

Die Klasse ist das wichtigste Merkmal eines Charakters. Sie ist die Quelle der meisten seiner Fähigkeiten und Talente, die ihm eine besondere und wichtige Rolle in jeder Abenteurergruppe zukommen lassen. Die folgenden elf Klassen bilden die Grundklassen des Spiels:

Barbar: Der Barbar ist ein brutaler Berserker, der aus den Gebieten jenseits der Zivilisation stammt.

Barde: Der Barde wendet seine Fertigkeiten und Zauber an, um seine Verbündeten zu unterstützen, seine Feinde zu verwirren und seinen Ruhm zu mehren.

Druide: Der Druide ist ein Anbeter aller natürlichen Dinge – ein Zauberwirker, ein Freund der Tiere und ein geübter Gestaltwandler.

Hexenmeister: Der Zauber wirkende Hexenmeister ist von Geburt an mit einer Gabe der Magie gesegnet und besitzt merkwürdige und unheimliche Kräfte.

Kämpfer: Tapfer und tüchtig ist der Kämpfer ein Meister im Umgang mit allen Arten von Waffen und Rüstungen.

Kleriker: Als gläubiger Gefolgsmann einer Gottheit kann ein Kleriker Wunden heilen, Tote wieder beleben, und den Zorn der Götter heraufbeschwören.

Magier: Der Magier meistert die Magie mit Hilfe von andauerndem Studium, welches ihm den Zugang zu unglaublich mächtigen Gebieten der Zauberei eröffnet.

Mönch: Als Student der Kampfkunst trainiert der Mönch seinen Körper, damit dieser seine größte Waffe und Verteidigung ist.

Paladin: Der Paladin ist der Ritter in der strahlenden Rüstung, ein gläubiger Gefolgsmann der Ordnung und des Guten.

Schurke: Der Schurke ist ein Dieb und ein Späher, ein Abstauber, der in der Lage ist, unachtsamen Gegnern schlimme Verwundungen zuzufügen.

TABELLE 3-1: CHARAKTER ERFAHRUNG UND STUFENABHÄNGIGE VORTEILE

Charakter Stufe	Stufe EP			Erhöhung der	
	Langsam	Mittel	Schnell	Talente	Attributswerte
1	—	—	—	Erstes	—
2	3.000	2.000	1.300	—	—
3	7.500	5.000	3.300	Zweites	—
4	14.000	9.000	6.000	—	Erste
5	23.000	15.000	10.000	Drittes	—
6	35.000	23.000	15.000	—	—
7	53.000	35.000	23.000	Viertes	—
8	77.000	51.000	34.000	—	Zweite
9	115.000	75.000	50.000	Fünftes	—
10	160.000	105.000	71.000	—	—
11	235.000	155.000	105.000	Sechstes	—
12	330.000	220.000	145.000	—	Dritte
13	475.000	315.000	210.000	Siebtes	—
14	665.000	445.000	295.000	—	—
15	955.000	635.000	425.000	Achtes	—
16	1.350.000	890.000	600.000	—	Vierte
17	1.900.000	1.300.000	850.000	Neuntes	—
18	2.700.000	1.800.000	1.200.000	—	—
19	3.850.000	2.550.000	1.700.000	Zehntes	—
20	5.350.000	3.600.000	2.400.000	—	Fünfte

Waldläufer: Als Spurenleser und Jäger ist der Waldläufer ein Wesen der Wildnis und Meister im Aufspüren seiner Erzfeinde.

Die Klassen werden wie folgt abgekürzt: Barbar BRB; Barde BAR; Druide DRU; Hexenmeister HXM; Kämpfer KÄM; Kleriker KLE; Magier MAG; Mönch MÖN; Paladin PAL; Schurke SRK; Waldläufer WAL.



CHARAKTERENTWICKLUNG

Während ein Charakter erfolgreich Herausforderungen meistert, sammelt er Erfahrungspunkte. In dem Maß, wie die Erfahrungspunkte zusammen kommen, steigt der Charakter Stufen auf und wird mächtiger. Die Geschwindigkeit dieses Aufstiegs richtet sich nach dem Spielstil, den deine Gruppe bevorzugt. Einige bevorzugen ein schnelles Tempo, bei dem Charaktere alle paar Spielsitzungen eine Stufe aufsteigen, während andere es schätzen, wenn die Entwicklung langsamer voranschreitet. Letztendlich liegt es an eurer Gruppe zu bestimmen, welches Tempo am besten passt. Die Charaktere steigen dann anhand der verschiedenen Möglichkeiten von Tabelle 3-1 auf.

Aufstieg des Charakters

Ein Charakter steigt in seiner Stufe auf, sobald er dafür genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat – normalerweise geschieht dies am Ende einer Spielsitzung, wenn der SL die Erfahrungspunkte für die Sitzung verteilt. In dem Maße, in dem der Charakter im Lauf der Zeit auf höhere Stufen aufsteigt, wird er in der Spielwelt zu einem echten Machtfaktor, der Nationen anführen oder sie bezwingen kann.

Der Vorgang des Stufenaufstiegs funktioniert auf fast gleiche Weise, wie die Charaktererschaffung, nur dass die Attributswerte, das Volk, und vorherige Wahlmöglichkeiten bezüglich Klassen, Fertigkeiten und Talenten nicht mehr geändert werden können. Der Aufstieg um eine Stufe verleiht einem im Allgemeinen neue Fähigkeiten, zusätzliche Fertigkeitpunkte zum Verteilen, mehr Trefferpunkte und möglicherweise die Erhöhung eines Attributswertes oder ein weiteres Talent (siehe Tabelle 3-1).

Beim Aufstieg in der Stufe einer gewählten Klasse oder beim Hinzufügen einer Stufe einer neuen Klasse (siehe „Klassenkombinationen“ weiter unten), sollte man die nachstehende Reihenfolge genau beachten. Als Erstes wählst du für die neue Stufe die Klasse deines Charakters. Du musst in der Lage sein, alle Voraussetzungen für diese Stufe der Klasse zu erfüllen, bevor die nächsten Schritte vollzogen werden können. Als Zweites wird eine etwaige Erhöhung eines Attributswertes durchgeführt, die durch den Stufenaufstieg erreicht wurde. Als Drittes werden alle Klassenfähigkeiten für diese Stufe auf deinem Charakterblatt eingetragen und dann die zusätzlichen Trefferpunkte ausgewürfelt. Anschließend werden neue Fertigkeiten und Talente ausgewählt. Für weitere Informationen, wann man neue Talente und Attributswert erhöhungen erhält, konsultiere Tabelle 3-1.

Klassenkombinationen

Anstelle die Eigenschaften der nächsten Stufe in der aktuellen Klasse des Charakters zu erlangen, kann er stattdessen die Fähigkeiten der 1. Stufe einer neuen Klasse gewinnen und diese zu seinen bisherigen Fähigkeiten hinzufügen. Man spricht

dabei von einer „Klassenkombination“ für den Charakter.

Nehmen wir zum Beispiel an, dass ein Kämpfer der 5. Stufe sich dazu entschließt, sich in den arkanen Künsten zu versuchen, und beim Aufstieg auf die 6. Stufe eine Stufe als Magier wählt. Solch ein Charakter hat die Fähigkeiten und Eigenschaften sowohl eines Kämpfers der 5. Stufe als auch eines Magiers der 1. Stufe, aber er würde immer noch als Charakter der 6. Stufe angesehen werden. (Seine Klassenstufen wären jeweils 5. und 1., aber seine Gesamtstufe ist die 6.) Er behält alle Bonustalente, die ein Kämpfer der 5. Stufe erlangt hat, und kann nun auch Zauber des ersten Grads wirken und eine arkane Schule wählen. Er addiert alle seine Trefferpunkte, Grund-Angriffsboni und Rettungswürfe eines Magiers der ersten Stufe zu den Werten, die sich aus den fünf Stufen als Kämpfer ergeben haben.

Achte darauf, dass es eine Menge an Effekten und Voraussetzungen gibt, die von der Stufe eines Charakters oder seinen Trefferwürfeln abhängen. Solche Effekte basieren immer auf der Gesamtzahl der Stufen oder Trefferwürfel, die ein Charakter besitzt, nicht nur auf denen von einer Klasse. Die Ausnahme dazu sind die Eigenschaften einer Klasse, wovon die meisten von der Anzahl der Stufen in dieser Klasse abhängen, die der Charakter hat.

Bevorzugte Klasse

Jeder Charakter beginnt im Spiel mit einer bevorzugten Klasse seiner Wahl – typischerweise handelt es sich dabei um die Klasse, die auf der 1. Stufe ausgewählt wird. Sobald ein Charakter eine Stufe in seiner bevorzugten Klasse aufsteigt, erhält er entweder +1 Trefferpunkt oder +1 Fertigungsrang. Die Wahl der bevorzugten Klasse kann nicht geändert werden, nachdem der Charakter erschaffen worden ist, und die Wahl eines zusätzlichen Trefferpunkts oder Fertigungsangs, die beim Aufstieg einer Stufe (auch der 1. Stufe) getroffen wurde, kann nicht mehr rückgängig gemacht werden, sobald sie für eine Stufe einmal getroffen worden ist. Prestigeklassen (siehe Kapitel 11) können niemals eine bevorzugte Klasse sein.



BARBAR

Für manche existiert einzig und allein der Zorn. Der Kampf ist das Einzige, das diese brutalen Seelen kennen. Er spiegelt sich in den Wegen ihrer Vorfahren, in den Konflikten, die sie im Geiste austragen, und in ihren Schlachtrufen. Barbaren sind Wilde, Söldner, Meister diverser grausamer Kampftechniken. Sie sind keine Soldaten, sie sind nicht professionell. Nein, sie sind besessen vom Kampf – sind Kreaturen der Schlacht, Geister des Krieges. Barbaren kennen keine Ausbildung, keine Vorbereitung, keine Regeln im Kampf. Sie existieren nur im Moment. Es ist der Feind vor ihren Augen, der zählt, und die Tatsache, dass der nächste Augenblick schon ihr letzter sein könnte. Barbaren sind bereit, sich allem entgegen zu stellen, was das Schicksal ihnen vor die Füße wirft. Sie entwickeln einen sechsten Sinn für Gefahren und können so gut wie jedes Wetter ertragen. Barbaren gibt es in allen Gesellschaften, egal ob sie nun zivilisiert oder unzivilisiert sind. Teils gibt es aber auch ganze Völker, welche sich diese brutale Philosophie zu Eigen gemacht haben und durch die Wildnis streifen. Barbaren sind von einem ursprünglichen Kampfgeist erfüllt. Wehe denen, die ihren Zorn zu spüren bekommen...

Rolle: Barbaren sind hervorragende Kämpfer. Sie besitzen jene kriegerische Kraft und Zähigkeit, die man braucht, um sich Feinden entgegen zu stellen, die einem weit überlegen sind. Ihre Wut verleiht ihnen eine Kühnheit und Verwegenheit, welche die

der meisten anderen Krieger übersteigt. Niemand stürzt sich mit einer derartigen Kampfwut ins Gemetzel wie ein Barbar, der alles und jeden auslöscht, der sich ihm in den Weg stellt.

Gesinnung: Jede nicht rechtschaffene.

Trefferwürfel: W12

Klassenfertigkeiten

Akrobatik (GE), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Klettern (ST), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (Natur) (IN)

Fertigkeitpunkte je Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale des Barbaren.



TABELLE 3-2: BARBAR

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+1	+0	+0	+2	Schnelle Bewegung, Kampfrausch
2	+2	+0	+0	+3	Kampfrauschkraft, Reflexbewegung
3	+3	+1	+1	+3	Fallengespur +1
4	+4	+1	+1	+4	Kampfrauschkraft
5	+5	+1	+1	+4	Verbesserte Reflexbewegung
6	+6/+1	+2	+2	+5	Kampfrauschkraft, Fallengespur +2
7	+7/+2	+2	+2	+5	Schadensreduzierung 1/-
8	+8/+3	+2	+2	+6	Kampfrauschkraft
9	+9/+4	+3	+3	+6	Fallengespur +3
10	+10/+5	+3	+3	+7	Schadensreduzierung 2/-, Kampfrauschkraft
11	+11/+6/+1	+3	+3	+7	Starker Kampfrausch
12	+12/+7/+2	+4	+4	+8	Kampfrauschkraft, Fallengespur +4
13	+13/+8/+3	+4	+4	+8	Schadensreduzierung 3/-
14	+14/+9/+4	+4	+4	+9	Unbeugsamer Wille, Kampfrauschkraft
15	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Fallengespur +5
16	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	Schadensreduzierung 4/-, Kampfrauschkraft
17	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	Unermüdlicher Kampfrausch
18	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	Kampfrauschkraft, Fallengespur +6
19	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	Schadensreduzierung 5/-
20	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Mächtiger Kampfrausch, Kampfrauschkraft

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Barbar ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen, leichten Rüstungen, mittelschweren Rüstungen und Schilden (außer Turmschilden) geübt.

Schnelle Bewegung (AF): Die Bewegung zu Land ist bei einem Barbaren höher als für sein Volk üblich. Er kann sich 3 m weiter bewegen. Dies gilt nur, wenn er gar keine, leichte oder mittelschwere Rüstung trägt und keine schwere Last mit sich führt. Dieser Bonus wird angewandt, ehe die Bewegungsrate des Barbaren durch getragene Lasten oder Rüstungen modifiziert wird, und er addiert sich mit jeglichen anderen Boni des Barbaren auf die Bewegung zu Land.

Kampfrausch (AF): Ein Barbar kann seine innere Kraft und Wildheit freisetzen, um zusätzliche Kampfkraft zu gewinnen. Ab der 1. Stufe kann ein Barbar für eine Anzahl von Runden am Tag in Kampfrausch verfallen, welche der Höhe seines KO-Modifikators +4 entspricht. Beim Erreichen jeder weiteren Stufe verlängert sich der Kampfrausch um 2 zusätzliche Runden. Kurzfristige Erhöhungen des Konstitutionsattributs durch den Kampfrausch oder durch Zauber wie *Ausdauer des Ochsen*, erhöhen die Anzahl von Runden jedoch nicht, die der Barbar am Tag in Kampfrausch verfallen kann. Der Barbar kann sich mit Hilfe einer freien Aktion in den Kampfrausch versetzen. Die Gesamtzahl der Runden, die der Barbar am Tag in Kampfrausch sein kann, erneuert sich nach 8 Stunden Rast, wobei diese Rast nicht unbedingt an einem Stück gehalten werden muss.

Während des Kampfrauschs erhält der Barbar einen Moralbonus von +4 auf Stärke und Konstitution, ebenso wie einen Moralbonus von +2 auf alle Willenswürfe. Dafür muss er einen Malus von -2 auf die Rüstungsklasse hinnehmen. Die Erhöhung des Konstitutionsattributs gibt dem Barbaren +2 zusätzliche Trefferpunkte pro Stufe, die jedoch am Ende des Rauschs wieder verschwinden und nicht wie temporäre Trefferpunkte zuerst abgezogen werden. Während des

Kampfrauschs kann der Barbar weder Fertigkeiten benutzen, die auf Geschicklichkeit, Intelligenz oder Charisma basieren (außer Akrobatik, Einschüchtern, Fliegen oder Reiten), noch Fähigkeiten die besonderer Ruhe und Konzentration bedürfen.

Der Barbar kann den Kampfrausch mit einer freien Aktion beenden und ist dann eine Anzahl von Runden erschöpft, die doppelt so hoch ist, wie die Anzahl der Runden, die der Barbar in Kampfrausch gewesen ist. Während der Barbar erschöpft ist, kann er nicht in einen weiteren Kampfrausch verfallen. Ansonsten ist es aber durchaus möglich, innerhalb des gleichen Kampfs mehrfach in den Kampfrausch zu gehen. Wenn ein Barbar ohnmächtig wird, endet sein Kampfrausch automatisch, wodurch er in Todesgefahr gerät.

Kampfrauschkräfte: Mit wachsender Erfahrung lernt ein Barbar, seinen Kampfrausch auf andere Arten zu nutzen. Auf der 2. Stufe erhält er eine Kampfrauschkraft und eine weitere alle zwei Stufen. Ein Barbar kann von Kampfrauschkräften nur dann profitieren, wenn er sich im Kampfrausch befindet, und einige dieser Kräfte erfordern es, dass der Barbar vorher eine bestimmte Aktion ausführt. Sofern nicht anders angegeben, kann er eine bestimmte Kraft nicht mehrmals auswählen.

Aberglaube (AF): Der Barbar erhält einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe, um Zaubern, übernatürlichen und zauberähnlichen Fähigkeiten zu widerstehen. Dieser Bonus erhöht sich um +1 für alle vier Stufen, die der Barbar erreicht hat. Im Kampfrausch kann der Barbar kein williges Ziel für einen Zauberspruch sein und muss den Rettungswurf gegen alle Zauber durchführen, auch gegen die von Verbündeten.

Animalische Wut (AF): Im Kampfrausch kann der Barbar einen Bissangriff durchführen. Wenn der Bissangriff im Zuge eines vollen Angriffs eingesetzt wird, wird der Bissangriff mit dem vollen Grund-Angriffsbonus -5 durchgeführt. Wenn der Angriff trifft, verursacht er 1W4 Punkte Schaden (vorausgesetzt

der Barbar ist mittelgroß, 1W3 Punkte Schaden wenn er klein ist) plus die Hälfte des ST-Modifikators. Er kann den Bissangriff auch in einem Ringkampf als Teil der Aktion zum Weiterführen oder Entkommen einsetzen. Dieser Angriff wird durchgeführt, bevor der Wurf für den Ringkampf ausgeführt wird. Trifft der Biss, erhalten alle Ringkampfwürfe in dieser Runde gegen das Ziel des Bissangriffes einen Bonus von +2.

Dämmersicht (AF): Die Sinne des Barbaren schärfen sich und er erhält während des Kampfrauschs Dämmersicht. **Einschüchterndes Niederstarren (AF):** Als Bewegungsaktion kann der Barbar einen Einschüchterungsversuch gegen einen angrenzenden Gegner machen. Ist er erfolgreich, demoralisiert er sein Opfer. Der Gegner ist für 1W4 Runden lang erschüttert +1 Runde für je 5 Punkte, die der Barbar beim Wurf über den SG kommt.

Erhöhte Schadensreduzierung (AF): Die Schadensreduzierung des Barbaren erhöht sich um 1/-. Diese Schadensreduzierung wirkt nur im Kampfrausch. Ein Barbar kann diese Kraft bis zu drei Mal wählen. Ihre Auswirkungen addieren sich. Ein Barbar kann diese Kraft erst ab der 8. Stufe wählen.

Erneuerte Lebenskraft (AF): Der Barbar kann als Standard-Aktion 1W8 + seinen KO-Modifikator an Trefferpunkten heilen. Für alle vier Stufen, die der Barbar jenseits der 4. Stufe erreicht hat, erhöht sich die Menge des geheilten Schadens um 1W8 Punkte, bis zu einer Menge von 5W8 auf der 20. Stufe. Um diese Kraft wählen zu können, muss der Barbar mindestens auf der 4. Stufe sein. Diese Kraft kann nur einmal am Tag und nur im Kampfrausch eingesetzt werden.

Furchtlose Wut (AF): Im Kampfrausch ist der Barbar immun gegen die Zustände verängstigt und erschüttert. Der Barbar muss mindestens 12. Stufe sein, um diese Kraft zu wählen.

Geruchssinn (AF): Der Barbar erhält während des Kampfrauschs die Eigenschaft Geruchssinn und kann diese einsetzen, um unsichtbare Feinde aufzufspüren. (Für Regeln zur Fähigkeit Geruchssinn siehe Anhang 1.)

Geweckte Wut (AF): Der Barbar kann sich in einen Kampfrausch begeben, obwohl er erschöpft ist. Solange er mit Hilfe dieser Fähigkeit im Kampfrausch ist, kann er nicht erschöpft sein. Sobald der Kampfrausch schwindet, ist der Barbar für 10 Minuten je Runde entkräftet, die er im Kampfrausch gewesen ist.

Innere Zähigkeit (AF): Im Kampfrausch ist der Barbar immun gegen die Zustände kränkelnd und Übelkeit. Der Barbar muss mindestens auf der 8. Stufe sein, um diese Kraft zu wählen.

Kampfschrei (AF): Der Barbar kann als Standard-Aktion einen Kampfschrei ausstoßen. Alle Feinde innerhalb von 9 m müssen einen Willenswurf (SG entspricht 10 + 1/2 Stufe des Barbaren + seinem ST-Modifikator) bestehen oder sind 1W4+1 Runden in Panik. Musste ein Gegner einen Willenswurf gegen den Kampfschrei würfeln, kann er unabhängig vom Ergebnis für 24 Stunden nicht mehr Ziel derselben Kraft werden. Um diese Kraft zu wählen, muss der Barbar mindestens auf der 8. Stufe sein und schon über die Kraft Einschüchterndes Niederstarren verfügen.

Kein Entkommen (AF): Der Barbar kann sich als Augenblickliche Aktion bis zum Doppelten seiner Bewegungsrate bewegen. Der Barbar kann diese Fähigkeit nur dann einsetzen, wenn ein benachbarter Gegner sich mit einer Rückzugsaktion aus dem Kampf entfernt. Der Barbar muss die Bewegung neben dem Feind beenden, der sich zurückgezogen hat. Die Bewegung des Barbaren verursacht normal Gelegenheitsangriffe. Diese Kraft kann nur einmal je Kampfrausch eingesetzt werden.

Klarer Augenblick (AF): Für eine Runde erleidet der Barbar

weder Vorteile noch Nachteile durch seinen Kampfrausch. Dies gilt auch für den Rüstungsklassenmalus und die beschränkte Auswahl an Aktionen. Das Aktivieren dieser Kraft ist eine schnelle Aktion. Diese Runde zählt aber als Runde in Hinsicht auf die Gesamtrundenzahl, die dem Barbaren am Tag zur Verfügung stehen. Diese Kraft kann nur einmal im Kampfrausch eingesetzt werden.

Kampfrausch (AF): Der Barbar addiert seine Barbarenstufe zu einer Stärke- oder Kampfmanöverprobe oder zu seiner Kampfmanöververteidigung, wenn ein Gegner ein Manöver gegen ihn versucht. Die Kraft wird als Augenblickliche Aktion genutzt. Diese Kraft kann nur einmal je Kampfrausch eingesetzt werden.

Kraftvoller Schlag (AF): Der Barbar erhält einen Bonus von +1 auf einen Schadenswurf. Dieser Bonus erhöht sich um +1 für alle vier Stufen, die der Barbar erreicht hat. Die Kraft wird als Schnelle Aktion eingesetzt, bevor der Angriff gewürfelt wurde. Diese Kraft kann nur einmal je Kampfrausch eingesetzt werden.

Mächtiger Schlag (AF): Der Barbar kann einen Kritischen Treffer automatisch bestätigen. Diese Kraft kann als Augenblickliche Aktion genutzt werden, sobald der Barbar bei einem Angriff eine Bedrohungschance würfelt. Der Barbar muss auf der 12. Stufe sein, um diese Kraft auswählen zu können. Er kann diese Kraft nur einmal im Kampfrausch einsetzen.

Nachtsicht (AF): Während des Rauschs werden die Sinne des Barbaren außergewöhnlich geschärft und er erhält dann Dunkelsicht (18 m). Um diese Kraft wählen zu können, muss der Barbar entweder durch sein Volk Dämmersicht haben oder die Kraft Dämmersicht gewählt haben.

Schnelle Reflexe (AF): Während des Kampfrauschs kann der Barbar einen zusätzlichen Gelegenheitsangriff pro Runde durchführen.

Schneller Schritt (AF): Der Barbar erhält einen Verbesserungsbonus auf seine Bewegungsrate von 1,5 m. Diese Erhöhung ist im Kampfrausch immer aktiv. Der Barbar kann diese Kampfrauschkraft bis zu drei Mal wählen. Ihre Auswirkungen addieren sich.

Spontane Treffsicherheit (AF): Der Barbar addiert einen Moralbonus von +1 zu einem Angriffswurf. Dieser Bonus erhöht sich um +1 für alle vier Stufen, die der Barbar erreicht hat. Diese Kraft muss er als Schnelle Aktion vor dem Angriff einsetzen. Die Kraft kann nur einmal je Kampfrausch eingesetzt werden.

Starker Geist (AF): Der Barbar kann einen misslungenen Willenswurf wiederholen. Diese Kraft wird als Augenblickliche Aktion eingesetzt, nachdem der Wurf gemacht worden ist, aber bevor der SL das Ergebnis bekannt gemacht hat. Der Barbar muss das Ergebnis des zweiten Wurfs nehmen, auch wenn es schlechter ist. Ein Barbar muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Kraft auswählen zu können. Diese Kraft kann nur einmal je Kampfrausch eingesetzt werden.

Unerwarteter Schlag (AF): Der Barbar kann einen Gelegenheitsangriff gegen einen Gegner ausführen, der sich in ein Feld bewegt, das von dem Barbaren bedroht wird, unabhängig davon, ob diese Bewegung normalerweise einen Gelegenheitsangriff verursachen würde oder nicht. Diese Kraft kann nur einmal je Kampfrausch eingesetzt werden. Der Barbar muss mindestens auf der 8. Stufe sein, um diese Kraft zu wählen.

Verteidigungshaltung (AF): Der Barbar erhält einen Ausweichbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse gegen Fernkampfangriffe für eine Anzahl von Runden, die dem aktuellen

KO-Modifikator entspricht (Minimum 1). Dieser Bonus erhöht sich um +1 für alle sechs Stufen, die der Barbar erreicht hat. Das Aktivieren dieser Eigenschaft ist eine Bewegungsaktion, die keinen Gelegenheitsangriff verursacht.

Wachsamer Kampfhaltung (AF): Der Barbar erhält einen Ausweichbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse gegen Nahkampfangriffe für eine Anzahl von Runden, die dem aktuellen KO-Modifikator entspricht (Minimum 1). Dieser Bonus erhöht sich um +1 für alle sechs Stufen, die der Barbar erreicht hat. Das Aktivieren dieser Eigenschaft ist eine Bewegungsaktion, die keinen Gelegenheitsangriff verursacht.

Wüterfüller Sprung (AF): Im Kampfrausch addiert der Barbar seine Stufe als Verbesserungsbonus zu allen Fertigkeitwürfen in Akrobatik, die sich aufs Springen beziehen, und wird beim Sprung behandelt, als hätte er genügend Anlauf gehabt.

Wüterfülltes Klettern (AF): Im Kampfrausch addiert der Barbar seine Stufe als Verbesserungsbonus zu allen Fertigkeitwürfen in Klettern.

Wüterfülltes Schwimmen (AF): Im Kampfrausch addiert der Barbar seine Stufe als Verbesserungsbonus zu allen Fertigkeitwürfen in Schwimmen.

Zurücktreiben (AF): Einmal pro Runde kann der Barbar anstelle eines Nahkampfangriffs versuchen, einen Ansturm zu unternehmen. Ist er erfolgreich, erleidet das Ziel Schaden in Höhe des ST-Modifikators des Barbaren und wird wie normal zurück geschoben. Der Barbar braucht sich nicht mit dem Ziel zurück zu bewegen, wenn er erfolgreich ist. Der Einsatz dieser Kraft verursacht keinen Gelegenheitsangriff.

Reflexbewegung (AF): Ab der 2. Stufe kann der Barbar schon auf Bedrohungen reagieren, bevor seine Sinne es ihm eigentlich erlauben. Er kann nicht mehr auf dem falschen Fuß erwischt werden und verliert auch nicht seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK, wenn der Angreifer unsichtbar ist. Ein Barbar mit dieser Fähigkeit kann dennoch seinen Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse verlieren, wenn er bewegungsunfähig ist oder der Gegner erfolgreich eine Finte gegen ihn ausführt.

Besitzt der Barbar schon die Fähigkeit Reflexbewegung durch eine andere Klasse, erhält er stattdessen Verbesserte Reflexbewegung (siehe unten).

Fallengespir (AF): Auf der 3. Stufe erhält der Barbar einen Bonus von +1 auf seine Reflexwürfe, um Fallen auszuweichen, und einen Bonus von +1 auf seine Rüstungsklasse für Angriffe von Fallen. Dieser Bonus erhöht sich alle weiteren drei Barbarenstufen um +1 (6., 9., 12., 15., 18.). Die Boni für Fallengespir von verschiedenen Klassen addieren sich.

Verbesserte Reflexbewegung (AF): Ab der 5. Stufe kann der Barbar nicht mehr in die Zange genommen werden. Ein Schurke kann den Barbaren nicht mit einem Hinterhältigen Angriff attackieren, der ihm durch das in die Zange nehmen möglich wird, es sei denn, seine Schurkenstufe ist vier Stufen höher als die Stufe des Barbaren. Hat der Barbar schon die Fähigkeit Reflexbewegung durch eine andere Klasse, addieren sich für den Vergleich die Stufen in dieser Klasse zu seiner Stufe als Barbar.

Schadensreduzierung (AF): Auf der 7. Stufe kann der Barbar einen Punkt Schaden von jedem Angriff mit einer Waffe oder einer natürlichen Waffe abziehen. Ab der 10. Stufe und dann allen drei weiteren (13., 16., 19.) erhöht sich die Schadensreduzierung um eins. Die Schadensreduzierung kann einen Schaden auf 0, aber nicht unter 0 senken.

Stärkerer Kampfrausch (AF): Ab der 11. Stufe erhöhen sich die Boni zu seiner Stärke und seiner Konstitution auf +6 und der Bonus auf Willenswürfe steigt auf +3, wenn der Barbar in einen Kampfrausch verfällt.

Unbeugsamer Wille (AF): Ab der 14. Stufe erhält der Barbar während seines Kampfrauschs einen Bonus von +4 auf Willenswürfe gegen Verzauberungen. Dieser Bonus addiert sich mit anderen Modifikatoren, wie dem Moralbonus durch den Kampfrausch.

Unermüdlicher Kampfrausch (AF): Auf der 17. Stufe ist der Barbar nach dem Ende seines Kampfrauschs nicht mehr erschöpft.

Mächtiger Kampfrausch (AF): Auf der 20. Stufe erhöhen sich die Boni zu seiner Stärke und seiner Konstitution auf +8 und der Bonus auf Willenswürfe steigt auf +4, wenn der Barbar in einen Kampfrausch verfällt.

Ehemaliger Barbar

Wenn ein Barbar rechtschaffen wird, verliert er die Fähigkeit, in Kampfrausch zu verfallen. Er kann dann auch nicht weiter als Barbar aufsteigen. Er behält aber alle anderen Vorteile der Klasse.



BARDE

Wer geschickt genug ist, sie zu entdecken, auf den warten ungelüftete Mysterien und unermessliche Wunder. Ihre Schläue, ihr Talent und ihre Magie helfen diesen wenigen Individuen dabei, die Geheimnisse der Welt zu ergründen. Sie werden zu wahren Meistern der Überredungskunst, Manipulation, Inspiration und natürlich der Kunst. Barden haben die unheimliche Eigenschaft, mehr zu wissen als sie sollten. Dieses Wissen setzen sie ein, damit sie und ihre Verbündeten der Gefahr stets einen Schritt voraus sind. Barden sind schlagfertige und einnehmende Persönlichkeiten und ihre Fähigkeiten führen sie auf viele Wege. Manche werden Spieler, manche Gelehrte oder Schauspieler, Anführer oder Halunken oder – was vielleicht noch am Häufigsten vorkommt – ein wenig von allem. Für Barden ist jeder Tag ein Tag voller neuer Möglichkeiten, voller neuer Abenteuer und Herausforderungen. Und nur wenn sie das Schicksal herausfordern, mehr als alle anderen wissen und einfach ihr Bestes geben, können sie auch jedem Tag das Beste abgewinnen.

Rolle: Barden sind besonders begabt darin, andere zu beeinflussen und ihre Gegner zu verwirren, während sie ihre Verbündeten zu Mut und Tapferkeit inspirieren. Zum Teil gelingt ihnen das mit Hilfe ihrer Waffen und ihrer Magie. Die wahre Stärke von Barden liegt jedoch nicht im Nahkampf selbst, sondern vielmehr darin, ihre Gefährten zu unterstützen und ihre Feinde zu stören, ohne dass sie sich darum sorgen müssten, dass ihre Auftritte unterbrochen werden.

Gesinnung: Jede.
Trefferwürfel: W8

Klassenfertigkeiten

Akrobatik (GE), Auftreten (CH), Beruf (WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Fingerfertigkeit (GE), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Motiv erkennen (WE), Schätzen (IN), Sprachenkunde (IN), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Alle) (IN), Zauberkunde (IN).

Fertigkeitspunkte je Stufe: 6 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale des Barden.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Barde ist im Umgang mit allen einfachen Waffen geschult. Zudem kann er mit Kurzbogen, Kurzschwert, Langschwert, Peitsche, Papier und Totschläger umgehen. Barden können leichte Rüstungen tragen und sind im Umgang mit Schilden (außer Turmschilden) geübt. Ein Barde kann, während er eine leichte Rüstung und einen Schild trägt, zaubern, ohne für arkane Zauberputzer würfeln zu müssen. Trägt er jedoch mittelschwere oder schwere Rüstung, riskiert er, wie jeder andere arkane Zauberkundige, einen Zauberputzer, wenn der Zauber Gesten verlangt. Sein Vorteil, leichte Rüstung tragen zu dürfen, bezieht sich nur auf die Zaubere, die er als Barde erhält. Verfügt er durch eine andere Klasse über arkane Zaubere, so wird er bei diesen normal von der Chance für Zauberputzer betroffen.

Zauber: Ein Barde kann arkane Zaubere wirken, die er aus der Zaubersliste für Barden auswählt. Er kann alle Zaubere wirken, die er kennt, ohne sie vorbereiten zu müssen. Jeder Bardenzauber hat eine verbale Komponente (Gesang, Dichtkunst, Musik). Um einen Zauber zu lernen oder um ihn anzuwenden, muss ein Barde mindestens über ein Charisma von 10 + Grad des Zaubers verfügen. Der Schwierigkeitsgrad von Rettungswürfen gegen die Zaubere des Barden ist 10 + Grad des Zaubers + CH-Modifikator des Barden.

Wie andere Zauberkundige kann ein Barde nur eine bestimmte Menge von Zaubern je Stufe pro Tag wirken. Seine tägliche Anzahl an Zaubern ist in Tabelle 3-3 angegeben. Zusätzlich erhält er Bonuszauber für einen hohen Charismawert (siehe Tabelle 1-3).

Die Zauberauswahl des Barden ist sehr begrenzt. Ein Barde beginnt das Spiel mit vier Zaubern des 0. Grads und zwei Zaubern des 1. Grads seiner Wahl. Jede Stufe erhält er einen oder mehrere Zaubere hinzu, wie in Tabelle 3-4 zu erkennen ist. (Anders als die tägliche Anzahl von Zaubern wird diese Zahl nicht durch das Charisma des Barden verändert.)

Wenn er die 5. Stufe erreicht, und dann alle drei weiteren Stufen (8., 11., usw.), kann der Barde einen Zauber, den er kennt, gegen einen neuen austauschen. Er verliert dann den alten Zauber und ersetzt ihn durch einen neuen. Beide Zaubere müssen den gleichen Grad haben und sie müssen mindestens einen Grad niedriger sein als der höchste Grad des Zaubers, den der Barde zur Verfügung hat. Der Barde kann auf einer Stufe aber nur einen Zauber wechseln und muss sich dafür entscheiden, sobald er neue Zaubere erhält.

Ein Barde muss seine Zaubere nicht vorbereiten, sondern kann jeden Zauber wirken, den er kennt, vorausgesetzt er hat noch ausreichend Zauber pro Tag zur Verfügung.

Bardewissen: Ein Barde addiert seine halbe Bardenstufe (mindestens 1) auf alle Wissensproben und er kann jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen.

Bardenauftritt: Ein Barde ist darin geübt, seine Fertigkeit im Auftreten einzusetzen, um damit einen magischen Effekt auf jene in seiner Umgebung zu wirken, einschließlich sich selbst, wenn er es will. Er kann diese Fähigkeit für eine Anzahl von Runden am Tag in der Höhe seines CH-Modifikators +4 einsetzen. Beim Erreichen jeder weiteren Stufe verlängert sich der Einsatz um 2 zusätzliche Runden pro Tag. Jede Runde kann der Barde einen beliebigen seiner Auftritte zum Besten geben, die er gemeistert hat, wie es durch seine Stufe angegeben ist.

Einen Bardenauftritt zu beginnen, ist eine Standard-Aktion, aber ihn in weiteren Runden aufrecht zu erhalten, ist eine Freie Aktion. Der Wechsel eines Bardenauftritts von einem zu einem anderen Effekt erfordert das Beenden des vorigen Auftritts, um den neuen Auftritt mit einer

Standard-Aktion zu beginnen. Ein Bardenauftritt kann nicht gestört werden, aber er endet sofort, wenn der Barde getötet, gelähmt, betäubt oder ohnmächtig geschlagen wird oder anders daran gehindert wird, eine Freie Aktion einzusetzen, um den Bardenauftritt aufrecht zu erhalten. Ein Barde kann nicht mehr als einen Auftritt gleichzeitig bewirken.

Ab der 7. Stufe kann ein Barde einen Bardenauftritt im Rahmen einer Bewegungsaktion beginnen. Ab der 13. Stufe kann er einen Bardenauftritt als Schnelle Aktion beginnen.

Jeder Bardenauftritt hat sichtbare Komponenten, hörbare Komponenten oder beides.

Wenn ein Bardenauftritt eine hörbare Komponente hat, müssen die Ziele in der Lage sein, den Barden zu hören, damit der Auftritt seine Wirkung entfalten kann, und viele solcher Auftritte sind auch abhängig von der Sprache. Ein tauber Barde erhält eine 20% Fehlschlagchance, wenn er einen Auftritt wagt, bei dem es aufs Hören ankommt. Erleidet der Barde einen solchen Fehlschlag, so zählt der Versuch dennoch gegen die tägliche Gesamtdauer. Taube Wesen sind immun gegen Bardenauftritte mit hörbaren Komponenten.

Wenn ein Bardenauftritt eine sichtbare Komponente hat, müssen die Ziele in der Lage sein, den Barden zu sehen, damit der Auftritt seine Wirkung entfalten kann. Ein blinder Barde erhält eine 50% Fehlschlagchance, wenn er einen



TABELLE 3-3: BARDE

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag					
						1.	2.	3.	4.	5.	6.
1	+0	+2	+2	+0	Ablenkung, Bannlied, Bardenauftritt, Bardenwissen, Faszinieren, Lied des Mutes +1, Zaubertricks	1	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+3	+0	Bewandert, Vielseitiger Auftritt	2	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+3	+1	Lied des Erfolgs +2	3	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+4	+1		3	1	—	—	—	—
5	+3	+4	+4	+1	Gelehrter 1/ Tag, Lied des Mutes +2	4	2	—	—	—	—
6	+4	+5	+5	+2	Einflüsterung, Vielseitiger Auftritt	4	3	—	—	—	—
7	+5	+5	+5	+2	Lied des Erfolgs +3	4	3	1	—	—	—
8	+6/+1	+6	+6	+2	Klagelied	4	4	2	—	—	—
9	+6/+1	+6	+6	+3	Lied der Größe	5	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+7	+7	+3	Tausendsassa, Vielseitiger Auftritt	5	4	3	1	—	—
11	+8/+3	+7	+7	+3	Gelehrter 2/ Tag, Lied des Erfolgs +4, Lied des Mutes +3	5	4	4	2	—	—
12	+9/+4	+8	+8	+4	Erfrischender Auftritt	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+8	+8	+4		5	5	4	3	1	—
14	+10/+5	+9	+9	+4	Lied der Furcht, Vielseitiger Auftritt	5	5	4	4	2	—
15	+11/+6/+1	+9	+9	+5	Lied des Erfolgs +5, Lied des Heldenmuts	5	5	5	4	3	—
16	+12/+7/+2	+10	+10	+5		5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Gelehrter 3/ Tag, Lied des Mutes +4	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+11	+11	+6	Masseneinflüsterung, Vielseitiger Auftritt	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+11	+11	+6	Lied des Erfolgs +6	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+12	+12	+6	Tödliche Melodie	5	5	5	5	5	5

Auftritt wagt, bei dem es aufs Sehen ankommt. Erleidet der Barde einen solchen Fehlschlag, so zählt der Versuch dennoch gegen die tägliche Gesamtdauer. Blinde Wesen sind immun gegen Bardenauftritte mit sichtbaren Komponenten.

Bannlied (ÜF): Ein Barde lernt auf der 1. Stufe, wie man einen magischen Effekt bannt, der auf Klang basiert (nur eine verbale Zauberkomponente reicht hierfür nicht aus). Während des Bannlieds macht der Barde jede Runde einen Fertigkeitwurf für Auftreten (Blas-, Saiten-, Schlag-, oder Tasteninstrumente oder Gesang). Jede Kreatur innerhalb von 9 m (inklusive des Bardens selbst), die von einem Klang- oder auf Sprache basierenden magischen Effekt betroffen ist, kann das Resultat dieses Wurfs anstelle ihres Rettungswurfs benutzen, wenn dieser besser ist. Ist eine Kreatur innerhalb des Wirkungsbereichs schon Opfer eines Klang- oder auf Sprache basierenden, nicht augenblicklichen Effekts, erhält sie jede Runde, in der sie das Bannlied hört, einen erneuten Rettungswurf. Die Kreatur muss dabei jedoch das Ergebnis des Fertigkeitwurfs in Auftreten anstelle ihres eigenen Rettungswurfs anwenden. Das Bannlied funktioniert nur bei Effekten, die einen Rettungswurf erlauben. Das Bannlied ist auf eine hörbare Komponente angewiesen.

