen 84
Kampfflexe 84
Kernschuss 84
Lautlos zaubern 84
Mächtige Durchschlagende Zauber 85
Mächtige Zähigkeit 85
Mächtiger Zauberfokus 85
Magische Waffen und Rüstungen herstellen 85
Mehrfachschuss 85
Metamagische Talente 79
Neigung zur Magie 86
Präzisionsschuss 86
Rundumschlag 86
Schnell zaubern 86
Schnelle Waffenbereitschaft 86
Schnelles Nachladen 87
Schnelles Schießen 87
Schriftrolle anfertigen 87
Selbsterhaltung 88
Spuren lesen 88

Spürnase 88
 Talente zur Gegenstandserschaffung 79
 Talenttabellen 77
 Tänzelder Angriff 88
 Trank brauen 88
 Umgang mit einfachen Waffen 89
 Umgang mit exotischen Waffen 89
 Umgang mit Kriegswaffen 89
 Umgang mit Rüstungen (Leichte) 89
 Umgang mit Rüstungen (Mittelschwere) 90
 Umgang mit Rüstungen (Schwere) 90
 Umgang mit Schilden 90
 Unterhändler 90
 Unverwundlich 90
 Verbesserte Finte 90
 Verbesserte Initiative 91
 Verbesserter Gegenzauber 91
 Verbesserter Kampf mit zwei Waffen 91
 Verbesserter Kritischer Treffer 91
 Verbesserter Waffenloser Schlag 92
 Verbessertes Vertreiben 92
 Verbessertes Zu Fall bringen 92
 Verstärkte Herbeizauberung 92
 Verstoßenheit 92
 Verteidigung mit zwei Waffen 92
 Wachsamkeit 93
 Waffenfinesse 93
 Waffenfokus 93
 Waffenspezialisierung 93
 Wirbelwindangriff 93
 Wundersamen Gegenstand herstellen 94
 Zauber ausdehnen 94
 Zauber verstärken 94
 Zauberbereich erweitern 94
 Zaubereffekt maximieren 95
 Zauberfokus 95
 Zauberglad erhöhen 95
 Zauberstab herstellen 95
 Zauberzepter herstellen 96
 Zusätzliches Vertreiben 96

Tod 107
 Traglast 96

V

Verletzungen 107
 Völker 27
 Elfen 28
 Gnome 29
 Halb-Elfen 30
 Halblinge 32
 Halb-Orks 31
 Menschen 28
 Zwerg 33

W

Waffen 98
 Eigenschaften für Waffen 98
 Einfache Waffen 99
 Exotische Waffen 102
 Meisterarbeit-Waffen 99
 Kriegswaffen 100
 Waldläufer 66
 Entrinnen 69
 Erzfeind 67
 Kampfstil 68
 Klassenfertigkeiten 67
 Klassenmerkmale 67
 Rasches Spuren lesen 69
 Spuren lesen 68
 Tiergefährten 69
 Verbesserter Kampfstil 69
 Waldläuferzauber pro Tag 69
 Zauber 69, 148
 Wegpunkte 23

Z

Zauber 124
 Bardenzauber 124
 Druidenzauber 128
 Hexenmeister-/Magierzauber 132
 Klerikerdomänen und Domänenzauber 144
 Klerikerzauber 138
 Paladinzauber 147
 Waldläuferzauber 148
 Zustände 12

INDEX DER TABELLEN

Abkürzungen	151	Klerikerzauber pro Tag	51
Aktionen im Kampf	108	Kombinationsboni für Fertigkeiten	71
Allgemeine Talente	77	Kriegswaffen	100
Attributmodifikatoren und Bevorzugte Klassen für Völker	27	Magierzauber pro Tag	55
Attributmodifikatoren und Bonuszauber	26	Mali für den Kampf mit zwei Waffen	115
Bardenzauber pro Tag	39	Metamagische Talente	79
Belastung	97	Paladinzauber pro Tag	61
Dem Barden bekannte Zauber	39	Rüstungen	103
Dem Hexenmeister bekannte Zauber	47	Schilde	103
Der Barbar	35	Talente zur Herstellung von Gegenständen	79
Der Barde	38	Tastaturbefehle	150
Der Druide	43	Traglast	97
Der Hexenmeister	46	Vertraute der Hexenmeister	47
Der Kämpfer	48	Waldläuferzauber pro Tag	69
Der Kleriker	50		
Der Magier	55		
Der Mönch	57		
Der Paladin	60		
Der Schurke	63		
Der Waldläufer	67		
Druidenzauber pro Tag	44		
Einfache Waffen	99		
Erfahrungspunkte und Boni beim Stufenaufstieg	34		
Erzfeinde des Waldläufers	68		
Exotische Waffen	102		
Fertigkeiten	72		
Gottheiten	53		
Hexenmeisterzauber pro Tag	46		
Klerikerdomänen und Domänenzauber	144		

