

DAS GROSSTE ROLLENSPIEL DER WELT

DUNGEONS & DRAGONS®



SPIELLEITERHANDBUCH

DUNGEON MASTER'S GUIDE®

SPIELLEITERHANDBUCH

DUNGEON MASTER'S GUIDE®



IMPRESSUM

Designleitung: Christopher Perkins, James Wyatt

Design: Jeremy Crawford, F. Wesley Schneider, Ray Winninger

Regelentwicklung: Jeremy Crawford (Leitung), Makenzie De Armas, Ben Petrisor

Redaktion: Adrian Ng (Leitung), Judy Bauer, Janica Carter

Spieltest-Analyse: Ron Lundein (Leitung), Dan Dillon, Patrick Renie

Künstlerische Leitung: Kate Irwin (Leitung), Josh Herman

Grafikdesign: Trish Yochum (Leitung), Matt Cole

Titelbild: Tyler Jacobson

Grafiken: Helder Almeida, Joy Ang, David Astruga, Alfven Ato, Tom Babbe, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Mark Behm, Eric Belisle, Olivier Bernard, Zoltan Boros, Bruce Brenneise, Aleksi Briclot, Ekaterina Burmak, Filip Burburan, Paul Scott Canavan, Dawn Carlos, Clint Cearley, Diana Cearley, Sidharth Chaturvedi, David René Christensen, Conceptopolis, Harry Conway, CoupleOfKooks, Daarken, Kent Davis, Nikki Dawes, Axel Defoix, Alex Diaz, Simon Dominic, Olga Drebash, Wayne England, Aurore Folny, Jessica Fong, Vallez Gax, Justyna Gil, Ilse Gort, Alexandre Honoré, Ralph Horsley, Jason Juta, Sam Keiser, Julian Kok, Katerina Ladon, Abigail Larson, Olly Lawson, Linda Lithen, Titus Lunter, Andrew Mar, Raluca Marinescu, Viko Menezes, Brynn Metheney, Robson Michel, Calder Moore, Martin Mottet, Jodie Muir, Scott Murphy, David Auden Nash, Irina Nordsol, William O'Connor, Robin Olausson, Claudio Pozas, Livia Prima, April Prime, Noor Rahman, Chris Rallis, Chris Seaman, Andrea Sipl, Craig J Spearing, Chase Stone, Joel Thomas, Beth Trott, Brian Valeza, Cyril Van Der Haegen, Randy Vargas, Richard Whitters, Zuzanna Wuzyk, Kieran Yanner



AUF DEM TITELBILD

Tyler Jacobson illustriert den Erzschurken Venger, seine bösen Vasallen Skylla und Kriegsherzog sowie eine Legion von Skelettschergen.

620D3710100001 DE

ISBN: 978-0-7869-6975-3

Erste Auflage auf Englisch: November 2024

Erste Auflage: Juni 2025



9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, das Drachen-Und-Zeichen, Dark Sun, Dragonlance, Eberron, Forgotten Realms, Greyhawk, Planescape, Ravenloft, Spelljammer, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, Magic: The Gathering, alle anderen Produktnamen von Wizards of the Coast, ihre jeweiligen Logos und „The World's Greatest Roleplaying Game“ sind Marken von Wizards of the Coast in den USA und anderen Ländern. Alle Charaktere und ihre Erkennungsmerkmale sind Eigentum von Wizards of the Coast. Dieses Material ist durch die Urheberrechtsgesetze der Vereinigten Staaten von Amerika geschützt. Jegliche Reproduktion oder nicht autorisierte Verwendung der hierin enthaltenen Materialien und Grafiken ist ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Wizards of the Coast untersagt.

Geprintet in Belgien / Printed in Belgium. ©2025 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Vertreten durch: [Hasbro De Entrée 240, 1101 EE Amsterdam, NL](#). Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

Jeu en anglais. CONTENU: 1 livre, 1 carte. Importé au Canada par Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. FABRIQUÉ AUX BELGIQUE.

Kartografie: Francesca Baerald, Dyson Logos, Mike Schley

Leitung Konzeptgrafiken: Josh Herman

Konzeptgrafiken: Even Amundsen, Carlo Arellano, Michael Broussard, John Grello, Tyler Jacobson, 9B Collective, Noor Rahman

Beratung: Zac Clay, Jennifer Kretchmer, James Mendez, Matthew Mercer, Jonathan Tomhave, Alyssa Visscher, Deborah Ann Woll

Zusätzliche Beratung: Justice Ramin Arman, Kyle Brink, Amanda Hamon, Jay Jani, Carl Sibley, Emi Tanji, Jason Tondro

Produktion: Dan Tovar (Leitung), Bill Benham, Siera Bruggeman, Robert Hawkey

Drucktechnik: Basil Hale, Scott West

Bildgebende Technik: Daniel Corona, Meagan Kenreck, Kevin Yee

Vorstufenspezialist: Jefferson Dunlap

Basierend auf dem Spielleiterhandbuch (2014) von

Jeremy Crawford (Co-Leitung), Christopher Perkins (Co-Leitung), James Wyatt (Co-Leitung), Peter Lee, Mike Mearls, Robert J. Schwalb, Rodney Thompson

Aufbauend auf dem Originalspiel von

Gary Gygax und Dave Arneson, weiterentwickelt von vielen anderen in den vergangenen 50 Jahren