Ablenkung (ÜF): Ein Barde kann ab der 1. Stufe diesen Auftritt einsetzen, um einen magischen Effekt, der auf Sicht basiert, zu bannen. Jede Runde kann er einen Wurf für Auftreten ablegen (Schauspielkunst, Komik, Tanzen oder Redekunst). Jede Kreatur innerhalb von 9 m (inklusive des Bardens selbst), die von einer Illusion (Einbildung oder Täuschung) betroffen wird, kann den Fertigkeitwurf in Auftreten des Bardens anstelle seines Rettungswurfs nutzen, wenn dieser höher ist. Ist eine Kreatur im Wirkungsbereich bereits von einer nicht augenblicklichen Illusion (Einbildung

oder Täuschung) betroffen, erhält sie jede Runde, in der sie die Ablenkung erblickt, einen neuen Rettungswurf, für den sie das Ergebnis des Fertigkeitwurfs in Auftreten anstelle ihres eigenen Rettungswurfs nehmen muss. Ablenkung wirkt nur, wenn der Effekt einen Rettungswurf zulässt. Ablenkung ist auf eine sichtbare Komponente angewiesen.

Faszinieren (ÜF): Ein Barde kann diese Fähigkeit ab der 1. Stufe nutzen, um mit Hilfe von Musik oder Poesie eine oder mehrere Kreaturen zu faszinieren. Damit eine Kreatur davon betroffen werden kann, muss diese innerhalb von 27 m sein, den Bardens sowohl hören als auch sehen können und in der Lage sein, ihm Aufmerksamkeit zu schenken. Auch der Barde muss die Ziele sehen können. Ablenkungen, wie durch einen Kampf in der Nähe, verhindern das Wirken dieses Bardenauftritts. Für jeweils drei Stufen ab der 1. kann der Barde eine weitere Kreatur einbeziehen.

Jede Kreatur innerhalb der Reichweite muss einen Willenswurf (SG 10 + 1/2 Bardenstufe + CH-Modifikator des Bardens) bestehen, um den Effekt zu negieren. Gelingt der Kreatur der Willenswurf, kann der Barde innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht versuchen, sie ein weiteres Mal zu faszinieren. Misslingt der Rettungswurf, sitzt das Ziel ruhig da und betrachtet den Auftritt, ohne eine andere Aktion zu unternehmen, solange der Barde den Auftritt weiterhin aufrechterhält. Während die Kreatur fasziniert ist, erhält sie einen Malus von -4 auf Fertigkeitstests, die als Reaktion gemacht werden, wie zum Beispiel Wahrnehmung. Jede mögliche Gefahr erlaubt dem Ziel einen neuen Willenswurf. Jede offensichtliche Bedrohung, wie das Ziehen einer Waffe, das Wirken eines Zauberspruchs oder das Richten einer Waffe auf das Ziel, beendet den Effekt automatisch.

Faszinieren ist eine Verzauberungs-(Zwang) und geistesbeeinflussende Fähigkeit. Faszinieren ist auf sichtbare und hörbare Komponenten angewiesen, um zu wirken.

Lied des Mutes (ÜF): Ein Barde kann ab der 1. Stufe mit diesem Auftritt den Mut seiner Verbündeten (inklusive seiner selbst) verbessern, stärkt sie gegen Furcht und verbessert ihre Kampfkraft. Die Verbündeten müssen in der Lage sein, den Bardens zu hören, um von dieser Fähigkeit zu profitieren. Ein Verbündeter erhält einen Moralbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Bezaubern und Furcht. Zusätzlich erhält er einen Kompetenzbonus von +1 auf Angriffswürfe und Waffen-Schadenswürfe. Ab der 5. Stufe und alle weiteren sechs Stufen erhöht sich dieser Bonus um +1 bis zu einem Maximum von +4 auf der 17. Stufe. Das Lied des Mutes ist eine geistesbeeinflussende Fähigkeit. Das Lied des Mutes ist auf sichtbare oder hörbare Komponenten angewiesen. Der Barde muss zu Beginn seines Auftritts auswählen, welche Art der Komponente er verwendet.

Lied des Erfolgs (ÜF): Ein Barde der 3. oder höheren Stufe kann diese Fähigkeit dazu nutzen, einen Verbündeten bei der Bewältigung einer Aufgabe zu unterstützen. Der Verbündete muss sich innerhalb von 9 m in der Nähe des Bardens befinden und diesen hören können. Der Verbündete erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Würfe für eine bestimmte Fertigkeit, solange er den Auftritt des Bardens hört. Dieser Bonus erhöht sich um +1 für alle weiteren vier Stufen, die der Barde nach der 3. Stufe erreicht hat (+3 auf der 7. Stufe, +4 auf der 11., +5 auf der 15. und +6 auf der 19. Stufe). Manch eine Aufgabe lässt sich nicht mit Hilfe dieser Fähigkeit unterstützen, wie zum Beispiel ein Fertigkeitwurf in Heimlichkeit. Der SL kann daher den Einsatz dieser Fähigkeit in solchen Fällen verbieten. Der Barde kann diese Fähigkeit nicht auf sich selbst wirken. Das Lied des Erfolgs ist auf hörbare Komponenten angewiesen.

Einflüsterung (ZF): Ein Barde der 6. oder einer höheren Stufe kann eine Einflüsterung (wie der gleichnamige Zauber) gegen ein Ziel versuchen, das bereits fasziniert (s. o.) ist. Diese Fähigkeit unterbricht nicht die Auswirkungen vom Faszinieren, aber es erfordert eine Standard-Aktion, um sie zu aktivieren (zusätzlich zu der Freien Aktion, um das Faszinieren aufrecht zu erhalten). Ein Barde kann diese Fähigkeit mehr als ein Mal gegen eine einzelne Kreatur während eines einzelnen Auftritts einsetzen.

Eine Einflüsterung zählt für den Bardens nicht gegen sein tägliches Pensum an Bardenauftritten. Ein Willenswurf (SG 10 + 1/2 Stufe des Bardens + CH-Modifikator des Bardens) negiert den Effekt. Diese Fähigkeit betrifft nur ein einzelnes Ziel. Einflüsterung ist eine Verzauberungs- (Zwang) und geistesbeeinflussende Fähigkeit, die sprachabhängig und auf hörbare Komponenten angewiesen ist.

Klagelied (ÜF): Ein Barde der 8. oder einer höheren Stufe kann diese Fähigkeit dazu nutzen, um Furcht in den Herzen seiner Feinde zu säen, die sie erschüttert sein lässt. Um von dem Klagelied betroffen zu werden, muss das Ziel innerhalb von 9 m in der Nähe des Bardens sein und ihn hören und sehen können. Der Effekt hält an, solange das Ziel in der Reichweite ist und der Barde den Auftritt weiter führt. Dieser Auftritt kann eine Kreatur nicht verängstigen oder in Panik verfallen lassen, auch wenn die Ziele schon vorher durch einen anderen Effekt erschüttert sind. Das Klagelied ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt und ist auf hörbare und sichtbare Komponenten angewiesen.

Lied der Größe (ÜF): Ein Barde der 9. oder einer höheren Stufe kann diesen Auftritt einsetzen, um in sich selbst oder

TABELLE 3-4: DEM BARDEN BEKANNTE ZAUBER

Stufe	Grad bekannter Zauber						
	0	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1	4	2	—	—	—	—	—
2	5	3	—	—	—	—	—
3	6	4	—	—	—	—	—
4	6	4	2	—	—	—	—
5	6	4	3	—	—	—	—
6	6	4	4	—	—	—	—
7	6	5	4	2	—	—	—
8	6	5	4	3	—	—	—
9	6	5	4	4	—	—	—
10	6	5	5	4	2	—	—
11	6	6	5	4	3	—	—
12	6	6	5	4	4	—	—
13	6	6	5	5	4	2	—
14	6	6	6	5	4	3	—
15	6	6	6	5	4	4	—
16	6	6	6	5	5	4	2
17	6	6	6	6	5	4	3
18	6	6	6	6	5	4	4
19	6	6	6	6	5	5	4
20	6	6	6	6	6	5	5

bei einem einzelnen willigen Verbündeten innerhalb von 9 Metern wahre Größe zu erzeugen und die Kampffähigkeiten zu verbessern. Für jeweils drei Stufen über der 9. kann der Barde einen weiteren Verbündeten mit einbeziehen (zwei auf der 12. Stufe, drei auf der 15. Stufe und vier auf der 18. Stufe). Der Verbündete muss den Bardens sehen und hören können. Eine Kreatur, die von dem Lied der Größe betroffen wird, erhält zwei Bonustrefferwürfel (2W10), die entsprechende Anzahl als Temporäre Trefferpunkte (diese Punkte aus den Bonustrefferwürfeln werden um den KO-Modifikator abgewandelt, falls vorhanden), einen Kompetenzbonus von +2 auf Angriffe und einen Kompetenzbonus von +1 auf Zählkeitswürfe. Die Trefferwürfel zählen auch bei Effekten, die trefferwürfelabhängig sind. Das Lied der Größe ist eine geistesbeeinflussende Fähigkeit und ist auf hörbare und sichtbare Komponenten angewiesen.

Erfrischender Auftritt (ÜF): Ein Barde der 12. oder einer höheren Stufe kann seinen Auftritt nutzen, um einen Effekt herbei zu rufen, der wie *Massen-Schwere Wunden heilen* (Bardenstufe entspricht der Zauberstufe) wirkt. Zusätzlich hebt der Auftritt noch die Effekte erschöpft, kränkelnd und erschüttert auf. Um die Effekte dieses Auftritts einsetzen zu können, muss der Barde diesen Auftritt 4 Runden lang ununterbrochen aufführen. Die Ziele müssen den Bardens während dieses Auftritts hören und sehen können. Ein Erfrischender Auftritt betrifft alle Ziele, die während der Auftritts innerhalb von 9 m geblieben sind. Der Erfrischende Auftritt ist auf hörbare und sichtbare Komponenten angewiesen.

Lied der Furcht (ZF): Ein Barde der 14. oder einer höheren Stufe kann seine Gegner in Angst versetzen. Ein Gegner, der den Bardens hören kann und sich innerhalb von 9 m in der Nähe des Bardens aufhält, wird von dem Effekt betroffen und kann einen Willenswurf (SG 10 + 1/2 Bardenstufe + CH-Modifikator des Bardens) machen, um ihn zu negieren.

Gelingt dem Gegner dies, ist er für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Misslingt der Rettungswurf, ist das Ziel verängstigt und ergreift die Flucht, solange es den Auftritt des Bardens hören kann. Das Lied der Furcht ist auf hörbare Komponenten angewiesen.

Lied des Heldenmuts (ÜF): Ein Barde der 15. oder einer höheren Stufe kann in sich selbst oder bei einem Verbündeten innerhalb von 9m besonderen Heldenmut hervorrufen. Für jeweils drei Stufen über der 15. kann der Barde mit diesem Lied einen weiteren Verbündeten betreffen. Um das Lied des Heldenmutes zu wirken, müssen alle betroffenen Verbündeten den Bardens sehen und hören können. Ein vom Heldenmut erfülltes Wesen erhält einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe und einen Ausweichbonus von +4 auf die Rüstungsklassen. Dieser Effekt dauert so lange an, wie die betroffenen Ziele in der Lage sind dem Auftritt zu folgen. Das Lied des Heldenmutes ist ein geistesbeeinflussender Effekt, der auf hörbare und sichtbare Komponenten angewiesen ist.

Masseneinflüsterung (ZF): Ein Barde der 18. oder einer höheren Stufe kann diese Fähigkeit nutzen, die genau wie *Einflüsterung* funktioniert, nur dass eine beliebige Anzahl von Kreaturen betroffen wird, die schon fasziniert sind. *Masseneinflüsterung* ist eine Verzauberungs- (Zwang) und geistesbeeinflussende Fähigkeit, die sprachabhängig ist und auf hörbare Komponenten angewiesen ist.

Tödliche Melodie (ÜF): Auf der 20. Stufe kann ein Barde diesen Auftritt einsetzen, um einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben zu lassen. Um betroffen zu sein, muss das Ziel den Bardens sehen und hören können, wie er seinen Auftritt für eine Volle Runde aufrecht erhält, und innerhalb von 9m sein. Das Opfer kann den Effekt mit einem Willenswurf (SG 10 + 1/2 Bardensstufe + CH-Modifikator des Bardens) abwenden. Gelingt der Rettungswurf, ist das Ziel für 1W4 Runden wankend und kann für die nächsten 24 Stunden nicht mehr Opfer dieser Fähigkeit werden. Misslingt der Rettungswurf, stirbt das Ziel. Tödliche Melodie ist ein geistesbeeinflussender Todeseffekt, der auf hörbare und sichtbare Komponenten angewiesen ist.

Zaubertricks: Der Barde lernt eine Anzahl von Zaubertricks oder Zaubern des 0. Grads, wie in der Tabelle 3-4 unter „Bekannte Zauber“ angegeben ist. Diese Zauber werden wie andere Zauber gewirkt. Sie können jedoch beliebig oft am Tag gewirkt werden.

Vielseitiger Auftritt (AF): Auf der 2. Stufe kann der Barde eine Art der Fertigkeit Auftreten auswählen. Er kann den Bonus in dieser Fertigkeit anstelle seiner Boni in den dazugehörigen Fertigkeiten einsetzen. Wenn er auf diese Art und Weise seine Fertigkeit ersetzt, verwendet er den gesamten Fertigkeitenbonus, Bonus für einen Klassenbonus mit eingerechnet, egal ob die ersetzte Fertigkeit eine Klassenfertigkeit ist, oder der Barde darin noch keinen Rang hat. Auf der sechsten Stufe und alle weiteren vier Stufen kann der Barde eine weitere Art des Auftretens fürs Ersetzen auswählen.

Die Arten des Auftretens und ihre dazugehörigen Fertigkeiten sind: Blasinstrumente (Diplomatie, Mit Tieren umgehen), Gesang (Bluffen, Motiv erkennen), Komik (Bluffen, Einschüchtern), Redekunst (Diplomatie, Motiv erkennen), Saiteninstrumente (Bluffen, Diplomatie), Schauspielkunst (Bluffen, Verkleiden), Schlaginstrumente (Mit Tieren umgehen, Einschüchtern), Tanzen (Akrobatik, Fliegen) und Tasteninstrumente (Diplomatie, Einschüchtern).

Bewandert (AF): Auf der 2. Stufe wird der Barde resistent gegen Bardenauftritte von anderen und gegen Schalleffekte

generell. Er erhält einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Bardenauftritt, Schallangriffe und sprachabhängige Effekte.

Gelehrter (AF): Auf der 5. Stufe wird der Barde ein wahrer Gelehrter. Er kann bei jeder Wissensfertigkeit, in der er Ränge hat, 10 nehmen, wenn er dies wünscht. Ein Mal pro Tag kann der Barde bei einer Wissensprobe als Standardaktion 20 nehmen. Er kann dies für jeweils sechs Stufen über der 5. Stufe ein weiteres Mal pro Tag nutzen, bis zu einem Maximum von drei Mal auf der 17. Stufe.

Tausendsassa (AF): Auf der 10. Stufe kann der Barde jede Fertigkeit nutzen, selbst wenn sie normalerweise nur trainiert genutzt werden darf. Ab der 16. Stufe zählen alle Fertigkeiten als Klassenfertigkeiten. Auf der 19. Stufe kann er für jede Fertigkeit 10 nehmen, selbst wenn dies normalerweise nicht gestattet ist.

DRUIDE

Im Hauch der Elemente und der Ordnung der Natur liegt eine Macht, welche die Wunder der Zivilisation übersteigt. Diese ertümliche Magie mag im Verborgenen schlummern, doch niemand kann wohl bestreiten, dass sie existiert. Und beschützt wird sie von verschwiegene Orden aus Mystikern, Wächtern der Wildnis und Dienern jenes geheimnisvollen Gleichgewichts, die man in Sagen und Legenden Druiden nennt. Druiden sind Verbündete der Tiere und können die ursprünglichen und unzählbaren Kräfte der Natur bändigen. Jene unergründlichen und nicht selten missverstandenen Wächter der Natur streben danach, ihre Länder vor allen zu schützen, die sie bedrohen, und denen die Macht der Wildnis zu beweisen, die sich hinter den Mauern der Städte vor ihr verschließen. Belohnt werden sie für ihre Hingabe mit unglaublichen Kräften. Druiden erhalten die unvergleichliche Fähigkeit, ihre Gestalt zu wechseln, reisen in der Begleitung eindrucksvoller, wilder Tiere und können den Zorn der Natur herab rufen. Die mächtigsten unter ihnen können sich sogar dem Einfluss des Alters entziehen und selbst zu Kräften der Natur werden, können Stürme und Erdbeben erzeugen und die Vulkane selbst zum Ausbruch bringen, denn Druiden verfügen über ein ertümliches Wissen, das von der Zivilisation schon längst vergessen und aufgegeben wurde.

Rolle: Druiden und ihre tierischen Gefährten können eine ganze Reihe verschiedener Aufgaben erfüllen. Manche halten sich selbst aus dem Kampf heraus und lassen ihre Gefährten und beschworene Wesen für sich kämpfen, während sie selbst den Feind mit Hilfe der Natur verwirren. Andere verwandeln sich in todbringende Tiere und stürzen sich selbst ins Kampfgetümmel.

Gesinnung: Neutral gut, rechtschaffen neutral, neutral, chaotisch neutral oder neutral böse.

Trefferwürfel: W3

Klassenfertigkeiten

Beruf (WE), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Klettern (ST), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Wahrnehmung (WE), Wissen (Geographie) (IN), Wissen (Natur) (IN), Überlebenskunst (WE), Zauberkunde (IN).

Fertigkeitspunkte je Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale eines Druiden.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Druiden ist im Umgang mit folgenden Waffen geübt: Dolch, Kampfstab, Keule, Krummsäbel, Kurzspeer, Schleuder, Sichel, Sense, Speer und Wurfpfeil. Er ist ebenfalls mit jeder natürlichen Waffe geübt, die ihm in Tiergestalt zur Verfügung steht (siehe Tiergestalt). Druiden sind mit dem Umgang leichter und mittelschwerer Rüstungen vertraut, dürfen aber keine Metallrüstung tragen, so dass sie die Auswahl zwischen Waffenrock, Lederrüstung oder Fellrüstung haben. Ein Druiden kann auch hölzerne Panzerung tragen, die mit einem Zauber Eisenholz verändert wurde, was ihn wie Stahl schützt. Druiden können mit Schilden, außer Turmschilden, umgehen, dürfen aber auch nur Schilde einsetzen, die aus Holz hergestellt wurden.

Ein Druiden, der eine verbotene Rüstung trägt oder ein verbotenes Schild einsetzt, kann währenddessen und danach für weitere 24 Stunden weder zaubern, noch seine übernatürlichen und zauberähnlichen Klassenmerkmale anwenden.

Zauber: Ein Druiden wirkt göttliche Zauber, die er aus der Zauberliste für Druiden auswählt, wie sie in Kapitel 10 aufgeführt ist. Einige Zauber aus der Liste können jedoch der Ethik oder Moral seiner Gesinnung widersprechen und stehen ihm somit nicht zur Verfügung. Siehe hierzu „Böse, Chaotische, Gute und Rechtschaffene Zauber“. Ein Druiden muss seine Zauber vorher auswählen und vorbereiten.

Um einen Zauber vorbereiten und wirken zu können, muss der Druiden mindestens eine Weisheit von 10 + Grad des Zaubers besitzen. Der Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfs gegen die Zauber des Druiden ist 10 + Grad des Zaubers + WE-Modifikator des Druiden.

Wie andere Zauberkundige kann auch ein Druiden nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern pro Tag und Grad wirken. Die Zauber pro Tag sind in Tabelle 3-5 aufgelistet. Zusätzlich erhält er noch Bonuszauber für die Höhe seines Attributs Weisheit (siehe Tabelle 1-3).

Der Druiden verbringt eine Stunde am Tag in einer tranceähnlichen Meditation über die Mysterien der Natur, um seine Zauber wieder zu erlangen. Er kann jeden Zauber aus der Druidenliste wählen, vorausgesetzt ihm steht der Grad des Zaubers schon zur Verfügung, aber er muss während seiner Meditation auswählen, welche Zauber er für den Tag vorbereitet.

Spontanes Zaubern: Ein Druiden kann vorbereitete Zauberkraft nutzen, um Verbündete herbei zu zaubern. Der Druiden kann einen seiner vorbereiteten Zauber aufgeben, um im gleichen oder einem niedrigeren Grad einen Verbündeten der Natur herbeizuzaubern zu wirken.

Böse, Chaotische, Gute und Rechtschaffene Zauber: Ein Druiden kann keinen Zauber wirken, dessen Gesinnung seiner oder der seiner Gottheit (wenn er einer folgt) entgegensteht. Zauber, die eine bestimmte Gesinnung voraussetzen, tragen eine entsprechende Bezeichnung in der Zauberbeschreibung.

Gebet: Der Druiden kann jeden Tag eine Anzahl von Gebeten, oder Zaubern des 0. Grades, vorbereiten, wie es der Angabe in Tabelle 3-5 unter „Zauber pro Tag“ entspricht. Diese Zauber werden wie andere Zauber gewirkt, nur dass sie keinen Zauberplatz verbrauchen und wieder verwendet werden dürfen.

Bonusprachen: Ein Druiden kann, zusätzlich zu der Auswahl seines Volks, Sylvanisch, die Sprache der Waldkreaturen, lernen.

Der Druiden lernt auf der 1. Stufe zudem die geheime Sprache Druidisch. Diese Sprache erhält der Druiden zusätzlich zu seinen sonstigen Sprachen. Druiden ist es verboten, diese Sprache an andere weiterzugeben.

Druidisch verfügt über ein eigenes Alphabet.

Bund mit der Natur (AF): Ein Druiden der 1. Stufe geht einen Bund mit der Natur ein. Dieser kann zwei verschiedene Formen haben und der Druiden muss sich für eine entscheiden. Entweder entscheidet sich der Druiden für einen engen Bund mit der Natur, der ihm Zugriff auf eine der Klerikerdomänen Erde, Feuer, Luft, Pflanzen, Tiere, Wasser oder Wetter gewährt. Um die Kräfte und Zauber dieser Domäne zu bestimmen, zählt die Stufe des Druiden wie die Stufe des Klerikers. Ein Druiden, der diese Form des Bundes wählt, erhält außerdem einen zusätzlichen Zauberplatz für Domänenzauber, genau wie ein Kleriker. Er muss einen



TABELLE 3-5: DRUIDE

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag													
						0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.				
1	+0	+0	+2	+2	Bund mit der Natur, Naturgespür, Gebete, Tierempathie	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	Unterholz durchqueren	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Spurloser Schritt	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4	Lockruf der Natur widerstehen, Tiergestalt (1/ Tag)	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	Tiergestalt (2/ Tag)	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	Tiergestalt (3/ Tag)	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	Immunität gegen Gift	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7	Tiergestalt (4/ Tag)	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	Tiergestalt (5/ Tag)	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	Tausend Gesichter	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	Tiergestalt (6/ Tag)	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Zeitloser Körper	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Tiergestalt (7/ Tag)	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Tiergestalt (8/ Tag)	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	—	—	—	—
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Tiergestalt (beliebig)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	—	—	—

Domänenzauber in diesem Zauberplatz vorbereiten und kann diesen Zauber nicht einsetzen, um einen spontanen Zauber zu wirken.

Die andere Möglichkeit für einen Bund ist die Wahl eines Tiergefährten. Ein Druiden beginnt das Spiel mit einem Tiergefährten, der in der Sektion für Tiergefährten auf Seite 41 aufgeführt ist. Der Gefährte ist dem Druiden gegenüber loyal und begleitet ihn auf seine Abenteuer, wie es für seine Tierart angemessen ist.

Anders als bei normalen Tieren steigen bei einem Tiergefährten die Trefferwürfel, seine Attribute, seine Fertigkeiten und seine Talente in einem ähnlichem Maße, wie auch der Druiden neue Stufen erlangt. Sollte ein Charakter einen Tiergefährten aus mehr als einer Quelle erhalten, addieren sich seine effektiven Druidenstufen, wenn es darum geht, die Spielwerte und Fähigkeiten des Gefährten zu ermitteln. Die meisten Tiergefährten wachsen in ihrer Größe, wenn der Druiden die 4. oder 7. Stufe erreicht, abhängig von der Tierart des Gefährten. Entlässt ein Druiden einen Tiergefährten aus seinem Dienst, kann er nach einem Ritual von 24 Stunden ununterbrochen Gebets in der Umgebung, wo die Tierart des Gefährten normalerweise seinen Lebensraum hat, einen neuen Gefährten an sich binden. Mit einem solchen Ritual kann der Druiden auch einen neuen Gefährten erlangen, wenn sein bisheriger Tiergefährte gestorben ist.

Naturgespür (AF): Der Druiden erhält einen Fertigkeitbonus von +2 auf Würfel für Wissen (Natur) und Überlebenskunst.

Tierempathie(AF): Ein Druiden kann die Einstellung eines Tieres ihm gegenüber verbessern. Diese Fähigkeit

funktioniert genau wie ein Wurf auf Diplomatie, um die Einstellung eines Menschen zu verändern (siehe Kapitel 4). Der Druiden würfelt 1W20 und addiert sowohl seine Druidenstufe als auch seinen CH-Modifikator auf den Wurf. Ein zahmes Tier beginnt mit einer gleichgültigen Einstellung, während ein wildes Tier zunächst unfreundlich ist.

Um Tierempathie einsetzen zu können, dürfen sich unter normalen Umständen Tier und Druiden nicht weiter als 9 m von einander entfernt befinden. Im Allgemeinen dauert das Beeinflussen eines Tieres eine Minute. Ebenso wie bei Menschen kann es jedoch im Einzelfall auch einmal schneller oder langsamer vonstatten gehen.

Ein Druiden kann mit dieser Fähigkeit auch versuchen, Magische Bestien, die einen Intelligenzwert von 1 oder 2 haben, zu beeinflussen. Er nimmt dabei jedoch einen Malus von -4 auf seinen Wurf hin.

Unterholz durchqueren (AF): Ab der 2. Stufe kann sich ein Druiden mit seiner vollen Bewegungsradius durch jede Art von Unterholz (wie natürliche Dornen, Gestrüpp, verwilderte Landschaften und ähnliches Terrain) bewegen, ohne Verletzungen oder Behinderungen zu erleiden. Dornen und anderes Unterholz, das magisch verändert wurde, um die Bewegung zu erschweren, betreffen den Druiden jedoch normal.

Spurloser Schritt (AF): Ab der 3. Stufe hinterlässt der Druiden in natürlicher Umgebung keine Spuren und kann auch mit Spurenlesen nicht verfolgt werden. Er kann sich aber durchaus dazu entscheiden, Spuren zu hinterlassen.

Lockruf der Natur widerstehen (AF): Ab der 4. Stufe erhält der Druiden einen Bonus von +4 auf Rettungswürfel gegen zauberähnliche und übernatürliche Fähigkeiten

von Feenwesen. Dieser Bonus wirkt auch bei Zaubern, die Pflanzen betreffen, wie Dornenwuchs, Dürre, Holz krümmen und Verstricken.

Tiergestalt (UF): Ab der 4. Stufe erhält der Druiden die Fähigkeit, sich ein Mal pro Tag in ein kleines oder mittelgroßes Tier und wieder zurück zu verwandeln. Er kann sich hierbei für jede Kreatur mit der Bezeichnung Tier entscheiden. Diese Fähigkeit funktioniert, bis auf folgende Ausnahmen, genau wie der Zauber *Bestiengestalt I*. Die Verwandlung hält für eine Stunde pro Druidenstufe an, es sei denn, er verwandelt sich vorher zurück. Die Verwandlung (in ein Tier oder wieder zurück) ist eine Standard-Aktion und provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Der Druiden kann nur eine Tiergestalt wählen, die er kennt.

In Tiergestalt verliert der Druiden seine Fähigkeit zu sprechen und ist auf die Geräusche des untrainierten Tieres begrenzt. Er kann sich aber sehr wohl mit anderen Tieren seiner neuen Form verständigen. (Das natürliche Geräusch eines Papageies ist ein Kreischen, so dass der Druiden auch in einer solchen Gestalt nicht sprechen kann.)

Der Druiden kann diese Fähigkeit ab der 6. und dann allen weiteren zwei Stufen ein weiteres Mal pro Tag nutzen, bis zu einem Maximum von acht Mal auf der 18. Stufe. Mit dem Erreichen der 20. Stufe kann sich der Druiden jederzeit entscheiden, seine Gestalt zu ändern. Auf höheren Stufen ist er auch in der Lage, größere oder kleinere Tiergestalten oder sogar die von Pflanzen und Elementaren anzunehmen. Jede Verwandlung verbraucht, unabhängig von der Form, eine Anwendung der Fähigkeit.

Ab der 6. Stufe kann der Druiden sich ein großes oder sehr kleines Tier verwandeln oder die Gestalt eines kleinen Elementars annehmen. Wählt er die Gestalt eines Tieres, wirkt die Fähigkeit wie der Zauber *Bestiengestalt II* und im Falle des Elementars wirkt sie wie *Elementargestalt I*.

Auf der 8. Stufe kann er sich in ein riesiges oder winziges Tier verwandeln. Stattdessen kann er sich auch zwischen einem mittelgroßen Elementar und einer kleinen oder mittelgroßen Pflanzenkreatur entscheiden. Diese Fähigkeiten entsprechen, je nach ihrer Art, den Zaubern *Bestiengestalt III*, *Elementargetalt II* oder *Pflanzengestalt I*.

Ab der 10. Stufe kann sich der Druiden für eine große Elementargestalt oder die einer großen Pflanzenkreatur entscheiden. Entscheidet er sich für den Elementar, funktioniert die Fähigkeit wie ein *Elementargestalt III* und im Falle der Pflanzenkreatur wie ein *Pflanzengestalt II* Zauber.

Ab der 12. Stufe kann sich der Druiden für eine riesige Elementargestalt oder die einer riesigen Pflanzenkreatur entscheiden. Entscheidet er sich für den Elementar, funktioniert die Fähigkeit wie der Zauber *Elementargestalt IV* und, im Falle der Pflanzenkreatur, wie ein *Pflanzengestalt III*.

Immunität gegen Gifte (AF): Ab der 9. Stufe wird der Druiden immun gegen jedes Gift.

Tausend Gesichter (UF): Ab der 13. Stufe kann der Druiden sein Aussehen jederzeit ändern. Die Fähigkeit wirkt wie der Zauber *Gestalt verändern*. Er kann dieses nur, solange er in seiner natürlichen Form ist.

Zeitloser Körper (AF): Mit dem Erreichen der 15. Stufe nimmt der Druiden keine Abzüge auf die Attribute durch das Altern mehr in Kauf und kann auch nicht auf magische Weise altern. Veränderungen, die er vorher erhalten hat, werden hiervon nicht betroffen. Boni für das Alter erhält er weiterhin und er stirbt auch, wenn seine Zeit gekommen ist.

Ehemalige Druiden

Ein Druiden, der aufhört, die Natur zu verehren, zu einer verbotenen Gesinnung wechselt oder einem Nicht-Druiden Druidisch beibringt, verliert sowohl seine Zauber und Druidenfähigkeiten als auch seinen Tiergefährten. Die Fähigkeiten im Umgang mit Waffen und Rüstungen sind nicht betroffen. Er kann auch nicht weiter als Druiden aufsteigen, bis er Buße getan hat (siehe den Zauber *Buße*).

Tiergefährten

Die Fähigkeiten eines Tiergefährten werden durch die Stufe des Druiden und die Volksmerkmale des Tieres bestimmt. Die Tabelle 3-6 enthält viele der grundlegenden Spielwerte eines Tiergefährten. Tiergefährten bleiben Kreaturen der Monsterart Tier, wenn es darum geht, welche Zauber sie betreffen.

Klassenstufe: Dies ist die Druidenstufe des Charakters. Die Stufe als Druiden wird zu allen seinen Stufen in Klassen addiert, denen ein Gefährte zusteht, um die Fähigkeiten des Gefährten zu bestimmen.

TW: Dies ist die Gesamtzahl der achtseitigen (W8) Trefferwürfel, die der Tiergefährte hat. Zu jedem wird, wie normal auch, der KO-Modifikator addiert.

GAB: Dies ist der Grund-Angriffsbonus des Tiergefährten. Der Grund-Angriffsbonus des Tiergefährten entspricht dem Grund-Angriffsbonus eines Druiden von der Stufe, wie der Tiergefährte Trefferwürfel (TW) hat. Tiergefährten erhalten keine zusätzlichen Attacken aufgrund eines hohen Grund-Angriffsbonus bei ihren Angriffen mit natürlichen Waffen.

REF/WIL/ZÄH: Dies sind die Basisrettungswürfel für den Tiergefährten. Ein Tiergefährte hat gute Reflex- und Zähigkeitswürfel.

Fertigkeiten: Dies beschreibt die Gesamtzahl an Fertigkeitenrängen, die der Tiergefährte hat. Tiergefährten können diese Ränge auf alle Fertigkeiten verteilen, die unter Tierfertigkeiten aufgeführt sind. Sollte ein Tiergefährte seine Intelligenz auf 10 oder höher steigern, erhält er Bonusränge auf Fertigkeiten, wie normal auch. Tiergefährten mit einer Intelligenz von 3 oder mehr können Ränge in beliebigen Fertigkeiten erwerben. Ein Tiergefährte kann nicht mehr Ränge in einer Fertigkeit haben, als er Trefferwürfel hat.

Talente: Hierbei handelt es sich um die Gesamtzahl an Talenten, die ein Tiergefährte hat. Tiergefährten sollten ihre Talente aus der Liste auswählen, die unter Tiertalente angegeben ist. Sie können auch andere Talente wählen, aber sie sind teilweise nicht in der Lage diese Talente einzusetzen (wie z.B. Umgang mit Kriegswaffen). Außerdem dürfen Tiergefährten ein Talent mit der Voraussetzung eines Grund-Angriffsbonus von +1 (oder besser) nicht als erstes Talent wählen (sondern erst mit dem zweiten Talent, welches sie auf der 3. Stufe mit 3 Trefferwürfeln erhalten).

Natürliche Rüstung: Die angegebene Zahl ist zusätzlich zu der vorhanden natürlichen Rüstung des Tieres zu verstehen.

ST/GE: Addiere diese Zahl zu den Werten in Stärke und Geschicklichkeit des Tieres.

Zusätzliche Tricks: Der Wert in dieser Spalte ist die Gesamtzahl an „Bonustricks“, die der Tiergefährte neben normalen Tricks kennt, die der Druiden seinem Gefährten mit der Fertigkeit Mit Tieren umgehen beigebracht haben könnte (siehe die Fertigkeit Mit Tieren umgehen für weitere Details, wie man einem Tier Tricks beibringt). Diese

TABELLE 3-6: GRUNDWERTE VON TIERGEFÄHRTEN

Stufe	TW	GAB	REF	WIL	ZÄH	Fertig- keiten	Talente	Bonus zu NRK	Bonus ST/GE	Bonus tricks	Speziell
1	2	+1	+3	+0	+3	2	1	+0	+0	1	Verbindung, Zauber teilen
2	3	+2	+3	+1	+3	3	2	+0	+0	1	—
3	3	+2	+3	+1	+3	3	2	+2	+1	2	Entrinnen
4	4	+3	+4	+1	+4	4	2	+2	+1	2	Erhöhung eines Attributwertes
5	5	+3	+4	+1	+4	5	3	+2	+1	2	—
6	6	+4	+5	+2	+5	6	3	+4	+2	3	Hingabe
7	6	+4	+5	+2	+5	6	3	+4	+2	3	—
8	7	+5	+5	+2	+5	7	4	+4	+2	3	—
9	8	+6	+6	+2	+6	8	4	+6	+3	4	Erhöhung eines Attributwertes, Mehrfachangriff
10	9	+6	+6	+3	+6	9	5	+6	+3	4	—
11	9	+6	+6	+3	+6	9	5	+6	+3	4	—
12	10	+7	+7	+3	+7	10	5	+8	+4	5	—
13	11	+8	+7	+3	+7	11	6	+8	+4	5	—
14	12	+9	+8	+4	+8	12	6	+8	+4	5	Erhöhung eines Attributwertes
15	12	+9	+8	+4	+8	12	6	+10	+5	6	Verbessertes Entrinnen
16	13	+9	+8	+4	+8	13	7	+10	+5	6	—
17	14	+10	+9	+4	+9	14	7	+10	+5	6	—
18	15	+11	+9	+5	+9	15	8	+12	+6	7	—
19	15	+11	+9	+5	+9	15	8	+12	+6	7	—
20	16	+12	+10	+5	+10	16	8	+12	+6	7	Erhöhung eines Attributwertes

zusätzlichen Tricks benötigen keine Zeit zum Abrichten oder Fertigkeitwürfe auf Mit Tieren umgehen und sie zählen auch nicht gegen die Gesamtzahl an Tricks, die das Tier kennen kann. Der Druiden wählt die Tricks aus und kann diese Wahl danach nicht mehr ändern.

Speziell: Dies schließt eine Anzahl von Fähigkeiten ein, die ein Tiergefährte erlangt, wenn er mächtiger wird. Die verschiedenen Fähigkeiten werden unten beschrieben.

Verbindung (AF): Der Druiden kann mit dem Gefährten als Freie Aktion umgehen und ihn mit einer Bewegungsaktion antreiben, selbst wenn er keinen Rang in Mit Tieren umgehen haben sollte. Der Druiden erhält einen Situationsbonus von +4 auf alle Würfe auf Tierempathie und Mit Tieren umgehen, die den Gefährten betreffen.

Zauber Teilen (AF): Der Druiden kann Zauber, die er nur auf sich selber sprechen könnte, auch auf den Gefährten wirken (als Zauber mit der Reichweite Berührung). Dies können auch Zauber sein, die normalerweise keinen Effekt auf Tiere haben. Zauber, die auf diese Art gewirkt werden, müssen von einer Klasse kommen, die einen Tiergefährten gewährt. Diese Fähigkeit erlaubt es nicht, mit einem Tiergefährten Eigenschaften zu teilen, die keine Zauber sind, auch wenn sie wie Zauber funktionieren.

Entrinnen (AF): Ist der Gefährte einem Angriff ausgesetzt, der einen Reflexwurf für halben Schaden erlaubt, erhält der Gefährte bei gelungenem Rettungswurf keinen Schaden.

Erhöhung eines Attributwertes (AF): Der Tiergefährte kann auf eines seiner Attribute +1 hinzuzählen.

Hingabe (AF): Der Gefährte erhält einen Moralbonus von +4 auf Willenswürfe gegen Verzauberungen und Verzauberungseffekte.

Mehrfachangriff: Der Gefährte erhält, sofern er es nicht schon hat, Mehrfachangriff als Bonustalent, wenn er über

drei oder mehr natürliche Angriffe verfügt. Hat er keine drei natürlichen Angriffe, erhält er einen zusätzlichen Angriff mit einer seiner natürlichen Waffen, wenn auch mit einem Malus von -5.

Verbessertes Entrinnen (AF): Ist der Gefährte einem Angriff ausgesetzt, der einen Reflexwurf für halben Schaden erlaubt, erhält der Gefährte bei gelungenem Rettungswurf keinen und bei misslungenem Wurf nur halben Schaden.

Tierfertigkeiten

Tiergefährten können Ränge in jeder der folgenden Fertigkeiten erlangen: Akrobatik* (GE), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Fliegen* (GE), Heimlichkeit* (GE), Klettern* (ST), Schwimmen* (ST), Überlebenskunst (WE) und Wahrnehmung* (WE). Alle Fertigkeiten, die mit einem (*) versehen sind, gelten für Tiergefährten als Klassenfertigkeiten. Tiergefährten mit einer Intelligenz von 3 oder mehr können Ränge in beliebige Fertigkeiten verteilen.

Tiertalente

Tiergefährten können aus folgenden Talenten auswählen: Abhärtung, Akrobat, Athlet, Ausdauer, Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Fertigkeitenfokus, Flinker Manöver, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Rennen, Tänzelder Angriff, Umgang mit Rüstungen (leichte, mittelschwere, schwere), Unverwundlich, Verbesserte Initiative, Verbesserte natürliche Rüstung (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*), Verbesserter Ansturm, Verbesserter natürlicher Angriff (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*), Verbessertes Überrennen, Verstoßenheit, Waffenfinesse und Waffenfokus.