MITWIRKENDE

Troika Games

Daniel Alpert
2d Artist intern

Aaron Brunstetter
Programmer

Tim Cain
Lead Designer/Project Leader

Sean Craig
Programmer

Tom Decker
Producer/Designer

Peter Delgado
3D/Environment Artist

Martin Denning
Voice Director

Lucas Feld
3D/Environment Artist

Chris Glenn
Conceptual Designer/3D Artist

Craig Matchett
Character Modeler/Texturer

Michael McCarthy
Lead Artist

Cuong Vu
Compatibility Test Lead

Mary Meister
Production assistance

Steve Moret
Lead Programmer

Lee Needham
Programmer

Huy Nguyen
Programmer

Long Nguyen
Map implementation

Corey Pelton
Character Animator

Bryan Warmack
Map implementation/3D Art Assistant

ATARI US

John Hight
Executive Producer

Todd Hartwig
Producer

Mike Webster
Senior Brand Manager

Steve Allison
VP of Brand Marketing

Jean Raymond
Director of Brand Marketing

Jeff Sehring
Brand Manager

Kristine Kever
Director of Marketing Communications

Steve Martin
Director of Creative Services

Elizabeth Mackney
Director of Editorial & Documentation Services

Charles Rizzo
Art Director

Franz Buzawa
Graphic Designer

Kurt Carlson
Ross Edmond
Documentation Specialists

Paul Collin
Copywriter

Michael Gilmartin
Director of Publishing Support

Michael Craighead
Director of Quality Assurance, North America

Ken Ford
IT Manager/Western Region

Michael Vetsch
Manager of Technical Support

Kurt Boutin
Senior QA Testing Manager

Randy Lee
Bill Carroll

QA Testing Managers

Jennifer Kaczor
Lead Tester

Tobias Seltsam
Assistant Lead

Greg Amato
Brett Casta
Ron Foskin
Daniel Frisoli
Robb Gagne
Bobby Gilkerson
Shawn He
Joseph Howard
Tim Higgins
Mark Huggins
Roy Husson
Eric Kirchberg
Mike Krapovicky
Tim Lang
Becky Madore
Clif McClure
Dani McDowell
Tad Pantaleoni
Chris Parsons
Scott Rollins
Mike Romatelli
Andrew Roques
Brian Scott
Zach Smith
Brian Swedis
Paul Swedis
Joe Taylor
Jeff Tolleson
Tam Vo
Chris Watson
Steve Wenniger
Jeremiah Williams
Testers

Dave Strang
Compatibility Lab Supervisor

Cuong Vu
Compatibility Test Lead

Randy Buccholz
Jason Cordero
Mark Florentino
Chris McQuinn
Cuong Vu
Compatibility Analysts

Tim Campbell
Director, New Business Development

Mark T. Morrison
Content Manager

Brandon Smith
Senior PR Manager

Jon Nelson
Director, Online

Kyle Peschel
Senior Producer, Online

Gerald 'Monkey' Burns
Senior Programmer, Online

Richard Leighton
Senior Web Designer, Online

Sara Borthwick
Online Marketing Manager

Special thanks to:

Rich Redman
Patti Roakes

Atari's Team

Snr VP, International Product Services
Jean-Marcel Nicolai

Republishing Team
Rebecka Pernered
Sébastien Chaudat
Caroline Fauchille
Jenny Clark
Maxime Loppin
Marion Gallavardin
Céline Vilgicquel

Quality Control Team
Lewis Glover
Olivier Robin
Carine Mawart

Software Testing Team
RelQ Software PVT LTD

Engineering Services
Philippe Louvet
Stéphane Enteric
Emeric Polin

Localisation Support Group
David Chomard
Maud Favier

Localisation Testing
KBP
Synthesis

Translation
KBP
Synthesis

Certification and Planning Support Group
Sophie Wibaux
Jérôme Di Tullio

Repackaging Agency
TAKE OFF

International Marketing Team
Martin Spiess
Cyril Voiron
Matt Broughton
Lee Kirtton

Local Marketing Team
Emma Rush
Jens Hofmann
Carlos Sacristan
Stefano Moretti
De Windt Johan
Nikke Lindner
Simon Stratton
Jeff Wong
Beryl Gonnard
Joana Teixeira

Special Thanks
Samantha, Stanley, Cooter, Dan Frost,
Jeff Grubb, the SSI Gold Box teams, D.W.
Bradley and everybody at Sir-Tech,
whoever invented
Puzzle Fighter, the MAME32 team,
CopyMax, Sue and Monte Cook, UC
Irvine (for educating some good game
programmers)
US Atari Creative Services



Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
Australia	1902 26 26 26 (\$1.80 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
Belgie	PC: +32 (0)2 72 18 633 +31 (0)40 24 466 36 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)		nl.helpdesk@atari.com
Danmark	+44 (0)161 8278060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
France	Soluces: 0892 68 30 20 Euro Interactive / Infogrames France (0,34€ min) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34€ min) Service Consommateur Technique: 0825 15 80 80 84 rue du 1 ^{er} mars 1943 (0,15€ min Du Lundi au samedi de 10h-20h non stop) 69625 Villeurbanne Cedex		fr.support@atari.com www.atari.fr
Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
Italia	-	-	it.info@atari.com www.it.atari.com
Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 +31 (0)40 24 466 36 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)		nl.helpdesk@atari.com
Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
Portugal	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 de 2 TM a 6 TM , entre as 9:00 e as 17:00		pt.apoiocliente@atari.com
Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	infogrames@telerom.co.il
España	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h		stecnico@atari.com www.es.atari.com
Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	roff.segaklubben@bredband.net
Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 88* Technical Support: 0161 827 8060/1 *24 hours a day / £1 /min / inside UK only 09:30 to 17:00 Monday to Friday (You need the bill payer's permission before calling.) (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

Licensed by:



Consumer Products



© 2003 Wizards. Software © 2003 Atari, Inc. All rights reserved.

Published and Marketed by ATARI Europe S.A.

The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure, Dungeons & Dragons and its logo, D&D, Greyhawk and Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries, and are used with permission. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro and are used with permission.

Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

All other trademarks are the property of their respective owners.