LOKALISIERUNG

Wizards of the Coast

Künstlerische Leitung: Emi Tanji

Lokalisierungsspezialist: José Teixeira

Produzent: Andy Smith

Produktionsgrafiken: Meagan Kenreck

Alpha CRC

Programm-Management: Angelica Combi

Projektmanagement: Felipe Montez

Übersetzung: Sonja Köppen

Lektorat: Roland Austinat

Design und Typografie: Anna Yelizarova

Qualitätssicherung: Sonia Danisz-Wiatr, Jevgenija Kovaltsuk

INHALTSVERZEICHNIS

Kapitel 1: Grundlagen.....	4	Gifte	77	Kapitel 7: Schätze.....	212
Was macht ein SL?	5	Götter und andere Mächte.....	79	Schatzthemen.....	213
Dies brauchst du.....	6	Mobs.....	81	Münzen.....	213
Eine Sitzung vorbereiten.....	8	Nichtspielercharaktere.....	83	Handelsbarren.....	213
So leitest du eine Sitzung.....	9	Siedlungen.....	89	Handelsgüter.....	213
Beispiel eines Spiels.....	10	Tod.....	92	Edelsteine.....	214
Jeder SL ist einzigartig	13	Türen.....	94	Kunstgegenstände.....	215
Spaß für alle	15	Übernatürliche Geschenke	95	Magische Gegenstände.....	216
Gegenseitiger Respekt.....	15	Umgebungseffekte	97	Kategorien magischer Gegenstände	216
Respekt für die Spieler.....	17	Verfolgungsjagden.....	99	Seltenheit magischer Gegenstände	217
Respekt für den SL	18	Zeichen von Prestige	102	Magische Gegenstände verleihen	218
Kapitel 2: Das Spiel leiten	20	Kapitel 4: Abenteuer erstellen.....	104	Einen magischen Gegenstand aktivieren	218
Kenne deine Spieler.....	21	Abenteuer Schritt für Schritt.....	105	„Nächstes Morgengrauen“	220
Gruppengröße	23	Die Kulisse erstellen.....	105	Verfluchte Gegenstände	220
Mehrere SL.....	25	Abenteuerkulisse	105	Haltbarkeit magischer Gegenstände	220
Erzählung.....	26	Abenteuerkonflikt	106	Magische Gegenstände herstellen	220
Ergebnisse ermitteln	27	Abenteuersituationen nach Stufen	106	Besondere Merkmale magischer Gegenstände	222
Attributwürfe.....	27	Abenteuerwelt	109	Artefakte	224
Angriffswürfe.....	29	Die Spieler hineinziehen	110	Intelligente magische Gegenstände	226
Rettungswürfe.....	29	Abenteuerschutzherrnen	110	Magische Gegenstände A-Z	227
Schwierigkeitsgrad.....	29	Übernatürliche Einstiege	111	Zufällige magische Gegenstände	326
Vorteil und Nachteil.....	29	Zufallseinstiege	111	Kapitel 8: Bastionen.....	332
Konsequenzen.....	30	Begegnungen planen	112	Eine Bastion erlangen	333
Schaden improvisieren.....	30	Charakterziele	112	Bastionszüge	333
Antworten improvisieren.....	31	Das Abenteuer in Bewegung halten	112	Bastionskarte	334
Soziale Interaktionen leiten	32	Für jeden etwas	113	Basiseinrichtungen	335
Rollenspiel.....	32	Mehrere Wege zum Fortschritt	113	Besondere Einrichtungen	335
Haltung.....	32	Begegnungen mit sozialer Interaktion	114	Befehle	336
Erkundungen leiten	33	Erkundungsbegegnungen	114	Bastionsereignisse	350
Karten verwenden.....	33	Kampfbegegnungen	114	Fall einer Bastion	352
Zeit nachverfolgen.....	34	Monsterverhalten	116	Anhang A: Legendenglossar.....	354
Aktionen bei Erkundungen	34	Tempo und Spannung von Begegnungen	118	Anhang B: Karten.....	365
Wahrnehmung.....	35	Das Abenteuer zum Abschluss	120	Anwesen	365
Reisen.....	36	bringen	120	Bauernhof	366
Kämpfe leiten.....	42	Ausklang	120	Drachenhort	367
Initiative auswürfeln.....	42	Abenteuerbelohnungen	120	Gasthaus an der Strasse	368
Initiative nachverfolgen.....	42	Abenteuerbeispiele	122	Gewölbeversteck	369
Trefferpunkte von Monstern		Kapitel 5: Kampagnen erstellen.....	126	Hügelgrab	370
nachverfolgen.....	42	Kampagnen Schritt für Schritt	127	Karawanenlager	371
Zustände einsetzen und		Dein Kampagnentagebuch	127	Kreuzweiler	372
nachverfolgen.....	43	Kampagnenkulisse	129	Magierturm	373
Miniaturen.....	44	Kampagnencharaktere	129	Mine	374
Nachverfolgen von Positionen		Kampagnenkonflikte	131	Schiff	375
bei großer Distanz	45	Formen der Fantasy	131	Spukhaus	376
Erzählung im Kampf	46	Kampagnenwelt	136	Unterreich-Labyrinth	377
Den Kampf in Bewegung halten	47	Kampagnenstart	137	Vulkanhöhlen	378
Schwierigkeit anpassen.....	48	Abenteuer planen	139	Wehrturm	379
Kampf oder Flucht.....	48	Episoden und Serien	139	Index.....	380
Charakterentwicklung.....	48	So bleiben die Spieler am Ball	140		
Kapitel 3: Werkzeugkasten des SL	50	Zeit in der Kampagne	142		
Ansehen	51	Eine Kampagne beenden	142	Tracking-Bögen	
Belagerungsausrüstung	52			Erwartungen ans Spiel	14
Eine Kreatur erschaffen.....	54			Reiseplaner	37
Einen Hintergrund erschaffen	56			NSC-Tracker	86
Einen magischen Gegenstand				Siedlungs-Tracker	91
erschaffen	57			Kampagnentagebuch	128
Einen Zauber erschaffen.....	58			Charakter-Tracker für SL	130
Fallen	59			Kampagnenkonflikte	132
Feuerwaffen und Sprengstoffe	63			Magische-Gegenstände-Tracker	219
Flüche und magische Krankheiten.....	65			Bastions-Tracker	353
Furcht und psychischer Stress.....	67				
Gefahren	69				
Gesinnung	73				
Gewölbe	74				



MAN BRAUCHT KEINEN MAGISCHEN SPIELTISCH FÜR D&D,
ABER ... WÄRE ES NICHT TOLL?

KAPITEL 1

GRUNDLAGEN

DUNGEONS & DRAGONS IST EIN SPIEL, BEI DEM deine Freunde und du in Rollen schlüpfen und gemeinsam eine Geschichte erzählen. Während das *Spielerhandbuch* vermittelt, wie man Charaktere als Helden der Geschichte erschafft und das Spiel spielt, ist das vorliegende *Spielleiterhandbuch* für den Spieler gedacht, der das Spiel leitet und dafür sorgt, dass alle Spaß haben. Dieser Spieler ist der Spielleiter (SL). Die Rolle des Spielleiters macht Spaß, ist befähigend und lohnend. In diesem Kapitel erfährst du die Grundlagen.

WAS MACHT EIN SL?

Der SL spielt gleich mehrere spaßige Rollen:

Geschichtenerzähler: Der SL entwirft Abenteuer und Situationen, die die Charaktere zum Erkunden der Spielwelt und zum Interagieren mit ihr einladen.

Improvisationskünstler: Ein großer Teil der Arbeit eines SL besteht daraus, darüber zu entscheiden, wie die Regeln angewendet werden – und die Konsequenzen der Handlungen der Charaktere so zu gestalten, dass das Spiel allen Spaß macht.

Lehrer: Es ist meist die Aufgabe des SL, neuen Spielern das Spiel beizubringen.

Regisseur: Wie ein Filmregisseur entscheidet und beschreibt der SL, was die Spielercharaktere im Laufe eines Abenteuers erleben. Er ist auch für das Tempo einer Spielsitzung und für das Erschaffen von Situationen zuständig, die den Spielspaß erhöhen.

Schauspieler: Der SL verkörpert die Monster, wählt ihre Aktionen aus und würfelt für sie, wenn sie angreifen. Er spielt außerdem alle Leute, denen die Charaktere begegnen.

Schiedsrichter: Wenn unklar ist, was als Nächstes geschehen soll, entscheidet der SL, wie die Regeln angewendet werden.

Weltenerschaffer: Der Spielleiter erschafft die Welt, in der sich die Abenteuer des Spiels ereignen. Auch wenn du veröffentlichte Kampagnenwelten verwendest, machst du sie doch zu deinen eigenen.

TIPPS FÜR DEN SL

Am wichtigsten ist es, dass der Spielleiter sich darauf versteht, allen Beteiligten Spaß zu bereiten. Beherzige die folgenden Tipps, damit alles glatt läuft:

Wichtig ist die gemeinsame Geschichte: Bei D&D geht es um die Geschichte der Gruppe. Lass die anderen Spieler durch die Worte und Taten ihrer Charaktere beitragen. Ermuntere sie zur Teilnahme, indem du sie fragst, was ihre Charaktere tun.

Das Spiel ist kein Wettkampf: Du stehst als SL nicht in Konkurrenz zu den anderen Spielern. Deine Aufgabe ist es, für unterhaltsame Herausforderungen zu sorgen und die Geschichte in Bewegung zu halten.

Sei fair und flexibel: Behandle die Spieler fair und unparteiisch. Die Regeln helfen dir dabei, aber wenn du als Schiedsrichter fungieren musst, trifft die Entscheidungen so, dass alle auf ihre Kosten kommen.

Kommuniziere mit deinen Spielern: Offene Kommunikation ist wichtig für ein gelungenes D&D-Spiel. Viele Probleme lassen sich im aufrichtigen Gespräch lösen oder sogar vermeiden. Stelle Fragen und bitte zwischen oder nach den Sitzungen um Feedback.

Es ist in Ordnung, Fehler zu machen: Wenn du etwas übersiehst oder missverstanden hast, korrigiere dich einfach und fahre fort. Niemand erwartet, dass du jede Regel und jedes Detail auswendig kennst. Wenn dir ein Fehler erst nach einer Spielsitzung auffällt, kannst du ihn zu Beginn der nächsten Sitzung erwähnen und einfach mit den entsprechenden Anpassungen fortfahren.

WAS IST NEU IN DER AUSGABE VON 2024?

Dies ist die fünfte Edition des *Spielleiterhandbuchs* in der Ausgabe von 2024. Viele Elemente der Ausgabe von 2014 wurden darin neu sortiert, erweitert und umgeschrieben, und die aktuellen Versionen der Elemente ersetzen solche in älteren Büchern. Hier sind einige der Highlights:

Guter Rat: Jedes Kapitel (vor allem die Kapitel 1, 2, 4 und 5) enthält neue Ratschläge für Spielleiter aller Erfahrungsstufen.

Tracking-Bögen: Nützliche Bögen im ganzen Buch geben dir Werkzeuge an die Hand, um dein Spiel zu planen und den Verlauf deiner Kampagne nachzuverfolgen. Diese Bögen sind auch auf DnDBeyond.com verfügbar.

Hilfe beim Aufbau von Begegnungen: Die Regeln zum Einschätzen der Schwierigkeit von Kampfbegegnungen haben sich geändert, wie du in Kapitel 4 erfahren wirst.

Einsatzfertige Elemente: Beispielabenteuer in Kapitel 4, eine Kampagnenwelt in Kapitel 5 und neue Karten in Anhang B machen es einfacher, direkt ein Spiel zu leiten.

Erweiterte und überarbeitete magische Gegenstände: Kapitel 7 ist randvoll mit neuen sowie alten überarbeiteten magischen Gegenständen.

Bastionen: Kapitel 8 enthält Regeln, die Spielercharakteren erlauben, ihre eigenen Festungen zu errichten, zu pflegen und zu genießen.

Legendenglossar: In Anhang A erklärt ein nützliches Glossar viele der ikonischen Gestalten und Orte des D&D-Multiversums.