Auswahl einer Tierart

Jeder Tiergefährte hat zu Beginn von seiner Tierart her unterschiedliche Größen, Bewegungsraten, Angriffe, Attribute und spezielle Fähigkeiten. Alle Angriffe eines Tiergefährten werden normalerweise mit seinem vollen Grund-Angriffsbonus durchgeführt (außer es steht anderes dabei). Angriffe eines Tieres addieren ihren ST-Modifikator zum Schadenschwurf, außer es handelt sich um den einzigen Angriff. In diesem Fall wird das Anderthalbfache des ST-Modifikators hinzuaddiert. Einige haben besondere Fähigkeiten, wie zum Beispiel Geruchssinn. Siehe dazu den Anhang 1 für weitere Informationen über diese Fähigkeiten. In dem Maße, in dem du weitere Stufen erlangst, wird auch dein Tiergefährte besser. Neben den normalen Boni, die in der Tabelle 3-6 vermerkt sind, gibt es auf der 4. oder 7. Stufe einen zusätzlichen Aufstieg. Anstelle des Aufstiegs, wie er für die 4. oder 7. Stufe angegeben ist, kannst du auch die Wahl treffen, die Geschicklichkeit und Konstitution deines Gefährten um +2 zu erhöhen.

Die hier aufgeführten Tiergefährten sind natürliche nicht alle, die zur Verfügung stehen – weitere Tierarten, die du als Tiergefährten wählen kannst, sind im *Pathfinder Monsterhandbuch* zu finden. Einige der besonderen Angriffe und Fähigkeiten, die diese Tiere haben, sind dort auch ausführlicher beschrieben.

AFFE

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß; **Bewegungsraten** 9 m, Klettern 9 m; **RK** +1 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4), 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST 13, GE 17, KO 10, IN 2, WE 12, CH 7; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn.
Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe groß; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W6), 2 Klauen (1W6); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4.

BÄR

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsraten** 12 m; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4), 2 Klauen (1W3); **Attributswerte** ST 15, GE 15, KO 13, IN 2, WE 12, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn.
Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe mittelgroß; **Angriff** Biss (1W6), 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2.

DACHS (VIELFRASS)

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsraten** 9 m, Graben 3 m, Klettern 3 m; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4), 2 Klauen (1W3); **Attributswerte** ST 10, GE 17, KO 15, IN 2, WE 12, CH 10; **Besondere Angriffe** Kampfrausch (wie ein Barbar für 6 Runden am Tag); **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn.
Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe mittelgroß; **Angriff** Biss (1W6), 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2.

DINOSAURIER (DEINONYCHUS, VELOCIRAPTOR)

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsraten** 18 m; **RK** +1 natürliche RK; **Angriff** 2 Krallen (1W6), Biss (1W4); **Attributswerte** ST 11, GE 17, KO 17, IN 2, WE 12, CH 14; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn.
Aufstieg auf die siebte Stufe: Größe mittelgroß; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** 2 Krallen (1W8), Biss (1W6), 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2; **Besondere Angriffe** Anspringen (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

HAI

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsraten** Schwimmen 18 m; **RK** +4 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4); **Attributswerte** ST 13, GE 15, KO 15, IN 1, WE 12, CH 2; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn.
Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe mittelgroß; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2; **Besondere Eigenschaften** Blindgespür (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

HUND

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsraten** 12 m; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4); **Attributswerte** ST 13, GE 17, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn.
Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe mittelgroß; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2.

KAMEL

Spielwerte zu Beginn: Größe groß; **Bewegungsraten** 15 m; **RK** +1 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4) oder Spucken (Berührungsangriff aus der Entfernung, Ziel ist kränkelnd für 1W4 Runden, Reichweite 3 m); **Attributswerte** ST 18, GE 16, KO 14, IN 2, WE 11, CH 4; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Attributswerte ST +2, KO +2.

KROKODIL (ALLIGATOR)

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsraten** 6 m, Schwimmen 9 m; **RK** +4 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST 15, GE 14, KO 15, IN 1, WE 12, CH 2; **Besondere Eigenschaften** Atem anhalten (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten), Dämmerlicht.
Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe mittelgroß; **Angriff** Biss (1W8) oder Schwanzschlag (1W12); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2; **Besondere Angriffe** Ergreifen, Sprint, Todesrolle (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

PFERD

Spielwerte zu Beginn: Größe groß; **Bewegungsraten** 15 m; **RK** +4 natürliche RK; **Angriff** Biss (1W4), 2 Hufe* (1W6); **Attributswerte** ST 16, GE 13, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn. *Dies ist eine sekundäre natürliche Waffe, siehe Kapitel 8 für weitere Informationen, wie sekundäre natürliche Waffen funktionieren.
Aufstieg auf die vierte Stufe: Attributswerte ST +2, KO +2; **Besondere Eigenschaften** Kampfausbildung (siehe dazu *Mit Tieren umgehen*).

PONY

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß; **Bewegungsraten** 12 m; **RK** +2 natürliche RK; **Angriff** 2 Hufe (1W3); **Attributswerte** ST 13, GE 13, KO 12, IN 2, WE 11, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn.
Aufstieg auf die vierte Stufe: Attributswerte ST +2, KO +2; **Besondere Eigenschaften** Kampfausbildung (siehe dazu *Mit Tieren umgehen*).

RAUBKATZE, GROSS (LÖWE, TIGER)

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +1 natürliche **RK**; **Angriff** Biss (1W6); **2 Klauen** (1W4); **Attributswerte** ST 13, GE 17, KO 13, IN 2, WE 15, CH 10; **Besondere Angriffe** Krallen (1W4); **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die siebte Stufe: Größe groß; **RK** +2 natürliche **RK**; **Angriff** Biss (1W8), **2 Klauen** (1W6); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Anspringen, Ergreifen, Krallen (1W6) (siehe das *Pathfinder Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

RAUBKATZE, KLEIN (GEPARD, LEOPARD)

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsrate** 15 m; **RK** +1 natürliche **RK**; **Angriff** Biss (1W4 plus Zu Fall bringen), **2 Klauen** (1W2); **Attributswerte** ST 12, GE 21, KO 13, IN 2, WE 12, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe mittelgroß; **RK** +2 natürliche **RK**; **Angriff** Biss (1W6 + Zu-Fall-bringen), **2 Klauen** (1W3); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2; **Besondere Eigenschaften** Sprint (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

SCHLANGE, GIFTSCHLANGE

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsrate** 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m; **RK** +2 natürliche **RK**; **Angriff** Biss (1W3 plus Gift); **Attributswerte** ST 8, GE 17, KO 11, IN 1, WE 12, CH 2; **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1 Runde (6), Effekt 1 KO Schaden, Heilung 1 Wurf, SG basiert auf KO); **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe mittelgroß; **Angriff** Biss (1W4 plus Gift); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2.

SCHLANGE, WÜRGESCHLANGE

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m; **RK** +2 natürliche **RK**; **Angriff** Biss (1W3); **Attributswerte** ST 15, GE 17, KO 13, IN 1, WE 12, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe groß; **RK** +1 natürliche **RK**; **Angriff** Biss (1W4); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Würgen (1W4) (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

VOGEL (ADLER, FALKE, EULE)

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsrate** 3 m, Fliegen 24 m (normal); **RK** +1 natürliche **RK**; **Angriff** Biss (1W4), **2 Krallen** (1W4); **Attributswerte** ST 10, GE 15, KO 12, IN 2, WE 14, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht.

Aufstieg auf die vierte Stufe: **Attributswerte** ST +2, KO +2.

WILDSCHWEIN

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +6 natürliche **RK**; **Angriff** Durchbohren (1W6); **Attributswerte** ST 13, GE 12, KO 15, IN 2, WE 13, CH 4; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die vierte Stufe: Größe mittelgroß; **Angriff** Durchbohren (1W8); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2; **Besondere Angriffe** Wildheit (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

WOLF

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß; **Bewegungsrate** 15 m; **RK** +2 natürliche **RK**; **Angriff** Biss (1W6 plus Zu Fall bringen); **Attributswerte** ST 13, GE 15, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die siebte Stufe: Größe groß; **RK** +2 natürliche **RK**; **Angriff** Biss (1W8 plus Zu Fall bringen); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4.

HEXENMEISTER

Ob es nun eine glückliche Fügung oder ein Fluch sein mag – manche Leute sind einfach zur Macht geboren. Hexenmeister können die Nachkommen einer magischen Blutlinie sein, Auserwählte der Götter, Nachfahren von Monstern oder einfach nur das Ergebnis der flatterhaften Magie. Sie finden ihre arkanen Kräfte in ihrem Innern und können eine Macht hervorrufen, wie nur wenige Sterbliche sie sich vorstellen können. Ihr Leben, in dem sie ständig fürchten müssen, von ihrer Macht aufgefressen zu werden, härtet sie ab. Also sind sie ständig damit beschäftigt, ihre Fähigkeiten zu verbessern und einzusetzen. Mit der Zeit lernen sie, ihre angeborenen Kräfte zu beherrschen und noch mächtigere arkanen Talente zu entwickeln. So verschieden die Fähigkeiten dieser Zauberkundigen sind, so verschieden sind auch die Arten, auf die sie diese benutzen. Manche versuchen, ihre Fähigkeiten mit Hilfe der Medizin oder Disziplin zu beherrschen, und werden wahre Meister ihrer Fähigkeiten, während andere sich, mit oft verheerenden Auswirkungen, von ihrer Magie übernehmen lassen. Doch alle leben und atmen sie das, wofür zu meistern andere ihr ganzes Leben brauchen. Die Magie ist für sie kein Vorteil unter vielen, kein einfaches Studienfeld, sondern vielmehr das Leben selbst.

Rolle: Hexenmeister können eine Reihe bevorzugter Zauber ziemlich häufig wirken, was sie zu mächtigen Kampfmagiern macht. Je vertrauter sie mit ihren sich stets erweiternden Zaubern werden, desto eher entdecken sie neue und andere Wege, ihre Magie zu nutzen. Wege, die andere Zauberkundige vielleicht übersehen. Außerdem verleihen ihre Blutlinien ihnen noch zusätzliche Fähigkeiten, so dass wohl kaum ein Hexenmeister dem anderen gleicht.

Gesinnung: Jede
Trefferwürfel: W6

Klassenfertigkeiten

Beruf (WE), Bluffen (CH), Einschüchtern (CH), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Schätzen (IN), Wissen (Arkane) (IN), Zauberkunde (IN)
Fertigkeitspunkte pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Der Hexenmeister verfügt über folgende Klassenmerkmale.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Hexenmeister ist im Umgang mit allen einfachen Waffen geübt. Er ist nicht im Umgang mit Rüstungen oder Schilden geübt. Jede Form von Rüstung behindert die Bewegung des Hexenmeisters, was dazu führen kann, dass Zauber mit einer Gestenkomponente fehlschlagen (siehe „Arkane Zauber und Rüstung“ auf Seite 69).

Zauber: Ein Hexenmeister beherrscht arkanen Zauber, welche er größtenteils aus der Liste für Hexenmeister/Magier auswählt, die sich in Kapitel 10 befindet. Er kann jeden Zauber, den er kennt, anwenden, ohne ihn vorbereitet zu haben. Um einen Zauber zu lernen oder anzuwenden, muss ein Hexenmeister ein Charisma von mindestens 10 + Grad des Zaubers haben. Der Schwierigkeitsgrad für den Rettungswurf gegen einen Zauber des Hexenmeisters

TABELLE 3-7: HEXENMEISTER

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag												
						1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.				
1	+0	+0	+2	+0	Blutlinie, Macht des Blutes, Materialkomponentenlos zaubern, Zauberticks	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+0		4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+3	+1	Macht des Blutes, Zauber des Blutes	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+4	+1		6	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+4	+1	Zauber des Blutes	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+5	+2		6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+5	+2	Blutlinienbonustalent, Zauber des Blutes	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+6	+2		6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+6	+3	Macht des Blutes, Zauber des Blutes	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+7	+3		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
11	+5	+3	+7	+3	Zauber des Blutes	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
12	+6/+1	+4	+8	+4		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
13	+6/+1	+4	+8	+4	Blutlinienbonustalent, Zauber des Blutes	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
14	+7/+2	+4	+9	+4		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
15	+7/+2	+5	+9	+5	Macht des Blutes, Zauber des Blutes	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
16	+8/+3	+5	+10	+5		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
17	+8/+3	+5	+10	+5	Zauber des Blutes	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
18	+9/+4	+6	+11	+6		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
19	+9/+4	+6	+11	+6	Blutlinienbonustalent, Zauber des Blutes	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
20	+10/+5	+6	+12	+6	Macht des Blutes	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—

ist 10 + Grad des Zaubers + CH-Bonus des Hexenmeisters. Wie andere Zauberkundige kann der Hexenmeister nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern pro Tag wirken. Seine Zauber pro Tag sind in Tabelle 3-7 angegeben. Zusätzlich erhält er Bonuszauber pro Tag, wenn er über ein hohes Charismaattribut verfügt (siehe Tabelle 1-3).

Der Hexenmeister kennt nur eine sehr begrenzte Anzahl von Zaubern. Er beginnt das Spiel mit der Kenntnis von vier Zaubern des 0. Grads und zwei Zaubern des 1. Grads seiner Wahl. Jedes Mal, wenn er eine neue Stufe als Hexenmeister erlangt, lernt er einen oder mehrere neue Zauber, wie es in Tabelle 3-8 angegeben ist. Anders als die täglich anwendbaren Zauber werden die bekannten Zauber nicht durch das Charisma des Hexenmeisters beeinflusst. Diese Zauber können aus der Liste für Hexenmeister/Magier ausgewählt werden. Es kann sich aber auch um ungewöhnliche Zauber handeln, von denen der Hexenmeister durch Studium Kenntnis erlangt hat.

Sobald er die 4. Stufe erreicht hat und jede gerade Stufe danach (6., 8. usw.), kann der Hexenmeister einen neuen Zauber anstelle eines ihm bekannten Zaubers lernen. Effektiv verliert er einen alten Zauber im Austausch für einen neuen. Die beiden Zauber müssen den gleichen Grad haben. Ein Hexenmeister kann immer nur einen Zauber austauschen und muss sich hierfür entscheiden, sobald er neue Zauber für die Stufe erhält.

Anders als ein Kleriker oder Magier muss ein Hexenmeister keine Zauber vorbereiten. Er kann jederzeit jeden Zauber anwenden, den er kennt, solange er noch nicht alle täglich anwendbaren Zauber dieses Grades oder eines höheren Grades eingesetzt hat.

Blutlinien: Jeder Hexenmeister hat eine Quelle seiner Macht, etwas in seiner Herkunft, was ihm Zauber,

TABELLE 3-8: DEM HEXENMEISTER BEKANNTE ZAUBER

Stufe / Grad	0.	Bekannte Zauber								
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
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	—	—	—	—
11	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Bonustalente, eine zusätzliche Klassenfertigkeit und andere besondere Fähigkeiten verleiht. Diese Quelle kann eine direkte Blutsverwandtschaft mit einem Wesen von großer magischer Macht sein oder ein Ereignis in der Familiengeschichte des Hexenmeisters. Zum Beispiel könnte der Hexenmeister von einem Drachen abstammen, oder sein Großvater hat einen Pakt mit einem Teufel abgeschlossen. Unabhängig von der Quelle zeigt sich ihr Einfluss auf verschiedene Art, wenn der Hexenmeister weitere Stufen erhält. Ein Hexenmeister muss eine Blutlinie auswählen, sobald er die 1. Stufe in dieser Klasse wählt. Er kann seine Entscheidung später nicht mehr ändern.

Auf der 3. Stufe und alle zwei weiteren Stufen lernt der Hexenmeister einen neuen Zauber, der von seiner Blutlinie abhängt. Er erhält diese Zauber zusätzlich zu denen, die er beim Stufenaufstieg lernt, wie in Tabelle 3-8 angegeben. Diese Zauber können nicht in höheren Stufen gegen andere Zauber ausgetauscht werden.

Auf der 7. Stufe und alle sechs weiteren Stufen erhält der Hexenmeister ein Bonustalent, welches er aus der Liste seiner Blutlinie auswählt. Er muss jedoch die Voraussetzungen für das Talent erfüllen.

Zaubertricks: Der Hexenmeister lernt eine Anzahl von Zaubertricks, oder Zaubern des 0. Grades, wie in der Tabelle 3-8 unter „Bekannte Zauber“ angegeben ist. Diese Zauber werden wie andere Zauber gewirkt. Sie können jedoch beliebig oft am Tag gewirkt werden.

Materialkomponentenlos zaubern: Der Hexenmeister erhält dieses Talent als Bonustalent auf der 1. Stufe.

Blutlinien

Die folgenden Blutlinien repräsentieren nur eine Auswahl an möglichen Quellen magischer Macht für einen Hexenmeister. Wenn nicht anders angegeben, wird davon ausgegangen, dass die meisten Hexenmeister von einer arkanen Blutlinie abstammen.

Abnormale Blutlinie

Es liegt ein Makel auf deiner Blutlinie, etwas Fremdartiges und Bizarres. Deine Gedankengänge sind skurril und du neigst dazu, Probleme anders anzugehen als die meisten. Mit der Zeit wird sich der Makel in deiner Blutlinie auch auf deine physische Erscheinung auswirken.

Klassenfertigkeit: Wissen (Gewölbekunde)

Bonuszauber: *Person vergrößern* (3.), *Unsichtbares sehen* (5.), *Zungen* (7.), *Schwarze Tentakel* (9.), *Schwachsinn* (11.), *Schleier* (13.), *Ebenenwechsel* (15.), *Gedankenleere* (17.), *Gestaltwandel* (19.)

Bonustalente: Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Wissen [Gewölbekunde]), Im Kampf Zaubern, Lautlos zaubern, Verbessertes Entwaffnen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Geheimnis des Blutes: Immer wenn der Hexenmeister einen Zauber der Unterart Verwandlung: Gestaltwechsel wirkt, kann er die Dauer des Zaubers um 50% verlängern (Minimum 1 Runde). Dieser Bonus addiert sich nicht mit der Verlängerung, die durch das Talent Zauber ausdehnen gewährt wird.

Macht des Blutes: Ein abnormaler Hexenmeister zeigt mit steigender Stufe zunehmend Zeichen seiner fremdartigen Herkunft. Normalerweise sind diese Zeichen leicht zu verbergen, aber der Hexenmeister kann sie jederzeit offen zeigen.

Säurestrahl (ZF): Beginnend mit der 1. Stufe kann der Hexenmeister als Standard-Aktion einen Säurestrahl abschießen. Das Ziel muss sich innerhalb von 9m befinden und dem Hexenmeister muss ein Berührungsangriff auf Entfernung gelingen. Der Säurestrahl verursacht 1W6 Punkte Säureschaden +1 für jeweils zwei Stufen als Hexenmeister. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Lange Glieder (AF): Ab der 3. Stufe erhöht sich die Reichweite des Hexenmeisters um 1,5m, immer wenn er einen Berührungsangriff durchführt. Diese Fähigkeit erhöht nicht sein bedrohtes Gebiet. Ab der 11. Stufe verbessert sich ihre Reichweite um 3m und ab der 17. Stufe verbessert sie sich um 4,5m.

Ungewöhnliche Anatomie (AF): Ab der 9. Stufe verändert sich die Anatomie des Hexenmeisters. Er erhält eine 25% Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer oder einen Hinterhältigen Angriff zu ignorieren. Ab der 13. Stufe erhöht sich diese Wahrscheinlichkeit auf 50%.

Fremdartige Resistenz (ÜF): Ab der 15. Stufe erhält der Hexenmeister eine Zauberresistenz von 10 + Stufe als Hexenmeister.

Abnormale Form (AF): Auf der 20. Stufe erreichen die Veränderungen im Körper des Hexenmeisters ihren Höhepunkt. Von nun an ist er immun gegen kritische Treffer und hinterhältige Angriffe. Zusätzlich erhält er Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18m und eine Schadensreduzierung von 5/-.

Arkane Blutlinie

Die Mitglieder deiner Familie hatten immer ein Talent für die Künste der Magie. Anders als bei vielen deiner Verwandten, die talentierte Magier sind, entwickeln sich deine Kräfte ohne langwieriges Studium und Übungen.

Klassenfertigkeit: Wissen (freie Wahl)

Bonuszauber: *Identifizieren* (3.), *Unsichtbarkeit* (5.), *Magie bannen* (7.), *Dimensionstür* (9.), *Überlandflug* (11.), *Wahrer Blick* (13.), *Mächtiges Teleportieren* (15.), *Wort der Macht: Betäubung* (17.), *Wunsch* (19.).

Bonustalente: Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Wissen [Arkane]), Gestenlos Zaubern, Im Kampf Zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserter Gegenzauber, Verbesserte Initiative, Zauberfokus.

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister ein metamagisches Talent auf einen Zauber anwendet, erhält der Zauber einen Bonus von +1 auf den SG für den Rettungswurf. Dieser Bonus addiert sich nicht mit sich selbst und auch nicht mit dem Effekt des Talentess Zaubergrad erhöhen.

Macht des Blutes: Magie ist etwas Natürliches für den Hexenmeister, aber mit steigender Stufe muss er sich in Acht nehmen, nicht von ihr übermannt zu werden.

Arkane Verbindung (ÜF): Auf der 1. Stufe erhält der Hexenmeister eine Arkane Verbindung, wie ein Magier, dessen Stufe der seinen entspricht. Für die Stärke seiner Verbindung zu seinem Fokus oder Vertrauten addieren sich seine Stufen als Hexenmeister und Magier auf. Diese Fähigkeit erlaubt es einem Hexenmeister nicht, gleichzeitig einen Vertrauten und einen arkanen Fokus zu besitzen. Die Regeln für die arkane Verbindung finden sich auf Seite 64. Ein Fokus kann ein Mal pro Tag genutzt werden, um einen Zauber zu wirken, der dem Hexenmeister bekannt ist (Anders als der Fokus eines Magiers, der ihm erlaubt einen Zauber aus seinem Zauberbuch zu wirken).

Metamagischer Adept (AF): Ab der 3. Stufe kann der Hexenmeister einen Zauber, den er gerade anwenden will, mit einem metamagischen Talent, welches ihm bekannt ist, verstärken, ohne den Zeitaufwand zu erhöhen. Er muss nach wie vor einen Zauber eines höheren Grades aufwenden, um den Spruch anzuwenden. Auf der 3. Stufe kann er diese Fähigkeit ein Mal pro Tag anwenden und ein weiteres Mal für jeweils vier Stufen als Hexenmeister nach der 3. bis zu einem Maximum von fünf Mal pro Tag auf der 19. Stufe. Auf der 20. Stufe wird diese Fähigkeit durch Arkane Apotheose ersetzt.

Neue Zauber (AF): Auf der 9. Stufe kann der Hexenmeister einen weiteren Zauber, den er anwenden kann, zu den ihm bekannten Zaubern hinzufügen. Auf der 13. und der 17. Stufe erhält er jeweils einen weiteren Zauber.

Macht der Schule (AF): Auf der 15. Stufe kann ein Hexenmeister eine Schule der Magie auswählen. Seine Zauber dieser Schule erhalten einen Bonus von +2 auf ihren SG für den Rettungswurf. Dies addiert sich mit dem Bonus, der durch das Talent Zauberfokus erlangt wird.

Arkane Apotheose (AF): Auf der 20. Stufe pulsiert der Körper des Hexenmeisters vor magischer Macht. Er kann seine Zauber mit jedem ihm bekannten metamagischen Talent verstärken, ohne den Zeitaufwand zu erhöhen. Er muss nach wie vor einen Zauberplatz eines höheren Grades aufwenden, um den Spruch zu wirken. Immer wenn der Hexenmeister einen magischen Gegenstand benutzt, der Ladungen hat, kann er anstelle von Ladungen auch Zauber pro Tag ausgeben. Für jeweils drei Zaubergrade des eingesetzten Zauberplatzes werden die benötigten Ladungen um eine reduziert.

Blutlinie des Grabes

Die Berührung des Todes liegt auf deiner Familie. Vielleicht war einer deiner Ahnen ein mächtiger Leichnam oder Vampir, oder du wurdest tot geboren, bevor du plötzlich zum Leben erwacht bist. Die Kälte des Todes umgibt dich.

Klassenfertigkeit: Wissen (Religion)

Bonuszauber: *Kalte Hand* (3.), *Falsches Leben* (5.), *Vampirgriff* (7.), *Tote beleben* (9.), *Wellen der Erschöpfung* (11.), *Tod den Untoten* (13.), *Finger des Todes* (15.), *Verdorren* (17.), *Entzug von Lebenskraft* (19.).

Bonustalente: Abhärtung, Ausdauer, Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Wissen [Religion]), Gestenlos Zaubern, Im Kampf zaubern, Unverwundlich, Zauberfokus.

Geheimnis des Blutes: Einige Untote sind anfällig gegenüber geistesbeeinflussenden Zaubern, die der Hexenmeister wirkt. Körperliche Untote, die einmal Humanoide waren, zählen für den Hexenmeister als Humanoide, um zu bestimmen, welche Zauber sie betreffen können.

Macht des Blutes: Der Hexenmeister kann die schrecklichen Kräfte des Untodes anrufen. Je mehr er sich auf diese Fähigkeiten verlässt, desto mehr läuft er Gefahr, selbst zu einem lebenden Toten zu werden.

Grabshauch (ZF): Auf der 1. Stufe kann der Hexenmeister mit einem Berührungsangriff ein Wesen erschüttern. Der Effekt hält für eine Runde pro zwei Stufen des Hexenmeisters an (Minimum 1 Runde). Wenn er eine Kreatur berührt, die schon erschüttert ist, verfällt diese für eine Runde in Panik (siehe Seite 566), wenn die Kreatur weniger TW als er Hexenmeister Stufen hat. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Gabe des Todes (ÜF): Auf der 3. Stufe erhält der Hexenmeister eine Resistenz gegen Kälte von 5 und eine Schadensreduzierung von 5/- gegen Betäubungsschaden. Auf der 9. Stufe erhöht sich die Kälteresistenz auf 10 und die Schadensreduzierung auf 10/- gegen Betäubungsschaden.



Griff des Todes (ZF): Auf der 9. Stufe kann der Hexenmeister knöcherner Arme aus dem Boden herbeirufen, die seine Feinde angreifen. Die Arme schießen als Explosion in einem Radius von 6 m empor. Jeder in diesem Bereich erleidet 1W6 Hiebschaden je Hexenmeisterstufe. Wesen im Wirkungsbereich können einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden zu halbieren. Diejenigen, die den Rettungswurf nicht schaffen, können sich für eine Runde lang nicht bewegen. Der SG für den Rettungswurf ist 10 + ½ Stufe des Hexenmeisters + sein CH-Modifikator. Nach einer Runde verschwinden die knöchernen Arme wieder. Die Arme müssen aus einer soliden Oberfläche hervorbrennen. Ab der 9. Stufe kann er diese Fähigkeit ein Mal pro Tag einsetzen. Ab der 17. Stufe kann der Hexenmeister Griff des Todes zwei Mal und ab der 20. Stufe drei Mal pro Tag benutzen. Diese Fähigkeit hat eine Reichweite von 18 m.

Körperlose Gestalt (ZF): Ab der 15. Stufe kann der Hexenmeister für eine Runde pro Stufe körperlos werden. In dieser Gestalt zählt er von der Kategorie her als Körperloses Wesen. Er erleidet nur halben Schaden von körperlichen Quellen, falls sie magisch sind (von nicht-magischen Waffen und Objekten kann er keinen Schaden erhalten). Ebenso verursachen seine Zauber auch nur halben Schaden an körperlichen Kreaturen. Zauber und andere Effekte, die keinen Schaden verursachen, funktionieren normal. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit nur ein Mal am Tag einsetzen.

Einer von uns (AF): Ab der 20. Stufe beginnt der Körper des Hexenmeisters zu verwesen. Die genaue Erscheinung ist dem Spieler überlassen. Untote beginnen, den Hexenmeister als einen von ihnen zu betrachten. Er erhält Immunität gegen Kälte, Betäubungsschaden, Lähmung und Schlaf. Er erhält ebenfalls eine Schadensreduzierung 5/-. Nicht intelligente Untote bemerken den Hexenmeister nur, wenn sie von ihm angegriffen werden. Der Hexenmeister erhält einen Moral-Bonus von +4 auf die Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten von Untoten.

Dämonische Blutlinie

Vor Generationen hat ein Dämon seine Saat in deiner Familie hinterlassen. Dies zeigt sich nicht in allen Mitgliedern deiner Familie, doch in dir ist das dämonische Erbe besonders stark und drängt dich, andere zu ruinieren.

Klassenfertigkeit: Wissen (Die Ebenen)

Bonuszauber: Furcht auslösen (3.), Bärenstärke (5.), Kampffrausch (7.), Steinhaut (9.), Fortschicken (11.), Umwandlung (13.), Mächtiges Teleportieren (15.), Unheilige Aura (17.), Monster herbeizaubern IX (19.).

Bonustalente: Doppelschlag, Fertigkeitssfokus (Wissen [Die Ebenen]), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verstärkte Herbeizauberung, Zauber verstärken.

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister einen Zauber der Unterart Herbeizauberung wirkt, erhalten die herbei gezauberten Kreaturen eine Schadensreduzierung von SR ½ Hexenmeisterstufe/gut (Minimum 1). Dies addiert sich nicht mit irgendeiner Schadensreduzierung, die die Kreatur sowieso schon hat.

Macht des Blutes: Manch einer würde den Hexenmeister als besessen bezeichnen, aber er weiß es besser. Der dämonische Einfluss in seinem Blut wird stärker, je mehr Macht er erlangt.

Klauen (ÜF): Beginnend mit der 1. Stufe kann der Hexenmeister als Freie Aktion an seinen Händen Klauen wachsen

lassen. Die Klauen werden als natürliche Waffen behandelt, die es ihm erlauben, als Vollen Angriff zwei Klauenangriffe mit seinem höchsten Grund-Angriffsbonus auszuführen. Die Klauen verursachen 1W4 (1W3, wenn der Hexenmeister klein ist) Schaden zuzüglich seinem ST-Modifikator. Ab der 5. Stufe werden seine Klauen als magische Waffen behandelt, um eine Schadensreduzierung zu brechen. Ab der 7. Stufe erhöht sich der Schaden um eine Stufe auf 1W6 oder 1W4, wenn er klein ist. Ab der 11. Stufe werden diese Klauen als aufflamme Waffen gewertet, die jeweils bei einem Treffer 1W6 zusätzlichen Feuerschaden verursachen. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit für eine Anzahl von Runden in Höhe von (3 + CH-Modifikator) am Tag einsetzen. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Dämonische Resistenz (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Hexenmeister eine Resistenz gegen Elektrizität von 5 und einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift. Auf der 9. Stufe erhöhen sich seine Resistenz gegen Elektrizität auf 10 und der Bonus gegen Gift auf +4.

Stärke des Abys (AF): Ab der 9. Stufe erhält der Hexenmeister einen innewohnenden Bonus von +2 auf seine Stärke. Dieser Bonus erhöht sich auf +4 auf der 13. Stufe und auf +6 auf der 17. Stufe.

Zusätzliche Herbeirufungen (ÜF): Ab der 15. Stufe ruft der Hexenmeister eine zusätzliche Kreatur, wenn er mit einem Monster herbeirufen-Zauber einen Dämonen oder eine infernalisische Kreatur ruft.

Dämonische Macht (ÜF): Ab der 20. Stufe ist der Hexenmeister von der Macht des Abys durchdrungen. Er ist immun gegen Elektrizität und Gift. Außerdem erhält er eine Resistenz gegen Säure, Kälte, und Feuer von 10 und Telepathie mit einer Reichweite von 18 m (was ihm die Kommunikation mit allen Kreaturen erlaubt, die sprechen können).

Drachenblutlinie

Einer deiner Ahnen ist ein Drache und seine magische Macht fließt durch deine Adern.

Klassenfertigkeit: Wahrnehmung

Bonuszauber: Magierrüstung (3.), Energien widerstehen (5.), Fliegen (7.), Furcht (9.), Zauberresistenz (11.), Drachengestalt I (13.), Drachengestalt II (15.), Drachengestalt III (17.), Wunsch (19.).

Bonustalente: Abhärtung, Blind Kämpfen, Fertigkeitssfokus (Fliegen), Fertigkeitssfokus (Wissen [Arkane]), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative.

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister einen Zauber mit der Energiekategorie wirkt, die dem Energietyp seiner Drachenblutlinie entspricht, erhält dieser Zauber einen Schadensbonus von +1 auf jeden Würfel, der für die Bestimmung der Schadenspunkte gewürfelt wurde.

Macht des Blutes: Die Macht eines Drachen fließt durch die Adern des Hexenmeisters und zeigt sich auf verschiedene Art. Auf der ersten Stufe muss der Hexenmeister eine metallene oder chromatische Drachenart auswählen, von der er abstammt (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch*). Diese Wahl kann nicht mehr geändert werden. Einige seiner Fähigkeiten verleihen dem Hexenmeister Resistenz und verursachen Schaden abhängig von seinem Drachentyp, wie in der folgenden Tabelle angegeben.

Drachentyp	Energie	Form des Odem
Blau	Elektrizität	18 m Strahl
Grün	Säure	9 m Kegel
Rot	Feuer	9 m Kegel
Schwarz	Säure	18 m Strahl
Weiß	Kälte	9 m Kegel
Bronze	Elektrizität	18 m Strahl
Gold	Feuer	9 m Kegel
Kupfer	Säure	18 m Strahl
Messing	Feuer	18 m Strahl
Silber	Kälte	9 m Kegel

Klauen (ÜF): Beginnend mit der 1. Stufe kann der Hexenmeister als Freie Aktion an seinen Händen Klauen wachsen lassen. Die Klauen werden als natürliche Waffen behandelt, die es ihm erlauben, als Vollen Angriff zwei Klauenangriffe mit seinem höchsten Grund-Angriffsbonus auszuführen. Der Hexenmeister gilt also immer als bewaffnet und erhält keine zusätzlichen Angriffe für einen hohen Grund-Angriffsbonus. Die Klauen verursachen 1W4 (1W3, wenn der Hexenmeister klein ist) Schaden zuzüglich seinem ST-Modifikator. Ab der 5. Stufe werden seine Klauen als magische Waffen behandelt, um eine Schadensreduzierung zu brechen. Ab der 7. Stufe erhöht sich der Schaden um eine Stufe auf 1W6 oder 1W4, wenn er klein ist. Ab der 11. Stufe verursachen seine Klauen zusätzlich 1W6 Schadenspunkte seines Energietyps. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Drachenresistenz (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Hexenmeister eine Resistenz von 5 gegen die Energie seines Drachentyps und einen natürlichen Rüstungsbonus von +1. Auf der 9. Stufe steigt die Energieresistenz auf 10 und der natürliche Rüstungsbonus erhöht sich auf +2. Auf der 15. Stufe erhöht sich der natürliche Rüstungsbonus auf +4.

Odemwaffe (ÜF): Auf der 9. Stufe erhält der Hexenmeister eine Odemwaffe. Diese verursacht 1W6 Energieschaden, abhängig vom Drachentyp, pro Stufe des Hexenmeisters. Wesen im Wirkungsbereich des Odems können den Schaden mit einem Reflexwurf halbieren. Der SG dieses Rettungswurf ist 10 + ½ Stufe des Hexenmeisters + seinen CH-Modifikator. Die Form der Odemwaffe hängt vom Drachentyp des Hexenmeisters ab. Ab der 9. Stufe kann er seine Odemwaffe ein Mal pro Tag einsetzen. Ab der 17. Stufe kann er seine Odemwaffe zwei Mal und ab der 20. Stufe drei Mal pro Tag einsetzen.

Schwingen (ÜF): Als Standard-Aktion kann der Hexenmeister ab der 15. Stufe lederne Schwingen aus seinem Rücken wachsen lassen. Er kann mit einer Bewegungsrate von 18 m und durchschnittlicher Manövrierfähigkeit fliegen. Der Hexenmeister kann die Schwingen als Freie Aktion wieder verschwinden lassen.

Macht des Drachen (ÜF): Wenn der Hexenmeister die 20. Stufe erreicht, immunisiert sich sein drakonisches Erbe vollends. Er ist immun gegen Lähmung, Schlaf und Schaden, der von Energie verursacht wird, die seinem Drachentyp entspricht. Außerdem erhält er Blindgespür mit einer Reichweite von 18 m.

Elementare Blutlinie

Die Macht der Elemente ist dir zu Eigen und manchmal kannst du ihre unbändigen Kräfte kaum zügeln. Dieser Einfluss rührt von einem Elementarwesen in deiner Ahnenreihe oder von einem Ereignis, bei dem deine Vorfahren starken elementaren Kräften ausgesetzt waren.

Klassenfertigkeit: Wissen (Die Ebenen)

Bonuszauber: Brennende Hände* (3.), Sengender Strahl* (5.), Schutz vor Energien (7.), Elementargestalt I (9.), Elementargestalt II (11.), Elementargestalt III (13.), Elementargestalt IV (15.), Monster herbeirufen VII (nur Elementare) (17.), Elementarhorde (19.).

* Der Energieschaden dieser Zauber hängt vom Element des Hexenmeisters ab. Außerdem erhalten diese Zauber die Unterart des Elements des Hexenmeisters anstelle ihrer normalen Art.

Bonustalente: Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitssfokus (Wissen [Die Ebenen]), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Zauber verstärken.

Geheimnis des Blutes: Immer wenn der Hexenmeister einen Zauber mit einer Energiekategorie wirkt, kann er den Energietyp des Schadens in sein eigenes Element umändern. Dies ändert entsprechend auch die Unterart des Zaubers.

Macht des Blutes: Eines der vier Elemente ist mit dem Wesen des Hexenmeisters verwoben und er kann in Zeiten der Not auf dessen Kräfte zurückgreifen. Auf der 1. Stufe muss er eines der vier Elemente, Feuer, Erde, Wasser oder Luft, auswählen. Diese Wahl kann er später nicht mehr ändern. Einige seiner Fähigkeiten verleihen dem Hexenmeister Resistenz und verursachen Schaden abhängig vom ausgewählten Element, wie in der folgenden Tabelle angegeben.

Element	Energie	Elementare Bewegungsart
Luft	Elektrizität	Fliegen 18 m (gut)
Erde	Säure	Graben 9 m
Feuer	Feuer	+ 9 m Grundbewegungsrate
Wasser	Kälte	Schwimmen 18 m

Elementarstrahl (ZF): Beginnend mit der 1. Stufe kann der Hexenmeister als Standard-Aktion einen Elementarstrahl abschießen. Das Ziel muss sich innerhalb von 9 m befinden und dem Hexenmeister muss ein Berührungsangriff auf Entfernung gelingen. Der Elementarstrahl verursacht 1W6 Punkte Energieschaden seines Elements +1 für jeweils zwei Stufen als Hexenmeister. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Elementarresistenz (AF): Auf der 3. Stufe erhält der Hexenmeister eine Resistenz von 10 gegen sein Element. Auf der 9. Stufe erhöht sich die Resistenz auf 20.

Elementare Verwüstung (ÜF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister ein Mal am Tag eine Elementare Verwüstung hervorrufen. Diese Explosion hat einen Radius von 6 m und verursacht 1W6 Schaden pro Stufe des Hexenmeisters, abhängig von seinem Element. Wesen im Wirkungsbereich steht ein Reflexwurf zu, um den Schaden zu halbieren. Der SG ist 10 + ½ Stufe des Hexenmeisters + sein CH-Modifikator. Auf der 9. Stufe kann der Hexenmeister diese Fähigkeit ein Mal pro Tag benutzen. Ab der 17. Stufe kann Elementare Verwüstung zwei Mal und ab der 20. Stufe drei Mal pro Tag eingesetzt werden. Diese Explosion hat eine Reichweite von 18 m.

Elementarbewegung (ÜF): Ab der 15. Stufe erhält der Hexenmeister eine besondere Bewegungsart oder einen Bonus auf eine existierende Bewegungsart. Die neue

Bewegungsart ist abhängig vom Element des Hexenmeisters, wie weiter oben angegeben ist.

Elementarkörper (ÜF): Auf der 20. Stufe wird der Hexenmeister eins mit seinem Element. Er ist immun gegen kritische Treffer, Hinterhältige Angriffe und Schaden von seinem Element.

Feenblutlinie

Das sprunghafte Wesen der Feen zeichnet deine Familie aus. Dies ist auf den Einfluss von Feenmagie oder einer Fee in deiner Ahnenlinie zurückzuführen. Aufgrund dieser Besonderheit bist du deutlich emotionaler als andere und anfällig für spontane Ausbrüche von Zorn oder Freude.

Klassenfertigkeit: Wissen (Natur)

Bonuszauber: Verstricken (3.), Fürchterlicher Lachanfall (5.), Tiefschlaf (7.), Vergiften (9.), Hölzerner Weg (11.), Ablenkung (13.), Athertor (15.), Unwiderstehlicher Tanz (17.), Gestaltwandel (19.).

Bonustalente: Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitfokus (Wissen [Natur]), Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative

Geheimnis des Blutes: Immer wenn der Hexenmeister einen Zauber der Unterart Zwang wirkt, erhöht sich der SG für den Rettungswurf gegen diesen Zaubers um +2.

Macht des Blutes: Der Hexenmeister hatte schon immer eine enge Bindung zur Natur. Mit steigender Stufe wird der Einfluss der Feen auf ihn immer stärker.

Berührung des Lachens (ZF): Auf der 1. Stufe kann der Hexenmeister mit einem Berührungsangriff ein Wesen dazu bringen, für eine Runde in Gelächter zu verfallen. Ein lachendes Wesen kann nur eine Bewegungsaktion ausführen und sich normal verteidigen. Nachdem es einmal von der Berührung des Lachens betroffen wurde, kann ein Wesen erst nach einem Tag wieder Ziel dieses Angriffs werden. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen. Es handelt sich hierbei um einen geistesbeeinflussenden Effekt.

Unterholz durchqueren (AF): Beginnend mit der 3. Stufe kann sich der Hexenmeister mit seiner vollen Bewegungsrate durch jede Art von Unterholz (wie natürliche Dornen, Gestrüpp, verwilderte Landschaften und ähnliches Terrain) bewegen, ohne Verletzungen oder Behinderungen zu erleiden. Dornen und anderes Unterholz, das magisch verändert wurde, um die Bewegung zu erschweren, betreffen den Hexenmeister jedoch normal.

Verschwinden (ZF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister für eine Runde pro Stufe unsichtbar werden. Diese Fähigkeit funktioniert wie der Zauber *Mächtige Unsichtbarkeit*. Die Runden müssen nicht hintereinander genutzt werden.

Feenmagie (ÜF): Ab der 15. Stufe kann der Hexenmeister nach Belieben einen Zauberstufenwurf zum Überwinden einer Zauberresistenz wiederholen. Er muss sich für den zweiten Wurf entscheiden, bevor das Ergebnis seines ersten Wurfs bekannt ist, und er muss das zweite Ergebnis akzeptieren, auch wenn es schlechter sein sollte als sein erster Wurf.

Feenseele (ÜF): Ab der 20. Stufe wird die Seele des Hexenmeisters eins mit der Welt der Feen. Er ist von nun an immun gegen Gift und erhält eine Schadensreduzierung 10/kalt geschmiedetes Eisen. Kreaturen vom Typ Tier, greifen ihn nicht an, wenn sie nicht durch Magie dazu gezwungen werden. Ein Mal am Tag kann er Schattenreise als zauberähnliche Fähigkeit wirken, wobei er seine Hexenmeisterstufe als Zauberstufe verwendet.

Himmliche Blutlinie

Du bist vom himmlischen Mächten gesegnet. Sei es durch eine Verwandtschaft mit einem himmlischen Wesen oder durch direkte göttliche Einmischung. Auch wenn die dir verliehenen Gaben dich zu einem tugendhaften Leben drängen, liegt es an dir, dein Schicksal zu entscheiden.

Klassenfertigkeit: Heilkunde

Bonuszauber: Segnen (3.), Energie widerstehen (5.), Schutzkreis gegen Böses (7.), Fluch brechen (9.), Flammenschlag (11.), Mächtige Magie bannen (13.), Verbannung (15.), Sonnenfeuer (17.), Tor (19.).

Bonustalente: Ausweichen, Angriff im Vorbeireiten, Beweglichkeit, Berittener Kampf, Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Wissen [Religion]), Waffenfinesse, Zauber ausdehnen

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister einen Zauber der Unterart Herbeizauberung wirkt, erhalten die herbei gezauberten Kreaturen eine Schadensreduzierung von SR ½ Hexenmeisterstufe/böse (Minimum 1). Dies addiert sich nicht mit irgendeiner Schadensreduzierung, die die Kreatur sowieso schon hat.

Macht des Blutes: Die himmlische Herkunft des Hexenmeisters verleiht ihm viele Fähigkeiten, doch zu einem Preis. Die Herrscher der himmlischen Ebenen beobachten ihn und seine Taten sehr genau.

Himmliches Feuer (ZF): Beginnend mit der 1. Stufe kann der Hexenmeister als Standard-Aktion einen Strahl Himmlichen Feuers abschießen. Das Ziel muss sich innerhalb von 9 m befinden und dem Hexenmeister muss ein Berührungsangriff auf Entfernung gelingen. Gegen böse Wesen verursacht das himmlische Feuer 1W4 Punkte Feuerschaden +1 für jeweils zwei Stufen als Hexenmeister. Dieser Schaden ist göttlich und wird nicht von Energieresistenzen oder Immunität betroffen. Gute Wesen heilen 1W4 Punkte Schadenspunkte +1 für jeweils zwei Stufen als Hexenmeister. Ein gutes Wesen kann von himmlischem Feuer nur ein Mal am Tag profitieren. Gegen Wesen mit einer neutralen Gesinnung hat himmlisches Feuer keinen Effekt. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Himmliche Resistenz (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Hexenmeister eine Resistenz gegen Elektrizität und Kälte von 5. Auf der 9. Stufe erhöht sich seine Resistenz jeweils auf 10.

Schwingen des Himmels (ÜF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister gefiederte Schwingen aus seinem Rücken wachsen lassen. Er kann mit einer Bewegungsrate von 18 m und einer guten Manövrierfähigkeit fliegen. Er kann diese Fähigkeit für eine Anzahl von Minuten pro Tag nutzen, die seiner Stufe als Hexenmeister entspricht. Er muss diese Zeit nicht am Stück aufbrauchen, wobei die kürzeste Zeitspanne für den Gebrauch dieser Fähigkeit eine Minute beträgt.

Überzeugung (ÜF): Ab der 15. Stufe kann der Hexenmeister eine Probe auf ein Attribut oder eine Fertigkeit, einen Angriffs- oder Rettungswurf, den er gerade gemacht hat, wiederholen. Er muss sich entscheiden, den Wurf zu wiederholen, bevor er das Ergebnis kennt. Er muss das Ergebnis des zweiten Wurfs akzeptieren, selbst wenn es schlechter ist als sein ursprünglicher Wurf. Diese Fähigkeit kann ein Mal pro Tag genutzt werden.

Himmlicher Aufstieg (ÜF): Ab der 20. Stufe durchströmen die himmlischen Mächte vollends den Körper des Hexenmeisters. Er ist immun gegen Säure, Kälte und Versteinerung. Er erhält eine Resistenz gegen Elektrizität und Feuer von 10 und einen Volksbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift. Außerdem erhält er die Fähigkeit, in Zungen zu sprechen (wie der Zauber *Zungen*). Dies ermöglicht es ihm, sich mit jedem Wesen zu verständigen, welches eine Sprache hat. Schlussendlich kann er seine *Schwingen des Himmels* unbegrenzt einsetzen.

Schicksalhafte Blutlinie

Deine Familie ist zu Großem bestimmt. Deine Geburt könnte in einer alten Prophezeiung vorhergesagt worden sein, oder du wurdest während einer seltenen Planetenkonstellation geboren. Unabhängig vom Ursprung deiner Macht bist du zu Großem bestimmt.

Klassenfertigkeit: Wissen (Geschichte)

Bonuszauber: Alarm (3.), Verschwimmen (5.), Schutz vor Energien (7.), Bewegungsfreiheit (9.), Verzauberung brechen (11.), Ablenkung (13.), Zauber zurückwerfen (15.), Moment der Eingebung (17.), Sechster Sinn (19.).

Bonustalente: Arkaner Schlag, Anführen, Ausdauer, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitfokus (Wissen [Geschichte]), Unverwundlich, Waffenfokus, Zaubereffekt maximieren.

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister einen Zauber mit dem Ziel „Persönlich“ wirkt, erhält er für eine Runde lang einen Glücksbonus in Höhe des Zaubergrades auf alle Rettungswürfe.

Macht des Blutes: Der Hexenmeister ist zu Großem bestimmt und seine Fähigkeiten dienen dazu, ihn zu schützen, bis er sein Schicksal erfüllt hat.

Berührung des Schicksals (ZF): Beginnend mit der 1. Stufe kann der Hexenmeister als Standard-Aktion ein Wesen berühren und ihm für eine Runde einen Verständnisbonus auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeit- und Rettungswürfe geben. Der Bonus entspricht der halben Stufe des Hexenmeisters (Minimum +1). Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Schicksalsbestimm (ÜF): Ab der 3. Stufe erhält der Hexenmeister einen Glücksbonus von +1 auf alle Rettungswürfe in einer Überraschungsrunde, oder wenn er anderweitig von einem Angriff keine Kenntnis hat. Ab der 7. Stufe und alle vier weiteren Stufen erhöht sich dieser Bonus um +1 bis zu einem Maximum von +5 in der 19. Stufe.

Vorherbestimmt (ÜF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister einen Angriffswurf, einen Wurf zur Bestätigung einen kritischen Treffers oder einen Zauberstufenwurf, um eine Zauberresistenz zu überwinden, wiederholen. Der Hexenmeister muss sich entscheiden, diese Fähigkeit zu nutzen, nachdem er den ersten Wurf ausgeführt hat, aber bevor dessen Ergebnis bekannt ist. Er muss das Ergebnis des zweiten Wurfs akzeptieren, auch wenn dieses schlechter ist. Auf der 9. Stufe kann er diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen. Ab der 17. Stufe kann er zwei Mal pro Tag über diese Fähigkeit verfügen.

Schicksalhafte Rettung (ÜF): Mit Erreichen der 15. Stufe ist der Hexenmeister der Erfüllung seines Schicksals schon sehr nahe. Ein Mal pro Tag, wenn ein Angriff oder Zauber genug Schaden verursacht, um ihn zu töten, kann er einen Willenswurf mit einem SG von 20 ablegen. Gelingt dieser, sinken seine Trefferpunkte auf -1 und er ist stabil. Der Bonus, den er durch die Fähigkeit Schicksalsbestimm erhält, wird bei diesem Rettungswurf mit einbezogen.

Erfülltes Schicksal (ÜF): Auf der 20. Stufe wird sich das Schicksal des Hexenmeisters erfüllen. Kritische Treffer werden gegen den Hexenmeister nur bestätigt, wenn eine natürliche 20 gewürfelt wird. Der Hexenmeister bestätigt automatisch alle kritischen Treffer. Ein Mal pro Tag gelangt ihm automatisch ein Zauberstufenwurf, um eine Zauberresistenz zu überwinden. Diese Fähigkeit muss er anstelle des Wurfs einsetzen und dies vor dem Wurf angeben.

Teuflische Blutlinie

Einer deiner Ahnen hat einen Pakt mit einem Teufel abgeschlossen, der immer noch Einfluss auf deine Familie hat. In dir manifestieren sich die Kräfte der Hölle in direkter Weise und verleihen dir außergewöhnliche Fähigkeiten. Obwohl du selbst über dein Schicksal entscheidest, fragst du dich manchmal, ob deine Bestimmung nicht in den Abgründen der Hölle liegt.

Klassenfertigkeit: Diplomatie

Bonuszauber: Schutz vor Gutem (3.), Sengender Strahl (5.), Einflüsterung (7.), Monster bezaubern (9.), Personen beherrschen (11.), Bindender Ruf (Teufel und infernalische Wesen) (13.), Mächtiges Teleportieren (15.), Wort der Macht: Betäubung (17.), Meteoritenschwarm (19.).

Bonustalente: Blind Kämpfen, Defensiver Kampfweise, Durchschlagende Zauber, Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Wissen [Die Ebenen]), Täuscher, Verbessertes Entwarnen, Zauber ausdehnen.

Geheimnis des Blutes: Immer wenn der Hexenmeister einen Zauber der Unterart Bezauberung wirkt, steigt der SG für den Rettungswurf gegen diesen Zauber um +2.

Macht des Blutes: Der Hexenmeister kann die Mächte der Hölle anrufen. Allerdings sollte er sich vor deren korruptierenden Einflüssen hüten. Jede Macht hat ihren Preis.

Verderbende Berührung (ZF): Auf der 1. Stufe kann der Hexenmeister mit einem Berührungsangriff ein Wesen erschüttern (siehe Seite 566). Der Effekt hält für eine Runde pro zwei Stufen des Hexenmeisters an (Minimum 1 Runde). Kreaturen, die durch diese Fähigkeit erschüttert werden, geben eine Aura des Bösen von sich, als wären sie ein böser Externar (siehe *Böses entdecken*). Der Effekt mehrerer Berührungen addiert sich nicht auf, aber die Dauer beginnt jeweils erneut. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Höllensresistenz (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Hexenmeister eine Resistenz gegen Feuer von 5 und einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift. Auf der 9. Stufe erhöhen sich seine Resistenz gegen Feuer auf 10 und der Bonus gegen Gift auf +4.

Höllensfeuer (ZF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister eine Säule höllischen Feuers herbeiführen. Diese Explosion mit 3 m Radius verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden pro Stufe des Hexenmeisters. Wesen im Wirkungsbereich können einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden zu halbieren. Gute Kreaturen, die diesen Rettungswurf nicht schaffen, sind für eine Anzahl von Runden erschüttert, die seiner Hexenmeisterstufe entspricht. Der SG für den Rettungswurf ist 10 + ½ Stufe des Hexenmeisters + sein CH-Modifikator. Auf der 9. Stufe kann er diese Fähigkeit ein Mal pro Tag einsetzen. Ab der 17. Stufe kann er Höllenfeuer zwei Mal und auf der 20. Stufe drei Mal pro Tag benutzen.

Auf dunklen Schwingen (ÜF): Als Standard-Aktion kann der Hexenmeister ab der 15. Stufe furchterregende Fledermausflügel aus seinem Rücken wachsen lassen. Er kann mit einer Bewegungsrate von 18 m und durchschnittlicher Manövrierfähigkeit fliegen. Der Hexenmeister kann die Schwingen als Freie Aktion wieder verschwinden lassen.

Höllennacht (ÜF): Ab der 20. Stufe ist der Hexenmeister von der Macht der Hölle vollends durchdrungen. Er ist immun gegen Feuer und Gift. Außerdem erhält er eine Resistenz gegen Säure und Kälte von 10 und kann perfekt in jeder Form von Dunkelheit bis zu einer Reichweite von 18 m sehen.

KÄMPFER

Manche Leute greifen zu den Waffen, weil sie nach Ruhm streben, andere hingegen wollen reich werden und wieder andere dürsten nach Rache. Manche Leute wollen sich im Kampf beweisen oder andere schützen. Manche kennen gar nichts anderes. Und manche beschreiten den Weg des Kriegers, um ihre Körper zu stählen und ihren Mut in den Feuern des Krieges beweisen. Kämpfer mögen die Herren des Schlachtfelds sein, doch lassen sie sich kaum verallgemeinern. Es gibt Kämpfer, die sich ganz auf das Training mit nur einer Waffe konzentrieren, während andere sich im Umgang mit möglichst allen ausbilden. Manche perfektionieren den Umgang mit der Rüstung und manche lernen exotische Kampftechniken und studieren die Kampfkunst, um sich selbst zu lebenden Waffen zu machen. Diese talentierten Kämpfer sind viel mehr als nur einfache Schläger. Sie sind es, die unter Beweis stellen, wie tödlich ihre Waffen wirklich sein können. Sie sind es, in deren Händen Metallbrocken sich in Waffen verwandeln, die ganze Königreiche in den Untergang stürzen. Sie töten Monster und machen Heere für die Schlacht bereit. Kämpfer können Soldaten, Ritter, Jäger und Taktiker sein, sie sind die Herren des Schlachtfelds: wer sich ihnen entgegen stellt, dem wird es schlecht ergehen.

Rolle: Kämpfer sind, wie es der Name ja schon sagt, hervorragende Kämpfer – besiegen ihre Feinde, beherrschen die Schlacht und überleben so manch eine Widrigkeit. Auch anderen Leuten mögen durch ihre besonderen Waffen und Methoden vielfältige Taktiken zur Verfügung stehen, doch nur die wenigsten von ihnen kommen der Kampfkraft von Kämpfern gleich.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W10

Klassenfertigkeiten

Beruf (WE), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Klettern (ST), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Überlebenskunst (WE), Wissen (Baukunst) (IN), Wissen (Gewölbekunde) (IN).

Fertigkeitspunkte je Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale des Kämpfers.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Kämpfer ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen sowie mit allen Rüstungen und mit allen Schilden (inklusive Turmschilden) geübt.

Bonustalent: Auf der 1. Stufe und dann auf jeder geraden Stufe erhält der Kämpfer ein Bonustalent, zusätzlich zu denen, die er ohnehin durch den Stufenaufstieg erhält. (So bekommt der Kämpfer jede Stufe ein Talent.) Diese Talente müssen aus einer Liste von Kampf Talenten ausgewählt werden, die manchmal auch als „Bonustalente für Kämpfer“ bezeichnet werden.

Auf der 4. Stufe und alle weiteren vier Stufen (8., 12., usw.) kann der Kämpfer ein neues Bonustalent auswählen, das er anstelle eines bisher erlernten Bonustalents erhält. Effektiv tauscht er ein altes Bonustalent gegen ein neues ein. Das alte Bonustalent darf nicht als eine Voraussetzung für ein anderes Talent, eine Prestigeklasse oder eine andere

TABELLE 3-9: KÄMPFER

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+1	+0	+0	+2	Bonustalent
2	+2	+0	+0	+3	Bonustalent, Tapferkeit +1
3	+3	+1	+1	+3	Rüstungstraining 1
4	+4	+1	+1	+4	Bonustalent
5	+5	+1	+1	+4	Waffentraining 1
6	+6/+1	+2	+2	+5	Bonustalent, Tapferkeit +2
7	+7/+2	+2	+2	+5	Rüstungstraining 2
8	+8/+3	+2	+2	+6	Bonustalent
9	+9/+4	+3	+3	+6	Waffentraining 2
10	+10/+5	+3	+3	+7	Bonustalent, Tapferkeit +3
11	+11/+6/+1	+3	+3	+7	Rüstungstraining 3
12	+12/+7/+2	+4	+4	+8	Bonustalent
13	+13/+8/+3	+4	+4	+8	Waffentraining 3
14	+14/+9/+4	+4	+4	+9	Bonustalent, Tapferkeit +4
15	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Rüstungstraining 4
16	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	Bonustalent
17	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	Waffentraining 4
18	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	Bonustalent, Tapferkeit +5
19	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	Rüstungsmeisterschaft
20	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Bonustalent, Waffenmeisterschaft

Eigenschaft verwendet worden sein. Ein Kämpfer kann ein Talent nur zu den oben angegebenen Stufen tauschen und muss beim Erreichen der Stufe zu genau dem Zeitpunkt, wo er das Bonustalent erhalten würde, die Entscheidung treffen, ob er einen Tausch durchführt oder nicht.

Tapferkeit (AF): Ab der 2. Stufe erhält ein Kämpfer einen Bonus von +1 auf Willenswürfe gegen Furcht. Der Bonus erhöht sich alle vier Stufen über der 2. Stufe um +1.

Rüstungstraining (AF): Ab der 3. Stufe lernt der Kämpfer, sich in einer Rüstung besser zu bewegen. Solange er eine Rüstung trägt, verringert sich der Rüstungsmalus um eins (bis auf ein Minimum von 0) und der maximale Geschicklichkeitsbonus, den seine Rüstung erlaubt, wird um eins erhöht. Alle weiteren vier Stufen (7., 11., 15.) verbessert sich das Rüstungstraining um einen Punkt, bis zu einem Maximum von -4 auf den Rüstungsmalus und +4 auf den maximalen Geschicklichkeitsbonus.

Außerdem kann ein Kämpfer sich in einer mittelschweren Rüstung mit seiner normalen Bewegungsrate bewegen. Ab der 7. Stufe kann sich ein Kämpfer auch in schwerer Rüstung mit seiner normalen Bewegungsrate bewegen.

Waffentraining (AF): Ab der 5. Stufe kann sich der Kämpfer aus den unten aufgelisteten Waffengruppen eine auswählen. Immer wenn er einen Angriff mit einer Waffe aus der gewählten Gruppe durchführt, erhält einen Bonus von +1 auf den Angriff und den Schaden.

Alle weiteren vier Stufen (9., 13. und 17.) lernt der Kämpfer eine weitere Waffengruppe. Er erhält dann einen Bonus von +1 auf Angriff und Schaden mit diesen Waffen, während die Boni in schon gewählten Gruppen um eins verbessert werden. Auf der 9. Stufe wählt der Kämpfer zum Beispiel eine Waffengruppe neu aus und erhält bei Waffen dieser Gruppe einen Bonus von +1, während der Bonus der Waffengruppe,

die er auf der 5. Stufe ausgewählt hatte, sich auf +2 steigert. Boni aus zwei überlappenden Gruppen addieren sich nicht. Der Kämpfer verwendet dann den besseren.

Der Kämpfer verwendet diesen Bonus auch bei jedem Kampfmanöver, das er mit einer Waffe aus dieser Waffengruppe ausführt. Der Bonus wird auch auf die Kampfmanöververteidigung angerechnet, wenn der Kämpfer sich gegen das Entwaffnen oder Zerschmettern seiner Waffe aus dieser Waffengruppe verteidigt.

Die Waffengruppen lauten wie folgt (der Spielleiter kann diese Listen ergänzen oder auch neue Waffengruppen hinzufügen):

Äxte: Beil, Streitaxt, Streithammer (leicht), Streithammer (schwer), Orkische Doppelaxt, Wurfaxt, Zweihändige Axt, Zwergische Streitaxt.

Armbrüste: Armbrust (leicht), Armbrust (schwer), Handarmbrust, Repetierarmbrust (leicht), Repetierarmbrust (schwer).

Bögen: Kurzbogen, Kompositbogen (kurz), Kompositbogen (lang), Langbogen.

Doppelwaffen: Gnomischer Hakenhammer, Kampfstab, Orkische Doppelaxt, Schreckensflegel, Doppelklingschwert, Zwergische Urgrosch.

Flegel: Morgenstern, Nunchaku, Peitsche, Schreckensflegel, Streitflegel (schwer), Stachelkette, Streitflegel.

Hämmer: Knüppel, Kriegshammer, Hammer (leicht), Streitkolben (leicht), Streitkolben (schwer), Zweihändige Keule

Klingen, Leichte: Dolch, Kama, Kukri, Kurzschwert, Rapier, Sichel, Sternmesser.

Klingen, Schwere: Bastardschwert, Elfisches Krummschwert, Krummsäbel, Krummschwert, Langschwert, Sense, Zweihänder, Doppelklingschwert.

Mönchswaffen: Kama, Kampfstab, Nunchaku, Sai, Shuriken, Siangham, Waffenloser Schlag.

Nahbereich Waffen: Panzerhandschuh, Schild (leicht), Schild (schwer), Stachelhandschuh, Stachelschild, Stofsdolch, Totschläger, Waffenloser Schlag.

Natürliche Waffen: Waffenloser Schlag und alle natürlichen Waffen wie Biss, Durchbohren, Flügel, Klaue, Schwanz.

Stangenwaffen: Glefe, Guisarme, Hellebarde, Ranseur.

Spee: Dreizack, Kurzspeer, Lanze, Langspeer, Speer, Wurfspeer.

Wurfwaffen: Blasrohr, Bolas, Dolch, Dreizack, Halbblingschleuderstab, Keule, Kurzspeer, Hammer (leicht), Netz, Schleuder, Shuriken, Speer, Sternmesser, Wurfaxt, Wurfpfeil, Wurfspeer

Rüstungsmeisterschaft (AF): Ab der 19. Stufe erhält der Kämpfer eine Schadensreduzierung von 5/–, solange er eine Rüstung oder einen Schild trägt.

Waffenmeisterschaft (AF): Auf der 20. Stufe wählt sich der Kämpfer eine Waffe aus, wie zum Beispiel ein Langschwert, eine Zweihändige Axt oder einen Langbogen. Mit dieser Waffe bestätigt er automatisch jede Bedrohungschance eines kritischen Treffers. Zusätzlich wird der Multiplikator des kritischen Treffers um eins erhöht (aus x2 wird x3 und so weiter). Solange der Kämpfer die gewählte Waffe trägt, kann er nicht entwaffnet werden.

KLERIKER

Viele Leute finden im Glauben und den Wundern der Götter ihren Sinn im Leben. Priester dienen Wesen jenseits aller sterblichen Vorstellungskraft, predigen Wunder und sorgen sich um die geistigen Bedürfnisse ihrer Gemeinden. Kleriker aber sind mehr: Sie sind Sendboten des Göttlichen und erfüllen den Willen ihrer Herren mit Hilfe ihrer Waffen und ihrer Magie. Kleriker haben sich den Geboten ihres Glaubens und den Philosophien ihrer Götter vollständig verschrieben und werden von diesen inspiriert. Es ist ihre Aufgabe, Wissen zu verbreiten und den Einfluss ihres Glaubens auszudehnen. Sie mögen sich viele Eigenschaften teilen, doch im Endeffekt sind Kleriker so unterschiedlich wie die Götter, denen sie dienen – manche bieten Heilung und die Möglichkeit zur Buße an, während andere nach Recht und Wahrheit richten



TABELLE 3-10: KLERIKER

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag													
						0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.				
1	+0	+0	+2	+2	Aura, Domänen, Gebete, Energie fokussieren 1W6	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3		4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Energie fokussieren 2W6	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4		4	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	Energie fokussieren 3W6	4	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5		4	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	Energie fokussieren 4W6	4	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6		4	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	Energie fokussieren 5W6	4	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7		4	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7	Energie fokussieren 6W6	4	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8		4	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	Energie fokussieren 7W6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
14	+10/+5	+4	+9	+9		4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Energie fokussieren 8W6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Energie fokussieren 9W6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Energie fokussieren 10W6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—

Hinweis: „+1“ repräsentiert den Domänenzauberplatz

und wieder andere Krieg und Verderben verbreiten. So unterschiedlich die Wege der Kleriker sein mögen, haben sie doch alle die mächtigsten Verbündeten und tragen die Waffen der Götter selbst.

Rolle: Kleriker sind in der Lage, die Ehre ihrer Götter im Kampf zu verteidigen. Sie sind nicht selten tapfere und fähige Kämpfer. Ihre wahre Stärke aber liegt darin, mit der Macht ihrer Götter positive oder negative Energien anzurufen, um sich und ihre Verbündeten in der Schlacht zu stärken, ihre Feinde zu behindern und ihre Gefährten zu heilen.

Gesinnung: Die Gesinnung eines Klerikers darf höchstens „einen Schritt“ von der seines Gottes abweichen. Er darf sich also einen Schritt auf einer der beiden Achsen (chaotisch-rechtschaffen oder gut-böse) zu seiner Gottheit unterscheiden.

Trefferwürfel: W8

Klassenfertigkeiten

Beruf (WE), Diplomatie (CH), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Motiv erkennen (WE), Schätzen (IN), Sprachenkunde (IN), Wissen (Adel) (IN), Wissen (Arkanes) (IN), Wissen (Geschichte) (IN), Wissen (Die Ebenen) (IN), Wissen (Religion) (IN), Zauberkunde (IN).

Fertigkeitspunkte je Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale eines Klerikers.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Kleriker ist im Umgang mit allen einfachen Waffen, mit allen leichten und mittelschweren Rüstungen und mit allen Schilden (außer

Turmschilden) geübt. Zusätzlich ist er in der bevorzugten Waffe seiner Gottheit geschult.

Aura (AF): Der Kleriker einer bösen, chaotischen, guten oder rechtschaffenen Gottheit strahlt eine starke Aura entsprechend der Gesinnung der Gottheit aus (siehe den Zauber *Böses entdecken*).

Zauber: Ein Kleriker wirkt göttliche Zauber, die er aus der Zauberliste für Kleriker auswählt (siehe Kapitel 10). Einige Zauber aus der Liste können jedoch der Ethik oder Moral seiner Gesinnung widersprechen und stehen ihm somit nicht zur Verfügung. Siehe hierzu „Böse, Chaotische, Gute und Rechtschaffene Zauber“ auf Seite 56. Ein Kleriker muss seine Zauber vorher auswählen und vorbereiten.

Um einen Zauber vorbereiten und wirken zu können, muss der Kleriker mindestens eine Weisheit von 10 + Grad des Zaubers besitzen. Der Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfs gegen die Zauber eines Klerikers ist 10 + Grad des Zaubers + WE-Modifikator des Charakters.

Wie andere Zauberwirker kann auch ein Kleriker nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern pro Tag und Grad wirken. Die Zauber pro Tag sind in Tabelle 3-10 aufgelistet. Zusätzlich erhält er noch Bonuszauber für die Höhe seines Weisheitsattributs (siehe Tabelle 1-3).

Kleriker meditieren oder beten, um ihre Zauber zu erhalten. Ein Kleriker muss eine Stunde pro Tag auswählen, die er in besinnlicher Ruhe oder Andacht verbringt, um seine Zauber wiederzuerlangen. Ruhezeiten haben keinen Einfluss auf das Vorbereiten seiner Zauber. Während seiner Meditation wählt er dann die Zauber für den Tag aus. Er kann jeden Zauber aus der Klerikerliste wählen, vorausgesetzt ihm steht der Grad des Zaubers schon zur Verfügung.

Energie fokussieren (ÜF): Jeder Kleriker kann, unabhängig von seiner Gesinnung, mit Hilfe seines heiligen oder

unheiligen Symbols über seinen Glauben Energie fokussieren, um damit eine Welle göttlicher Macht in Form von positiver oder negativer Energie frei zu setzen. Energie fokussieren kann Kreaturen in seinem Wirkungsbereich entweder heilen oder verletzen, je nachdem was für eine Energie freigesetzt wird und welche Kreaturen davon betroffen sind.

Ein guter Kleriker (oder einer, der einen guten Gott verehrt) kann nur positive Energie fokussieren, um damit Untote zu verletzen oder wahlweise lebende Kreaturen zu heilen. Ein böser Kleriker (oder einer, der einen bösen Gott verehrt) kann nur negative Energie fokussieren, um damit wahlweise lebende Wesen zu verletzen oder Untote zu heilen. Ein neutraler Kleriker, der eine neutrale Gottheit verehrt (oder einer, der sich keiner einzelnen Gottheit zugewendet hat), muss sich entscheiden, ob er positive oder negative Energie fokussieren möchte. Ist diese Wahl einmal getroffen, kann sie nicht mehr geändert werden. Von der Art der Energie, die ein Kleriker fokussieren kann, hängt auch ab, ob seine spontanen Zauber heilen oder verletzen (siehe „Spontanes Zaubern“).

Das Fokussieren von Energie erzeugt einen Impuls, der alle Wesen eines Typs (lebendig oder untot) in einem Umkreis von 9 Metern um den Kleriker betrifft. Die Menge an Schadenspunkten, die geheilt oder verursacht werden, entspricht 1W6 Schadenspunkten + je 1W6 Schadenspunkten für alle weiteren 2 Stufen jenseits der 1., die der Kleriker erreicht hat (2W6 auf der 3. Stufe, 3W6 auf der 5. usw.). Kreaturen, die durch das Fokussieren von Energie Schaden erleiden, können den Schaden mit einem erfolgreichen Willenswurf halbieren. Der Schwierigkeitsgrad dieses Rettungswurfs liegt bei 10 + ½ Stufe des Klerikers + CH-Modifikator des Klerikers. Wesen, die durch das Fokussieren von Energie geheilt werden, können nicht mehr Punkte durch die Heilung erlangen, als sie als Maximalwert haben – jegliche überschüssige Heilung geht verloren. Ein Kleriker kann diese Fähigkeit (3 + CH-Modifikator des Klerikers) Mal pro Tag einsetzen. Dies ist eine Standard-Aktion, die keinen Gelegenheitsangriff verursacht. Der Kleriker kann sich entscheiden, ob er von dem Effekt betroffen sein will oder nicht. Der Kleriker muss außerdem in der Lage sein, sein heiliges Symbol zu präsentieren, um diese Fähigkeit einsetzen zu können.

Domänen: Die Gottheit eines Klerikers beeinflusst seine Gesinnung, welche Magie er einsetzen kann, seine Werte und wie andere ihn sehen. Ein Kleriker sucht sich zwei Domänen von denen aus, die zu seiner Gottheit gehören. Ein Kleriker kann nur dann eine der Gesinnungsdomänen (Böses, Chaos, Gutes oder Ordnung) wählen, wenn seine eigene Gesinnung seiner Wahl entspricht.

Sollte der Kleriker keine einzelne Gottheit verehren, kann er auch zwei Domänen wählen, die seiner spirituellen Ausrichtung entsprechen (nach Abstimmung mit dem Spielleiter). Die Einschränkung für die Gesinnungsdomänen gilt aber auch in diesem Fall.

Jede Domäne bietet, abhängig von der Stufe des Klerikers, Domänenkräfte und eine Anzahl von Bonuszaubern. Der Kleriker erhält außerdem einen zusätzlichen Platz für Domänenzauber für jeden Grad an Zaubern, den er wirken kann. Der Kleriker muss sich jeden Tag entscheiden, welchen Domänenzauber aus den ihm zur Verfügung stehenden Domänen er für den Zauberplatz für Domänenzauber vorbereitet. Wenn sich ein Domänenzauber nicht auf der Zauberliste für den Kleriker befindet, kann er ihn nur in dem Platz für Domänenzauber vorbereiten. Domänenzauber können nicht für das spontane Zaubern eingesetzt werden. Soweit es nicht anders angegeben ist, ist das Aktivieren einer Domänenkraft eine Standard-Aktion.

Außerdem erhält der Kleriker die Kräfte beider Domänen, wenn er von seiner Stufe her hoch genug ist. Die Liste der Klerikerdomänen befindet sich am Ende des Eintrags zu dieser Klasse.

Gebet: Der Kleriker kann eine Anzahl von Gebeten vorbereiten, die der Anzahl von Zaubern des o. Grads in Tabelle 3-10 entspricht. Diese Zauber werden in Bezug auf Dauer und andere Variablen genau wie die anderen Zauber des Klerikers gehandhabt, nur dass sie nicht verbraucht werden, wenn der Kleriker sie wirkt, und erneut eingesetzt werden können.

Spontanes Zaubern: Ein guter Kleriker (oder ein neutraler Kleriker, der einen guten Gott verehrt) kann vorbereitete Zauberkraft nutzen, um sie in Heilung zu wandeln. Der



TABELLE 3-II: GOTTHEITEN VON PATHFINDER

Gottheit	Gesinnung	Beschreibung	Domänen	Bevorzugte Waffe
Erastil	RG	Gott des Ackerbaus, der Jagd, des Handels und der Familie	Gemeinschaft, Gutes, Ordnung, Pflanzen, Tiere	Langbogen
Iomedae	RG	Göttin der Ehre, der Gerechtigkeit, der Herrlichkeit und der Tapferkeit	Gutes, Herrlichkeit, Ordnung, Sonne, Krieg	Langschwert
Torag	RG	Gott der Strategie, des Schutzes und des Schmiedens	Erde, Gutes, Handwerk, Ordnung, Schutz	Kriegshammer
Sarenrae	NG	Göttin der Sonne, der Ehrlichkeit, der Heilung und der Erlösung	Feuer, Gutes, Heilung, Herrlichkeit, Sonne	Krummsäbel
Shelyn	NG	Göttin der Schönheit, der Kunst, der Liebe und der Musik	Glück, Gutes, Luft, Schutz, Verzauberung	Glefe
Desna	CG	Göttin der Träume, der Sterne, der Reisen und des Glücks	Befreiung, Chaos, Glück, Gutes, Reisen	Sternmesser
Cayden Cailean	CG	Gott der Freiheit, des Weins und der Tapferkeit	Chaos, Gutes, Reisen, Stärke, Verzauberung	Rapier
Abadar	RN	Gott der Städte, des Reichtums, der Händler und der Gesetze	Adel, Erde, Ordnung, Reisen, Schutz	Leichte Armbrust
Ironi	RN	Gott der Geschichte, des Wissens und der eigenen Perfektion	Heilung, Ordnung, Runen, Stärke, Wissen	Unbewaffneter Angriff
Goat	N	Gottheit der Natur, des Wetters und der See	Luft, Pflanzen, Tiere, Wasser, Wetter	Dreizack
Pharasma	N	GN des Schicksals, des Todes, der Prophezeiungen und der Geburt	Heilung, Ruhe, Tod, Wasser, Wissen	Dolch
Nethys	N	Gott der Magie	Magie, Runen, Schutz, Wissen, Zerstörung	Kampfstab
Gorum	CN	Gott der Stärke, des Kampfs und der Waffen	Chaos, Herrlichkeit, Krieg, Stärke, Zerstörung	Zweihandschwert
Calistria	CN	Göttin des Betrugs, der Lust und der Rache	Chaos, Glück, Tricks, Wissen, Verzauberung	Peitsche
Asmodeus	RB	Gott der Tyrannei, der Sklavenhaltung, des Stolzes und der Verträge	Böses, Feuer, Magie, Ordnung, Tricks	Streitkolben
Zon-Kuthon	RB	Gott des Neids, der Schmerzen, der Dunkelheit und des Verlusts	Böses, Dunkelheit, Ordnung, Tod, Zerstörung	Stachelkette
Urgathoa	NB	Göttin der Völlerei, der Krankheiten und der Untoten	Böses, Krieg, Magie, Stärke, Tod	Sense
Norgorber	NB	Gott der Gier, der Geheimnisse, des Gifts und des Mordes	Böses, Wissen, Tod, Tricks, Verzauberung	Kurzschwert
Lamashtu	CB	Göttin des Wahnsinns, der Monster und der Alpträume	Böses, Stärke, Tricks, Wahnsinn, Verzauberung	Krummschwert
Rovagug	CB	Gott des Zorns, der Zerstörung und der Katastrophen	Böses, Chaos, Krieg, Wetter, Zerstörung	Zweihändige Axt

Kleriker kann einen seiner vorbereiteten Zauber aufgeben, der weder Gebet noch Domänenzauber ist, um einen Heilzauber desselben Grades zu wirken. Als Heilzauber zählt jeder Zauber mit der Bezeichnung „Wunden heilen“ im Titel.

Ein böser Kleriker (oder ein neutraler Kleriker, der eine böse Gottheit verehrt) kann keinen Zauber in einen Heilzauber umwandeln, jedoch in einen Verletzungszauber des gleichen Grades (ein Verletzungszauber ist ein Zauber mit „Wunden verursachen“ im Titel).

Ein Kleriker, der weder gut noch böse ist, muss sich entscheiden, ob er Wunden heilen oder Wunden verursachen spontan zaubern möchte. Hat er diese Wahl getroffen, kann sie nicht mehr geändert werden. Diese Wahl bestimmt auch, ob er positive (heilen) oder negative (Wunden verursachen) Energie fokussieren kann (siehe Energie fokussieren).

Böse, Chaotische, Gute und Rechtschaffene Zauber: Ein Kleriker kann keinen Zauber wirken, dessen Gesinnung seiner oder der seiner Gottheit (falls er eine anbetet) entgegensteht. Zauber, die eine bestimmte Gesinnung voraussetzen, tragen eine entsprechende Bezeichnung in der Zauberbeschreibung.

Bonussprachen: Ein Kleriker kann, zusätzlich zu der Auswahl seines Volks, Bonussprachen aus der folgenden Liste wählen: Abyssisch, Celestisch und Infernalisch (die Sprache von bösen, chaotischen, guten oder rechtschaffenen Externaren).

Ehemalige Kleriker

Ein Kleriker, der grob gegen die Gebote seines Glaubens verstößt, verliert all seine Zauber und Klassenmerkmale, außer dem Umgang mit Rüstungen, Schilden und einfachen Waffen. Er kann nicht weiter als Kleriker dieses Gottes aufsteigen, bis er Buße tut (siehe die Beschreibung des Zaubers Buße).

Domänen

Ein Kleriker kann zwei Domänen aus der Liste der Domänen seiner Gottheit auswählen. Ein Kleriker ohne Gottheit kann zwei beliebige Domänen aussuchen (diese Wahl muss vom Spielleiter absegnet werden).

Domäne des Adels

Gottheiten: Abadar.
Verliehene Fähigkeiten: Du bist ein großer Anführer, eine Inspiration für alle, die den Lehren deines Glaubens folgen.

Wort der Begeisterung (ÜF): Du kannst mit einer Standard-Aktion einer Kreatur, die sich höchstens 9 m von dir entfernt befindet, ein Wort der Begeisterung zurufen. Das Ziel erhält einen Moralbonus von +2 auf seine Angriffs-, Fertigkeit-, Attributs- und Rettungswürfe für eine Anzahl von Runden, die deiner halben Klerikerstufe (Minimum 1 Runde) entspricht. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Anführen (AF): Ab der 8. Stufe erhältst du Anführen als Bonustalent. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Anführerwert, solange du den Grundsätzen deiner Gottheit (oder deines göttlichen Konzepts, falls du keine Gottheit anbetest) folgst.

Domänenzauber: 1 – Göttliche Gunst, 2 – Fesseln, 3 – Magisches Schutzgewand, 4 – Lügen erkennen, 5 – Mächtiger Befehl, 6 – Geas/Auftrag, 7 – Abstoßung, 8 – Aufforderung, 9 – Sturm der Vergeltung.

Domäne der Befreiung

Gottheiten: Desna.
Verliehene Fähigkeiten: Du bist ein Freigeist und ein überzeugter Gegner aller, die versklaven oder unterdrücken.

Freiheit (ÜF): Du hast die Fähigkeit, Beeinträchtigungen deiner Bewegungsmöglichkeiten zu ignorieren. Für eine Anzahl von Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, kannst du dich normal bewegen, unabhängig von magischen Effekten, die die Bewegung einschränken, als stündest du unter dem Effekt des Zaubers *Bewegungsfreiheit*. Dieser Effekt tritt automatisch ein, sobald er angewandt wird. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Ruf der Freiheit (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du für eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, eine Aura der Freiheit mit einem Radius von 9 m ausstrahlen. Verbündete innerhalb des Wirkungsbereichs können nicht von den Zuständen festgesetzt, verwirrt, verängstigt, in Panik, gelähmt, im Haltegriff oder erschüttert betroffen werden. Die Aura unterdrückt die Wirkung dieser Zustände jedoch nur. Verlässt die betroffene Kreatur den Wirkungsbereich oder endet die Wirkung, setzt der Zustand wieder ein. Die Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – Furcht bannen, 2 – Lähmung aufheben, 3 – Fluch brechen, 4 – Bewegungsfreiheit, 5 – Verzauberung brechen, 6 – Mächtige Magie bannen, 7 – Zuflycht, 8 – Gedankenleere, 9 – Befreiung.