DIES BRAUCHST DU

Was du zum Spielen brauchst, hat sich seit der Erstveröffentlichung des Spiels 1974 nicht wesentlich verändert.

REGELBÜCHER

Als Spielleiter brauchst du dieses Buch sowie das *Spielerhandbuch* (das fast alle Spielregeln enthält) und das *Monsterhandbuch*. Auch deine Spieler müssen auf das *Spielerhandbuch* zugreifen können. Dies können sie jedoch gemeinsam tun.

Sag den Spielern vorab, welche Bücher (abgesehen vom *Spielerhandbuch*) sie bei einer Spielsitzung heranziehen können. Es ist beispielsweise nicht angemessen, dass die Spieler ein Monster im *Monsterhandbuch* (oder dem digitalen Äquivalent) nachschlagen, während sie gegen dieses Monster kämpfen. Wenn ihr ein veröffentlichtes Abenteuer spielt, sollten die Spieler dieses Abenteuer nicht gelesen haben, weil sie sich sonst womöglich Überraschungen verderben.

SPIELLEITER

Ein Spieler übernimmt die besondere Rolle des Spielleiters.

Manche Leute sind gerne immer der SL, während andere sich in der Rolle des „ewigen SL“ ihrer Spielgruppe unwohl fühlen können. Im Abschnitt „Gruppengröße“ in Kapitel 2 werden Möglichkeiten diskutiert, die Rolle des Spielleiters auf mehrere Spieler einer Gruppe zu verteilen.

SPIELER

Spieler, die nicht Spielleiter sind, übernehmen die Rollen der Helden, auch bekannt als Charaktere oder Abenteurer.

D&D spielt sich am besten mit vier bis sechs Spielern plus Spielleiter. Es sind aber auch Spiele mit weniger oder mehr Abenteurern möglich. Entsprechende Hinweise findest du im Abschnitt „Gruppengröße“ in Kapitel 2.

SPIELER FINDEN

Wo findest du Spieler? Hier sind ein paar Vorschläge:

- Spiele- oder Hobbyläden (der Store Locator auf der Website von Wizards of the Coast kann dir helfen, Läden in der Nähe zu finden, die D&D-Veranstaltungen anbieten)
- Freunde, Angehörige, Nachbarn und Kollegen, die gerne spielen oder Fantasy mögen
- Spieleclubs an Schulen
- Social Media und Online-Chaträume
- Gaming-Conventions

EIN ORT ZUM SPIELEN

Ihr braucht mindestens so viel Platz, dass ihr euch zusammensetzen könnt, um D&D zu spielen.

Ziehe bei der Wahl des Orts, an dem ihr spielen werdet, die Spieler zum Helfen heran. Überlege, ob es Zugänglichkeitsprobleme gibt. Manche Spieler haben Schwierigkeiten mit dämmrigem Licht, Hintergrundmusik, starken Gerüchen, engen Bereichen oder bestimmten Allergenen. Berücksichtige, was du kannst, und kommuniziere so früh wie möglich, was du nicht berücksichtigen kannst.

Spield möglichst an einem Ort mit wenigen visuellen und akustischen Ablenkungen. Bevorzuge eine Umgebung, die deine gewünschte Atmosphäre unterstützt und selten von Leuten aufgesucht wird, die nicht mitspielen. Wenn der Ort gemeinschaftlich genutzt wird, reserviere ihn zuvor.

Ihr könnt D&D auch spielen, indem ihr in einem Online-Raum zusammenkommt – vom Gruppen-Videoanruf bis hin zum ausgeklügelten virtuellen Spieltisch.

WÜRFEL

Ihr braucht einen kompletten Satz mehrflächiger Würfel: W4, W6, W8, W10, W12 und W20. Es ist nützlich, mindestens zwei Würfel von jeder Art zu haben. Idealerweise hat jeder Spieler seinen eigenen Würfelsatz.

Es sind auch zahlreiche digitale Würfelmöglichkeiten verfügbar. Im Internet findest du problemlos einfache Browser-basierte Würfelsimulatoren. Spezielle Würfel-Apps sind in App-Stores zu finden, und virtuelle Spieltische verfügen üblicherweise über integrierte Würfelfunktionen.

SCHREIBMATERIALIEN

Alle Spieler brauchen die Möglichkeit, sich Notizen zu machen. Beispielsweise muss während jeder Kampfrunde jemand die Initiative, die Trefferpunkte, die Zustände und weitere Informationen nachverfolgen. Viele Spieler machen sich gerne Notizen zu den Geschehnissen des Abenteuers, und mindestens einer von Ihnen sollte alle Hinweise und Schätzungen notieren, die die Charaktere sammeln.

CHARAKTERBÖGEN

Die Spieler brauchen eine Möglichkeit, wichtige Informationen zu ihren Charakteren aufzuzeichnen. Dazu reicht schon ein schlichter Zettel, aber mit offiziellen oder von Fans erstellten Charakterbögen lassen sich die Informationen meist besser organisieren. Es gibt auch zahlreiche digitale Charakterbögen, falls ihr online spielt oder digitale Geräte am Spieltisch verwendet.

TERMINPLÄNE ERSTELLEN

Manchmal besteht der schwierigste Teil beim Leiten eines Spiels darin, Termine zu finden, an denen alle Zeit haben. Manche Gruppen treffen sich jede Woche für ein paar Stunden, während andere sich jeden Monat einen ganzen Tag freihalten. Erstelle den Terminplan, der für deine Gruppe am besten geeignet ist.

Bei neuen Gruppen ist es oft nützlich, zunächst eine einmalige Spielsitzung – auch „One-Shot“ genannt – zu planen, damit die Leute sich einen Eindruck vom Spiel verschaffen können. Wenn sich bei dieser Sitzung alle gut amüsiert haben, ist es vielleicht einfacher, sich auf eine langfristige Planung einzulassen.

Manchmal sind Terminkonflikte unvermeidlich. Im Abschnitt „Gruppengröße“ in Kapitel 2 findest du Ratschläge für den Fall, dass ein Spieler an einer Sitzung nicht teilnehmen kann.

KAMPAGNENTAGEBUCH

Im Verlauf dieses Buchs findest du Tracking-Bögen, die dir die Arbeit als SL erleichtern. Dazu gehören Bögen, mit denen du NSC oder Siedlungen im Spiel verfolgen kannst, und solche, mit denen du die Abenteurer mit genügend magischen Gegenständen versorgen kannst. Die Tracking-Bögen können die Basis eines Kampagnentagebuchs (siehe Kapitel 5) bilden und dir helfen, deine Abenteuer zu planen und deine Welt auszustalten. Du kannst sie für den persönlichen Gebrauch einscannen oder kopieren, und auf DnDBeyond.com findest du Versionen zum Herunterladen.

NÜTZLICHE ERGÄNZUNGEN

Verschiedene Ressourcen können euer Spiel bereichern und noch unterhaltsamer machen. Oft gibt es sie auch in digitalen Versionen, sodass Computer, Tablets und Smartphones zu wichtigen Elementen bei D&D-Spielen und für die Spieler werden können.

SPIELLEITERSCHIRM

Mit einem Spielleiterschirm kannst du deine Bücher, Notizen und Würfelwürfe vor deinen Spielern verbergen. (Im Abschnitt „Spaß für alle“ weiter hinten in diesem Kapitel erfährst du mehr darüber, wann und warum du Würfelwürfe verbergen solltest.) Die meisten Spielleiterschirme sind auf der Außenseite mit Grafiken und auf der Innenseite mit praktischen Regelinformationen versehen. Andere könnten aus hübschem oder geschnitztem Holz bestehen, um die Spielatmosphäre zu unterstreichen.

Wenn ihr online spielt, brauchst du zwar keinen Schirm zum Verbergen, doch es ist hilfreich, wichtige Informationen wie Zustandsdefinitionen, häufige Aktionen und andere Grundregeln zur Hand zu haben. Manche SL stellen einen physischen Spielleiterschirm bei ihrem Computerbildschirm auf. Ein virtueller Spieltisch könnte solche Referenzinformationen integriert bieten.

ABENTEUER UND QUELLENBÜCHER

Neben den drei Hauptregelbüchern gibt es noch jede Menge zusätzliche Inhalte bei Wizards of the Coast und anderen Herausgebern. Abenteuer bieten Anregungen, Plots, Karten und Begegnungen, die du für dein Spiel nutzen kannst. In Quellenbüchern finden sich neue Charakteroptionen und Monster sowie Inspirationen zum Gestalten deiner eigenen Abenteuer und Kampagnen. Ihr könnt auch ohne diese zusätzlichen Produkte D&D spielen, doch viele SL (und Spieler) empfinden sie als spannende Ergänzungen des Spiels.