Domäne des Bösen

Gottheiten: Asmodeus, Lamashtu, Norgorber, Rovagug, Urgathoa, Zon-Kuthon.

Verliehene Fähigkeiten: Du bist hinterlistig und grausam und hast dich gänzlich – mitsamt deiner Seele – dem Bösen verschrieben.

Hauch des Bösen (ZF): Du kannst eine Kreatur mit Hilfe eines Berührungsangriffs im Nahkampf kränkelnd machen. Während die Kreatur kränkelt, gilt sie für die Zwecke des Wirkens eines Zaubers der bösen Kategorie als gut gesinnt. Die Wirkung hält für eine Anzahl von Runden an, die deiner halben Klerikerstufe entspricht (Minimum 1 Runde). Du kannst die Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Sense des Bösen (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du einer Waffe durch Berührung für eine Anzahl von Runden, die deiner halben Klerikerstufe entspricht, die besondere Waffeneigenschaft *Unheilig* verleihen. Auf der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit nur einmal am Tag einsetzen, und später je ein weiteres Mal am Tag für alle 4 weiteren Stufen.

Domänenzauber: 1 – Schutz vor Gutem, 2 – Waffengesinnung (nur Böse), 3 – Schutzkreis gegen Gutes, 4 – Unheilige Plage, 5 – Gutes bannen, 6 – Untote erschaffen, 7 – Blasphemie, 8 – Unheilige Aura, 9 – Monster herbeizaubern IX (nur böse Kreaturen).

Domäne des Chaos

Gottheiten: Calistria, Cayden Cailean, Desna, Gorum, Lamashtu, Rovagug.

Verliehene Fähigkeiten: Deine Berührung lässt das Chaos in Lebewesen und Waffen fließen. Du schwelgst in Allem, was anarchisch ist.

Hauch des Chaos (ZF): Du kannst eine Kreatur mit Chaos erfüllen, indem du einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführst. Jedes Mal, wenn diese Kreatur in der nächsten

Runde dann 1W20 würfelt, muss sie zweimal würfeln und das schlechtere Resultat verwenden. Du kannst die Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Chaosklinge (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du eine Waffe durch Berührung für eine Anzahl an Runden in Höhe deiner halben Klerikerstufe zu einer *Waffe der Anarchie* verzaubern. Auf der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit nur einmal am Tag einsetzen, und später je ein weiteres Mal am Tag für alle 4 weiteren Stufen.

Domänenzauber: 1 – Schutz vor Ordnung, 2 – Waffengesinnung (nur Chaos), 3 – Schutzkreis gegen Ordnung, 4 – Chaoshammer, 5 – Rechtschaffenes bannen, 6 – Gegenstände beleben, 7 – Wort des Chaos, 8 – Schutzmantel des Chaos, 9 – Monster herbeizaubern IX (nur chaotische Kreaturen).

Domäne der Dunkelheit

Gottheiten: Zon-Kuthon.

Verliehene Fähigkeiten: Du kannst die Schatten und die Dunkelheit manipulieren. Außerdem erhältst du Blind kämpfen als Bonustalent.

Hauch der Dunkelheit (ZF): Mit einem Berührungsangriff kannst du das Sichtfeld einer Kreatur mit Schatten und Dunkelheit erfüllen. Die berührte Kreatur behandelt alle anderen Wesen, als ob sie Tarnung hätten, und erhält eine 20% Fehlschlagchance auf alle Angriffswürfe. Dieser Effekt dauert für eine Anzahl von Runden an, die der Hälfte deiner Klerikerstufe entspricht (Minimum 1 Runde). Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Augen der Dunkelheit (ÜF): Ab der 8. Stufe wird deine Sicht niemals durch die Lichtverhältnisse eingeschränkt, selbst in absoluter oder magischer Dunkelheit. Du kannst diese Fähigkeit für eine Anzahl von Runden an Tag einsetzen, die der Hälfte deiner Klerikerstufe entspricht. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – Verhüllender Nebel, 2 – Blind- oder Taubheit verursachen (nur Blindheit), 3 – Undurchdringliche Dunkelheit, 4 – Schattenbeschörung, 5 – Monster herbeirufen V (ruft 1W3 Schatten herbei), 6 – Schattenreise, 7 – Wort der Macht: Blindheit, 8 – Mächtige Schattenherverrufung, 9 – Schatten.

Domäne der Erde

Gottheiten: Abadar, Torag.

Verliehene Fähigkeiten: Du herrschst über Erde, Metall und Stein, kannst Säuregeschosse aussenden und gebietest über Erdkreaturen.

Säuregeschoss (ZF): Du kannst mit einer Standard-Aktion einen Säuregeschoss auf einen Feind schleudern, der sich nicht weiter als 9 m von dir entfernt befindet. Dies gilt als Berührungsangriff auf Entfernung. Dieses Säuregeschoss verursacht 1W6 Punkte Säureschaden +1 pro zwei Klerikerstufen. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Säureresistenz (AF): Auf der 6. Stufe erhältst du Säureresistenz 10, auf der 12. Stufe Säureresistenz 20 und auf der 20. Stufe wirst du immun gegen Säure.

Domänenzauber: 1 – Magischer Stein, 2 – Erde und Gestein erweichen, 3 – Stein formen, 4 – Steindornen, 5 – Steinwand, 6 – Steinhaut, 7 – Elementargestalt IV (nur Erde), 8 – Erdbeben, 9 – Elementarhorde (nur Erde).

Domäne des Feuers

Gottheiten: Asmodeus, Sarenrae.

Verliehene Fähigkeiten: Du kannst Feuer herbeirufen, gebietet über Kreaturen des Infernos und dein Fleisch kann niemals verbrennen.

Feuerpfeil (ZF): Mit einer Standard-Aktion kannst du einen versengenden Pfeil heiligen Feuers aus deiner ausgestreckten Hand schießen lassen. Du kannst eine Kreatur als Ziel bestimmen, die sich nicht weiter als 9m von dir entfernt befindet. Dies gilt als Berührungsangriff auf Entfernung. Dieser Feuerpfeil verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden +1 pro zwei Klerikerstufen. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Feuerresistenz (AF): Auf der 6. Stufe erhältst du Feuerresistenz 10, auf der 12. Stufe Feuerresistenz 20 und auf der 20. Stufe wirst du immun gegen Feuer.

Domänenzauber: 1 – *Brennende Hände*, 2 – *Flammen erzeugen*, 3 – *Feuerball*, 4 – *Feuerwand*, 5 – *Feuerschild*, 6 – *Feuersaat*, 7 – *Elementargestalt IV* (nur Feuer), 8 – *Flammende Wolke*, 9 – *Elementarhorde* (nur Feuer).

Domäne der Gemeinschaft

Gottheiten: Erastil.

Verliehene Fähigkeiten: Du kannst mit deiner Berührung Wunden heilen und deine Gegenwart stärkt das Gemeinschaftsgefühl und beruhigt die Gemüter.

Beruhigende Berührung (ZF): Du kannst eine Kreatur mit einer Standard-Aktion berühren, um bei ihr 1W6 Punkte + 1 je Klerikerstufe nichttödlichen Schaden zu heilen. Die Berührung entfernt außerdem die Zustände erschöpft, verängstigt und kränkelnd (hat jedoch keinen Einfluss auf ernsthaftere Zustände). Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Einheit (ÜF): Ab der 8. Stufe, wenn immer du und einer oder mehrere deiner Verbündeten innerhalb von 9m Ziel eines Zaubers oder Effektes sind, kannst du diese Fähigkeit einsetzen, um damit deinen Verbündeten zu ermöglichen, deinen Rettungswurf anstelle ihres eigenen einzusetzen. Jeder Verbündete muss dies für sich selbst entscheiden, bevor der Wurf gemacht wird. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Augenblickliche Aktion. Auf der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit nur einmal am Tag einsetzen, und später je ein weiteres Mal am Tag für alle 4 weiteren Stufen.

Domänenzauber: 1 – *Segnen*, 2 – *Anderen schützen*, 3 – *Gebet*, 4 – *Zauberkräfte verleihen*, 5 – *Telepathisches Band*, 6 – *Heldenmahl*, 7 – *Zuflucht*, 8 – *Massen-Kritische Wunden heilen*, 9 – *Wunder*.

Domäne des Glücks

Gottheiten: Calistria, Desna, Shelyn.

Verliehene Fähigkeiten: Du bist vom Glück gesegnet und deine schiere Anwesenheit kann günstige Umstände herbeiführen.

Glückspilz (ZF): Du kannst eine willfähige Kreatur mit einer Standard-Aktion berühren und sie zu einem Glückspilz machen. Jedes Mal, wenn das Ziel in der nächsten Runde 1W20 würfelt, darf es zweimal würfeln und das bessere Ergebnis verwenden. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Gunst des Schicksals (AF): Ab der 6. Stufe kannst du als Augenblickliche Aktion einen beliebigen W20-Wurf wiederholen, den du gerade ausgeführt hast, bevor das Ergebnis des Wurfs bekannt gegeben worden ist. Du musst das Ergebnis

des Wiederholungswurfs nehmen, auch wenn er schlechter als der ursprüngliche Wurf ist. Du kannst diese Fähigkeit auf der 6. Stufe einmal am Tag einsetzen, und ein weiteres Mal am Tag für alle zusätzlichen sechs Klerikerstufen, die du erreicht hast.

Domänenzauber: 1 – *Zielsicherer Schlag*, 2 – *Beistand*, 3 – *Schutz vor Energien*, 4 – *Bewegungsfreiheit*, 5 – *Verzauberung brechen*, 6 – *Ablenkung*, 7 – *Zauber zurückwerfen*, 8 – *Moment der Eingebung*, 9 – *Wunder*.

Domäne des Guten

Gottheiten: Cayden Cailean, Desna, Erastil, Iomedae, Sarenrae, Shelyn, Torag.

Verliehene Fähigkeiten: Du hast dein Leben und deine Seele dem Guten und der Reinheit verschrieben.

Hauch des Guten (ZF): Du kannst eine Kreatur mit einer Standard-Aktion berühren, um ihr einen göttlichen Bonus in Höhe deiner halben Klerikerstufe für eine Runde (Minimum 1) auf ihre Angriffs-, Fertigkeiten-, Attributs- oder Rettungswürfe zu verleihen. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Heilige Lanze (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du eine deiner Waffen durch Berührung für eine Anzahl von Runden, die deiner halben Klerikerstufe entspricht, die besondere Waffeneigenschaft *Heilig* verleihen. Auf der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit nur einmal am Tag einsetzen, und später je ein weiteres Mal am Tag für alle vier weiteren Stufen.

Domänenzauber: 1 – *Schutz vor Bösem*, 2 – *Waffengesimung* (nur Gut), 3 – *Schutzkreis gegen Böses*, 4 – *Heiliger Schlag*, 5 – *Böses bannen*, 6 – *Klingenbarriere*, 7 – *Heiliges Wort*, 8 – *Heilige Aura*, 9 – *Monster herbeizaubern IX* (nur gute Kreaturen).

Domäne des Handwerks

Gottheiten: Torag.

Verliehene Fähigkeiten: Du kannst Gegenstände und auch belebte Gegenstände reparieren, und Objekte aus dem Nichts erschaffen.

Handwerkertrick (ZF): Du kannst den Zauber *Ausbessern* nach Belieben wirken, indem du deine Klerikerstufe als Zauberstufe anwendest, um Gegenstände zu reparieren. Außerdem kannst du Gegenstände und Konstrukte mit einem Berührungsangriff im Nahkampf beschädigen. Dieser Angriff provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Gegenstände und Konstrukte nehmen 1W6 Schadenspunkte +1 pro 2 Klerikerstufen. Dieser Angriff umgeht jegliche Schadensreduzierung oder Härte in Höhe deiner Klerikerstufe. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Tanzende Waffen (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du einer Waffe durch Berührung für 4 Runden die besondere Waffeneigenschaft *tanzend* verleihen. Auf der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit nur einmal am Tag einsetzen, und später je ein weiteres Mal am Tag für alle vier weiteren Stufen.

Domänenzauber: 1 – *Seil beleben*, 2 – *Holz formen*, 3 – *Stein formen*, 4 – *Niedere Erschaffung*, 5 – *Verarbeitung*, 6 – *Höhere Erschaffung*, 7 – *Eisenwand*, 8 – *Statue*, 9 – *Regenbogensphäre*.

Domäne der Heilung

Gottheiten: Irori, Phrasma, Sarenrae.

Verliehene Fähigkeiten: Deine Berührung vertreibt Tod und Pein, deine Heilmagie ist besonders belebend und stark.

Abwendung des Todes (ZF): Du kannst eine Kreatur mit einer Standard-Aktion berühren und dabei 1W4 Schadenspunkte heilen +1 pro 2 Klerikerstufen. Du kannst diese Fähigkeit nur bei einer Kreatur anwenden, die weniger als 0 Trefferpunkte hat. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Segen des Heilers (ÜF): Ab der 6. Stufe werden alle Heilzauber behandelt, als wären sie verstärkt, und erhöhen damit den geheilten Schaden um die Hälfte (+50 %). Dies wird nicht auf den Schaden angewandt, der mit einem Heilzauber bei Untoten verursacht wird. Dieser Effekt addiert sich nicht mit dem metamagischen Talent *Zauber verstärken*.

Domänenzauber: 1 – *Leichte Wunden heilen*, 2 – *Mittelschwere Wunden heilen*, 3 – *Schwere Wunden heilen*, 4 – *Kritische Wunden heilen*, 5 – *Lebensatem*, 6 – *Heilung*, 7 – *Regeneration*, 8 – *Massen-Kritische Wunden heilen*, 9 – *Massenheilung*.

Domäne der Herrlichkeit

Gottheiten: Gorum, Iomedae, Sarenrae.

Verliehene Fähigkeiten: Du bist von der Herrlichkeit des Göttlichen durchdrungen und bist ein wahrer Feind der Untoten. Fokussierst du Energien gegen Untote, so erhöht sich der SG um 2, um den Schaden zu halbieren.

Hauch der Herrlichkeit (ZF): Du kannst deine Hand in göttlichem Glanz erstrahlen lassen, was es dir ermöglicht, eine Kreatur als Standard-Aktion zu berühren, um ihr einen Bonus in Höhe deiner Klerikerstufe auf einen einzelnen Fertigkeiten- oder Attributswurf zu verleihen, der auf Charisma basiert. Diese Fähigkeit dauert bis zu einer Stunde an oder solange, bis der Bonus auf einen Wurf angewandt wurde. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Gegenwart des Göttlichen (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du pro Tag für eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, eine Aura der göttlichen Gegenwart mit einem Radius von 9m ausstrahlen. Alle Verbündeten in dieser Aura werden behandelt, als stünden sie unter der Wirkung des Zaubers *Heiligtum* mit einem SG von 10 + deiner halben Klerikerstufe + dein WE-Modifikator. Die Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen. Das Aktivieren dieser Fähigkeit ist eine Standard-Aktion. Wenn einer deiner Verbündeten den Bereich verlässt oder einen Angriff macht, endet der Effekt für dich und deine Verbündeten.

Domänenzauber: 1 – *Schild des Glaubens*, 2 – *Waffe weihen*, 3 – *Gleißendes Licht*, 4 – *Heiliger Schlag*, 5 – *Gerechte Macht*, 6 – *Tod den Untoten*, 7 – *Heiliges Schwert*, 8 – *Heilige Aura*, 9 – *Tor*.

Domäne des Krieges

Gottheiten: Gorum, Iomedae, Rovagug, Urgathoa.

Verliehene Fähigkeiten: Du bist ein Kreuzritter deiner Gottheit, immer bereit und willig, zur Verteidigung deines Glaubens zu kämpfen.

Schlachtenwut (ZF): Du kannst eine Kreatur mit einer Standard-Aktion berühren und ihr damit für eine Runde einen Bonus auf Schadenswürfe im Nahkampf verleihen, der deiner halben Klerikerstufe (Minimum +1) entspricht. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Waffenmeister (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du als Schnelle Aktion pro Tag für eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, ein Kampftalent erhalten. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen und du darfst

dir jedes Mal, wenn du diese Fähigkeit benutzt, ein anderes Talent aussuchen. Du musst aber auch die Voraussetzungen erfüllen, um das Talent einsetzen zu können.

Domänenzauber: 1 – *Magische Waffe*, 2 – *Waffe des Glaubens*, 3 – *Magisches Schutzgewand*, 4 – *Göttliche Macht*, 5 – *Flammenschlag*, 6 – *Klingenbarriere*, 7 – *Wort der Macht: Blindheit*, 8 – *Wort der Macht: Betäubung*, 9 – *Wort der Macht: Tod*.

Domäne der Luft

Gottheiten: Gozreh, Shelyn.

Verliehene Fähigkeiten: Du kannst Nebel, Wind und Blitze manipulieren, mit Luftwesen verkehren und bist widerstandsfähig gegen Elektrizitätsschaden.

Blitzschlag (ZF): Du kannst mit einer Standard-Aktion einen Bogen elektrischer Energie auf einen Feind schleudern, der sich nicht weiter als 9m von dir entfernt befindet. Dies gilt als Berührungsangriff auf Entfernung. Der Blitzschlag verursacht 1W6 Punkte elektrischen Schaden +1 pro zwei Klerikerstufen. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Elektrizitätsresistenz (AF): Auf der 6. Stufe erhältst du Elektrizitätsresistenz 10, auf der 12. Stufe Elektrizitätsresistenz 20 und auf der 20. Stufe wirst du immun gegen Elektrizität.

Domänenzauber: 1 – *Verhüllender Nebel*, 2 – *Windwall*, 3 – *Gasförmige Gestalt*, 4 – *Luftwandeln*, 5 – *Windkontrolle*, 6 – *Kugelblitz*, 7 – *Elementargestalt IV* (nur Luft), 8 – *Wirbelwind*, 9 – *Elementarhorde* (nur Luft).

Domäne der Magie

Gottheiten: Asmodeus, Nethys, Urgathoa.

Verliehene Fähigkeiten: Du bist ein wahrer Student aller mystischen Dinge und erblickst die Göttlichkeit in der Reinheit der Magie.

Hand des Akolythen (ÜF): Du kannst deine Nahkampfwaffe dazu bringen, aus deiner Hand zu fliegen und auf einen Feind einzuschlagen, bevor sie sofort wieder zurückkehrt. Als Standard-Aktion kannst du einen einzelnen Angriff mit einer Nahkampfwaffe in einer Reichweite von 9m ausführen. Dieser Angriff wird als Fernkampfangriff mit einer geworfenen Waffe behandelt, außer, dass du deinen WE-Modifikator anstelle des GE-Modifikators hinzu addierst (Schaden hängt immer noch von Stärke ab). Diese Fähigkeit kann nicht für ein Kampfmanöver eingesetzt werden. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Magiebbende Berührung (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du mit einem Berührungsangriff im Nahkampf ein gezieltes *Magie bannen* wirken. Auf der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit nur einmal am Tag einsetzen, und später je ein weiteres Mal am Tag für alle vier weiteren Klerikerstufen.

Domänenzauber: 1 – *Identifizieren*, 2 – *Magischer Mund*, 3 – *Magie bannen*, 4 – *Zauberkräfte verleihen*, 5 – *Zauberresistenz*, 6 – *Antimagisches Feld*, 7 – *Zauber zurückwerfen*, 8 – *Schutz vor Zaubern*, 9 – *Magische Auftrennung*.

Domäne der Ordnung

Gottheiten: Abadar, Asmodeus, Erastil, Iomedae, Irori, Torag, Zon-Kuthon.

Verliehene Fähigkeiten: Du folgst einem strikten und geordneten Kodex an Gesetzen und erreichst auf diesem Wege Erleuchtung.

Hauch der Ordnung (ZF): Du kannst eine willfähige Kreatur mit einer Standard-Aktion berühren, um sie mit der Macht göttlicher Ordnung zu erfüllen, die es ihr erlaubt, alle ihre Angriffs-, Fertigkeiten-, Attributs- oder Rettungswürfe für eine Runde zu betrachten, als hätte der zugrunde liegende Würfelwurf von 1W20 als Ergebnis eine 11 gehabt. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Stab der Ordnung (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du eine Waffe durch Berührung für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner halben Klerikerstufe zu einer Waffe des Grundsatzes verzaubern. Ab der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit nur einmal am Tag einsetzen und später je ein weiteres Mal am Tag für alle 4 weiteren Stufen.

Domänenzauber: 1 – Schutz vor Chaos, 2 – Waffengesinnung (nur Rechtschaffen), 3 – Schutzkreis gegen Chaos, 4 – Zorn der Ordnung, 5 – Chaotisches bannen, 6 – Monster festhalten, 7 – Diktum, 8 – Schild der Ordnung, 9 – Monster herbeizaubern IX (nur rechtschaffene Kreaturen).

Domäne der Pflanzen

Gottheiten: Erastil, Gozreh.
Verliehene Fähigkeiten: Du findest Frieden im Grünen, kannst dir abwehrende Dornen wachsen lassen und mit Pflanzen kommunizieren.

Holzfaust (ÜF): Als eine Freie Aktion können deine Hände so hart wie Holz werden, bedeckt mit winzigen Dornen. Solange Holzfaust wirkt, führen deine waffenlosen Angriffe nicht zu Gelegenheitsangriffen, verursachen tödlichen Schaden und erhalten einen Schadensbonus in Höhe deiner halben Klerikerstufe (Minimum +1). Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Runden am Tag einsetzen. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Dornenrüstung (ÜF): Ab der 6. Stufe kannst du im Rahmen einer freien Aktion eine Vielzahl von Holzdornen aus deiner Haut schießen lassen. Solange du die Dornenrüstung trägtst, nehmen Gegner, die dich mit einem waffenlosen Schlag oder einer Nahkampfwaffe ohne Reichweite angreifen, 1W6 Schadenspunkte +1 je 2 Klerikerstufen. Du kannst diese Fähigkeit pro Tag für eine Anzahl an Runden einsetzen, die deiner Klerikerstufe entspricht. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – Verstricken, 2 – Rindenhaut, 3 – Pflanzenwachstum, 4 – Pflanzen befehlen, 5 – Dornenwand, 6 – Holz zurückernt, 7 – Pflanzen beleben, 8 – Pflanzen kontrollieren, 9 – Modernder Schlurfer.

Domäne der Reisen

Gottheiten: Abadar, Cayden Cailean, Desna.
Verliehene Fähigkeiten: Du bist ein Entdecker und findest Erleuchtung in den simplen Freuden des Reisens, sei es zu Fuß, in einem Gefährt oder mittels Magie. Erhöhe deine normale Bewegungsrate um 3 m.

Flinkfuß (ÜF): Mit einer Freien Aktion kannst du für eine Runde eine erhöhte Beweglichkeit erlangen. Für die nächste Runde ignorierst du jegliches schwieriges Gelände und erhältst keine Nachteile durch eine Bewegung durch solches. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Dimensionssprung (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du dich pro Tag mit einer Bewegungsaktion bis zu 3 m pro Zauberstufe weit teleportieren. Das Teleportieren muss in Schritten

von 1,50 m vorgenommen werden und provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Du kannst auch andere bereitwillige Kreaturen mitnehmen, muss dann aber auch die entsprechende Entfernung für jede dieser Kreaturen ausgeben.

Domänenzauber: 1 – Lange Schritte, 2 – Gegenstand aufspüren, 3 – Fliegen, 4 – Dimensionstür, 5 – Teleportieren, 6 – Weg finden, 7 – Mächtiges Teleportieren, 8 – Äthertor, 9 – Astrale Projektion.

Domäne der Ruhe

Gottheiten: Pharasma.
Verliehene Fähigkeiten: Du siehst den Tod als etwas, das man nicht fürchten muss, sondern als letzte Ruhe nach einem Leben, das gut gelebt worden ist. Das Stigma des Untodes ist eine Verhöhnung von allem, was dir wichtig ist.

Sanfter Schlaf (ZF): Deine Berührung erfüllt eine Kreatur mit Lethargie, was für eine lebendige Kreatur nach einem Berührungsangriff zur Folge hat, dass sie für 1 Runde wankend ist. Wenn du eine wankende, lebende Kreatur berührst, fällt diese Kreatur für eine Runde in Schlaf. Untote Kreaturen, die berührt werden, sind wankend für eine Anzahl von Runden, die deinem WE-Modifikator entspricht. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Schutz vor dem Tod (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du eine Aura mit einem Radius von 9 m ausstrahlen, die für eine Anzahl an Runden pro Tag, die deiner Klerikerstufe entspricht, gegen den Tod schützt. Lebende Kreaturen innerhalb des Bereichs sind immun gegen Todeseffekte, Energieentzug und Effekte, die negative Stufen verursachen. Negative Stufen, welche die Kreatur schon vorher hatte, werden zwar nicht durch die Schutzaura entfernt, dafür aber zumindest außer Kraft gesetzt, solange die Kreatur sich innerhalb des Wirkungsbereichs aufhält. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – Totenwache, 2 – Sanfte Ruhe, 3 – Mit Toten sprechen, 4 – Todesschutz, 5 – Schneller Tod, 6 – Tod den Untoten, 7 – Zerstörung, 8 – Wellen der Entkräftung, 9 – Wegeschrei der Todesfee.

Domäne der Runen

Gottheiten: Irori, Nethys.
Verliehene Fähigkeiten: In fremdartigen und mystischen Runen findest du mächtige Magie. Du erhältst Schriftrolle anfertigen als Bonustalent.

Rune der Entladung (ZF): Du kannst mit einer Standard-Aktion eine Rune der Entladung in einem angrenzenden Bereich erschaffen. Jede Kreatur, die diesen Bereich betritt, erleidet 1W6 Schadenspunkte +1 pro 2 Klerikerstufen. Die Rune verursacht entweder Säure-, Kälte-, Feuer- oder elektrischen Schaden, je nachdem was du bei Erschaffung der Rune festgelegt hast. Die Rune selbst ist unsichtbar undährt eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, oder bis sie sich entladen hat. Du kannst eine Rune nicht in einem Bereich erschaffen, in dem eine Kreatur steht. Diese Rune zählt als ein Zauber der 1. Stufe, wenn es um das Bannen von Zaubern geht. Sie kann mit einem Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung (SG 26) entdeckt werden, und zum Entschärfen benötigt man einen Fertigkeitwurf auf Mechanismus ausschalten (SG 26). Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Zauberrune (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du einen weiteren Zauber, den du wirkst, an eine deiner Runen der Entladung

koppeln, was zur Folge hat, dass dieser Zauber die Kreatur betrifft, die die Rune ausgelöst hat, zusätzlich zum Schaden. Dieser Zauber muss mindestens einen Grad geringer sein, als der Zauber des höchsten Klerikergrades, den du wirken kannst, und er muss mindestens eine oder mehrere Kreaturen als Ziel haben. Unabhängig von der Anzahl der Ziele, die dieser Zauber normalerweise betrifft, betrifft er nur die Kreatur, die die Rune ausgelöst hat.

Domänenzauber: 1 – Austilgen, 2 – Verborgene Seite, 3 – Glycerie der Abwehr, 4 – Explosive Runen, 5 – Schwächerer Bindender Ruf, 6 – Mächtige Glycerie der Abwehr, 7 – Sofortige Herbeizauberung, 8 – Symbol des Todes, 9 – Kreis der Teleportation.

Domäne des Schutzes

Gottheiten: Abadar, Nethys, Shelyn, Torag.
Verliehene Fähigkeiten: Dein Glaube ist die stärkste Quelle deines Schutzes, und du kannst diesen Glauben einsetzen, um andere zu verteidigen. Außerdem erhältst du einen Resistenzbonus von +1 auf Rettungswürfe. Dieser Bonus erhöht sich um weitere +1 für alle fünf Klerikerstufen, die du erreicht hast.

Hauch der Resistenz (ZF): Als Standard-Aktion kannst du einen Verbündeten berühren und ihm 1 Minute lang deinen Resistenzbonus verleihen. Wenn du dies tust, verlierst du selbst für 1 Minute deinen Resistenzbonus, der dir von der Domäne des Schutzes verliehen wurde. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Aura des Schutzes (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du pro Tag für eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, eine Aura des Schutzes mit einem Radius von 9 m ausstrahlen. Du und alle deine Verbündeten innerhalb der Aura erhalten einen Ablenkungsbonus von +1 auf die RK und eine Resistenz von 5 gegen alle Elemente (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure und Schall). Der Ablenkungsbonus steigt alle vier Klerikerstufen über der achten um +1. Ab der 14. Stufe steigt die Resistenz gegen alle Elemente auf 10. Die Runden, in denen die Fähigkeit genutzt wird, müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – Heiligtum, 2 – Anderen schützen, 3 – Schutz vor Energien, 4 – Immunität gegen Zauber, 5 – Zauberresistenz, 6 – Antimagisches Feld, 7 – Abstoßung, 8 – Gedankenleere, 9 – Regenbogensphäre.

Domäne der Sonne

Gottheiten: Iomedae, Sarenrae.
Verliehene Fähigkeiten: Du erblickst die Wahrheit in dem reinen und brennenden Licht der Sonne und kannst auf ihren Segen oder ihren Zorn zählen, um große Werke zu vollbringen.

Segnung der Sonne (ZF): Wenn du positive Energie fokussierst, um untote Kreaturen zu verletzen, addierst du deine Klerikerstufe zum verursachten Schaden. Untote addieren ihre Resistenz gegen Fokussieren nicht zu ihren Rettungswürfen, wenn du positive Energie fokussierst.

Nimbus des Lichts (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du einen Nimbus des Lichts mit einem Radius von 9 m für eine Anzahl an Runden pro Tag ausstrahlen, die deiner Klerikerstufe entspricht. Dies wirkt wie der Zauber Tageslicht. Außerdem erleiden Untote in diesem Radius jede Runde, die sie in diesem Radius bleiben, eine Anzahl von Schadenspunkten, die deiner Klerikerstufe entspricht. Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten aus der Kategorie Dunkelheit werden

automatisch gebannt, wenn sie in diesen Nimbus gebracht werden. Die Runden, in denen die Fähigkeit genutzt wird, müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – Elementen trotzen, 2 – Metall erhitzen, 3 – Gleißendes Licht, 4 – Feuerschild, 5 – Flammenschlag, 6 – Feuersaat, 7 – Sonnenstrahl, 8 – Sonnenfeuer, 9 – Regenbogensphäre.

Domäne der Stärke

Gottheiten: Cayden Cailean, Gorum, Irori, Lamashtu, Urgathoa.
Verliehene Fähigkeiten: In Stärke und Muskelkraft liegt die Wahrheit – dein Glaube verleiht dir ungläubliche Kraft und Macht.

Kraftschub (ZF): Du kannst eine Kreatur mit einer Standard-Aktion berühren und ihr damit große Kraft verleihen. Das Ziel kann die nächste Runde auf Würfe für den Nahkampfangriff, auf Kampfanöverproben, die auf Stärke basieren, auf Stärke basierende Fertigkeitwürfe und auf Stärkewürfe einen Verbesserungsbonus addieren, welcher der Hälfte deiner Klerikerstufe entspricht (mindestens +1). Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Macht der Götter (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du pro Tag für eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, deine Klerikerstufe als Verbesserungsbonus auf deinen Stärkewert addieren. Der Bonus gilt sowohl für Stärkewürfe als auch für Würfe auf Fertigkeiten, die auf Stärke basieren. Die Runden, in denen die Fähigkeit genutzt wird, müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – Person vergrößern, 2 – Bärenstärke, 3 – Magisches Schutzgewand, 4 – Immunität gegen Zauber, 5 – Gerechte Macht, 6 – Steinhaut, 7 – Zugreifende Hand, 8 – Geballte Faust, 9 – Zerdrückende Hand.

Domäne der Tiere

Gottheiten: Erastil, Gozreh.
Verliehene Fähigkeiten: Du kannst problemlos mit Tieren sprechen oder dich mit ihnen anfreunden. Außerdem behandelst du die Fertigkeit Wissen (Natur) als Klassenfertigkeit.

Mit Tieren sprechen (ZF): Du kannst mit Tieren sprechen, wie durch den gleichnamigen Zauber. Dies kannst du je Tag für eine Anzahl von Runden machen, die 3 + deine Klerikerstufe entspricht.

Tiergefährte (AF): Auf der 4. Stufe tritt ein Tiergefährte in deine Dienste. Die angewandte Druidenstufe für diese Fähigkeit entspricht deiner Klerikerstufe – 3. (Druiden, die diese Fähigkeit über ihren Bund mit der Natur erhalten, rechnen mit ihrer Druidenstufe – 3, um die Eigenschaften ihres Tiergefährten zu bestimmen.)

Domänenzauber: 1 – Tiere beruhigen, 2 – Tier festhalten, 3 – Tier beherrschen, 4 – Verbündeten der Natur herbeizaubern IV (nur Tiere), 5 – Bestiengestalt III, 6 – Schutzhülle gegen Lebendes, 7 – Tierform, 8 – Verbündeten der Natur herbeizaubern VIII (nur Tiere), 9 – Gestaltwandel.

Domäne des Todes

Gottheiten: Norgorber, Pharasma, Urgathoa, Zon-Kuthon.
Verliehene Fähigkeiten: Du kannst mit deiner Berührung blutende Wunden verursachen und fühlst dich in der Gegenwart von Toten heimisch.

Blutige Hand (ZF): Du kannst bei einer lebenden Kreatur mit Hilfe eines Berührungsangriffs im Nahkampf 1W6

Schadenspunkte pro Runde verursachen. Die Wirkung hält für eine Anzahl von Runden an, die der Hälfte deiner Klerikerstufe entspricht (Minimum 1 Runde), oder bis sie mit einem Wurf auf Heilkunde (SG 15) oder einem Zauber oder Effekt, der Schaden heilt, gestoppt wird. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Umarmung des Todes (AF): Ab der 8. Stufe heilst du den Schaden, anstelle Schaden zu nehmen, wenn negative Energie fokussiert wird. Wenn das Fokussieren der negativen Energie Untote zum Ziel hat, erlangst du genauso Trefferpunkte zurück, wie auch Untote in diesem Bereich.

Domänenzauber: 1 – Furcht auslösen, 2 – Totenglocke, 3 – Tote beleben, 4 – Todesschutz, 5 – Schneller Tod, 6 – Untote erschaffen, 7 – Zerstörung, 8 – Mächtigere Untote erschaffen, 9 – Wehgeschrei der Todesfee.

Domäne der Tricks

Gottheiten: Asmodeus, Calistria, Lamashtu, Norgorber.
Verliehene Fähigkeiten: Du bist ein Meister der Illusionen und der Täuschung. Bluffen, Heimlichkeit und Verkleiden gelten für dich als Klassenfertigkeiten.

Nachahmungstätter (ZF): Du kannst mit einer Bewegungsaktion einen illusionären Doppelgänger deiner selbst erschaffen. Dieser funktioniert wie Spiegelbilder mit nur einem Abbild und währt eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht (oder bis er gebannt oder zerstört wurde). Du kannst nicht mehr als einen Nachahmungstätter zu einem Zeitpunkt haben. Die Fähigkeit ist nicht kumulativ mit Spiegelbildern. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Meisterhafte Illusion (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du eine Illusion erschaffen, die dich und eine beliebige Anzahl an Verbündeten innerhalb eines Radius von 9m für eine Anzahl an Runden verbirgt, die deiner Klerikerstufe entspricht. Die Fähigkeit funktioniert ansonsten wie der Zauber *Schleier*. Der SG des Rettungswurfs um diese Illusion anzuzweifeln beträgt 10 + deine halbe Klerikerstufe + dein WE-Modifikator. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – Selbstverkleidung, 2 – Unsichtbarkeit, 3 – Unauffindbarkeit, 4 – Verwirrung, 5 – Falsche Erkenntnis, 6 – Ablenkung, 7 – Abschirmung, 8 – Massenunsichtbarkeit, 9 – Zeitstopp.

Domäne der Verzauberung

Gottheiten: Calistria, Cayden Cailean, Norgorber, Shelyn.
Verliehene Fähigkeiten: Dein Lächeln oder deine Berührung kann deine Gegner täuschen und verwirren. Deine Anmut und Schönheit sind nahezu göttlich.

Hauch der Benommenheit (ZF): Du kannst eine lebende Kreatur mit einem Berührungsangriff im Nahkampf für eine Runde benommen machen. Diese Fähigkeit hat keinen Einfluss auf Kreaturen, die eine höhere Stufe oder mehr TW haben als du selbst. Du kannst die Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Bezauberndes Lächeln (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du Person bezaubern mit einer Schnellen Aktion wirken, mit einem SG für den Rettungswurf von 10 + ½ deiner Klerikerstufe + deinem WE-Modifikator. Dabei kannst du allerdings nur eine Kreatur auf einmal bezaubern. Die Wirkung hält an einem Tag 1 Runde pro Zauberstufe an. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen, und du kannst die Bezauberung jederzeit als Freie Aktion

fallen lassen. Das Anwenden der Fähigkeit verbraucht 1 Runde der Gesamtdauer, egal ob der betroffenen Kreatur ihr Rettungswurf gelingt oder nicht.

Domänenzauber: 1 – Person bezaubern, 2 – Gefühle beschäftigen, 3 – Einflüsterung, 4 – Heldenmut, 5 – Monster bezaubern, 6 – Geas/Auftrag, 7 – Wahnsinn, 8 – Aufforderung, 9 – Monster beherrschen.

Domäne des Wahnsinns

Gottheiten: Lamashtu.
Verliehene Fähigkeiten: Du gehst in dem Wahnsinn auf, der tief in deinem Herzen lauert, und kannst ihn nach außen projizieren, um deine Feinde um den Verstand zu bringen oder um bestimmte Fähigkeiten aufzugeben und so andere zu verbessern.

Wahnbild (ZF): Du kannst einer Kreatur mit Hilfe eines Berührungsangriffs im Nahkampf ein Wahnbild vermitteln. Such dir einen der folgenden Würfe aus: Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitwürfe. Das Ziel erhält auf den ausgewählten Wurf einen Bonus, der deiner halben Klerikerstufe (Minimum +1) entspricht. Auf die anderen beiden Würfe erhält das Ziel einen Malus, der ebenfalls deiner halben Klerikerstufe (Minimum -1) entspricht. Die Wirkung verfliegt nach 3 Runden. Du kannst die Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Aura des Wahnsinns (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du pro Tag für eine Anzahl an Runden, die deiner Klerikerstufe entspricht, als Standard-Aktion eine Aura des Wahnsinns mit einem Radius von 9m ausstrahlen. Feinde, die sich innerhalb der Aura aufhalten, werden von Verwirrung betroffen, wenn sie nicht einen erfolgreichen Willenswurf (SG 10 + deine halbe Klerikerstufe + dein WE-Modifikator) ablegen. Die Wirkung von Verwirrung endet sofort, wenn die Kreatur den Wirkungsbereich verlässt oder die Wirkung der Aura verfliegt. Kreaturen, denen ihr Rettungswurf gelingt, sind für 24 Stunden gegen diese Aura immun. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – Schwächere Verwirrung, 2 – Hauch des Stumpfsinns, 3 – Wut, 4 – Verwirrung, 5 – Albtraum, 6 – Tödliches Phantom, 7 – Wahnsinn, 8 – Schillerndes Muster, 9 – Unheimliches Schicksal.

Domäne des Wassers

Gottheiten: Gozreh, Phrasma.
Verliehene Fähigkeiten: Du kannst Wasser, Nebel und Eis manipulieren, Wasserwesen beschwören und bist widerstandsfähig gegen Kälte.

Eiszapfen (ZF): Du kannst mit einer Standard-Aktion einen Eiszapfen aus deinen Fingern abfeuern, der einen beliebigen Gegner innerhalb von 9m mit einem Berührungsangriff auf Entfernung zum Ziel hat. Der Eiszapfen verursacht 1W6 Punkte Kälteschaden +1 pro zwei Klerikerstufen. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Kälteresistenz (AF): Auf der 6. Stufe erhältst du Kälteresistenz 10, auf der 12. Stufe Kälteresistenz 20 und auf der 20. Stufe wirst du immun gegen Kälte.

Domänenzauber: 1 – Verhüllender Nebel, 2 – Nebelwolke, 3 – Wasser atmen, 4 – Wasser kontrollieren, 5 – Eissturm, 6 – Kältekegel, 7 – Elementargestalt IV (nur Wasser), 8 – Verdorren, 9 – Elementarhorde (nur Wasser).

Domäne des Wetters

Gottheiten: Gozreh, Rovagug.
Verliehene Fähigkeiten: Mit Hilfe der Macht über Himmel und Sturm kannst du den Zorn der Götter auf die Welt herab rufen.

Sturmböe (ZF): Du kannst als Standard-Aktion eine Sturmböe erzeugen, die mit einem Berührungsangriff auf Entfernung einen beliebigen Feind treffen kann, der sich nicht weiter als 9m entfernt befindet. Die Sturmböe verursacht 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden +1 pro 2 Klerikerstufen. Außerdem wird das Ziel von Wind und Regen so behindert, dass es 1 Runde lang einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe erhält. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Herr der Blitze (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du pro Tag eine Anzahl an Blitzen herab beschwören, die deiner Klerikerstufe entspricht. Du kannst dabei mit einer Standard-Aktion so viele Blitze beschwören, wie du möchtest, darfst aber nie mit mehr als einem Blitz auf eine Kreatur zielen und keine zwei Ziele dürfen weiter als 9m weit voneinander entfernt sein. Die Fähigkeit funktioniert ansonsten wie der Zauber *Blitze herbeirufen*.

Domänenzauber: 1 – Verhüllender Nebel, 2 – Nebelwolke, 3 – Blitze herbeirufen, 4 – Schneesturm, 5 – Eissturm, 6 – Windkontrolle, 7 – Wetterkontrolle, 8 – Wirbelwind, 9 – Sturm der Vergeltung.

Domäne des Wissens

Gottheiten: Calistria, Irori, Nethys, Norgorber, Phrasma.
Verliehene Fähigkeiten: Du bist ein Gelehrter und ein Kundiger der Legenden. Außerdem behandelst du alle Wissensfertigkeiten als Klassenfertigkeiten.

Hüter des Wissens (ZF): Du kannst eine Kreatur berühren, um ihre Fähigkeiten und Schwächen kennen zu lernen. Mit einem erfolgreichen Berührungsangriff erhältst du Informationen, als hättest du den entsprechenden Wissenswurf mit einem Resultat von 15 + deiner Klerikerstufe + deinem WE-Modifikator abgelegt.

Fernwahrnehmung (ZF): Beginnend mit der 6. Stufe kannst du Hellhören/Hellsehen beliebig als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen, wobei du deine Klerikerstufe als Zauberstufe verwendest. Diese Fähigkeit kannst du pro Tag für eine Anzahl an Runden einsetzen, die deiner Klerikerstufe entspricht. Die Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Domänenzauber: 1 – Sprachen verstehen, 2 – Gedanken wahrnehmen, 3 – Mit Toten sprechen, 4 – Weissagung, 5 – Wahrer Blick, 6 – Weg finden, 7 – Sagenkunde, 8 – Aufspüren, 9 – Sechster Sinn.

Domäne der Zerstörung

Gottheiten: Gorum, Nethys, Rovagug, Zon-Kuthon.
Verliehene Fähigkeiten: Du schwelgst in Zerfall und Verwüstung und kannst besonders zerstörerische Angriffe ausführen.

Zerstörerischer Schlag (ÜF): Du erhältst die Kraft des Zerstörerischen Schlags: die übernatürliche Fähigkeit, einen einzelnen Nahkampfangriff mit einem Morbalonus in Höhe deiner halben Klerikerstufe (Minimum +1) auf den Schadenswurf auszuführen. Du musst den Zerstörerischen Schlag ansagen, bevor du den Angriff durchführst. Du kannst diese Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

MAGIER

Hinter dem Schleier des Weltlichen liegen die Geheimnisse der absoluten Macht. Und diese Geheimnisse sind das Werk von Wesen, welche das menschliche Vorstellungsvermögen übersteigen, leben sie doch in Reichen, in denen Götter und Geister wandeln, um Schreckliches neben Wundern existiert. Wer den Ehrgeiz und den Intellekt besitzt, die Masse zu überflügeln, den ziehen diese Geheimnisse an und der wird wahre Macht erlangen. Dies ist der Weg des Magiers. Sie sind jene, die suchen und sammeln, was Sterbliche eigentlich nie wissen sollten. Sie erlernen kultische Künste, um zu tun, was Menschen nie tun sollten. Manche Magier suchen sich einen bestimmten Bereich der Magie für ihre Studien aus und meistern diese Kräfte, andere suchen die Vielfalt und schwelgen in den unzähligen Wundern der Magie. In jedem Fall aber sind Magier schlau und mächtig, in der Lage, ihre Feinde niederzustoßen, ihre Verbündeten zu stärken und die Welt nach ihren Wünschen zu formen.

Rolle: Keine Klasse hat Zugang zu mehr Zaubern und ist im Arkanen versierter als die des Magiers. Normale Magier studieren, um sich auf alle möglichen Gefahren vorzubereiten, während Spezialisten sich auf eine Schule der Magie konzentrieren, die es ihnen erlaubt, sich in einem Bereich besonders hervorzutun. Unabhängig von ihrer Spezialisierung sind alle Magier Meister des Unmöglichen und können ihren Gefährten dabei helfen, jede Gefahr zu überwinden.

Gesinnung: Jede.
Trefferwürfel: W6

Klassenfertigkeiten

Beruf (WE), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Schätzen (IN), Sprachenkunde (IN), Wissen (alle) (IN), Zauberkunde (IN)
Fertigkeitspunkte pro Stufe: 2 + IN-Modifikator

Klassenmerkmale

Der Magier verfügt über folgende Klassenmerkmale.
Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Magier beherrscht den Umgang mit Armbrüsten (leicht und schwer), Dolchen, Kampfstäben und Keulen. Jede Form von Rüstung behindert die Bewegung des Magiers, was dazu führen kann, dass Zauber mit einer Gestenkomponente fehlschlagen.
Zauber: Ein Magier beherrscht Arkane Zauber, welche er aus der Liste für Hexenmeister/Magier in Kapitel 10 auswählt. Ein Magier muss seine Zauber auswählen und vorbereiten.

TABELLE 3-12: MAGIER

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag														
						0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.					
1	+0	+0	+2	+0	Arkane Schule, Arkane Verbindung, Schriftrolle anfertigen, Zauberticks	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+0		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+3	+1		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+4	+1		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+4	+1	Bonustalent	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+5	+2		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+5	+2		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+6	+2		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+6	+3		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+7	+3	Bonustalent	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
11	+5	+3	+7	+3		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—
12	+6/+1	+4	+8	+4		4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
13	+6/+1	+4	+8	+4		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
14	+7/+2	+4	+9	+4		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
15	+7/+2	+5	+9	+5	Bonustalent	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
16	+8/+3	+5	+10	+5		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
17	+8/+3	+5	+10	+5		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
18	+9/+4	+6	+11	+6		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
19	+9/+4	+6	+11	+6		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	—	—	—	—	—
20	+10/+5	+6	+12	+6	Bonustalent	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	—	—	—	—

Um einen Zauber zu lernen oder vorzubereiten, muss ein Magier eine Intelligenz von mindestens 10 + den Grad des Zaubers haben. Der Schwierigkeitsgrad für den Rettungswurf gegen den Zauber eines Magiers ist 10 + Grad des Zaubers + IN-Modifikator des Magiers.

Ein Magier kann nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern pro Tag wirken. Die Zauber pro Tag sind in Tabelle 3-12 angegeben. Zusätzlich erhält der Magier Bonuszauber pro Tag, wenn er über ein hohes Intelligenzattribut verfügt (siehe Tabelle 1-3).

Die Anzahl der Zauber, die ein Magier lernen kann, ist nicht begrenzt. Er muss die Zauber, die er anwenden will, vorbereiten. Nach einem Schlaf von acht Stunden muss der Magier eine Stunde lang sein Zauberbuch studieren. Während des Studierens legt er die Zauber fest, die er an diesem Tag anwenden will.

Bonussprachen: Ein Magier kann eine seiner Bonussprachen, die ihm durch sein Volk zur Verfügung stehen, gegen Drakonisch eintauschen.

Arkane Schule: Ein Magier kann sich entscheiden, sich in einer Zauberschule zu spezialisieren. Damit erhält er zusätzliche Zauber und besondere Fähigkeiten, die auf dieser Schule basieren. Diese Wahl muss auf der 1. Stufe getroffen werden und kann danach nicht mehr geändert werden. Magier, die sich nicht spezialisieren, erhalten die allgemeine Schule der Magie.

Ein Magier, der sich in einer Schule spezialisiert, muss zwei Schulen angeben, die ihm verwehrt sind. Dies repräsentiert den Verlust des Wissens in einem Bereich, um die Meisterschaft in einem anderen zu erlangen. Ein Magier, der einen Zauberspruch aus einer verbotenen Schule vorbereitet, muss zwei Zauberplätze dieser Stufe einsetzen, um den Zauber zu memorisieren. Zum Beispiel muss ein Magier, der Hervorrufung als verbotene Schule gewählt hat, zwei seiner

verfügbaren Zauberplätze des dritten Grades aufwenden, um Feuerball für diesen Tag vorzubereiten. Außerdem erleidet ein Spezialist einen Malus von -4 auf alle Fertigkeitwürfe zur Herstellung von magischen Gegenständen, die einen Zauber aus einer verbotenen Schule als Voraussetzung haben. Ein universeller Magier kann Zauber aus allen Schulen ohne Einschränkung vorbereiten.

Jede arkane Schule verleiht dem Magier eine Anzahl von Schulfähigkeiten. Außerdem erhalten spezialisierte Magier einen zusätzlichen Zauberplatz auf jedem Zaubergrad ab dem 1. Grad, den sie wirken können. Diesen Zauberplatz kann der Magier jeden Tag mit einem Zauber aus seiner spezialisierten Schule belegen. Dieser Zauber muss sich im Zauberbuch des Magiers befinden. Ein Magier kann auch einen Zauber vorbereiten, der durch ein metamagisches Talent modifiziert wurde, aber dies verwendet dann einen Zauberplatz des entsprechend höheren Grades. Universelle Magier erhalten keinen zusätzlichen Zauberplatz.

Arkane Verbindung (AF oder ZF): Auf der 1. Stufe geht der Magier eine mächtige Verbindung mit einem Gegenstand oder einem Tier ein. Diese Verbindung kann zwei Formen annehmen. Die erste ist der Vertraute, der den üblichen Regeln folgt (siehe Vertrauter). Die zweite ist der Fokus, eine Verbindung mit einem Gegenstand, welcher den Magier bei seinen Zaubern unterstützt und von ihm verzaubert werden kann, um die Macht des Fokus zu verstärken. Sobald er sich für eine Verbindungsform entschieden hat, kann er diese Wahl nicht mehr rückgängig machen. Die Regeln für Vertraute befinden auf Seite 68, während die Regeln für den Fokus eines Magiers in den nächsten Absätzen behandelt werden.

Ein Magier, der einen Fokus für seine Arkane Verbindung wählt, hat ihn schon zu Spielbeginn. Um als Fokus benutzt werden zu können, muss der Gegenstand in eine der folgenden Kategorien fallen: Amulett, Ring, Stecken, Stab oder

Waffe. Diese Gegenstände sind immer eine Meisterarbeit. Waffen, die auf der ersten Stufe erlangt werden, können nicht aus besonderen Materialien gefertigt sein. Wenn der Fokus ein Amulett oder ein Ring ist, muss er getragen werden, und belegt damit den entsprechenden Ausrüstungsplatz, alle anderen Gegenstände müssen vom Magier in der Hand gehalten werden, um ihre Macht zu entfalten. Versucht der Magier, einen Zauber ohne seinen Fokus zu wirken, muss ihm ein Wurf auf Zauberkunde gelingen. Der SG ist 20 + Grad des Zaubers.

Ein Fokus kann ein Mal pro Tag genutzt werden, um einen Zauber zu wirken, der sich im Zauberbuch des Magiers befindet und den er sprechen kann, auch wenn der Zauber nicht vorbereitet ist oder schon gesprochen wurde. Der Zauber wirkt genau so wie ein vorbereiteter Zauber. Er kann nicht durch metamagische Talente oder andere Fähigkeiten modifiziert werden. Ein Fokus kann nicht benutzt werden, um Zauber aus einer Schule anzuwenden, die dem Magier verboten ist (siehe Arkane Schule).

Ein Magier kann seinen Fokus verzaubern, als ob er die notwendigen Talente besitzen würde, aber auch nur, wenn er die Voraussetzung der nötigen Stufe für dieses Talent erfüllt. Zum Beispiel muss ein Magier, der seinen Dolch als Fokus hat, mindestens die 5. Stufe erreicht haben, um seinen Dolch mit magischen Eigenschaften zu verzaubern (siehe dazu das Talent Magische Waffen und Rüstungen herstellen in Kapitel 5). Handelt es sich um einen Stab, verliert dieser seine Verzauberung, wenn die letzte Ladung benutzt wurde. Er behält allerdings alle Fähigkeiten als Fokus und kann verwendet werden, um einen neuen Stab herzustellen. Die Fähigkeiten eines Fokus, einschließlich seiner Verzauberungen, die auf ihm liegen, können nur von seinem Magier eingesetzt werden, der die entsprechende Verbindung hat. Stirbt der Besitzer eines Fokus' oder wird der Gegenstand ersetzt, verliert der Fokus alle seine Fähigkeiten und wird wieder zu einem gewöhnlichen Objekt meisterlicher Qualität.

Wird ein Fokus beschädigt, sind seine Trefferpunkte wieder vollständig hergestellt, wenn der Magier das nächste Mal seine Zauber vorbereitet. Wenn ein Fokus zerstört wird oder verloren geht, kann er nach einer Woche ersetzt werden. Hierzu ist ein Ritual notwendig, welches 200 GM pro Stufe des Magiers kostet und acht Stunden Zeit in Anspruch nimmt. Solche Ersatzgegenstände besitzen aber keine der Verzauberungen, die auf dem vorigen Fokus gelegen haben. Der Magier kann einen magischen Gegenstand als Fokus bestimmen. Dies funktioniert auf die gleiche Weise wie das Ersetzen eines verlorenen oder zerstörten Fokus. Der neue Fokus behält allerdings seine vorherigen magischen Eigenschaften neben seinen neu hinzu gekommenen Vor- und Nachteilen als Fokus.

Zauberticks: Ein Magier kann pro Tag eine Anzahl von Zauberticks, oder Zaubern des 0. Grades, wie in der Tabelle 3-12 unter „Zauber pro Tag“ angegeben ist, vorbereiten. Diese Zauber werden wie andere Zauber gewirkt, nur dass sie beim wirken nicht verbraucht werden. Sie können deshalb immer wieder verwendet werden. Ein Magier kann einen Zaubertick einer verbotenen Schule vorbereiten, allerdings braucht er dafür zwei der vorhandenen Zauberplätze (siehe oben).

Schriftrolle anfertigen: Auf der 1. Stufe erhält ein Magier das Talent Schriftrolle anfertigen als Bonustalent.

Bonustalente: Auf der 5., 10., 15. und 20. Stufe erhält der Magier ein Bonustalent. Bei diesen muss es sich um ein metamagisches Talent, ein Talent zur Erschaffung von



Gegenständen oder eine Zaubermeisterschaft handeln. Der Magier muss trotzdem alle Voraussetzungen für das Talent erfüllen, einschließlich der minimalen Zauberstufe. Der Magier erhält diese Talente zusätzlich zu denen, die er durch den Aufstieg auf eine neue Stufe erhält. Bei den Talenten, die er beim Aufstieg auf eine neue Stufe erhält, ist er nicht auf die Auswahl von metamagischen Talenten, Zaubermeisterschaft oder Talenten zu Erschaffung von magischen Gegenständen beschränkt.

Zauberbücher: Ein Magier muss jeden Tag sein Zauberbuch studieren, um Zauber vorzubereiten. Er kann keine Zauber vorbereiten, die nicht in seinem Zauberbuch stehen, mit Ausnahme von Magie lesen, welchen er immer vorbereiten kann. Ein Magier beginnt das Spiel mit einem Zauberbuch, welches alle Zaubertricks enthält (mit Ausnahme derer, die aus seinen verbotenen Schulen stammen). Er erhält drei Zauber des 1. Grades, zuzüglich eines weiteren Zaubers des 1. Grades für jeden Punkt Intelligenzbonus, über den er verfügt. Beim Erreichen einer neuen Stufe erhält er zwei neue Zauber. Diese können aus jeder Stufe stammen, die er anwenden kann (basierend auf der gerade erreichten Stufe). Ein Magier kann jederzeit Zauber aus den Zauberbüchern anderer Magier in sein Zauberbuch übertragen (siehe dazu Kapitel 9).

Arkane Schulen

Die folgenden Beschreibungen geben die genauen Einzelheiten jeder arkanen Schule und ihre entsprechenden Fähigkeiten an.

Schule der Bannzauber

Der Bannwirker setzt arkane Energie gegen andere Magie ein und meistert die Kunst der defensiven und abwehrenden Magie.

Resistenz (AF): Du erhältst eine Resistenz von 5 gegen einen Energietyp deiner Wahl. Du legst den Energietyp fest, wenn du Zauber vorbereitest. Die Resistenz kann sich jeden Tag ändern. Ab der 11. Stufe steigt die Resistenz auf 10. Ab der 20. Stufe wird aus der Resistenz eine Immunität gegenüber dem gewählten Energietyp.

Schutz (ÜF): Du kannst als Standard-Aktion ein Feld schützender Magie um dich herum mit einem Radius von 3 m erschaffen, das eine Anzahl von Runden bestehen bleibt, die deinem IN-Modifikator entspricht. Alle Verbündeten (einschließlich des Magiers selbst) innerhalb dieses Bereichs erhalten einen Ablenkungsbonus von +1 auf ihre RK. Alle 5 Magierstufen steigt der Bonus um +1. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Energieabsorption (ÜF): Ab der 6. Stufe kannst du pro Tag eine Menge an Energie absorbieren, die deiner Magierstufe $\times 3$ entspricht. Immer wenn du Energieschaden nimmst, wendest du erst Immunitäten, Empfindlichkeiten (falls vorhanden) und Resistenzen an. Dann tritt die Energieabsorption in Kraft und du ziehst die verbleibenden Schadenspunkte von der Menge an Punkten ab, die du über den Tag hinweg absorbieren kannst. Jeglichen Schaden, den du nicht absorbieren kannst, erleidest du ganz normal.

Schule der Beschwörung

Der Beschwörer konzentriert sich auf das Herbeizaubern von Kreaturen und Magie zugleich, um sie seinem Willen zu unterwerfen.

Charme des Beschwörers (ÜF): Immer wenn du einen Zauber der Art Beschwörung (Herbeizaubern) wirkst,

erhöht sich die Dauer des Zaubers um die Hälfte deiner Magierstufe (Minimum 1) an Runden. Ab der 20. Stufe kannst du die Dauer von allen Zaubern der Bezeichnung Monster herbeizaubern permanent machen. Du kannst nicht mehr als eine Anwendung eines solchen Zaubers gleichzeitig auf diese Art und Weise permanent wirken haben. Sobald du eine andere Anwendung von Monster herbeizaubern als permanent erklärst, erlischt der vorherige Zauber augenblicklich.

Säuregeschoss (ZF): Du kannst als Standard-Aktion mit einem Berührungsangriff auf Entfernung ein Säuregeschoss auf einen Gegner verschießen, der nicht weiter als 9 m von dir entfernt ist. Das Säuregeschoss verursacht 1W6 Punkte Säureschaden +1 pro 2 Magierstufen. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen. Dieser Angriff ignoriert Zauberresistenz.

Dimensionsschritt (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du dich als Standard-Aktion pro Tag bis zu 9 m weit pro Magierstufe teleportieren. Die Teleportation muss in Schritten von 1,50 m vorgenommen werden und provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Du kannst andere bereitwillige Kreaturen mitnehmen, musst aber die entsprechende Entfernung für jedes Wesen ausgeben.

Schule der Erkenntniszauber

Seher sind Meister des Beobachtens aus der Entfernung und setzen ihre Magie ein, um die Welt zu erkunden.

Vorgewarnt (ÜF): Du kannst in einer Überraschungsrunde immer noch handeln, giltest aber auf jeden Fall als auf dem falschen Fuß erwischt, bis du eine Aktion ausführst. Außerdem erhältst du einen Bonus auf deinen Initiativewurf in Höhe deiner halben Magierstufe (Minimum +1). Ab der 20. Stufe kannst du jeden Initiativewurf als natürliche 20 werten.

Glück des Wahrsagers (ZF): Du kannst eine Kreatur mit einer Standard-Aktion berühren und ihr so einen Verständnisbonus, der deiner halben Magierstufe entspricht (Minimum +1), auf alle Angriffs-, Fertigkeit-, Attributs- und Rettungswürfe für eine Runde verleihen. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Ausspähungs-Adept (ÜF): Ab der 8. Stufe bemerkst du immer, wenn du mit Hilfe von Magie beobachtet wirst, als stündest du permanent unter dem Einfluss von Ausspähung entdecken. Versuchst du außerdem selbst, jemanden auszuspähen, gilt dieser als eine Stufe bekannter. Sehr bekannte Ziele erhalten einen Malus von -10 auf ihren Rettungswurf, um sich dem Ausspähungsversuch zu entziehen.

Schule der Hervorrufung

Thaumaturgen schwebeln in der reinen Kraft der Magie und können diese mit erschreckender Einfachheit einsetzen, um Dinge zu erschaffen oder zu zerstören.

Starke Zauber (ÜF): Immer wenn du einen Hervorrufungszauber wirkst, der Schaden an den Trefferpunkten verursacht, addiere deine halbe Magierstufe dazu (Minimum +1). Dieser Bonus bezieht sich auf den Zauber an sich, nicht auf einzelne Geschosse oder Strahlen, und kann nicht aufgeteilt werden. Dieser Zusatzschaden wird nicht durch Zauber verstärken oder ähnliche Effekte erhöht. Der zusätzliche Schaden ist von derselben Art wie der Schaden, der von dem Zauber verursacht wird. Ab der 20. Stufe kannst du bei Hervorrufungszaubern zweimal würfeln, um Zauberresistenz zu überwinden, und das bessere Ergebnis verwenden.

Energiegeschoss (ZF): Du kannst als Standard-Aktion

ein Energiegeschoss auf einen Gegner verschießen, der den Feind automatisch trifft, wie ein Magisches Geschoss. Das Energiegeschoss verursacht 1W4 Punkte Schaden + den Bonusschaden aus deiner Fähigkeit Starke Zauber. Dies ist ein Energieeffekt. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Elementarwand (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du eine Wand aus Energie erschaffen, die für eine Anzahl an Runden hält, die deiner Magierstufe entspricht. Die Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen. Bei Erschaffung der Wand musst du dir aussuchen, ob sie Säure-, Kälte-, Feuer- oder elektrischen Schaden verursacht. Ansonsten funktioniert die Elementarwand wie *Feuerwand*.

Schule der Illusion

Illusionisten setzen die Magie ein, um verwirrende Gebilde, Produkte der Einbildung oder Erscheinungen zu wirken, die ihre Feinde verblüffen und irritieren sollen.

Ausgedehnte Illusionen (ÜF): Jeder Illusionszauber, den du wirkst und der bei der Wirkungsdauer den Eintrag „Konzentration“ stehen hat, hält die Hälfte deiner Magierstufen (Minimum 1) an Runden, nachdem du aufgehört hast, dich zu konzentrieren. Ab der 20. Stufe kannst du einen Illusionszauber, den du wirkst und der bei der Wirkungsdauer den Eintrag „Konzentration“ stehen hat, permanent machen. Du kannst auf diese Weise nicht mehr als eine Illusion zur gleichen Zeit permanent machen. Sobald du eine andere Illusion als permanent erklärst, erlischt die vorige permanente Illusion.

Blendstrahl (ZF): Du kannst als Standard-Aktion mit einem Berührungsangriff auf Entfernung einen schimmernden Strahl auf einen Gegner verschießen, der nicht weiter als 9 m entfernt ist. Der Strahl lässt Kreaturen 1 Runde lang blind werden. Kreaturen, die mehr Trefferwürfel haben, als es deiner Magierstufe entspricht, werden stattdessen 1 Runde lang geblendet. Blinde Kreaturen sind gegen die Wirkung immun. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Unsichtbarkeitsfeld (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du dich selbst mit einer Schnellen Aktion für eine Anzahl an Runden pro Tag unsichtbar machen, die deiner Magierstufe entspricht. Die Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen. Die Fähigkeit funktioniert ansonsten wie der Zauber *Mächtige Unsichtbarkeit*.

Schule der Nekromantie

Der schreckliche und gefürchtete Nekromant befiehlt den Untoten und setzt die widerliche Macht des Unlebens gegen seine Feinde ein.

Macht über Untote (ÜF): Du erhältst Untote befehligen oder Untote vertreiben als Bonustalent. Du kannst (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag Energie fokussieren, aber nur um dieses Talent einzusetzen. Du kannst diese Fähigkeit mit zusätzlichen Talenten erweitern, wie zum Beispiel Zusätzliches Fokussieren oder Verbessertes Fokussieren, aber nicht mit Talenten, die das Fokussieren abwandeln, wie zum Beispiel Element Fokussieren oder Gesinnung fokussieren. Der SG für den Rettungswurf gegen den Einsatz dieser Fähigkeit ist 10 + deine 1/2 Magierstufe + dein CH-Modifikator. Ab der 20. Stufe können Untote ihre Resistenz gegen Fokussieren nicht auf den Rettungswurf gegen diese Fähigkeit anrechnen.

Grabeshauch (ZF): Du kannst als Standard-Aktion einen

Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, der eine Kreatur für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner halben Magierstufe (Minimum 1 Runde) erschüttert sein lässt. Wenn du eine Kreatur berührst, die schon erschüttert ist, verfällt sie für eine Runde in Panik, wenn sie weniger Trefferwürfel als deine Magierstufe hat. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Lebensicht (ÜF): Ab der 8. Stufe erhältst du Blindsight in einem Radius von 3 m für eine Anzahl von Runden pro Tag in Höhe deiner Magierstufe. Diese Fähigkeit erlaubt es dir nur, lebende oder untote Kreaturen zu entdecken. Diese Sicht sagte dir außerdem, ob die Kreatur lebt oder untot ist. Konstrukt oder andere Kreaturen, die weder leben noch untot sind, können mit dieser Fähigkeit nicht wahrgenommen werden. Für alle weiteren vier Magierstufen erhöht sich die Reichweite um 3 m. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen.

Schule der Verwandlung

Wandler verwenden die Magie, um die Welt um sich herum zu verändern.

Körperliche Verbesserung (ÜF): Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +1 auf einen physischen Attributswert (Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution). Dieser Bonus steigt alle 5 Magierstufen um +1 bis zu einem Maximum von +5 auf der 20. Stufe. Du kannst diesen Bonus beim Vorbereiten von Zaubern auf ein anderes Attribut verschieben. Ab der 20. Stufe kannst du diesen Bonus auf zwei körperliche Attribute deiner Wahl verteilen.

Telekinetische Faust (ÜF): Du kannst als Standard-Aktion einen Berührungsangriff auf Entfernung mit einer telekinetischen Faust gegen einen Feind ausführen, der nicht weiter als 9 m entfernt ist. Die Faust verursacht 1W4 Punkte Wuchtschaden +1 pro 2 Magierstufen. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Form verändern (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du deine Gestalt pro Tag für eine Anzahl an Runden verändern, die deiner Magierstufe entspricht. Die Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen. Die Fähigkeit funktioniert ansonsten wie *Bestiengestalt II* oder *Elementargestalt I*. Ab der 12. Stufe funktioniert diese Fähigkeit wie *Bestiengestalt III* oder *Elementargestalt II*.

Schule der Verzauberung

Der Verzauberer setzt die Magie ein, um den Geist seiner Opfer zu kontrollieren und zu manipulieren.

Bezauberndes Lächeln (ÜF): Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern. Dieser Bonus steigt alle 5 Magierstufen um +1, bis zu einem Maximum von +6 auf der 20. Stufe. Ab der 20. Stufe wird ein Zauber der Schule Verzauberung, der auf dich gewirkt wurde und gegen den du den Rettungswurf geschafft hast, auf denjenigen reflektiert, der den Zauber gewirkt hat, als ob Zauber zurückgeworfen eingesetzt worden wäre.

Hauch der Benommenheit (ZF): Du kannst eine lebende Kreatur mit Hilfe eines Berührungsangriffs im Nahkampf benommen machen. Die Fähigkeit hat keine Auswirkungen auf Kreaturen mit mehr Trefferwürfeln, als du Magierstufen hast. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Aura der Verzweiflung (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du pro Tag für eine Anzahl an Runden, die deiner Magierstufe entspricht, eine Aura der Verzweiflung mit einem Radius

von 9 m ausstrahlen. Feinde innerhalb dieser Aura erhalten einen Malus von -2 auf Attributs-, Angriffs-, Schadens-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe. Die Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen. Es handelt sich hierbei um einen geistesbeeinflussenden Effekt.

Allgemeine Schule

Einem Magier, der sich nicht spezialisiert (man kennt sie auch als Universalisten), steht die größte Vielfalt von allen arkanen Zauberwirkern zur Verfügung.

Hand des Lehrlings (ÜF): Deine Nahkampfwaffe fliegt aus deiner Hand und schlägt auf einen Gegner ein, bevor sie sofort wieder zu dir zurückkehrt. Du kannst als Standard-Aktion einen einzigen Angriff mit einer Nahkampfwaffe gegen einen Feind auszuführen, der sich nicht weiter als 9 m entfernt befindet. Dieser Angriff wird als Fernkampfangriff mit einer geworfenen Waffe behandelt, außer dass du deinen IN-Modifikator anstelle des GE-Modifikators einsetzt (Schaden hängt weiterhin von der Stärke ab). Diese Fähigkeit kann nicht für ein Kampfmanöver verwendet werden. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein IN-Modifikator) Mal am Tag einsetzen.

Metamagische Meisterschaft (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du ein beliebiges metamagisches Talent, das du kennst, auf einen Zauber anwenden, den du wirken möchtest. Dies ändert weder den Grad des Zaubers noch den Zeitaufwand. Du kannst diese Fähigkeit einmal pro Tag auf der 8. Stufe einsetzen und ein weiteres Mal für alle zwei weiteren Magierstufen jenseits der 8. Stufe. Jedes Mal aber, wenn du ein metamagisches Talent wählst, das den Zaubergang um mehr als 1 steigern würde, musst du eine zusätzliche tägliche Anwendung für jeden Grad über einem ausgeben, den das Talent zu dem Zauber addiert. Obwohl diese Fähigkeit den Grad des Zaubers nicht erhöht, kannst du sie nicht einsetzen, um einen Zauber zu wirken, dessen veränderter Zaubergang höher ist als der höchste Zaubergang, den du wirken kannst.

Stufe des Meisters	Bonus auf natürliche RK'	IN*	Speziell
1-2	+1	6	Wachsamkeit, Verbessertes Entrinnen, Empathische Verbindung, Zauber teilen
3-4	+2	7	Berührungsauber übermitteln
5-6	+3	8	Mit Meister sprechen
7-8	+4	9	Mit Tieren seiner Art sprechen
9-10	+5	10	—
11-12	+6	11	Zauberresistenz
13-14	+7	12	Vertrauten ausspähen
15-16	+8	13	—
17-18	+9	14	—
19-20	+10	15	—

1 Natürliche Rüstung: Der Bonus wird zur bereits existierenden natürlichen Rüstung des Vertrauten hinzu addiert.

2 Der Intelligenzwert des Vertrauten.

Vertrauter

Ein Vertrauter ist ein Tier, welches von einem Magieanwender ausgewählt wurde, um ihm bei seinen Studien zu helfen. Er behält sein Aussehen, seine Trefferwürfel, seinen Grund-Angriffsbonus, die Grundboni auf Rettungswürfe und die Fertigkeiten und Talente des Tieres, das er einmal war. Aber der Vertraute wird für alle Effekte, die auf dem Kreaturentyp basieren, als magische Bestie behandelt. Nur ein normales, unverändertes Tier kann zu einem Vertrauten werden. Ein Tiergefährte kann nicht gleichzeitig ein Vertrauter sein.

Der Meister des Vertrauten erhält durch diesen besondere Fähigkeiten, die der folgenden Tabelle zu entnehmen sind. Diese besonderen Fähigkeiten erhält der Meister nur, wenn er und sein Vertrauter nicht weiter als 1,5 km voneinander entfernt sind.

Die Stufen verschiedener Klassen, die einen Vertrauten erhalten, addieren sich, um die Fähigkeiten des Vertrauten zu bestimmen, die von der Stufe seines Meisters abhängen.

Sollte ein Vertrauter verloren gegangen, gestorben oder entlassen worden sein, kann er eine Woche später durch ein besonderes Ritual ersetzt werden, welches 200 GM je Magierstufe kostet. Das Ritual braucht acht Stunden, bis es vollendet ist.

Vertrauter	Speziell
Affe	Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf Akrobatik.
Echse	Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf Klettern.
Eule	Der Meister erhält in Dunkelheit oder bei dümmigem Licht einen Bonus von +3 auf konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung, die auf Sicht basieren.
Falke	Der Meister erhält bei Tageslicht einen Bonus von +3 auf Würfe auf Wahrnehmung, die auf Sicht basieren.
Fledermaus	Der Meister erhält Bonus von +3 auf Fliegen.
Katze	Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf Heimlichkeit.
Kröte	Der Meister erhält +3 Trefferpunkte.
Rabe*	Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf Schätzen.
Ratte	Der Meister erhält einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe.
Viper	Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf Bluffen.
Wiesel	Der Meister erhält einen Bonus von +2 auf Reflexwürfe.

* Der Rabe spricht eine Sprache nach Wahl seines Meisters. Dies ist eine übernatürliche Fähigkeit.

Die Werte des Vertrauten: Als Basis werden die Werte eines entsprechenden Tiers, wie es im *Pathfinder Monsterhandbuch* angegeben ist, mit folgenden Änderungen benutzt.

Trefferwürfel: Für Effekte, die von den Trefferwürfeln abhängen, gilt die Stufe des Meisters oder die Trefferwürfel des Tieres, was immer besser ist.

Trefferpunkte: Die Trefferpunkte entsprechen der Hälfte der Trefferpunkte des Meisters (abgerundet), unabhängig von den Trefferwürfeln des Tieres (temporäre Trefferpunkte nicht mit eingerechnet).

Angriffe: Es wird der Grund-Angriffsbonus des Meisters benutzt, wie er sich aus allen seinen Klassen berechnet. Der höhere Bonus von Stärke oder Geschicklichkeit wird hinzu addiert, um den Angriffsbonus mit den natürlichen Waffen des Vertrauten zu ermitteln.

Der Schaden entspricht dem normalen Schaden des Tieres.

Rettungswürfe: Für jeden Rettungswurf wird entweder der Grundbonus des Vertrauten (REF +2, WIL +0, ZÄH +2) oder der des Magiers (wie er sich aus allen seinen Klassen zusammensetzt) genommen, was immer besser ist. Hierzu werden die jeweiligen Attributmodifikatoren des Vertrauten addiert. Andere Boni, die der Meister auf seine Rettungswürfe haben kann, werden nicht auf seinen Vertrauten übertragen.

Fertigkeiten: Für jede Fertigkeit, in denen entweder der Meister oder auch der Vertraute Ränge haben, wird der bessere Rang für den Vertrauten benutzt. Der Vertraute muss aber seinen eigenen Attributbonus benutzen. Unabhängig von den endgültigen Fertigkeitenmodifikatoren eines Vertrauten gibt es einige Fertigkeiten, die sich einem Vertrauten niemals erschließen werden. Vertraute haben Akrobatik, Fliegen, Heimlichkeit, Klettern, Schwimmen und Wahrnehmung als Klassenfertigkeiten.

Besondere Fähigkeiten des Vertrauten: Alle Vertraute haben besondere Fähigkeiten oder verleihen ihrem Meister welche, die von der kombinierten Stufe des Meisters aus allen Klassen abhängen, die Zugang zu Vertrauten geben, wie in der folgenden Tabelle angegeben. Alle Fähigkeiten sind kumulativ.

Natürliche Rüstung: Der hier angegebene Wert stellt die Verbesserung der natürlichen Rüstung des Vertrauten dar.

Wachsamkeit (AF): Solange sich der Vertraute innerhalb einer Armeslänge vom Meister entfernt befindet, erhält dieser das Talent Wachsamkeit.

Verbessertes Entrinnen (AF): Wenn der Vertraute Ziel eines Angriffs ist, der einen Reflexwurf erlaubt, um den Schaden zu halbieren, nimmt er keinen Schaden bei einem gelungenen Rettungswurf und nur halben Schaden, wenn ihm der Rettungswurf misslingt.

Zauber teilen: Der Meister kann jeden Zauber mit dem Ziel (Du) anstelle auf sich selbst auch als Berührungsauber auf seinen Vertrauten wirken.

Empathische Verbindung (ÜF): Der Meister hat eine empathische Verbindung zu seinem Vertrauten, mit einer Reichweite von 1,5 km. Der Meister kann nicht durch die Augen seines Vertrauten sehen, aber er kann empathisch mit seinem Vertrauten kommunizieren. Aufgrund der eingeschränkten Verbindung können nur generelle Gefühlsinhalte übermittelt werden.

Als Ergebnis dieser Verbindung hat der Meister die gleiche Beziehung zu einem Gegenstand oder Ort wie sein Vertrauter. Hat der Vertraute einen Ort gesehen, wird der Meister so behandelt, als ob er diesen auch gesehen hätte.

Berührungsauber übermitteln (ÜF): Wenn der Meister mindestens die 3. Stufe erreicht hat, kann der Vertraute für ihn einen Berührungsauber übermitteln. Wenn der Meister und der Vertraute miteinander in Körperkontakt stehen, wenn der Zauber gewirkt wird, kann der Meister den Vertrauten als „Berührer“ bestimmen. Der Vertraute übermittelt den Zauber genau so, wie es sein Meister auch könnte. Wie üblich verfällt der Zauber, wenn der Meister einen weiteren Zauber wirkt, bevor der Berührungsauber übermittelt wurde.

Mit Meister sprechen (AF): Wenn der Meister die 5. Stufe erreicht hat, können er und sein Vertrauter verbal miteinander kommunizieren, als ob sie eine gemeinsame Sprache sprechen würden. Andere Wesen können diese Kommunikation nicht ohne magische Hilfe verstehen.

Mit Tieren seiner Art sprechen (AF): Wenn der Meister die 7. Stufe erreicht hat, kann sein Vertrauter mit Tieren kommunizieren, die annähernd von der gleichen Art sind wie er (einschließlich Schreckensvarianten) Fledermäuse mit Fledermäusen, Katzen mit Katzenartigen, Falken, Eulen und Raben mit Vögeln, Eidechsen und Schlangen mit Reptilien, Kröten mit Amphibien, Wiesel mit Tieren aus der Familie der Marder. Die Kommunikation ist durch die Intelligenz der beteiligten Tiere eingeschränkt.

Zauberresistenz (AF): Wenn der Meister die 11. Stufe erreicht hat, erhält der Vertraute eine Zauberresistenz, die der Stufe seines Meisters +5 entspricht. Um den Vertrauten mit einem Zauber zu betreffen, muss der Zauberwirker einen Zauberstufenwurf ablegen (1W20 + seine Zauberstufe). Ist das Ergebnis größer oder gleich der Zauberresistenz, gelingt der Zauber.

Vertrauten ausspähen (ZF): Wenn der Meister die 13. Stufe erreicht hat, kann er ein Mal am Tag den Zauber Ausspähen auf seinen Vertrauten wirken.

Arkane Zauber und Rüstungen

Rüstungen schränken die komplizierten Gesten ein, die ein Magier ausführen muss, um einen Zauber mit Gestenkomponente zu wirken. In der Beschreibung der Waffen und Rüstungen werden die Chancen auf einen Zauberpatzer aufgelistet (siehe Seite 150).

Wenn ein Zauber keine Gestenkomponente hat, kann er ohne eine Chance auf einen Zauberpatzer ausgeführt werden. Solche Zauber können sogar angewandt werden, wenn die Hände des Magiers gefesselt sind oder er in einen Ringkampf verwickelt ist (allerdings sind Konzentrationsproben wie sonst auch erforderlich). Das metamagische Talent Gestenlos zaubern erlaubt, einen Zauber ohne Gestenkomponente auf einem Grad zu wirken, der um einen Grad höher ist, als es eigentlich der Fall ist. Damit kann man einen Zauber mit Gestenkomponenten wirken, während man Rüstung trägt, ohne Gefahr zu laufen, einen Zauberpatzer zu erleiden.