KAMPFRASTER UND MINIATUREN

Manche SL verwenden ein Kampfraster und Miniaturen, um Kampfbegegnungen zu leiten, sofern das Spiel nicht online stattfindet. So können die Spieler sich die Szenen besser vorstellen. Als Kampfraster kann alles Mögliche dienen: eine abwischbare Vinylmatte mit aufgedrucktem Raster, ein Whiteboard mit Raster, eine Schneidematte, ein großer Papierbogen mit Raster, eine gedruckte Posterkarte und mehr. Die Rastergröße sollte 2,5 Zentimeter betragen.

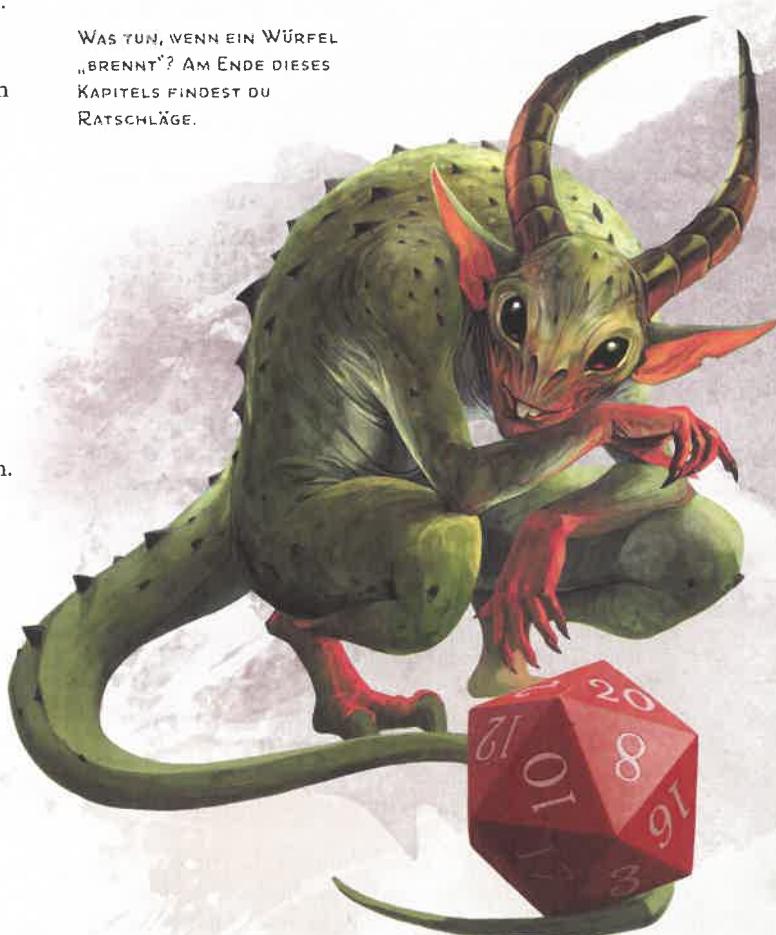
Du benötigst außerdem Miniaturen aus Kunststoff oder Metall, um die Charaktere und Monster im Spiel zu repräsentieren, wobei es auch Münzen, überschüssige Würfel, Papierschnipsel oder Bonbons tun, wenn du keine Miniaturen zur Hand hast.

Viele Software-Tools speziell für D&D-Onlinespiele bieten ein Kampfraster. Auch ohne solche Tools werden in vielen D&D-Onlinespielen geteilte Bildschirme in Kombination mit Zeichenprogrammen, geteilten Whiteboards oder Ähnlichem als einfache Kampfraster verwendet. Manche SL mögen Software, mit der sie die Beleuchtung steuern und den Spielern genau zeigen können, was sie sehen. Andere finden komplexe Software beim Spiel eher störend. Verwende, was für dich und deine Gruppe am besten geeignet ist.

KARTENZUBEHÖR

Manche Spieler und SL finden es hilfreich, Informationen in Form von Karten verfügbar zu haben. Du kannst Karten mit einzelnen Zaubern, magischen Gegenständen, Monster-Wertekästen, Regelreferenzen und ähnlichen Informationen kaufen (oder anfertigen), um sie als Referenzen rasch zur Hand zu haben.

WAS TUN, WENN EIN WÜRFEL „BRENNT“? AM ENDE DIESES KAPITELS FINDEST DU RATSCHLÄGE.



EINE SITZUNG VORBEREITEN

Je besser du dich vorbereitest, desto reibungsloser läuft dein Spiel – bis zu einem gewissen Punkt. Nutze die nachstehende Eine-Stunde-Richtlinie, um mangelnde oder übermäßige Vorbereitung zu vermeiden und je nach verfügbarer Zeit zu priorisieren, worauf du dich vorbereitest.

DIE EINE-STUNDE-RICHTLINIE

Eine D&D-Spielsitzung beginnt üblicherweise mit ein wenig Geplauder, das nichts mit dem Spiel zu tun hat, während sich alle zum Spielen niederlassen. Wenn Sitzung losgeht, können die meisten Gruppen mindestens drei Dinge in einer Spielstunde erreichen, beispielsweise die folgenden:

- Einen Ort erkunden, beispielsweise eine Kammer in einer Burg oder Höhle
- Mit einer intelligenten Kreatur sprechen
- Sich in Sachen einer kontroversen Angelegenheit einigen
- Ein schwieriges Rätsel lösen
- Eine tödliche Falle überleben
- Eine Kampfbegegnung von geringer Schwierigkeit ausfechten

Anspruchsvollere Kampfbegegnungen könnten als zwei oder drei „Dinge“ zählen, und für schwierige Verhandlungen könnte die Stunde fast oder ganz aufgebraucht werden.

VORBEREITUNGSZEIT

Die folgenden Richtlinien können dir helfen, dich auf eine Spielsitzung mit einem veröffentlichten Abenteuer vorzubereiten:

EINSTÜNDIGE VORBEREITUNG

Wenn du dich jede Woche eine Stunde lang auf dein Spiel vorbereitest, führe diese Schritte aus:

Schritt 1: Konzentriere dich auf die Geschichte des Abenteuers. Lies die Einleitung und die Hintergrundinformationen des Abenteuers (oder lies sie noch einmal). Erstelle eine Aufzählung der wichtigsten Handlungspunkte, damit sich eine kohärente Geschichte entwickeln kann.

Schritt 2: Bestimme, welche Begegnungen stattfinden sollen, und überlege, wie wahrscheinlich es ist, dass es zur jeweiligen Begegnung kommen wird – kategorisiere sie jeweils als „definitiv“, „möglich“ oder „unwahrscheinlich“.

Schritt 3: Sammle alle Karten, die du für definitive und mögliche Begegnungen brauchst, und fokussiere dich in der übrigen Vorbereitungszeit auf die definitiven Begegnungen wie im Folgenden umrissen:

Sieh dir bei Kampfbegegnungen die Taktiken und Wertekästen der Monster an. Notiere etwaige besondere Regeln, die in der Kampagnenwelt der Begegnung gelten.

Mach dir bei Begegnungen mit sozialer Interaktion Notizen zu den Nichtspielercharakteren (NSC), die eine Rolle spielen werden – zu ihren Persönlichkeiten, Zielen und Taktiken.

Halte bei Erkundungsbegegnungen alle Hinweise und sonstigen Informationen fest, die die Charaktere erhalten sollen, und sieh dir alle besonderen Regeln, die eine Rolle spielen könnten, noch einmal an.



SO WIE ZUGGMOY, DIE DÄMONENKÖNIGIN DER PILZE,
IHRER PILZGÄRTE KULTIVIERT, KANNST DU SORGFÄLTIG
EINE WACHSENDEN, LEBENDIGE KAMPAGNE KULTIVIEREN!

Schritt 4: Überlege, wie jede definitive Begegnung sich zu den Motivationen der Spieler verhält (siehe Abschnitt „Kenne deine Spieler“ in Kapitel 2). Denke darüber nach, welche für sie interessanten Elemente du einbringen kannst. Beispiel: Eine Kampfbegegnung könnte mit intensiven Verhandlungen beginnen, um Spieler anzusprechen, die soziale Interaktion mögen.

Schritt 5: Geh kurz die Begegnungen durch, die du als möglich gekennzeichnet hast.

ZWEISTÜNDIGE VORBEREITUNG

Wenn du eine weitere Stunde Zeit zur Vorbereitung hast, füge folgende Schritte hinzu:

Schritt 6: Sieh dir jede „mögliche“ Begegnung sorgfältig an.

Schritt 7: Widme deine übrige Zeit dem Erstellen von Improvisationshilfen (siehe Abschnitt „Antworten improvisieren“ in Kapitel 2).