MÖNCH

Für einige wahrlich mustergültige Individuen sind Kampfkünste weitaus mehr als nur etwas, das man auf dem Schlachtfeld einsetzt. Für diese Leute ist die Kampfkunst ein Lebensstil, pure physische Macht, eine Geisteshaltung. Diese Kriegergelehrten versuchen, sich jenseits von Schwert und Schild selbst zu Waffen zu machen, mit denen sie ihre Gegner genauso schlagen und töten können wie mit einer Klinge. Bekannt sind diese Personen als Mönche, denn viele hängen alten Philosophien und strengen Regeln an. Anfängen bei kämpferisch gesinnten Asketen bis hin zu Ringkämpfern, die sich alles selbst beigebracht haben, werden die verschiedensten Personen zu Mönchen. Oft sind ihre Wege sehr streng und werden missverstanden. Und doch sind es genau diese Wege, die ihnen eine unvergleichliche Körperbeherrschung, außergewöhnliche Zähigkeit und Fähigkeiten verleihen, von welchen selbst die begabtesten Krieger nur träumen können. Auf dem Höhepunkt ihrer Meisterschaft gelingt es Mönchen, die Grenzen der Sterblichen zu überwinden und Transzendenz zu erreichen. Mönche wandeln auf dem Pfad der Ehrfurcht. Und wer

TABELLE 3-13: MÖNCH

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Schlaghagel Angriffsbonus	waffenloser Schaden*	RK- Bonus	Bewegungs- bonus
1	+0	+2	+2	+2	Betäubender Schlag, Bonustalent, Schlaghagel, Waffenloser Schlag	-1/-1	1W6	+0	+0m
2	+1	+3	+3	+3	Bonustalent, Entrinnen	+0/+0	1W6	+0	+0m
3	+2	+3	+3	+3	Manöver Training, Ruhiger Geist, Schnelle Bewegung	+1/+1	1W6	+0	+3m
4	+3	+4	+4	+4	Ki-Vorrat (Magisch), Sturz abbremsen (6m)	+2/+2	1W8	+1	+3m
5	+3	+4	+4	+4	Hochsprung, Reinheit des Körpers	+3/+3	1W8	+1	+3m
6	+4	+5	+5	+5	Bonustalent, Sturz abbremsen (9m)	+4/+4/-1	1W8	+1	+6m
7	+5	+5	+5	+5	Ki-Pool (Kaltes Eisen/Silber), Unversehrtheit des Körpers	+5/+5/+0	1W8	+1	+6m
8	+6/+1	+6	+6	+6	Sturz abbremsen (12m)	+6/+6/+1/+1	1W10	+2	+6m
9	+6/+1	+6	+6	+6	Verbessertes Entrinnen	+7/+7/+2/+2	1W10	+2	+9m
10	+7/+2	+7	+7	+7	Bonustalent, Ki-Vorrat (Rechtschaffen), Sturz abbremsen (15m)	+8/+8/+3/+3	1W10	+2	+9m
11	+8/+3	+7	+7	+7	Diamantkörper	+9/+9/+4/+4/-1	1W10	+2	+9m
12	+9/+4	+8	+8	+8	Weiter Schritt, Sturz abbremsen (18m)	+10/+10/+5/+5/+0	2W6	+3	+12m
13	+9/+4	+8	+8	+8	Diamantseele	+11/+11/+6/+6/+1	2W6	+3	+12m
14	+10/+5	+9	+9	+9	Bonustalent, Sturz abbremsen (21m)	+12/+12/+7/+7/+2	2W6	+3	+12m
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Vibriierende Handfläche	+13/+13/+8/+8/+3/+3	2W6	+3	+15m
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Ki-Vorrat (Adamant), Sturz abbremsen (24m)	+14/+14/+9/+9/+4/+4/-1	2W8	+4	+15m
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Zeitloser Körper, Sprache von Mond und Sonne	+15/+15/+10/+10/+5/+5/+0	2W8	+4	+15m
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Bonustalent, Sturz abbremsen (27m)	+16/+16/+11/+11/+6/+6/+1	2W8	+4	+18m
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Körper lösen	+17/+17/+12/+12/+7/+7/+2	2W8	+4	+18m
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Perfektes Selbst, Sturz abbremsen (jede Distanz)	+18/+18/+13/+13/+8/+8/+3	2W10	+5	+18m

* Dieser Wert ist für mittelgroße Mönche. Kleine oder große Wesen entnehmen ihre Werte aus der Tabelle bei der Erklärung des Waffenlosen Schlags.

wirklich den Willen hat, diesem Pfad zu folgen, der wird entdecken, was er sein soll, nicht was er ist.

Rolle: Mönche sind höchst beweglich und können selbst die größten Gefahren überwinden. Sie schlagen zu, wo man es am wenigsten erwartet und wissen die Schwächen ihrer Feinde zu nutzen. Mönche sind flinke und gewandte Kämpfer und finden sich problemlos auf jedem Schlachtfeld zurecht, wo sie ihren Verbündeten stets zur Seite stehen.

Gesinnung: Jede rechtschaffene.

Trefferwürfel: W8

Klassenfertigkeiten

Akrobatik (GE), Auftreten (CH), Beruf (WE), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Wahrnehmung (WE), Wissen (Geschichte) (IN), Wissen (Religion) (IN)

Fertigkeitspunkte je Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale des Mönchs.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Mönch ist im Umgang mit Armbrüsten (leicht oder schwer), Beilen, Dolchen, Kamas, Kampfstäben, Keulen, Kurzspeeren,

Kurzschertern, Nunchakus, Sais, Schleudern, Shuriken, Sianghams, Speeren und Wurfspeeren geübt.

Er ist mit keinerlei Rüstungen oder Schilden vertraut.

Sollte der Mönch Rüstung tragen, ein Schild benutzen oder mit mehr als einer leichten Traglast belastet sein, verliert er seinen Rüstungsklassenbonus, seine Schnelle Bewegung und den Schlaghagel.

Rüstungsklassenbonus (AF): Wenn der Mönch nicht gerüstet oder belastet ist, kann er seinen Weisheitsbonus (wenn er einen hat) zu seiner Rüstungsklasse und seiner Kampfmanöververteidigung addieren. Zusätzlich erhält er auf der 4. Stufe einen RK- und KMV-Bonus von +1. Dieser Bonus erhöht sich alle weiteren vier Stufen um eins, bis zu einem Maximum von +5 auf der 20. Stufe.

Dieser Bonus hilft dem Mönch auch gegen Berührungsangriffe und wenn er auf dem falschen Fuß erwischt wird. Er verliert den Bonus jedoch, wenn er bewegungsunfähig ist, wenn er hilflos ist, wenn er eine Rüstung trägt, wenn er einen Schild einsetzt, oder wenn er eine mittlere oder schwere Last trägt.

Schlaghagel (AF): Ab der 1. Stufe kann ein Mönch mit einer vollen Aktion einen Schlaghagel austeilen. Wenn er dies möchte, erhält er einen zusätzlichen Angriff mit einem Malus von -2 auf alle Angriffswürfe, als würde er das Talent Kampf mit zwei Waffen einsetzen. Diese Angriffe können jede beliebige Kombination aus unbewaffneten Angriffen

oder Angriffen mit einer speziellen Mönchswaffe (er muss keine zwei Waffen führen, um diese Fähigkeit zu nutzen) sein. Für den Zweck dieses Angriffes entspricht der Grund-Angriffsbonus des Mönchs seiner Klassenstufe. Für alle anderen Einsatzmöglichkeiten verwendet der Mönch seinen normalen Grund-Angriffsbonus.

Ab der 8. Stufe kann ein Mönch zwei zusätzliche Angriffe ausführen, wenn er seine Gegner mit einem Schlaghagel eindeckt, als würde er das Talent Verbesserter Kampf mit zwei Waffen einsetzen (unabhängig davon, ob er die Voraussetzungen erfüllt oder nicht).

Ab der 15. Stufe erhält der Mönch drei zusätzliche Angriffe bei dem Einsatz eines Schlaghagels, als ob er das Talent Mächtiger Kampf mit zwei Waffen einsetzen würde (unabhängig davon, ob er die Voraussetzungen erfüllt oder nicht).

Der Mönch erhält auf jeden Angriff im Schlaghagel seinen vollen Stärkebonus, egal ob er den Angriff mit seiner Zweithand oder mit einer beidhändigen Waffe ausführt. Ein Mönch kann einen unbewaffneten Angriff auch durch ein Kampfmanöver der Arten Entwaffnen, Gegenstand zerschmettern oder Zu Fall bringen ersetzen. Der Mönch kann während des Schlaghagels keine Waffe benutzen, die keine Mönchswaffe ist. Ein Mönch mit natürlichen Waffen kann diese weder in einem Schlaghagel einsetzen, noch kann er seine natürlichen Angriffe zusätzlich zu dem Schlaghagel ausführen.

Waffenloser Schlag: Auf der 1. Stufe erhält der Mönch das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag als Bonustalent. Er kann mit seiner Faust, den Ellenbogen, Knien oder den Füßen angreifen. Das heißt, ein Mönch kann auch wenn er seine Hände voll hat noch unbewaffnete Angriffe durchführen. Für einen Mönch gibt es so etwas wie eine Zweithand nicht. Er addiert auch auf den Schaden aller unbewaffneten Angriffe seinen vollen Stärkebonus.

Üblicherweise verursacht der Mönch mit seinen unbewaffneten Angriffen tödlichen Schaden. Er kann sich jedoch entscheiden, nichttödlichen Schaden zu machen, ohne Abzüge hinzunehmen. Die gleiche Wahl hat er während eines Ringkampfes.

Der waffenlose Angriff des Mönchs zählt sowohl als hergestellte als auch als natürliche Waffe, wenn es um Zaubersprüche und Effekte geht, die Angriffe verbessern.

Ein Mönch verursacht mit seinen waffenlosen Angriffen mehr Schaden als ein normaler Nahkämpfer, wie in der Tabelle 3-13 zu erkennen ist. Die Angaben richten sich nach einem mittelgroßen Mönch. Ein kleiner Mönch verursacht weniger und ein großer Mönch mehr Schaden.

SCHADEN FÜR DEN WAFENLOSEN ANGRIFF VON KLEINEN UND GROSSEN MÖNCHEN

Stufe	Schaden kleiner Mönch	Schaden großer Mönch
1-3	1W4	1W8
4-7	1W6	2W6
8-11	1W8	2W8
12-15	1W10	3W6
16-19	2W6	3W8
20	2W8	4W8



Bonustalent: Auf der 1., der 2. und dann alle vier weiteren Stufen darf der Mönch ein Bonustalent auswählen. Er muss dieses Talent aus der folgenden Liste wählen: Ausweichen, Geschosse abwehren, Improvisierter Fernkampf, Improvisierter Nahkampf, Kampfflexe, Skorpionstachel, Verbesserter Ringkampf. Auf der 6. Stufe kommen folgende Talente zu dieser Liste hinzu: Gorgonenfaust, Beweglichkeit, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Entwaffnen, Verbesserte Finte, Verbessertes Zu-Fall-bringen. Mit dem Erreichen der 10. Stufe stehen weitere Talente zur Verfügung: Geschosse fangen, Medusenzorn, Tänzelder Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer. Der Mönch muss für diese Talente die normalen Voraussetzungen nicht erfüllen

Betäubender Schlag (AF): Auf der 1. Stufe erhält der Mönch Betäubender Schlag als Bonustalent, auch wenn er nicht die Voraussetzungen dafür erfüllt. Auf der 4. Stufe und alle weiteren 4 Stufen danach erhält der Mönch die Möglichkeit, dem Ziel des Betäubenden Schlages einen neuen Zustand zuzufügen. Dieser Zustand ersetzt das Betäuben des Ziels für eine Runde und ein erfolgreicher Rettungswurf lässt den neuen Zustand auch weiterhin nicht wirksam werden. Ab der 4. Stufe kann er sich dafür entscheiden, sein Ziel erschöpft sein zu lassen. Ab der 8. Stufe kann er sein Ziel für eine Minute kränkelnd machen. Ab der 12. Stufe kann er sein Ziel für 1W6+1 Runden wankend machen. Ab der 16. Stufe kann er sein Ziel permanent erblinden oder taub werden lassen. Ab der 20. Stufe kann er sich dafür entscheiden, dass sein Ziel für 1W6+1 Runden gelähmt ist. Der Mönch muss sich dafür entscheiden, welchen Zustand er anwendet, bevor der Angriffswurf gemacht wird. Diese Effekte addieren sich nicht mit sich selber (soll heißen, ein Wesen, das durch einen betäubenden Schlag kränkelnd ist, kann durch einen erneuten Treffer nicht zur Übelkeit gebracht werden), aber zusätzliche Treffer erhöhen die Dauer des Zustandes.

Entrinnen (AF): Wenn ein Mönch, der mindestens die 2. Stufe erreicht hat, einen Reflexwurf durchführt, um nur halben Schaden zu erleiden, nimmt er bei gelungenem Rettungswurf keinen Schaden. Entrinnen kann der Mönch nur nutzen, wenn er leichte oder keine Rüstung trägt. Ein hilfloser Mönch profitiert nicht von dieser Fähigkeit.

Schnelle Bewegung (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Mönch, anhand der Tabelle 3-13, einen Verbesserungsbonus zu seiner Bewegungsrate. Ein Mönch, der Rüstung oder mehr als eine leichte Last trägt, verliert diesen Bonus.

Manövertraining (AF): Ab der 3. Stufe benutzt der Mönch seine Stufe als Grund-Angriffsbonus, um seinen Kampfmanöverbonus zu ermitteln (die Kampfmanöververteidigung ist davon nicht betroffen). Der Grund-Angriffsbonus, den er durch andere Klassen erhält, ist hiervon nicht betroffen und wird normal addiert.

Ruhiger Geist (AF): Auf der 3. Stufe erhält ein Mönch einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte der Zauberschule Verzauberung.

Ki-Vorrat (ÜF): Ab der 4. Stufe erhält der Mönch einen Vorrat an Ki-Punkten, eine Art übernatürlicher Energie, mit der er beeindruckende Taten vollführen kann. Die Anzahl an Punkten im Ki-Vorrat eines Mönchs entspricht seiner halben Stufe plus seinen WE-Modifikator. Solange er noch mindestens einen Punkt in seinem Vorrat hat, kann er Ki-Schläge ausführen. Auf der 4. Stufe zählt sein unbewaffneter Angriff, dank Ki-Schlag, als magische Waffe, um Schadensreduzierung und Härte zu überwinden. Ab der 7. Stufe zählen sie als Kaltes Eisen und Silber, ab der 10. Stufe als

rechtschaffene Waffe und ab der 16. Stufe als Adamantwaffe um Schadensreduzierung und Härte zu überwinden.

Wenn der Mönch einen Schlaghagel nutzt, kann er einen Ki-Punkt aus seinem Vorrat ausgeben, um einen weiteren Angriff mit seinem höchsten Angriffsbonus durchzuführen. Zudem kann er einen Ki-Punkt ausgeben, um seine Bewegungsrate für eine Runde um 6 m zu erhöhen. Für einen Ki-Punkt erhält der Mönch eine Runde lang einen Ausweichbonus von +4 auf seine Rüstungsklasse. Der Einsatz einer solchen Fähigkeit zählt als Schnelle Aktion. Der Mönch erhält weitere Fähigkeiten, seine Ki-Punkte zu nutzen, wenn er weiter aufsteigt.

Der Ki-Vorrat frischt sich nach acht Stunden Rast oder Meditation wieder auf. Diese Stunden brauchen nicht direkt aufeinander zu folgen.

Sturz abbremsen (AF): Ein Mönch, der mindestens die 4. Stufe erreicht hat und höchstens eine Armlänge von einer Wand entfernt ist, kann diese nutzen, um einen Sturz abzuschwächen. Wenn er diese Fähigkeit erhält, wird die Sturzhöhe zur Bestimmung des Schadens, den er erhält, um 6 m reduziert. Wenn er seine Mönchsstufen verbessert, erhöht sich diese Zahl, bis er auf der 20. Stufe in Reichweite einer Wand einen Sturz von jeglicher Höhe abfangen kann.

Hochsprung (AF): Ab der 5. Stufe addiert der Mönch seine Stufe zu allen Fertigkeitswürfen auf Akrobatik, um horizontal oder vertikal zu springen. Außerdem kann er bei seinen Würfen auf Akrobatik immer davon ausgehen, dass er einen Anlauf gehabt hätte. Mit der Ausgabe eines Ki-Punkts erhält der Mönch als Schnelle Aktion für eine Runde einen Bonus von +20 auf seinen Wurf für Akrobatik, um zu springen.

Reinheit des Körpers (AF): Ab der 5. Stufe ist der Mönch gegen alle Krankheiten, auch übernatürliche und magische, immun.

Unversehrtheit des Körpers (AF): Ab der 7. Stufe kann ein Mönch mit einer Standard-Aktion seine eigenen Wunden heilen. Er muss zwei Ki-Punkte ausgeben und kann dann Trefferpunkte in Höhe seiner Stufe heilen.

Verbessertes Entrinnen (AF): Ab der 9. Stufe verbessert sich die Fähigkeit eines Mönchs, einem Angriff zu entrinne. Ist der Mönch einem Angriff ausgesetzt, der einen Reflexwurf für halben Schaden erlaubt, erhält er bei einem gelungenen Rettungswurf wie bisher keinen Schaden, aber bei einem misslungenen Wurf erleidet er nun nur den halben Schaden. Ein hilfloser Mönch kann diese Fähigkeit nicht nutzen.

Diamantkörper (ÜF): Auf der 11. Stufe erhält der Mönch Immunität gegen jede Art von Giften.

Weiter Schritt (ÜF): Ab der 12. Stufe vermag sich der Mönch zwischen den Dimensionen zu bewegen, wie mit dem Zauber Dimensionstür. Um diese Fähigkeit zu nutzen, muss der Mönch zwei Ki-Punkte ausgeben. Als Zauberstufe für diesen Effekt zählt seine Mönchsstufe. Er kann keine anderen Wesen mit sich nehmen, wenn er diese Fähigkeit einsetzt.

Diamantseele (AF): Ab der 13. Stufe erhält der Mönch eine Zauberresistenz von 10 + seiner aktuellen Mönchsstufe. Um den Mönch mit einem Zauber zu betreffen, muss ein Zauberwirker mit einer Zauberstufenprobe (1W20 + Zauberstufe) die Zauberresistenz des Mönchs erreichen oder übertreffen.

Vibrierende Handfläche (ÜF): Ab der 15. Stufe kann der Mönch den Körper eines Gegners in Vibration versetzen, die später dann, sollte es der Mönch wünschen, tödlich wirkt. Er kann die Vibrierende Handfläche ein Mal pro Tag einsetzen

und muss dies ankündigen, bevor er den Angriffswurf durchführt. Kreaturen, die nicht von kritischen Treffern betroffen werden können, sind immun gegen diese Fähigkeit. Trifft der Mönch ansonsten mit seinem Angriff und verursacht er bei seinem Ziel Schaden, wurde die Fähigkeit erfolgreich eingesetzt.

Nach dem Treffer kann der Mönch innerhalb einer Anzahl von Tagen, die seiner Mönchsstufe entspricht, versuchen, sein Opfer zu töten. Der Mönch muss sich den Tod des Ziels nur wünschen (als Freie Aktion). Gelingt dem Opfer kein Zähigkeitswurf (SG: 10 + ½ Stufe des Mönchs + dem WE-Modifikator des Mönchs), stirbt es. Gelingt der Rettungswurf, ist das Ziel nicht mehr in Gefahr durch diesen Einsatz der Fähigkeit Vibrierende Handfläche. Aber es kann natürlich zu einem späteren Zeitpunkt Ziel eines erneuten solchen Angriffs werden. Ein Mönch kann nicht mehr als eine Vibrierende Handfläche zur gleichen Zeit aktiv haben. Setzt der Mönch seine Vibrierende Handfläche ein, während eine andere Anwendung der Fähigkeit noch wirkt, erlischt der frühere Effekt.

Zeitloser Körper (AF): Mit dem Erreichen der 17. Stufe nimmt der Mönch keine Attributverschlechterungen durch das Altern mehr hin und kann auch nicht auf magische Weise altern. Veränderungen, die er vorher erhalten hat, bleiben dadurch unverändert. Boni für das Alter erhält er weiterhin und er stirbt auch, wenn seine Zeit gekommen ist.

Sprache von Sonne und Mond (AF): Ein Mönch der 17. oder höheren Stufe vermag, die Sprache einer jeden lebenden Kreatur zu sprechen.

Körper lösen (ÜF): Mit dem Erreichen der 19. Stufe erhält der Mönch die Fähigkeit, sich für eine Minute in einen ätherischen Zustand zu versetzen, wie durch den Zauber Ätherische Gestalten. Diese Fähigkeit einzusetzen, entspricht einer Bewegungsaktion und kostet den Mönch drei Ki-Punkte. Diese Fähigkeit betrifft nur den Mönch selber und kann nicht eingesetzt werden, um jemand anderen ätherisch zu machen.

Perfektes Selbst: Auf der 20. Stufe wird der Mönch ein magisches Wesen. Ab dann zählt er für Zauber und magische Effekte nicht mehr als Humanoider (oder welcher Art der Mönch vorher war), sondern als Externar. Zudem erhält er eine Schadensreduzierung von 10/Chaos, mit der er vom Schaden jedes Angriffs, der nicht mit einer chaotischen Waffe oder mit einer natürlichen Waffe von einem Wesen mit der Unterkategorie chaotisch durchgeführt wurde, zehn Punkte abziehen kann.

Anders als sonstige Externare kann der Mönch jedoch, ebenso wie es seiner bisherigen Art entspricht, von den Toten wiedererweckt werden.

Ehemalige Mönche

Ein Mönch, der eine nicht rechtschaffene Gesinnung annimmt, kann nicht weiter als Mönch aufsteigen. Er behält jedoch all seine Fähigkeiten.



PALADIN

Ein paar wenige, auserwählte Individuen tragen das Licht des Göttlichen in die Welt. Diese edlen Seelen, diese Waffen der Götter, diese Paladine haben sich den Geboten tugendhafter Götter verschrieben und ihr Schwert und ihr Leben dem Kampf gegen das Böse gewidmet. Paladine sind Ritter, Kreuzfahrer und Gesetzeshüter. Es geht ihnen jedoch nicht nur darum, göttliche Gerechtigkeit walten zu lassen, sondern vor allem darum, in ihrem eigenen Leben jene Lehren zu verkörpern, die ihre Götter vertreten. Um ihre hehren Ziele zu erreichen, folgen Paladine strengster Moral und Disziplin. Und als Belohnung für ihre Rechtschaffenheit werden sie mit Geschenken gesegnet, die ihnen bei ihren Questen helfen sollen – sie erhalten die Kraft, das Böse zu bannen, die Unschuldigen zu heilen und die Gläubigen zu inspirieren. Ihre Überzeugungen bringen sie jedoch möglicherweise in Konflikt mit den Seelen, die sie eigentlich retten möchten. Paladine müssen unzähligen Herausforderungen ihres Glaubens und dunklen Versuchungen widerstehen und manchmal gar ihre eigene Existenz aufs Spiel setzen, um das Richtige zu tun und eine bessere Zukunft zu schaffen.

Rolle: Paladine dienen ihren Verbündeten als Leuchtfener im Chaos der Schlacht. Sie können tödliche Widersacher des Bösen sein, aber auch guten Seelen die Macht verleihen, ihnen in ihren Kreuzzügen zu helfen. Ihre magischen und kriegerischen Fähigkeiten machen sie aber auch zu geeigneten Verteidigern und wer fällt, dem verleihen sie die Kraft, wieder aufzustehen und weiter zu kämpfen.

Gesinnung: Rechtschaffene Gut.

Trefferwürfel: W10

Klassenfertigkeiten

Beruf (WE), Diplomatie (CH), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Mit Tieren umgehen (CH), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Wissen (Adel) (IN), Wissen (Religion) (IN), Zauberkunde (IN)
Fertigkeitspunkte je Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale eines Paladins.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Paladin ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen sowie mit allen Rüstungen und mit allen Schilden (außer mit Turmschilden) geübt.

Aura des Guten (AF): Die Macht der Aura des Guten (siehe den Zauber *Gutes entdecken*) des Paladins entspricht seiner Stufe in dieser Klasse.

Böses entdecken (ZF): Ein Paladin kann diese Fähigkeit nach Belieben wie den Zauber *Böses entdecken* nutzen. Er kann sich im Rahmen einer Bewegungsaktion auf einen einzelnen Gegenstand oder ein Individuum innerhalb von 18 m konzentrieren und damit herausfinden, ob das Ziel böse ist und die Stärke seiner Aura erkennen, als hätte er das Ziel 3 Runden lang studiert. Während er sich auf ein Ziel konzentriert, kann der Paladin nicht die böse Gesinnung in anderen Wesen oder Objekten entdecken.

Böses niederstrecken (ÜF): Ein Mal pro Tag kann der Paladin die Mächte des Guten anrufen, um ihm in seinem Kampf gegen das Böse zur Seite zu stehen. Als Schnelle Aktion wählt er ein sichtbares Ziel zum Niederstrecken aus. Wenn das Ziel von böser Gesinnung ist, dann addiert er seinen

TABELLE 3-14: PALADIN

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag			
						1.	2.	3.	4.
1	+1	+0	+2	+2	Aura des Guten, Böses entdecken, Böses niederstrecken 1/Tag	—	—	—	—
2	+2	+0	+3	+3	Göttliche Würde, Handauflegen	—	—	—	—
3	+3	+1	+3	+3	Aura der Tapferkeit, Gnade, Göttliche Gesundheit	—	—	—	—
4	+4	+1	+4	+4	Böses niederstrecken 2/Tag, Positive Energie fokussieren	0	—	—	—
5	+5	+1	+4	+4	Göttlicher Bund	1	—	—	—
6	+6/+1	+2	+5	+5	Gnade	1	—	—	—
7	+7/+2	+2	+5	+5	Böses niederstrecken 3/Tag	1	0	—	—
8	+8/+3	+2	+6	+6	Aura der Entschlossenheit	1	1	—	—
9	+9/+4	+3	+6	+6	Gnade	2	1	—	—
10	+10/+5	+3	+7	+7	Böses niederstrecken 4/ Tag	2	1	0	—
11	+11/+6/+1	+3	+7	+7	Aura der Gerechtigkeit	2	1	1	—
12	+12/+7/+2	+4	+8	+8	Gnade	2	2	1	—
13	+13/+8/+3	+4	+8	+8	Böses niederstrecken 5/ Tag	3	2	1	0
14	+14/+9/+4	+4	+9	+9	Aura des Glaubens	3	2	1	1
15	+15/+10/+5	+5	+9	+9	Gnade	3	2	2	1
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+10	Böses niederstrecken 6/ Tag	3	3	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+10	Aura der Rechtschaffenheit	4	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+11	Gnade	4	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+11	Böses niederstrecken 7/ Tag	4	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+12	Heiliger Streiter	4	4	3	3

CH-Bonus (wenn er einen hat) zu allen Angriffswürfen hinzu und addiert seine Paladinstufe zum Schaden, die er seinem Ziel durch Böses niederstrecken zufügt. Ist das Ziel der Fähigkeit Böses niederstrecken gar ein Externar der Unterkategorie böse, ein böse gesinnter Drache oder ein Untofter, erhöht sich der Bonus Schaden auf den ersten erfolgreichen Angriff auf 2 Punkte je Paladinstufe. Unabhängig vom Ziel umgehen Angriffe zum Niederstrecken eines bösen Ziels jedwede Schadensreduzierung, die die Kreatur haben mag.

Außerdem erhält der Paladin einen Ablenkungsbonus in Höhe seines CH-Bonus (wenn er einen hat) zu seiner Rüstungsklasse gegen Angriffe, die das Ziel seines Niederstreckens macht. Sollte der Paladin einen Gegner als Ziel aussuchen, der nicht böse ist, verpufft das Niederstrecken ohne jegliche Wirkung.

Die Effekte des Niederstreckens bleiben so lange aktiv, bis das Ziel tot ist oder bis der Paladin eine ausgiebige Rast einlegt und die Fähigkeit zum Niederstrecken von Bösem wieder erlangt. Auf der 4. Stufe und dann alle drei weiteren Stufen kann der Paladin die Fähigkeit ein weiteres Mal pro Tag bis zu einem Maximum von sieben Mal täglich auf der 19. Stufe einsetzen, wie es in der Tabelle 3-14 angegeben ist.

Göttliche Würde (ÜF): Auf der 2. Stufe erhält der Paladin seinen CH-Bonus (wenn er einen hat) auf alle Rettungswürfe.

Handauflegen (ÜF): Ab der 2. Stufe kann der Paladin durch Berührung bei sich selber oder bei Verbündeten Wunden heilen. Er kann diese Fähigkeit so oft pro Tag nutzen, wie es seiner halben Paladinstufe plus seinem CH-Modifikator entspricht. Mit einer Anwendung kann er Trefferpunkte in Höhe von je 1W6 Schadenspunkten pro 2 Paladinstufen heilen. Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss der Paladin eine Standard-Aktion aufwenden, außer er wählt sich selbst. In diesem Fall ist das Handauflegen nur eine Schnelle Aktion.

Der Paladin braucht nur eine freie Hand zum Handauflegen.

Alternativ kann der Paladin Handauflegen nutzen, um Untoten Schaden zuzufügen, anstatt zu heilen, und verursacht damit 1W6 Punkte Schaden für jeweils 2 Paladinstufen, die er hat. Um die Fähigkeit auf diese Art zu nutzen, muss dem Paladin ein Berührungsangriff gelingen. Dieser Angriff provoziert keinen Gelegenheitsangriff. Untote erhalten keinen Rettungswurf gegen diesen Schaden.

Aura der Tapferkeit (ÜF): Auf der 3. Stufe wird der Paladin immun gegen jede Art von Furcht, sei sie natürlichen oder magischen Ursprungs. Zudem erhält jeder Verbündete, wenn er sich innerhalb von 3 m um den Paladin befindet, einen Moralbonus von +4 auf seine Rettungswürfe gegen Furcht. Diese Fähigkeit wirkt nur, wenn der Paladin bei Bewusstsein ist. Ist er bewusstlos oder tot, kann er seinen Verbündeten keinen Bonus mehr gewähren.

Göttliche Gesundheit (AF): Auf der 3. Stufe wird der Paladin immun gegen alle Krankheiten, auch gegen Mumienfäule, selbst wenn diese übernatürlichen oder magischen Ursprungs sind.

Gnade (ÜF): Auf der 3. Stufe und alle weiteren drei Stufen danach kann sich der Paladin eine Gnade auswählen. Jede Gnade fügt einen weiteren Effekt zum Handauflegen hinzu. Immer dann, wenn der Paladin Handauflegen einsetzt, um bei einem Ziel Schaden zu heilen, erhält das Ziel außerdem die zusätzlichen Effekte aller Gnaden, die dem Paladin gewährt worden sind. Eine Gnade kann einen Zustand verschwinden lassen, der von einem Fluch, einer Krankheit oder einem Gift verursacht wurde, ohne das Gebrechen selber zu kurieren. Solche Zustände kehren nach einer Stunde wieder zurück, wenn nicht das Gebrechen selbst von einer Gnade kuriert worden ist.

Auf der 3. Stufe kann dem Paladin aus folgenden Gnaden eine gewährt werden.

- **Erschöpft:** Das Ziel ist nicht mehr erschöpft.
- **Erschüttert:** Das Ziel ist nicht mehr erschüttert
- **Kränkeld:** Das Ziel ist nicht mehr kränkeld.

Auf der 6. Stufe werden folgende Gnaden zu der Liste hinzugefügt, aus der der Paladin seine nächste gewährte Gnade auswählen kann.

- **Benommen:** Das Ziel ist nicht mehr benommen.
- **Krank:** Das Handauflegen des Paladins arbeitet auch wie Krankheit kurieren, wobei die Paladinstufe als Zauberstufe eingesetzt wird.
- **Wankend:** Das Ziel ist nicht mehr wankend, außer es hat genau 0 Trefferpunkte.

Mit der 9. Stufe wird die Liste der wählbaren Gnaden um folgende erweitert.

- **Entkräftet:** Das Ziel ist nicht mehr entkräftet. Der Paladin muss die Gnade Erschöpft gewählt haben, bevor er diese Gnade auswählen kann.
- **Übelkeit:** Das Ziel ist nicht mehr von Übelkeit geplagt. Der Paladin muss die Gnade Kränkeld gewählt haben, bevor er diese Gnade auswählen kann.
- **Verängstigt:** Das Ziel ist nicht mehr verängstigt. Der Paladin muss die Gnade Erschüttert gewählt haben, bevor er diese Gnade auswählen kann.
- **Verflucht:** Das Handauflegen des Paladins arbeitet auch wie Fluch brechen, wobei die Paladinstufe als Zauberstufe eingesetzt wird.
- **Vergiftet:** Das Handauflegen des Paladins arbeitet auch wie Gift neutralisieren, wobei die Paladinstufe als Zauberstufe eingesetzt wird.

Ab der 12. Stufe stehen dem Paladin folgende Gnaden zur Wahl.

- **Betäubt:** Das Ziel ist nicht mehr betäubt.
- **Blind:** Das Ziel ist nicht mehr blind
- **Gelähmt:** Das Ziel ist nicht mehr gelähmt.
- **Taub:** Das Ziel ist nicht mehr taub.

Diese Fähigkeiten sind kumulativ. Zum Beispiel heilt das Handauflegen eines Paladins der 12. Stufe 6W6 Punkte Schaden, könnte die Zustände erschöpft und entkräftet entfernen und zusätzlich Krankheiten kurieren und Gift neutralisieren. Sobald ein Zustand oder Zaubereffekt als Gnade ausgewählt worden ist, lässt sich dies nicht mehr ändern.

Positive Energie fokussieren (ÜF): Mit dem Erreichen der 4. Stufe erhält der Paladin die übernatürliche Fähigkeit, positive Energie zu fokussieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht zwei Anwendungen seines Handauflegens. Er nutzt die Fähigkeit zum Energie fokussieren, wie es ein Kleriker mit seiner Paladinstufe tun würde. Dies ist eine auf Charisma basierende Fähigkeit.

Zauber: Beginnend mit der 4. Stufe kann der Paladin eine kleine Anzahl von Zaubern pro Tag wirken. Er entnimmt seine Zauber der Paladin-Zauberliste. Er muss seine Zauber im Vorhinein auswählen und vorbereiten.

Um einen Zauber vorzubereiten, muss der Paladin mindestens einen Charismawert von 10 + Grad des Zaubers haben. Der Schwierigkeitsgrad von Rettungswürfen gegen die Zauber des Paladins ist 10 + Grad des Zaubers + CH-Modifikator des Paladins.

Wie andere Zauberanwender kann auch der Paladin nur eine begrenzte Zahl von Zaubern pro Tag wirken. Die tägliche Anzahl seiner Zauber ist der Tabelle 3-14 zu entnehmen.

Der Paladin erhält Bonuszauber für hohes Charisma (siehe



Tabelle 1-3). Sollte in der Tabelle 3-14 unter einem Zaubergrad die Anzahl 0 stehen, bedeutet das, der Paladin erhält nur dann einen Zauber dieses Grades, wenn er über Bonuszauber aufgrund seines Charismas verfügt.

Ein Paladin muss jeden Tag eine Stunde in stillem Gebet und Meditation verbringen, um seine täglichen Zauber zu erhalten. Der Paladin kann jeden Zauber aus der Paladin-Zauberliste wählen, vorausgesetzt er verfügt über eine ausreichend hohe Stufe, ihn zu wirken. Er muss seine Zauber bei seiner täglichen Meditation auswählen.

Bis zur 4. Stufe hat der Paladin keine Zauberstufe. Ab der 4. Stufe zählt dann seine Paladinstufe – 3 als Zauberstufe.

Göttlicher Bund (ZF): Mit dem Erreichen der 5. Stufe formt der Paladin einen göttlichen Bund mit seiner Gottheit. Dieser Bund kann sich in einer von zwei Formen manifestieren. Ist die Form einmal gewählt, kann sie nicht geändert werden.

Die erste Möglichkeit erlaubt es dem Paladin, seine Waffe mit Hilfe einer Standard-Aktion zu verbessern, indem er einen göttlichen Geist herbeiruft, der je eine Minute pro Paladinstufe bleibt. Einmal herbeigerufen, lässt der Geist die Waffe mit einem Licht erstrahlen, das die Umgebung wie eine Fackel erleuchtet. Ab der 5. Stufe des Paladins erhält seine Waffe einen Verbesserungsbonus von +1. Für jeweils drei weitere Stufen erhöht sich der Bonus um +1, bis zu einem Maximum von +6 auf der 20. Stufe. Dieser Bonus kann zu bestehenden Boni der Waffe bis zu einem Maximum von +5 addiert werden oder genutzt werden, um eine der folgenden Waffeneigenschaften zu erhalten: Aufblammen, Flammeninferno, Gnade, Grundsatz, Heilig, Schärfe, Schnelligkeit, Schutz, Strahlendes Licht oder Zerschlagen. Das Hinzufügen verbraucht einen Bonus aus dem Göttlichen Bund, der den Kosten dieser Waffeneigenschaft entspricht (siehe dazu Tabelle 15-9). Diese Fähigkeiten werden zu den anderen Eigenschaften hinzugefügt, die die Waffe schon hat, addieren sich aber nicht, wenn diese Eigenschaft schon vorhanden ist. Ist die Waffe nicht magisch, muss der Paladin erst einmal einen Bonus von +1 wählen, bevor er andere Effekte nutzen kann. Der Bonus und die Waffeneigenschaften werden festgelegt, wenn der Geist herbeigerufen wird, und können nicht geändert werden, bis der Geist erneut gerufen wird. Der göttliche Geist gewährt einem anderen Träger als dem Paladin keinen Bonus, aktiviert den Bonus aber wieder, wenn der Paladin die Waffe zurückerhält. Im Falle einer Doppelwaffe gilt der Bonus nur für ein Ende. Auf der 5. Stufe kann der Paladin den Bund ein Mal pro Tag wirken. Alle vier weiteren Stufen erhält er eine Anwendung pro Tag hinzu, bis zu einem Maximum von vier Mal auf der 17. Stufe.

Sollte die mit göttlichem Geist besetzte Waffe zerstört werden, verliert der Paladin seinen Bund für 30 Tage, oder bis er eine Stufe aufsteigt, je nach dem, was vorher eintritt. Während dieser 30 Tage erleidet der Paladin einen Malus von –1 auf Angriffe und Waffenschaden.

Mit der zweiten Variante des Bundes erlangt der Paladin die Dienste eines loyalen, starken und ungewöhnlich intelligenten Reittiers für seinen Kreuzzug gegen das Böse.

Dieses Reittier ist üblicherweise ein schweres Streitross (für einen mittelgroßen Paladin) oder ein Kriegsponey (für einen kleinen Paladin), obwohl auch exotischere Reittiere, wie z.B. ein Eber, ein Hund oder ein Kamel möglich sind. Dieses Reittier verhält sich wie der Tiergefährte eines Druiden, wobei der Charakter seine Paladinstufe als seine effektive Druidenstufe ansetzt. Reittiere im göttlichen Bund haben eine Intelligenz von mindestens 6.

Ein Mal pro Tag kann der Paladin eine Volle Aktion aufwenden und sein Reittier an seine Seite rufen. Diese

Fähigkeit entspricht dem Zauber eines Grades in Höhe eines Drittels der Stufe des Paladins. Das Reittier erscheint sofort direkt neben dem Paladin. Der Paladin kann diese Fähigkeit einmal am Tag ab der 5. Stufe einsetzen, und ein weiteres Mal für alle vier weiteren Paladinstufen, bis zu einem Maximum von viermal am Tag ab der 17. Stufe.

Ab der 11. Stufe erhält das Reittier die Celestische Schablone (siehe dazu das *Pathfinder Monsterhandbuch*) und wird zu einer Magischen Bestie, wenn es darum geht zu bestimmen, welche Zauber auf das Reittier wirken. Ab der 15. Stufe erhält das Reittier Zauberresistenz in Höhe der Paladinstufe des Reiters +11.

Sollte das Reittier sterben, verschwindet es sofort und lässt jede Ausrüstung zurück, die es trug. Der Paladin kann dann 30 Tage lang, oder bis er eine Stufe aufsteigt, wenn dies vorher passiert, kein Reittier mehr herbeirufen. Der Paladin erleidet während dieser 30 Tage einen Malus von –1 auf Angriffe und Waffenschaden.

Aura der Entschlossenheit (ÜF): Ab der 8. Stufe ist der Paladin gegen Zaubersprüche und zauberähnliche Effekte der Bezauberungsmagie immun. Verbündete, die sich innerhalb von 3 m in der Nähe des Paladins aufhalten, bekommen einen Moralbonus von +4 auf ihre Rettungswürfe gegen Bezauberungseffekte.

Diese Fähigkeit wirkt nur, wenn der Paladin bei Bewusstsein ist. Der Bonus fällt weg, wenn er bewusstlos oder tot ist.

Aura der Gerechtigkeit (ÜF): Ab der 11. Stufe kann der Paladin zwei Anwendungen von Böses niederschmettern ausgeben, um allen Verbündeten innerhalb von 3 m die Fähigkeit Böses niederschmettern mit seinen Boni zu verleihen. Die Verbündeten müssen diese Fähigkeit bis zur nächsten Runde des Paladins eingesetzt haben. Diese Boni halten eine Minute. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Freie Aktion. Böse Kreaturen profitieren nicht von dieser Fähigkeit.

Aura des Glaubens (ÜF): Ab der 14. Stufe gelten die Waffen des Paladins als gut gesonnen für den Zweck, Schadensreduzierungen zu überwinden. Jeder Angriff, der innerhalb von 3 m um den Paladin gegen Feinde geführt wird, zählt ebenfalls als gut gesonnen, um die Schadensreduzierung zu überwinden.

Diese Fähigkeit funktioniert nur, solange der Paladin bei Bewusstsein ist, nicht wenn er tot oder bewusstlos ist.

Aura der Rechtschaffenheit (ÜF): Ab der 17. Stufe erhält der Paladin eine Schadensreduzierung von 5/Böses und ist immun gegen Zauber der Schule Verzauberung; Zwang und zauberähnliche Fähigkeiten dieser Art. Verbündete, die sich innerhalb von 3 m um den Paladin befinden, erhalten einen Rettungswurfbonus von +4 gegen entsprechende Effekte und Zauber.

Diese Fähigkeit funktioniert nur, solange der Paladin bei Bewusstsein ist, nicht wenn er tot oder bewusstlos ist.

Heiliger Streiter (ÜF): Mit dem Erreichen der 20. Stufe wird der Paladin ein Gefäß für die Macht seiner Gottheit. Seine Schadensreduzierung steigt auf 10/Böses. Wenn er Böses niederstrecken gegen einen bösen Externar anwendet, wird dieser im Falle eines Treffers zu dem Ziel des Zaubers Verbannung (die Waffe und das heilige Symbol des Paladins zählen als Objekte, die die Kreatur hasst). Die Paladinstufe wirkt für diesen Effekt als Zauberstufe. Nachdem der Effekt der Verbannung und der Schaden aus dem Angriff das Ziel getroffen haben, endet das Niederstrecken sofort. Immer wenn der Paladin außerdem seine positive Energie fokussiert, erzielt er das höchst mögliche Ergebnis beim zu heilenden Schaden.

Verhaltenskodex: Ein Paladin muss von rechtschaffen guter Gesinnung sein und verliert alle Fähigkeiten, außer Waffen- und Rüstungsfähigkeiten, sollte er jemals willentlich eine böse Tat begehen.

Außerdem muss ein Paladin legitime Autoritäten akzeptieren, sich ehrenvoll verhalten (nicht lügen, betrügen, Gift verwenden und so weiter), jenen in Not helfen (solange diese die Hilfe nicht für böse oder chaotische Zwecke nutzen) und diejenigen bestrafen, die Unschuldige bedrohen oder angreifen.

Gefährten: Während er ohne weiteres mit jedem gut oder neutral gesonnenen Abenteurer reisen kann, vermeidet er es, mit bösen Kreaturen zusammen zu arbeiten und mit jemandem zu kooperieren, der seine moralischen Werte fortwährend verletzt. Unter außergewöhnlichen Umständen kann der Paladin sich mit einer bösen Kreatur verbünden, aber nur wenn es darum geht, etwas aus der Welt zu schaffen, was er als ein größeres Übel ansieht. Ein Paladin sollte während einer solch ungewöhnlichen Allianz regelmäßig Buße tun, und sollte die Zusammenarbeit sofort beenden, wenn er der Meinung ist, dass diese Allianz mehr schadet, als dass sie Gutes bringt. Ein Paladin nimmt nur rechtschaffen gute Anhänger und Mietlinge in seinen Dienst.

Ehemaliger Paladin

Ein Paladin, der seine Gesinnung ändert, eine böse Tat vollführt oder gegen seinen Verhaltenskodex verstößt, verliert alle Paladinzauber und -fähigkeiten (außer den Umgang mit Waffen und Rüstungen). Er kann dann auch nicht weiter als Paladin aufsteigen. Erst wenn er angemessen Buße getan hat (siehe den Zauber *Buße*), kann er seine Fähigkeiten und Aufstiegsmöglichkeiten wiedererlangen.

SCHURKE

Wer sich im Leben auf seinen Verstand verlassen muss, für den ist es ein edloses Abenteuer. Schurken müssen sich auf ihre Schläue, ihre Fertigkeiten und ihren Charme verlassen können, um der Gefahr stets einen Schritt voraus zu sein und das Schicksal zu ihren Gunsten zu wenden. Da sie nie wissen, was sie erwartet, sind Schurken immer auf jede Eventualität vorbereitet und lernen, so manch eine Fertigkeit zu beherrschen – werden geschickte Manipulatoren, wendige Akrobaten, hinterhältige Pirscher oder Meister irgendeines anderen besonderen Talents. Ein Schurke kann viele Berufe ausüben, die vom Verstand, dem Geschick und dem Glück einer Person abhängen, sei es als Dieb oder Spieler, Betrüger oder Diplomat, Forscher oder Kopfgeldjäger. Viele Vertreter dieser Klasse ziehen die Stadt vor und die vielen, vielen Möglichkeiten, die sich dort bieten. Doch einige leben lieber auf der Straße, reisen durch die Welt, treffen exotische Menschen und stellen sich den fantastischsten Gefahren entgegen, um Reichtum zu ernten. Im Endeffekt aber kann man jeden einen Schurken nennen, der sein Leben selbst in die Hand nehmen und nach seinen eigenen Regeln leben will.

Rolle: Schurken vermeiden es wenn möglich, sich direkt ins Kampfgetümmel zu stürzen. Sie sind viel besser darin, sich ungesehen zu bewegen und ihre Feinde zu überraschen. Ihre vielen verschiedenen Fähigkeiten ermöglichen es ihnen, extrem wandelbar zu sein. Und so können unterschiedliche Schurken sich mit den unterschiedlichsten Dingen aus. Die meisten jedoch wissen ganz genau, wie sie Hindernisse aller Art umgehen können – angefangen bei Schlössern,

die geknackt, über Fallen, die entschärft, bis zu magischen Gefahren, die überwunden, und Gegnern, die überlistet werden müssen.

Gesinnung: Jede.
Trefferwürfel: W8

Klassenfertigkeiten

Akrobatik (GE), Auftreten (CH), Beruf (WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Fingerfertigkeit (GE), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Mechanismus ausschalten (GE), Motiv erkennen (WE), Schätzen (IN), Schwimmen (ST), Sprachenkunde (IN), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Gewölbekunde) (IN), Wissen (Lokales) (IN)

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 8 + IN-Modifikator

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale eines Schurken.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Schurke ist im Umgang mit allen einfachen Waffen, der Handarmbrust, dem Rapier, dem Totschläger, dem Kurzbogen und dem Kurzsword geübt. Der Schurke ist im Umgang mit leichten Rüstungen, nicht aber im Umgang mit Schilden, geübt.

Hinterhältiger Angriff: Wenn der Schurke einen Gegner angreift, der sich nicht effektiv verteidigen kann, kann er mit einem gezielten Angriff auf eine Schwachstelle mehr Schaden verursachen.

Die Angriffe des Schurken richten immer dann zusätzlichen Schaden an, wenn der Gegner seinen Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse verliert (unabhängig davon, ob er einen GE-Bonus hat) oder wenn der Schurke seinen Gegner in die Zange nimmt. Auf der 1. Stufe verursacht er 1W6 Punkte zusätzlichen Schaden. Für jeweils zwei weitere Stufen als Schurke erhöht sich der Schaden um 1W6. Sollte der Schurke einen kritischen Treffer erzielen, wird der zusätzliche Schaden nicht multipliziert. Fernkampfangriffe zählen nur dann als Hinterhältige Angriffe, wenn das Ziel maximal 9 m von dem Schurken entfernt ist.

Mit einer Waffe, die nicht-tödlichen Schaden verursacht (wie z.B. ein Totschläger oder ein waffenloser Schlag), kann der Schurke einen Hinterhältigen Angriff ausführen, der nicht-tödlichen Schaden anstelle von tödlichem Schaden verursacht. Mit einer Waffe, die tödlichen Schaden verursacht, ist dies nicht möglich, selbst wenn er den üblichen Malus von –4 hinnimmt.

Um einen Hinterhältigen Angriff auszuführen, muss der Schurke sein Ziel genau sehen können, um Schwachstellen auszumachen, und in der Lage sein, diese zu erreichen. Er kann keine Hinterhältigen Angriffe ausführen, wenn sein Ziel von Tarnung profitiert.

Fallen finden: Ein Schurke addiert seine halbe Schurkenstufe zu seinen Fertigkeitswürfen in Wahrnehmung, um Fallen zu finden, und in Mechanismus ausschalten (Minimum +1). Ein Schurke kann die Fertigkeit Mechanismus ausschalten benutzen, um magische Fallen zu entschärfen.

Entrinnen (AF): Ab der 2. Stufe kann der Schurke magischen und ungewöhnlichen Angriffen mit großer Gewandtheit ausweichen. Wenn ihm ein Reflexwurf gegen einen Angriff gelingt, der normalerweise halben Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf verursacht, erleidet er keinen Schaden.

TABELLE 3-15: SCHURKE

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+0	+2	+0	+0	Fallen finden, Hinterhältiger Angriff +1W6
2	+1	+3	+0	+0	Entrinnen, Trick
3	+2	+3	+1	+1	Fallengespür +1, Hinterhältiger Angriff +2W6
4	+3	+4	+1	+1	Reflexbewegung, Trick
5	+3	+4	+1	+1	Hinterhältiger Angriff +3W6
6	+4	+5	+2	+2	Fallengespür +2, Trick
7	+5	+5	+2	+2	Hinterhältiger Angriff +4W6
8	+6/+1	+6	+2	+2	Trick, Verbesserte Reflexbewegung
9	+6/+1	+6	+3	+3	Hinterhältiger Angriff +5W6, Fallengespür +3
10	+7/+2	+7	+3	+3	Verbesserte Trick, Trick
11	+8/+3	+7	+3	+3	Hinterhältiger Angriff +6W6
12	+9/+4	+8	+4	+4	Fallengespür +4, Trick
13	+9/+4	+8	+4	+4	Hinterhältiger Angriff +7W6
14	+10/+5	+9	+4	+4	Trick
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Fallengespür +5, Hinterhältiger Angriff +8W6
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Trick
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Hinterhältiger Angriff +9W6
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	Fallengespür +6, Trick
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	Hinterhältiger Angriff +10W6
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	Meisterhafter Angriff, Trick

Er kann Entrinnen nur benutzen, wenn er eine leichte oder keine Rüstung trägt. Ein hilfloser Schurke kann Entrinnen nicht benutzen.

Tricks: Mit steigender Erfahrung lernt der Schurke Tricks, die ihm helfen und seine Feinde verwirren. Auf der 2. Stufe lernt der Schurke seinen ersten Trick. Für jeweils zwei weitere Stufen als Schurke kann er einen weiteren Trick lernen. Ein Schurke kann den gleichen Trick nicht mehrfach lernen.

Tricks, die mit einem Stern (*) gekennzeichnet sind, fügen Effekte zum Hinterhältigen Angriff des Schurken hinzu. Nur einer dieser Effekte kann eingesetzt werden, und die Entscheidung dazu muss getroffen werden, bevor der Schurke den Angriffswurf durchführt.

Aufspringen (AF): Der Schurke kann als Freie Aktion aufstehen. Er provoziert immer noch einen Gelegenheitsangriff, wenn er in einem vom Gegner bedrohten Gebiet aufsteht.

Blutende Wunde* (AF): Ein Schurke, der diesen Trick beherrscht, kann bei einem lebenden Gegner mit einem Hinterhältigen Angriff eine blutende Wunde verursachen. Das Ziel des Angriffs nimmt einen Punkt Schaden für jeden Würfel zusätzlichen Schaden, den der Schurke bei einem Hinterhältigen Angriff erhält (4W6 Punkte entspricht einer Blutung von 4). Ein blutender Gegner erhält den Schaden jeweils zu Beginn seiner Runde. Die Blutung kann mit einem Wurf auf Heilkunde (SG 15) oder mit jedem Effekt gestoppt werden, der Trefferpunkte heilt. Der Schaden von mehreren blutenden Wunden addiert sich nicht auf. Blutungsschaden umgeht jegliche Schadensreduzierung, die eine Kreatur haben mag.

Hochseilartist (AF): Dieser Trick ermöglicht es dem Schurken, sich auf schmalen Absätzen mit seiner vollen Bewegungsrate zu bewegen, wobei er die Fertigkeit Akrobatik benutzt, ohne Abzüge auf den Wurf hinnehmen zu müssen. Außerdem gilt

er beim Einsatz der Fertigkeit Akrobatik zur Bewegung auf schmalen Absätzen nicht als Auf dem falschen Fuß.

Höhere Magie (ZF): Der Schurke erhält die Fähigkeit, einen Zauber des 1. Grades aus der Liste für Hexenmeister/Magier anzuwenden. Er kann den Zauber zweimal pro Tag als zauberähnliche Fähigkeit anwenden. Die Zauberstufe für diese Fähigkeit entspricht seiner Schurkenstufe. Der SG für den Rettungswurf gegen diesen Zauber ist 11 + IN-Modifikator des Schurken. Der Schurke muss mindestens eine Intelligenz von 11 haben, um diesen Trick auswählen zu können. Der Schurke muss den Trick **Niedere Magie** beherrschen, bevor er diesen Trick auswählen kann.

Kampfkunst: Eine Schurke, die diesen Trick wählt, erhält ein Kampftalent, für das er die Voraussetzungen beherrscht, als Bonustalent (siehe Kapitel 5).

Niedere Magie (ZF): Der Schurke erhält die Fähigkeit, einen Zaubertrick (einen Zauber des 0. Grads) aus der Liste für Hexenmeister/Magier zu wirken. Er kann den Zauber dreimal pro Tag als zauberähnliche Fähigkeit anwenden. Die Zauberstufe entspricht seiner Schurkenstufe. Der SG für den Rettungswurf ist 10 + IN-Modifikator des Schurken. Der Schurke muss mindestens eine Intelligenz von 10 haben, um diesen Trick auswählen zu können.

Reaktionen verlangsamen* (AF): Ein Gegner, der durch den Hinterhältigen Angriff des Schurken Schaden nimmt, kann für eine Runde keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Schnelles Entschärfen (AF): Der Schurke benötigt nur die Hälfte der normalen Zeit, um eine Falle mit Hilfe der Fertigkeit Mechanismus ausschalten zu entschärfen (mindestens eine Runde).

Schnelle Heimlichkeit (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann sich mit seiner vollen Bewegungsrate bewegen, wenn er die Fertigkeit Heimlichkeit benutzt, ohne Abzüge hinnehmen zu müssen.

Schnelles Kriechen (AF): Wenn der Schurke am Boden liegt, kann er sich mit seiner halben Bewegungsrate bewegen. Diese Bewegung provoziert Gelegenheitsangriffe, wie eine normale Bewegung. Wenn er kriecht, kann der Schurke mit diesem Trick einen 1,50 m-Schritt ausführen.

Schurkenfinesse (AF): Eine Schurke, der diesen Trick auswählt, erhält das Talent **Waffenfinesse** als ein Bonustalent.

Spürnase (AF): Sobald ein Schurke mit diesem Trick in 3 m Reichweite einer Falle kommt, erhält er augenblicklich einen Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung, um diese Falle zu entdecken. Dieser Wurf sollte vom SL verdeckt ausgeführt werden.

Überraschungsangriff (AF): Während einer Überraschungsrunde erwischt der Schurke alle Gegner auf dem falschen Fuß, selbst wenn sie in der Runde schon agiert haben.

Waffentraining (AF): Ein Schurke, der diesen Trick auswählt, erhält das Talent **Waffenfokus** als Bonustalent.

Widerstandsfähigkeit (AF): Ein Mal am Tag kann der Schurke temporäre Trefferpunkte in Höhe seiner Schurkenstufe erhalten. Diesen Trick einzusetzen, ist eine Augenblickliche Aktion. Er kann nur eingesetzt werden, wenn die Trefferpunkte des Schurken in den negativen Bereich sinken. Diese Fähigkeit kann eingesetzt werden, um den Charakter vor dem Tod oder vor dem sterbend Sein (Zustand) zu bewahren. Die temporären Trefferpunkte halten für eine Minute an. Wenn die Trefferpunkte des Schurken durch den Verlust der temporären Trefferpunkte unter Null fallen, wird er bewusstlos und beginnt zu sterben.

Fallengespür (AF): Ab der 3. Stufe hat der Schurke ein intuitives Gespür für Fallen. Er erhält einen Bonus von +1 auf Reflexwürfe, um Fallen auszuweichen, und einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK gegen Angriffe von Fallen. Dieser Bonus erhöht sich auf +2, wenn der Schurke die 6. Stufe erreicht, auf +3 auf der 9. Stufe, auf +4 auf der 12. Stufe, auf +5 auf der 15. Stufe und auf +6 auf der 18. Stufe.

Boni für Fallengespür aus verschiedenen Klassen addieren sich.

Reflexbewegung (AF): Ab der 4. Stufe kann der Schurke auf Gefahren reagieren, bevor seine Sinne ihm dies gestatten würden. Er kann nicht mehr auf dem falschen Fuß erwischt werden und verliert auch nicht seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK, wenn der Angreifer unsichtbar ist. Er verliert jedoch weiterhin seinen GE-Bonus, wenn er bewegungsunfähig ist. Ein Schurke mit dieser Fähigkeit kann auch noch seinen GE-Bonus verlieren, wenn sein Gegner erfolgreich eine Finte gegen ihn ausführt (siehe Kapitel 8).

Wenn ein Schurke schon die Fähigkeit **Reflexbewegung** aus einer anderen Klasse besitzt, erhält er automatisch **Verbesserte Reflexbewegung** (siehe unten).

Verbesserte Reflexbewegung (AF): Ein Schurke der 8. oder höheren Stufe kann nicht mehr in die Zange genommen werden.

Diese Verteidigung verhindert, dass ein anderer Schurke seinen hinterhältigen Angriff benutzt, wenn er den Schurken in die Zange nimmt, es sei denn, die Schurkenstufe des Angreifers ist um mindestens vier höher als die des Angegriffenen.

Wenn ein Schurke schon die Fähigkeit **Reflexbewegung** besitzt, erhält er automatisch **Verbesserte Reflexbewegung** und seine Stufen als Schurke addieren sich mit den Stufen in den anderen Klassen auf, die ihm **Reflexbewegung** verleihen, um seine Stufe zu bestimmen, wenn es darum geht, in die Zange genommen zu werden oder selber in die Zange zu nehmen.



Verbesserte Tricks: Auf der 10. Stufe und für jeweils zwei weitere Stufen als Schurke kann der Schurke einen verbesserten Trick anstelle eines normalen Tricks lernen.

Ausweichrolle (AF): Der Schurke kann sich mit einem potentiell tödlichen Schlag bewegen, um weniger Schaden zu erleiden. Ein Mal pro Tag, wenn er durch einen Angriff im Kampf (von einer Waffe oder mit einem anderen Schlag, aber nicht durch Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit) auf 0 oder weniger Trefferpunkte gebracht werden würde, kann er einen Reflexwurf machen. Der SG entspricht dem verursachten Schaden. Bei einem Erfolg erleidet der Schurke nur halben Schaden. Bei einem Fehlschlag nimmt er den vollen Schaden. Der Schurke muss sich des Angriffs bewusst und in der Lage sein, sich zu bewegen, um diese Fähigkeit zu nutzen. Wenn der Schurke seinen GE-Bonus auf RK verliert, kann er keine Ausweichrolle ausführen. Da gegen den Schaden normalerweise kein Reflexwurf für halben Schaden erlaubt ist, kann der Schurke auch nicht von der Fähigkeit Entrinnen profitieren.

Bannschlag* (ÜF): Gegner, die durch einen hinterhältigen Angriff Schaden nehmen, werden zusätzlich von *Magie bannen* betroffen, der gegen den Zauber mit dem niedrigsten Grad gerichtet ist, der auf dem Gegner liegt. Die Zauberstufe für diese Fähigkeit entspricht der Stufe des Schurken. Um Bannschlag lernen zu können, muss der Schurke den Trick Höhere Magie kennen.

Entschlüpfender Geist (AF): Diese Fähigkeit repräsentiert die Gabe des Schurken, sich aus magischen Effekten herauszuwinden, die ihn anderweitig kontrollieren würden. Wenn der Schurke von einer Verzauberung betroffen wird und seinen Rettungswurf nicht schafft, kann er in der nächsten Runde einen erneuten Versuch mit dem gleichen SG unternehmen. Er erhält nur diese eine zusätzliche Chance, der Verzauberung zu entgehen.

Gelegenheit ausnutzen (AF): Ein Mal pro Runde kann der Schurke einen Gelegenheitsangriff gegen einen Gegner ausführen, der gerade im Nahkampf getroffen wurde. Dieser Angriff zählt als Gelegenheitsangriff. Selbst wenn der Schurke Kampflexe hat, kann er diese Fähigkeit nur ein Mal pro Runde nutzen.

Fertigkeitsmeisterschaft (AF): Der Schurke ist so sicher im Einsatz bestimmter Fertigkeiten, dass er diese auch unter Stress sehr verlässlich einsetzen kann. Der Schurke kann (3 + IN-Bonus) Fertigkeiten auswählen. Bei diesen Fertigkeiten kann er immer 10 nehmen, auch wenn Stress und äußere Umstände dies verbieten würden. Er kann diesen Trick mehrfach lernen und jedes Mal neue Fertigkeiten auswählen.

Schwächender Schlag* (AF): Ein Schurke mit dieser Fähigkeit kann hinterhältige Angriffe mit solcher Präzision anbringen, dass seine Gegner geschwächt und behindert werden. Ein Gegner, der Schaden durch einen hinterhältigen Angriff nimmt, erhält zusätzlich zwei Punkte temporären ST-Schaden.

Talent (AF): Anstelle eines Tricks erhält der Schurke ein Talent seiner Wahl, für das er die Voraussetzungen beherrscht.

Verbessertes Entrinnen (AF): Diese Fähigkeit funktioniert wie Entrinnen, mit dem Unterschied, dass der Schurke selbst bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf nur halben Schaden nimmt. Wenn der Schurke hilflos ist, kann er Verbessertes Entrinnen nicht benutzen.

Meisterhafter Angriff (AF): Auf der 20. Stufe werden die hinterhältigen Angriffe des Schurken noch tödlicher. Jeder hinterhältige Angriff kann einen von drei zusätzlichen Effekten haben. Das Ziel kann für 1W4 Stunden eingeschläfert

werden, für 2W6 Runden gelähmt werden oder getötet werden. Unabhängig vom Effekt erhält das Ziel einen Zähigkeitswurf, um dem Effekt zu entgehen. Der SG beträgt 10 + 1/2 Schurkenstufe + IN-Modifikator des Schurken. Der Angriff verursacht vollen Schaden. Nachdem ein Gegner Ziel eines Meisterhaften Angriffs war, ist er für die nächsten 24 Stunden immun gegen die Meisterhaften Angriffe dieses Schurken, unabhängig davon, ob er den Rettungswurf geschafft hat. Gegner, die immun gegen hinterhältige Angriffe sind, können auch nicht von einem Meisterhaften Angriff betroffen werden.



WALDLÄUFER

Wer dem Nervenkitzel der Jagd erlegen ist, für den gibt es nur den Jäger und den Gekjagten. Waldläufer sind Späher, Fährtensucher oder Kopfgeldjäger und folgen den verschiedensten Pfaden. Sie alle erlangen ein fortreffliches Können in bestimmten Waffen, können selbst das flüchtigste Wild aufspüren und wissen, wie man eine ganze Reihe verschiedener Beute erlegt. Sie sind kluge, geduldige und begabte Jäger, jagen Menschen genauso wie Tiere oder Monster, lernen die Wege ihrer Beute kennen, können sich an jede Umgebung anpassen und verfügen über tödliche Kampfkünste. Manche Waldläufer jagen menschenfressende Wesen, um die Grenzen der Zivilisation zu schützen, während andere Jagd auf schlauere Beute machen – selbst Renegaten aus ihrem eigenen Volk.

Rolle: Waldläufer können vor allem in kleineren Scharmützeln brillieren – seien es Nah- oder Fernkämpfe – und sich dem Kampf so mühelos entziehen, wie sie ihn wieder aufnehmen können. Ihre Fähigkeiten ermöglichen es ihnen, bestimmten Arten von Gegnern extrem viel Schaden zuzufügen. Doch ihre Fähigkeiten sind gegen nahezu jede Art von Feinden hilfreich.

Gesinnung: Jede.
Trefferwürfel: W10

Klassenfertigkeiten

Beruf (WE), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (Geographie) (IN), Wissen (Gewölbekunde) (IN), Wissen (Natur) (IN), Zauberkunde (IN)

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 6 + IN-Modifikator

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale eines Waldläufers.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Waldläufer ist geübt im Umgang mit allen einfachen Waffen und allen Kriegswaffen. Er ist geübt im Umgang mit leichten und mittelschweren Rüstungen und Schilden, außer Turmschilden.

Erzfeind: Auf der 1. Stufe wählt der Waldläufer eine Gruppe von Wesen aus der Liste der Erzfeinde aus. Er erhält einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe in Bluffen, Motiv erkennen, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen, wenn er sie gegen eine Kreatur durchführt, die aus der Gruppe des gewählten Erzfeindes stammt. Außerdem erhält er einen Bonus von +2 auf Angriffe und Schaden gegen Erzfeinde. Ein Waldläufer kann Fertigkeitstests in Wissen auch untrainiert durchführen, wenn es darum geht, diese Kreaturen zu identifizieren.

TABELLE 3-16: WALDLÄUFER

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag			
						1.	2.	3.	4.
1	+1	+2	+0	+2	1. Erzfeind, Spuren lesen, Tierempathie	—	—	—	—
2	+2	+3	+0	+3	Kampfstiltalent	—	—	—	—
3	+3	+3	+1	+3	Ausdauer, 1. Bevorzugtes Gelände	—	—	—	—
4	+4	+4	+1	+4	Bund des Jägers	0	—	—	—
5	+5	+4	+1	+4	2. Erzfeind	1	—	—	—
6	+6/+1	+5	+2	+5	Kampfstiltalent	1	—	—	—
7	+7/+2	+5	+2	+5	Unterholz durchqueren	1	0	—	—
8	+8/+3	+6	+2	+6	2. Bevorzugtes Gelände, Schneller Verfolger	1	1	—	—
9	+9/+4	+6	+3	+6	Entrinnen	2	1	—	—
10	+10/+5	+7	+3	+7	3. Erzfeind, Kampfstiltalent	2	1	0	—
11	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Beute	2	1	1	—
12	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Tarnung	2	2	1	—
13	+13/+8/+3	+8	+4	+8	3. Bevorzugtes Gelände	3	2	1	0
14	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Kampfstiltalent	3	2	1	1
15	+15/+10/+5	+9	+5	+9	4. Erzfeind	3	2	2	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Verbessertes Entrinnen	3	3	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Meisterliches Verstecken	4	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	4. Bevorzugtes Gelände, Kampfstiltalent	4	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Verbesserte Beute	4	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	5. Erzfeind, Meisterjäger	4	4	3	3

Ab der 5. Stufe und alle fünf weiteren Stufen (10, 15 und 20) kann der Waldläufer einen weiteren Erzfeind auswählen. Zusätzlich darf er jedes Mal, wenn er einen neuen Erzfeind erhält, den Bonus gegen einen Erzfeind, inklusive des gerade ausgewählten, um +2 erhöhen.

Wenn der Waldläufer Humanoide oder Externare als Erzfeind auswählt, muss er eine Untergruppe auswählen, wie sie in der Liste der Erzfeinde angegeben sind. (Hier sollte angemerkt werden, dass es im *Pathfinder Monsterhandbuch* andere Arten von Humanoiden gibt, die ein Waldläufer wählen kann – die Angaben in der Tabelle beschränken sich auf die häufigsten Arten. Fällt ein Gegner in mehr als eine Kategorie, addieren sich die Boni des Waldläufers nicht auf, es zählt lediglich der höchste Bonus.

Spuren lesen (AF): Der Waldläufer addiert seine halbe Stufe (Minimum 1) auf alle Fertigkeitstests auf Überlebenskunst, wenn er Spuren verfolgt.

Tierempathie (AF): Ein Waldläufer kann die Einstellung eines Tieres ihm gegenüber verbessern. Diese Fähigkeit funktioniert genau wie ein Fertigkeitstest auf Diplomatie, um die Einstellung einer Person zu verändern (siehe Kapitel 4). Der Waldläufer würfelt 1W20 und addiert sowohl seine Waldläuferstufe als auch seinen CH-Modifikator zu dem Wurf. Ein domestiziertes Tier beginnt mit einer gleichgültigen Einstellung, während ein wildes Tier zunächst unfreundlich ist.

Um Tierempathie einsetzen zu können, müssen sich Tier und Waldläufer betrachten können. Im Normalfall sollten sie dafür nicht weiter als 9 m von einander entfernt sein, und im Großen und Ganzen dauert das Beeinflussen eines Tieres eine Minute. Ebenso wie bei Menschen kann es jedoch im Einzelfall auch einmal schneller oder langsamer vonstatten gehen.

WALDLÄUFER ERZFEINDE

Gruppe (Untergruppe)	Gruppe (Untergruppe)
Aberration	Humanoide (Gnom)
Drachen	Humanoide (Mensch)
Externare (Böse)	Humanoide (Ork)
Externare (Chaotisch)	Humanoide (Reptil)
Externare (Erde)	Humanoide (Riesen)
Externare (Einheimisch)	Humanoide (Wasser)
Externare (Feuer)	Humanoide (Zwerg)
Externare (Gut)	Humanoide (andere Untergruppe)
Externare (Luft)	Konstrukte
Externare (Rechtschaffen)	Magische Bestien
Externare (Wasser)	Monströser Humanoid
Feen	Pflanzen
Humanoide (Elf)	Schlicker
Humanoide (Halbling)	Tiere
Humanoide (Goblinoid)	Ungeziefer
Humanoide (Gnoll)	Untote

Ein Waldläufer kann mit dieser Fähigkeit auch versuchen, magische Bestien, die einen Intelligenzwert von 1 oder 2 haben, zu beeinflussen. Er nimmt dabei jedoch einen Malus von -4 auf seine Probe in Kauf.

Kampfstiltalent (AF): Auf der 2. Stufe muss sich der Waldläufer für einen von zwei Kampfstilen entscheiden: Bogenschießen oder Kampf mit zwei Waffen. Diese Wahl beeinflusst die Klassenmerkmale des Waldläufers, schränkt aber nicht seine Wahlmöglichkeiten für Talente ein, die er durch Stufenaufstieg erhält. Die Meisterschaft des Waldläufers

manifestiert sich als Bonustalent auf den Klassenstufen 2, 6, 10, 14 und 18. Der Waldläufer kann ein Kampfstiltalent auch dann auswählen, wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt.

Wählt der Waldläufer Bogenschießen, kann er jedes Mal aus der folgenden Liste wählen, wenn er ein Kampfstiltalent erhält: Fernschuss, Kernschuss, Präzisionsschuss und Schnelles Schießen. Ab der 6. Stufe werden die folgenden Talente der Liste hinzugefügt: Verbesserter Präzisionsschuss und Mehrfächschuss. Auf der 10. Stufe werden die folgenden Talente der Liste hinzugefügt: Punktgenaues Zielen und Aus vollem Lauf schießen.

Wählt der Waldläufer Kampf mit zwei Waffen, kann er jedes Mal aus der folgenden Liste wählen, wenn er ein Kampfstiltalent erhält: Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Schnelle Waffenbereitschaft und Verbesserter Schildstoß. Ab der 6. Stufe werden die folgenden Talente der Liste hinzugefügt: Verbesserter Kampf mit zwei Waffen und Verteidigung mit zwei Waffen. Auf der 10. Stufe werden die folgenden Talente der Liste hinzugefügt: Mächtiger Kampf mit zwei Waffen und Zerreißen mit zwei Waffen.

Der Waldläufer erhält die Vorteile seiner Kampfstiltalente nur, wenn er leichte, mittelschwere oder gar keine Rüstung trägt. Er verliert alle Vorteile dieser Talente, sobald er eine schwerere Rüstung anlegt. Sobald ein Waldläufer seinen Kampfstil festgelegt hat, kann er diese Wahl nicht mehr rückgängig machen.

Ausdauer: Auf der 3. Stufe erhält der Waldläufer Ausdauer als Bonustalent.

Bevorzugtes Gelände (AF): Auf der 3. Stufe wählt der Waldläufer eine Geländeart aus der Liste der bevorzugten Gelände aus. Er erhält einen Bonus von +2 auf Initiative und alle Fertigkeitwürfe in Heimlichkeit, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Geographie), wenn er sich in einem bevorzugten Gelände aufhält. Ein Waldläufer, der sich durch sein bevorzugtes Gelände bewegt, hinterlässt normalerweise keine Spuren und kann nicht mit Spurenlesen verfolgt werden (allerdings kann er eine Spur hinterlassen, wenn er es möchte).

Auf der 8. Stufe und alle fünf weiteren Stufen (13. und 18. Stufe) erhält der Waldläufer ein weiteres bevorzugtes Gelände. Zusätzlich darf er jedes Mal, wenn er ein neues bevorzugtes Gelände erhält, die Boni auf ein bevorzugtes Gelände, inklusive des gerade ausgewählten, um +2 erhöhen. Fällt ein Gelände in mehr als eine Kategorie, addieren sich die Boni nicht, es zählt lediglich der höchste.

Bund des Jägers (AF): Auf der 4. Stufe bildet der Waldläufer einen Bund mit seinen Jagdgefährten. Dieser Bund kann zwei Formen annehmen. Ist die Wahl auf eine Form gefallen, kann man sie später nicht mehr ändern. Die erste ist ein Bund mit seinen Gefährten. Dieser Bund ermöglicht es dem Waldläufer, eine Bewegungsaktion auszugeben, um allen Verbündeten innerhalb von 9m, die ihn sehen oder hören können, die Hälfte seines Erzfeindbonus gegen einen einzelnen Gegner zu geben. Dieser Bonus hält für eine Anzahl von Runden, die dem WE-Modifikator des Waldläufers entspricht (Minimum 1 Runde). Er addiert sich nicht mit Boni für Erzfeinde, die seine Verbündeten besitzen. Diese verwenden lediglich den höchsten Bonus.

Die andere Möglichkeit für einen Bund ist die Wahl eines Tiergefährten. Ein Waldläufer kann seinen Tiergefährten aus folgender Liste auswählen: Dachs, Hund, Kamel, Pferd (Reit- oder Zuggpferd), Pony, Raubkatze (klein), Schlange (Gift- oder Würgeschlange), Schreckensratte, Vogel oder Wolf. Sollte die Kampagne ganz oder teilweise in aquatischer

Umgebung spielen, kann auch ein Hai ausgewählt werden. Der Gefährte ist dem Waldläufer gegenüber loyal und begleitet ihn auf seinen Abenteuern, wie es für seine Tierart angemessen ist. Der Tiergefährte eines Waldläufers teilt seine Boni für Erzfeinde und bevorzugtes Gelände.

Diese Fähigkeit funktioniert genau wie die entsprechende Druidenfähigkeit (welche ein Teil der Fähigkeit Bund mit der Natur ist), außer dass die effektive Druidenstufe der Waldläuferstufe -3 entspricht.

Zauber: Ab der 4. Stufe kann der Waldläufer eine begrenzte Zahl göttlicher Zauber wirken, die er aus der Zauberliste für Waldläufer auswählt, wie sie in Kapitel 10 aufgelistet ist. Der Waldläufer muss seine Zauber vorher auswählen und vorbereiten.

Um einen Zauber vorbereiten und wirken zu können, muss der Waldläufer mindestens eine Weisheit von 10 + Grad des Zaubers besitzen. Der Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfs gegen die Zauber des Waldläufers ist 10 + Grad des Zaubers + WE-Modifikator des Waldläufers. Wie andere Zauberwirker kann auch ein Waldläufer nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern pro Tag und Grad wirken. Die Zauber pro Tag sind in Tabelle 3-16 aufgelistet. Zusätzlich erhält er noch Bonuszauber für die Höhe seines Weisheitsattributs (siehe dazu Tabelle 1-3). Wenn die Tabelle 3-16 angibt, dass der Waldläufer 0 Zauber eines Grades erhält, erhält er nur die Bonuszauber basierend auf seinem WE-Attribut.

Der Waldläufer muss eine Stunde in stiller Meditation verbringen, um seine täglichen Zauber zu erhalten. Der Waldläufer kann jeden Zauber aus der Waldläufer-Zauberliste wählen, vorausgesetzt er verfügt über eine ausreichend hohe Stufe, ihn zu wirken. Er muss seine Zauber bei seiner täglichen Meditation auswählen.

Bis zur 4. Stufe hat der Waldläufer keine Zauberstufe. Ab der 4. Stufe zählt dann seine Waldläuferstufe -3 als Zauberstufe.

Unterholz durchqueren (AF): Ab der 7. Stufe kann sich ein Waldläufer mit seiner vollen Bewegungsrate durch jede Art von Unterholz (wie natürliche Dornen, Gestrüpp, verwilderte Landschaften und ähnliches Terrain) bewegen, ohne Verletzungen oder Behinderungen zu erleiden.

Dornen und anderes Unterholz, das magisch verändert wurde, um die Bewegung zu erschweren, betreffen den Waldläufer jedoch weiterhin.

Schneller Verfolger (AF): Ab der 8. Stufe kann der Waldläufer sich mit seiner normalen Bewegungsrate bewegen und eine Spur mit Überlebenskunst verfolgen, ohne den normalen Malus von -5 hinzunehmen. Er nimmt nur einen Malus von -10 hin (anstelle von -20), wenn er sich beim Spuren lesen mit seiner doppelten Bewegungsrate bewegt.

Entrinnen (AF): Ab der 9. Stufe kann der Waldläufer magischen und ungewöhnlichen Angriffen mit großer Gewandtheit ausweichen. Wenn ihm ein Reflexwurf gegen einen Angriff gelingt, der normalerweise halben Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf verursacht, erleidet er keinen Schaden. Er kann Entrinnen nur benutzen, wenn er eine leichte, mittelschwere oder keine Rüstung trägt. Ein hilfloser Waldläufer kann Entrinnen nicht benutzen.

Beute (AF): Ab der 11. Stufe kann der Waldläufer mit einer Standard-Aktion einen Gegner in Sichtweite als Beute auswählen. Wenn er die Spuren seiner Beute verfolgt, kann der Waldläufer 10 nehmen, während er sich mit normaler Bewegungsrate bewegt. Zusätzlich erhält er einen Verständnisbonus von +2 auf Angriffe gegen seine Beute und alle Bedrohungen, die zu einem kritischen Treffer führen

können, werden automatisch bestätigt. Ein Waldläufer kann immer nur eine Beute haben und sie muss aus der Liste seiner Erzfeinde stammen. Er kann diesen Effekt jederzeit als Freie Aktion beenden, aber er kann für 24 Stunden keine neue Beute wählen. Sicht der Waldläufer einen Beweis, dass seine Beute tot ist, kann er schon nach einer Stunde eine neue Beute wählen.

Tarnung (AF): Ab der 12. Stufe kann der Waldläufer die Fertigkeit Heimlichkeit benutzen, um sich in jedem seiner bevorzugten Gelände zu verstecken, selbst wenn dieses normalerweise keine Deckung oder Tarnung gewährt.

Verbessertes Entrinnen (AF): Ab der 16. Stufe verbessert sich das Entrinnen eines Waldläufers. Diese Fähigkeit funktioniert wie Entrinnen, mit dem Unterschied, dass der Waldläufer selbst bei einem fehlgeschlagenen Wurf nur halben Schaden nimmt, während sich bei einem erfolgreichen Rettungswurf nichts daran ändert, dass der Waldläufer gar keinen Schaden mehr erleidet. Wenn der Waldläufer hilflos ist, kann er Verbessertes Entrinnen nicht einsetzen.

Meisterliches Verstecken (AF): Ab der 17. Stufe kann der Waldläufer in jedem seiner bevorzugten Gelände einen Fertigkeitwurf auf Heimlichkeit durchführen, selbst wenn er beobachtet wird.

Verbesserte Beute (AF): Auf der 19. Stufe verbessert sich die Fähigkeit des Waldläufers, seine Beute zu jagen. Er kann eine Beute nun als Freie Aktion auswählen. Wenn er die Spuren seiner Beute verfolgt, kann der Waldläufer 20 nehmen, während er sich mit normaler Bewegungsrate bewegt. Sein Verständnisbonus auf Angriffe auf seine Beute erhöht sich auf +4. Wenn er seine Beute aufgibt oder sie getötet wird, kann er nach 10 Minuten eine neue Beute wählen.

Meisterjäger (AF): Auf der 20. Stufe wird der Waldläufer zum Meisterjäger. Er kann sich immer mit seiner vollen Bewegungsrate bewegen und eine Spur mit Überlebenskunst verfolgen, ohne Abzüge hinzunehmen. Als Standard-Aktion kann er einen einzelnen Angriff gegen einen Erzfeind mit seinem höchsten Angriffsbonus ausführen. Trifft der Angriff, nimmt der Gegner normal Schaden und muss einen Zähigkeitswurf bestehen oder er stirbt. Der SG ist 10 + 1/2 Waldläuferstufe + WE-Modifikator des Waldläufers. Stattdessen kann der Waldläufer nicht-tödlichen Schaden in Höhe der aktuellen Trefferpunkte des Gegners verursachen. Ein erfolgreicher Rettungswurf negiert den Schaden. Ein Waldläufer kann diese Fähigkeit nur ein Mal pro Tag gegen jede Art von Erzfeind, die er hat, einsetzen, aber nur ein Mal gegen den gleichen Gegner innerhalb von 24 Stunden.

BEVORZUGTE GELÄNDE

Dschungel
Ebene
Feuchtgebiete
Gebirge (einschließlich Hügel)
Kälte (Eis, Gletscher, Schnee und Tundra)
Planare Ebenen (auswählen, materielle Ebene kann nicht gewählt werden)
Städtisch (Häuser, Straßen und Kanalisation)
Unterirdisch (Höhlen und Verliese)
Wald (Laub- und Nadelwald)
Wasser (oberhalb und unterhalb der Wasseroberfläche)
Wüste (Sand- und Steinwüste)