DREISTÜNDIGE VORBEREITUNG

Wenn du drei Stunden Zeit zur Vorbereitung hast, füge diese Schritte hinzu:

Schritt 8: Geh kurz die „unwahrscheinlichen“ Begegnungen durch.

Schritt 9: Erstelle eine neue Begegnung spezifisch für einen bestimmten Spieler oder verändere eine vorhandene Begegnung, damit sie zu den Zielen und Motivationen des Charakters dieses Spielers passt. Tu dies im Verlauf der Sitzungen für alle deine Spieler und ihre Charaktere.

SO LEISTEST DU EINE SITZUNG

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie du eine Spielsitzung leitest. Später in den Kapiteln 4 und 5 wird dargelegt, wie du Sitzungen zu Abenteuern und Abenteuer zu Kampagnen zusammenfügst.

ZUSAMMENFASSUNG

Beginne jede Spielsitzung nach der ersten mit einer kurzen Zusammenfassung der vorigen Sitzung. Dies hilft den Spielern, wieder in die Geschichte einzusteigen. Außerdem bietet sie wichtige Informationen für Spieler, welche die vorige Sitzung verpasst haben. Du kannst die Zusammenfassung selbst liefern oder mindestens einen Spieler dazu einladen. Beide Varianten haben Vorteile:

Zusammenfassung durch SL: Liefere die Zusammenfassung selbst, wenn du bestimmte Informationen vermitteln willst oder möchtest, dass die Zusammenfassung kurz und auf das Wesentliche fokussiert ist.

Zusammenfassung durch Spieler: Überlass die Zusammenfassung den Spielern, wenn du herausfinden willst, was diese für wichtig halten oder aus dem Spiel mitnehmen. Wenn sie wichtige Details auslassen, kannst du eine Erinnerung einflechten.

BEGEGNUNGEN

Eine typische D&D Sitzung besteht zum Großteil aus einer Abfolge von Begegnungen, so wie ein Film aus einer Abfolge von Szenen besteht. Jede Begegnung bietet Chancen für den SL, Kreaturen und Orte zu beschreiben – und für die Charaktere, Entscheidungen zu treffen. Bei den Begegnungen kann es sich um Erkundungen (Interaktion mit der Umgebung, Rätsel), um soziale Interaktionen mit Kreaturen oder um Kämpfe handeln. Im *Spielerhandbuch* wird der allgemeine Spielrhythmus von Begegnungen umrissen. Die folgenden Abschnitte bieten detailliertere Informationen dazu, wie sich eine Begegnung üblicherweise abspielt – in drei Schritten.

SCHRITT 1: BESCHREIBE DIE SITUATION

Als SL entscheidest du, was du den Spielern sagst – wie viel, und wann. Alle Informationen, die die Spieler zum Treffen von Entscheidungen benötigen, bekommen sie von dir. Teile ihnen im Rahmen der Spielregeln sowie der Grenzen des Wissens und der Sinne der Charaktere alles mit, was sie wissen müssen.

Veröffentlichte Abenteuer enthalten oft Textkästen wie diesen. Solche Texte sollten den Spielern vorgelesen oder erzählt werden, wenn ihre Charaktere zum ersten Mal an einem bestimmten Ort eintreffen oder einen bestimmten Umstand vorfinden, wie er im jeweiligen Text beschrieben wird. Meist werden Orte beschrieben, damit die Spieler wissen, was passiert, und die Optionen ihrer Charaktere einschätzen können.

Ob du ein veröffentlichtes oder ein selbst erdachtes Abenteuer leitest: Fokussiere deine erste Beschreibung eines Raums oder einer Situation auf das, was die Charaktere wahrnehmen können. Du musst nicht alle Details auf einmal preisgeben. Die meisten Spieler beginnen ab drei beschreibenden Sätzen, die Konzentration zu verlieren. Wenn die Charaktere sich in Räumen umsehen, Schubladen und Truhen öffnen und die Dinge genauer untersuchen, verrätst du den Spielern weitere Details über das, was ihre Charaktere finden.

Im Abschnitt „Erzählung“ in Kapitel 2 findest du weitergehende Ratschläge und Beispiele für Erzählungen.

SCHRITT 2: LASS DIE SPIELER REDEN

Wenn du die Situation beschrieben hast, frage die Spieler, was ihre Charaktere tun wollen. Hör dir an, was die Spieler sagen, und ermittle, was aus ihren Aktionen folgt. Bitte sie bei Bedarf um weitere Informationen.

Manchmal geben Spieler eine Gruppenantwort: „Wir gehen durch die Tür.“ Es kann auch sein, dass die Spieler separate Dinge tun wollen – einer könnte eine Truhe durchsuchen, der andere ein Bücherregal in Augenschein nehmen. Außerhalb von Kämpfen müssen die Charaktere nicht rundenbasiert handeln. Gib dennoch jedem Spieler die Gelegenheit zu erzählen, was sein Charakter tut, damit du ermittelst, was aus den jeweiligen Aktionen folgt. Im Kampf handeln alle rundenbasiert und in Initiativeienfolge.

SCHRITT 3: BESCHREIBE, WAS PASSIERT

Wenn die Spieler die Aktionen ihrer Charaktere beschrieben haben, ist es deine Aufgabe als SL, die Folgen der Aktionen zu ermitteln. Lass dich dabei von den Regeln und dem Abenteuer leiten, das du vorbereitet hast. Wie entscheidest du also? Denke über diese Möglichkeiten nach:

Keine Regeln erforderlich: Manche Situationen lassen sich ganz einfach umsetzen. Wenn ein Abenteurer einen leeren Raum durchqueren und eine Tür öffnen will, kannst du einfach mitteilen, dass die Tür sich öffnen lässt, und beschreiben, was dahinter liegt (ziehe gegebenenfalls deine Karte oder deine Notizen heran).

Hindernisse: Ein Türrschloss, eine Wache oder ein anderes Hindernis könnte zwischen einem Charakter und seinem Vorhaben stehen. In solchen Fällenforderst du üblicherweise zu einer W20-Prüfung auf – meist ist sie ein Attributwurf. Beispiel: Es könnte ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) erforderlich sein, um das Schloss zu knacken, oder ein erfolgreicher Charismawurf (Überzeugen) nebst einigen Münzen, um die Wache zu überwinden. Im Abschnitt „Ergebnisse ermitteln“ in Kapitel 2 erfährst du mehr darüber, wie du mithilfe von W20-Prüfungen und anderen Werkzeugen ermittelst, welche Ergebnisse die Aktionen der Charaktere zeitigen.

Rollenspiel: Wenn die Charaktere mit anderen Kreaturen interagieren, stellst du diese rollenspielerisch dar. Beachte dabei, ob die Kreaturen den Charakteren freundlich oder feindlich gesinnt oder gleichgültig sind. Improvisiere auf Basis dessen, was du über die Kreaturen, ihr Wissen und ihre Motivationen weißt. Lass die Kreaturen dann lebendig werden, indem du beschreibst, was geschieht. (Im Abschnitt „Soziale Interaktionen leiten“ in Kapitel 2 findest du weitere Ratschläge.)

Eine Aktion nach der anderen: Die Regeln zu Aktionen im *Spielerhandbuch* begrenzen, wie viele Dinge ein Charakter auf einmal tun kann. Behalte diese Regeln im Hinterkopf, um Situationen zu beurteilen.

Kampf: In Kämpfen gehören zu vielen Situationen Angriffs- oder Rettungswürfe. Die Kampfregeln können dir helfen, die Effektivität der Aktionen eines Charakters zu ermitteln. Im Abschnitt „Kämpfe leiten“ in Kapitel 2 findest du Ratschläge zu Kampsituationen.

Zauberwirken: Wenn ein Charakter einen Zauber wirkt, kannst du normalerweise dem Spieler überlassen zu erzählen, wie der Zauber wirkt und was die Folgen sind. Gibt es Fragen, so lies den Text des Zaubers selbst vor – wie ein Zauber funktionieren soll, ist meistens ziemlich klar. Die allgemeinen Regeln zum Zauberwirken im *Spielerhandbuch* sind ebenfalls wichtig, um die Folgen der Zaubereffekte zu ermitteln.

Ausnahmen ersetzen allgemeine Regeln: Es gibt für jeden Teil des Spiels allgemeine Regeln. Doch es gehören auch Klassenmerkmale, Zauber, magische Gegenstände, Monsterfähigkeiten und weitere Elemente zum Spiel, die einer allgemeinen Regel widersprechen können. Wenn eine Ausnahme und eine allgemeine Regel einander widersprechen, gilt die Ausnahme. Beispiel: Es ist eine allgemeine Regel, dass bei Nahkampfwaffenangriffen der Stärkemodifikator des Charakters herangezogen wird. Aber wenn ein Merkmal besagt, dass ein Charakter für seine Nahkampfwaffenangriffe Charisma heranziehen kann, dann gilt diese Ausnahme anstatt der allgemeinen Regel.

Wenn du von Ergebnissen erzählst, beschreibe sie farbenfroh und vermittele dabei in der Sprache des Spiels klar, was geschieht. Im Abschnitt „Erzählung im Kampf“ in Kapitel 2 findest du weitere Ratschläge und Beispiele.

Das Beschreiben von Ergebnissen führt oft zum nächsten Entscheidungspunkt, sodass der Spielfluss wieder bei Schritt 1 losgeht.

VERGEHENDE ZEIT

Das Spiel hat einen Rhythmus und Fluss, in dem die aktiven, aufregenden Phasen von ruhigeren Momenten durchsetzt sind. Überlege, wie in Filmen dargestellt wird, dass zwischen den Szenen Zeit vergeht. Wenn eine Begegnung endet, kannst du mit der nächsten fortfahren. Stundenlange Reisen kannst du kurz erzählerisch zusammenfassen (im Abschnitt „Reisen“ in Kapitel 2 findest du weitere Ratschläge). Wenn Rasten ereignislos bleiben, kannst du dies den Spielern

PAUSEN MACHEN

Lege nach einer längeren Kampfbegegnung oder einer spannenden Szene – oder wenn du Zeit zum Nachdenken brauchst – eine kurze Pause ein. Gib dir ein paar Augenblicke, um dich neu zu fokussieren, zu entspannen oder auf die nächste Begegnung vorzubereiten. Es ist in Ordnung, die Spieler während so einer Pause im Ungewissen zu lassen, während du dir die Folgen ihrer Aktionen überlegst.

mitteilen und dann weitermachen. Lass die Spieler keine Zeit mit Diskussionen verbringen, welcher Charakter nun was zum Abendessen kocht, es sei denn, sie mögen solche Beschreibungen. Es ist in Ordnung, alltägliche Details zu überspringen und so schnell wie möglich mit der nächsten spannenden Phase fortfahren.

Rechne damit, dass die Spieler in der Rolle ihrer Charaktere die Ereignisse besprechen, die nächsten Vorhaben planen und lange Gespräche führen. Du brauchst dich an solchen Diskussionen nicht zu beteiligen, es sei denn, sie haben Fragen an dich. Lerne die Momente zu erkennen, wenn du als SL eine Pause einlegen kannst, und fahre dann mit der Geschichte fort, sobald alle bereit sind.

EINE SITZUNG BEENDEN

Versuche, Spielsitzungen nicht mitten in einer Begegnung zu beenden. Es ist schwierig, bei Informationen wie Initiativereihenfolge und anderen rundenbezogenen Details bis zur nächsten Sitzung den Überblick zu behalten. Die Ausnahme von dieser Regel besteht in einem Cliffhanger – in diesem Fall beendest du die Sitzung absichtlich gerade dann, wenn etwas Monumentales passiert oder eine überraschende Wendung eingetreten ist. Ein Cliffhanger eignet sich wunderbar, um die Spannung der Spieler auf die nächste Sitzung zu steigern.

Wenn ein Spieler eine Sitzung verpasst hat und du dafür gesorgt hast, dass der Charakter dieses Spielers die Abenteurergruppe für eine Weile verlassen hat, achte darauf, dass es eine Möglichkeit gibt, den Charakter zurückkehren zu lassen, wenn der Spieler wieder da ist. Manchmal kann ein Cliffhanger diesen Zweck erfüllen: Der Charakter stürmt herbei, um seinen Gefährten aus der Klemme zu helfen.

Plane zum Spielende ein paar Minuten ein, in der alle über die Ereignisse der Sitzung reden können. Frage deine Spieler, welche Teile der Sitzung ihnen gefallen haben und wovon sie gerne mehr gehabt hätten. Notiere dir, was passiert ist und wie sich die Situation am Ende der Sitzung darstellt, um die nächste Sitzung besser vorbereiten zu können.

BEISPIEL EINES SPIELS

Auf diesen Seiten findest du ähnlich wie im *Spielerhandbuch* ein kurzes Beispiel eines Spiels, das verdeutlichen soll, wie die im Abschnitt „So leitest du eine Sitzung“ umrissenen Elemente in der Praxis funktionieren. Im Beispiel leitet der SL ein Abenteuer („Der Fluss der Verderbnis“) aus Kapitel 4. Die vier Spieler sind Amy (spielt den Halblingschurken Auro), Maeve (spielt die Elfenmagierin Mirabella), Phillip (spielt den menschlichen Kleriker Gareth) und Russell (spielt die Goliath-Kämpferin Shreeve).

Der SL beginnt, indem er die Spieler auffordert, die Ereignisse der vorigen Sitzung zusammenzufassen, die überwiegend dem Erstellen der Charaktere gewidmet war.

Jared (als SL): In der letzten Sitzung haben wir im Bauerndorf Ober-Eri unsere vier Helden getroffen. Wer weiß noch, was passiert ist?

Amy: Wir waren bei einer Dorfratssitzung, in der es um das seltsame Zeug im Fluss ging, das die Fische ungenießbar macht. Man hat uns gebeten, der Sache auf den Grund zu gehen.

Russell: Also sind wir aufgebrochen und flussaufwärts gezogen. Beim ersten Zulauf haben wir einen Baumhirten namens Borohag getroffen. Er hat uns zu einer Höhle geschickt, aus der die Verseuchung kommt.

Amy: Er gab uns noch eine magische Eichel, dann zog er weiter. Das war das Ende der letzten Sitzung.

Jared: Nun steht ihr also in diesem düsteren Wald.

Trockenes Laub raschelt unter euren Füßen. Neben euch gluckert der Zulauf unter den schattigen Bäumen. Er sieht schlammig und ungesund aus. Was wollt ihr jetzt machen?

Russell (als Shreeve): Wollen wir weiter stromaufwärts gehen? (*Die anderen nicken.*)

Jared: Gut, ihr zieht noch etwa eine Stunde lang stromaufwärts. Je weiter ihr kommt, desto trüber und übelriechender wird das Wasser. Ihr geht um eine Biegung und seht einen Höhleneingang in der Bergflanke vor euch. Aus diesem Höhleneingang kommt der Bach heruntergeflossen. Daneben stehen einige verdornte Sträucher, die anscheinend von diesem üblen Wasser vergiftet wurden.

Philip (als Gareth): Auf in die Höhle!

1 Jared: Wer geht voran?

Russell: Ich gehe vorneweg.

Jared: Der Höhleneingang ist drei Meter breit. Das Wasser fließt genau durch die Mitte. Wollt ihr im Gänsemarsch oder immer zu zweit nebeneinander gehen?

2 Phillip: Ich würde lieber nicht über den Bach steigen. Gehen wir hintereinander und bleiben diesseits des Wassers. (*Alle sind einverstanden.*)

Jared: Gut, wer geht dann?

Phillip: Gareth geht als Zweiter.

Maeve (als Mirabella): Ich bin die Dritte.

Amy (als Auro): Ich passe auf, dass wir nicht verfolgt werden.

Jared: Also, Shreeve, als du den Höhleneingang erreichst, hörst du die Sträucher rascheln.

Russell: Oh, ich hätte nachsehen sollen, ob sich auch nichts darin versteckt!

Jared: Tatsächlich sind es die Sträucher selbst, die sich bewegen. Sie sind nicht verwurzelt – jeder von ihnen hat zwei Beinchen und scharfe Klauen! Initiative auswürfeln, Leute.

3 Russell: Wie viele Sträucher greifen an?

Jared: Sechs. Auro, was ist deine Initiative?

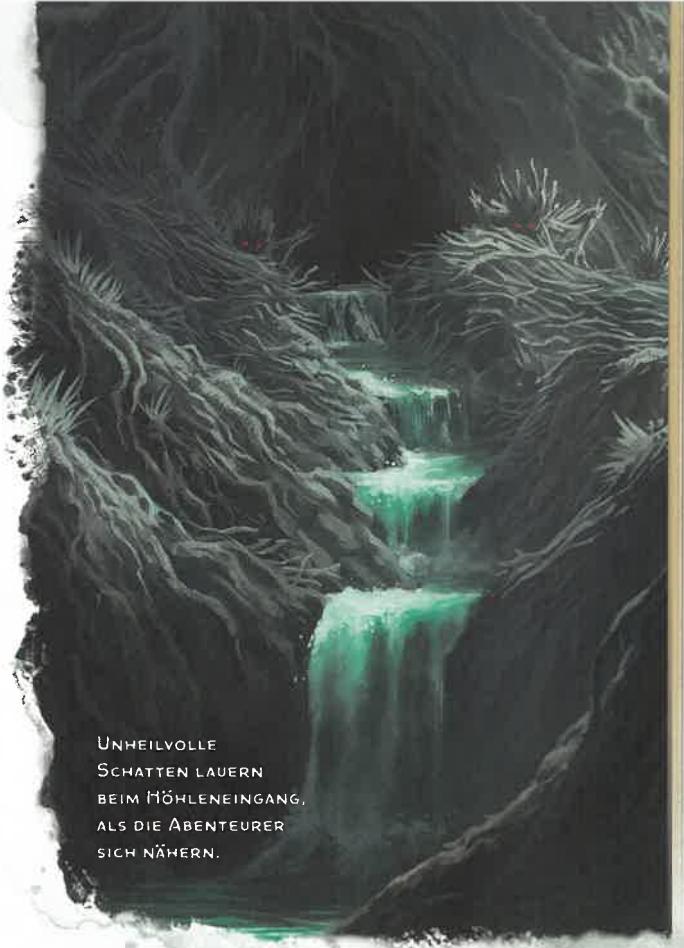
Amy: Ich habe eine 14.

Russell: Shreeve hat 5.

Maeve: Eine natürliche 20 gibt mir eine 21!

Phillip: 19 für Gareth.

Jared: Mirabella, du bist zuerst dran. Was tust du?



UNHEILVOLLE
SCHATTEN LAUERN
BEIM HÖHLENEINGANG,
ALS DIE ABENTEURER
SICH NÄHERN.

1

Der SL weiß etwas, was die Spieler nicht wissen: Die verdornten Sträucher sind in Wahrheit Monster. Es ist wichtig zu ermitteln, welche Charaktere sich am nächsten bei den verborgenen Monstern befinden.

2

Durch seine Aufforderung an die Spieler, die Marschreihenfolge ihrer Charaktere zu bestimmen, lenkt der SL geschickt von den verdornten Sträuchern ab. Den Spielern ist nicht klar, dass ihre Charaktere in Gefahr schweben, und der SL wartet auf den richtigen Augenblick, um die verborgenen Monster zu enthüllen.

3

Der SL würfelt einmal die Initiative für alle sechs Monster aus und notiert, dass diese mit Initiativewert 17 handeln. Dann ermittelt der SL reihum die Initiativewürfe der Spieler. Im Abschnitt „Kämpfe leiten“ in Kapitel 2 findest du Ratschläge zum Auswürfeln und Nachverfolgen der Initiative.

4

Der SL hat die exakten Positionen der Monster nicht auf einem Kampfraster festgelegt, doch du kannst davon ausgehen, dass die Monster sich nahe beieinander befinden, wenn sie ihren Angriff auf die Charaktere beginnen.

5

Es ist grundsätzlich in Ordnung, wenn der SL von den Spielern Erklärungen erwartet, was deren Zauber und Fähigkeiten bewirken. Er hat schon genügend Dinge, auf die er achten muss!

6

Wenn der SL den Schaden des Zaubers erfragt, kann er für jedes Monster einen Rettungswurf ausführen und jeweils die richtige Menge von Schaden notieren. In diesem Fall sind die Monster jedoch anfällig für Feuerschaden (weil sie trockene Sträucher sind) und haben so wenige Trefferpunkte, dass sie sterben werden, egal, was sie würfeln.

7

Shreeve ist zwar nicht am Zug, doch der SL beschließt, die Goliath-Kämpferin in den Weg des Monsterangriffs treten zu lassen, weil dies Shreeve einen herrlich heldenhaften Moment verschafft. Er macht daher Shreeve zum neuen Ziel des Monsters und führt einen Angriffswurf aus.

DIE SPASSREGEL

D&D ist ein Spiel, das allen Beteiligten Spaß machen soll. Es ist Sache aller, das Spiel voranzubringen, und alle tragen zum Vergnügen bei, indem sie einander respektvoll und aufmerksam behandeln: Meinungsverschiedenheiten zwischen Spielern oder ihren Charakteren werden ruhig ausdiskutiert, denn allen ist klar, dass Streitigkeiten oder gar gehässige Auseinandersetzungen nichts mit Spaß zu tun haben.

Die Leute haben ganz unterschiedliche Auffassungen davon, was D&D vergnüglich macht. Die „richtige Art“, D&D zu spielen, ist die Art und Weise, auf die du und deine Spieler euch einigt und die ihr genießt. Wenn alle in der Absicht an den Spieltisch kommen, konstruktiv zum Spiel beizutragen, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass alle eine wunderbare und erinnerungswürdige Zeit haben.

Maeve: Wie viele dieser wandelnden Zunderhaufen kriege ich in einen Kegel von 4,5 Metern?

Jared: Drei befinden sich auf eurer Bachseite, drei auf der anderen. Du kannst eine der beiden Gruppen in deinen Kegel nehmen.

Maeve: Mirabella legt die Daumen zusammen und wackelt mit den Fingerspitzen. (*Maeve macht diese Geste nach.*) Feuer schießt aus ihren Fingern und erwischt die Sträucher auf unserer Bachseite. *Brennende Hände!*

5 Jared: Gut, was muss ich tun?

Maeve: Die Strauchdinger müssen Geschicklichkeitsrettungswürfe ausführen. Der SG ist 14.

Jared: Und, wie viel Schaden kriegen sie ab?

Maeve: (*Maeve würfelt mit 3W6 den Zauberschaden aus.*) 13 Feuerschaden, wenn ihr Rettungswurf misslingt, sonst 6.

Jared: Magisches Feuer fegt durch sie hindurch und lässt nur ein bisschen Asche übrig! Sonst noch was, Mirabella?

Maeve: Meine Arbeit hier ist getan. (*Sie tut, als bliese sie sich Rauch von den Fingern.*)

Jared: Gareth, du bist dran.

Phillip: Gareth ergreift sein heiliges Symbol und stößt eine Verwünschung aus. Er deutet auf den nächsten Strauch und wirkt *Totenläuten*. Das Läuten einer Glocke erklingt, und der Strauch führt einen Weisheitsrettungswurf mit SG 14 aus.

Jared: Tja, ich habe eine 1 gewürfelt.

Phillip: Der Strauch erleidet 7 nekrotischen Schaden!

Jared: Was immer dieser „Zunderhaufen“ noch an Feuchtigkeit in sich hatte – der Strauch vertrocknet und kippt tot um. Unternimmst du sonst noch was, Gareth?

Phillip: Gareth funkelt die anderen Sträucher drohend an.

Jared: Gut, dann sind sie am Zug. Einer krabbelt auf Mirabella zu!

Russell: Kann ich mich zwischen ihn und Mirabella stellen?

Jared: Klar, das gestatte ich. Du stellst dich in den Weg des Monsters, und ... (*Der SL führt einen Angriffswurf für die Monster aus, würfelt jedoch eine 7. Die Monster werden nicht treffen.*) Es zerrt an deinem Umhang, verwundet dich aber nicht. Der andere Strauch hat das Interesse am Kampf verloren und wendet sich zur Flucht. Nun ist Auro am Zug.

Amy: Auro schaut den Strauch an, der gerade Shreeve angegriffen hat, und zieht seinen Dolch. Ich kriege 23 auf Treffer!

Jared: Du triffst! Wie hoch ist dein Schaden?

Amy: Da Shreeve danebensteht, kann ich meinen Hinterhältigen Angriff einsetzen! Der Strauch erleidet 12 Stichschaden.

Jared: Es ist erledigt! Mirabella, der letzte Strauch versucht zu fliehen. Lässt du ihn entkommen?

Maeve: Ich glaube, Borohag wäre enttäuscht von uns, wenn wir ihn in den Wald entkommen ließen. Ich wirke *Feuerpfeil* mit 14 auf Treffer.

Jared: Du hast es geschafft.

Maeve: Er erleidet 10 Feuerschaden!

Jared: Ja, der letzte Strauch ist eingäschert. Gut gemacht!

JEDER SL IST EINZIGARTIG

Das vorangehende Beispiel eines Spiels zeigt, wie ein Spielleiter eine Begegnung leiten könnte. Jedoch macht dies jeder SL auf seine eigene Weise – und das ist auch richtig so! Du bist als SL am erfolgreichsten, wenn du einen Spielstil wählst, der am besten zu dir und deinen Spielern passt.

SPIELSTIL

Hier kommen einige Fragen, die dir helfen können, deinen einzigartigen Stil als SL und die Art von Spiel zu definieren, das du leiten möchtest:

Hack and Slash oder packendes Rollenspiel? Bestimmen Kämpfe und Action das Spiel? Oder ist es eine komplexe Geschichte mit detaillierten NSC?

Für alle Altersgruppen oder für Erwachsene? Ist das Spiel für alle Altersgruppen gedacht? Oder enthält es Themen, die sich nur für Erwachsene eignen?

Wirklichkeitsnah oder nach Kino-Art? Bevorzugst du düsteren Realismus? Oder soll sich das Spiel eher filmisch und superheldenhaft anfühlen?

Ernst oder albern? Möchtest du einen ernsten Grundton pflegen? Oder ist Humor dein Ziel?

Planmäßig oder improvisiert? Planst du gerne gründlich? Oder improvisierst du lieber?

Allgemein oder spezifisch? Ist das Spiel eine Mischung aus verschiedenen Themen und Genres? Oder konzentriert es sich auf ein bestimmtes Thema oder Genre, beispielsweise Horror?

Moralisch mehrdeutig oder heldenhaft? Kommst du mit moralischer Mehrdeutigkeit zurecht, wenn beispielsweise der Zweck die Mittel heiligt? Oder sind dir geradlinige heldenhafte Prinzipien wie Gerechtigkeit, Opferbereitschaft und Hilfe für die Bedürftigen lieber?

HAUSREGELN

Hausregeln sind neue oder abgeänderte Regeln für dein Spiel, um dieses individuell zu gestalten oder um den beabsichtigten Stil zu verstärken. Stelle dir zwei Fragen, ehe du eine Hausregel einführist:

- Wird die Regel oder die Änderung das Spiel verbessern?
- Wird sie deinen Spielern gefallen?

Wenn du sicher bist, dass die Antwort jeweils ein Ja ist, solltest du die neue Regel ausprobieren. Stelle Hausregeln als Experimente vor und bitte deine Spieler um ihr Feedback. Wenn eine Hausregel keinen Spaß macht, ändere oder streiche sie.

REGELAUSLEGUNGEN AUFZEICHNEN

Wenn in deinem Spiel eine Frage zur Auslegung einer Regel auftaucht, halte fest, wie du entscheidest. Nimm die Entscheidung in deine Sammlung von Hausregeln auf, damit ihr später nachschlagen könnt, wenn die Regel wieder auftaucht.

ATMOSPHÄRE

Manche SL verwenden Musik, um die passende Atmosphäre für ihre Spielsitzungen zu schaffen. Es kann sich um Soundtracks von Abenteuerfilmen oder Videospielen handeln, doch auch Klassik, Ambient und andere Musikstile können gut funktionieren.

Einige SL passen die Beleuchtung an oder verwenden Soundeffekte. Miniaturen und Dioramen können zur Spielatmosphäre beitragen und den Spielern helfen, sich die Ereignisse auszumalen. Sprich jedoch zuvor mit deinen Spielern: Manche könnten Musik, Licht- oder Geräuscheffekte als ablenkend empfinden, würden lieber nicht von lauten Geräuschen erschreckt werden oder müssen bestimmte Lichteffekte vermeiden.

DELEGIEREN

Wenn es Teile des Spiels gibt, die du lieber nicht selbst leitest, delegiere sie an Spieler, denen sie Spaß machen. Willst du deine Erzählerrolle nicht unterbrechen, um eine Regel nachzuschlagen, dann übertrage die Rolle des Regelbuchexperten an einen anderen Spieler. Gefällt es dir nicht, die Initiative nachzuverfolgen, so bitte einen anderen Spieler darum.

DURCH BEOBACHTUNG LERNEN

Du kannst besonders gut lernen, wie man ein D&D-Spiel leitet, wenn du anderen SL in Aktion zusiehst. Ein anderer SL kann dir nicht nur eine solide Grundlage für dein Verständnis der Rolle, sondern auch pfiffige Ideen für deine Spiele geben.

Du kannst folgende Fragen verwenden, um über beobachtete Spiele nachzudenken:

Aufbau der Welt: Welche Elemente der Welt oder des Abenteuers des SL haben deine Aufmerksamkeit erregt?

Die Sitzung beginnen: Wie hat der SL die Sitzung begonnen? Gab es eine Zusammenfassung?

Drei Säulen: Wie viel Zeit der Sitzung ist jeweils auf Kämpfe, Erkundungen und soziale Interaktionen entfallen?

Körpersprache: Mit welcher Gestik hat der SL die Szenen beschrieben? Wie hat sich seine Körpersprache verändert, wenn er unterschiedliche NSC gespielt hat?

Regelanwendung: In welchem Umfang hat der SL sich auf die Regeln bezogen, um Ergebnisse zu ermitteln? Hat er Situationen weise entschieden? Oder so, dass es Spaß gemacht hat, dem Spiel zuzusehen?

Sätze und Redewendungen: Gab es Worte oder Passagen der Erzählung, die dir besonders gut gefallen haben? (Wenn ja, notiere sie dir.)

Spielerbeteiligung: Haben die Spieler am Aufbau der Welt teilgenommen oder Entscheidungen getroffen, die dem Abenteuer eine unerwartete Richtung gegeben haben? Wie ist der SL damit umgegangen?

Stimme: Hat der SL verschiedene Stimmen oder Eigenheiten für die NSC verwendet? Hat er in unterschiedlichen Situationen verschiedene Tonhöhen oder Sprechgeschwindigkeiten verwendet?

Ton und Stimmung: Wie würdest du den Ton und die Stimmung des Spiels beschreiben? Hat die Atmosphäre sich im Verlauf der Sitzung verändert?

ERWARTUNGEN ANS SPIEL



NAME DES SL: _____

NAME DES SPIELERS: _____

THEMA UND ATMOSPHÄRE DES SPIELS

POTENZIELL SENSIBLE ELEMENTE

BEISPIELE: SPINNEN, SCHLANGEN, DÄMONEN, ROMANTIK, GEDANKENKONTROLLE

- HARTE GRENZE: NICHT ERWÄHNNEN ODER EINBEZIEHEN
- WEICHE GRENZE: MIT VORSICHT BEHANDELN ODER AUS DEM FOKUS NEHMEN

HOFFNUNGEN UND ERWARTUNGEN DES SPIELERS

WAS SOLL IN DIESER KAMPAGNE VORKOMMEN?

BEFÜRCHTETES VERHALTEN AM SPIELTISCH

BEISPIELE: SCHREIEN, FLUCHEN, ALKOHOL, DAS TEILEN VON WÜRFELN



SPASS FÜR ALLE

Sofern noch nicht geschehen, besprich vorab mit deinen Spielern, auf welches Spielerlebnis sie hoffen und welche Themen oder Verhaltensweisen ihnen den Spaß verderben könnten.

GEGENSEITIGER RESPEKT

Ob du mit langjährigen Freunden oder mit Fremden spielst – es ist wichtig, eine Grundlage wechselseitigen Vertrauens zu schaffen. Wenn alle am Tisch sich sicher genug fühlen, um sie selbst zu sein, sich zu äußern und in ihren Charakter zu schlüpfen, sind die besten Spiele möglich.

Es ist daher auch Sache aller, die Prinzipien des Respekts zu wahren. Es obliegt oft dem SL, schwierige Gespräche zu moderieren, aber das muss nicht sein. Wenn das Verhalten eines Spielers das Vergnügen der anderen beeinträchtigt, liegt es im Interesse aller, zur Lösung des Problems beizutragen.

ERWARTUNGEN ERFASSEN

Ehe du deine Gruppe um den Spieltisch versammelst, umreiße den Spielern das Abenteuer, das dir vorschwebt. Berücksichtige, welche Kampagnenwelt-Konflikte sich ergeben könnten, welche Stimmung in der Welt herrscht und welche Themen du erforschen willst. (Der Abschnitt „Jeder SL ist einzigartig“ weiter vorne in diesem Kapitel kann dir helfen, anderen dein Spiel zu beschreiben.)

Wenn du den Spielern sagst, was sie erwarten können, sind sie in der Lage, sich mögliche Charaktere auszumalen, und ihr könnt darüber sprechen, welche Inhalte willkommen sind und welche nicht. Natürlich solltest du die entscheidenden Punkte und Wendungen der Handlung nicht verraten. Teile jedoch mit, welche Themen du erkunden möchtest, welche Geschichten dich inspirieren und an welchen Formen der Fantasy (siehe Kapitel 5) du interessiert bist. Diese Transparenz dient dazu, dass die Spieler entscheiden können, ob sie Lust auf so ein Spiel haben – und das weißt du am besten vorher.

Wenn du deine Erwartungen deutlich machst und dir die Erwartungen deiner Spieler vergegenwärtigst, trägt dies zu einem reibungslosen Spielablauf bei. Nimm die Meinungen und Wünsche deiner Spieler ernst und sorge dafür, dass sie deine ebenso ernst nehmen. Idealerweise findet ihr einen Spielstil, der allen gerecht wird.

HARTE UND WEICHE GRENZEN

Neben den allgemeinen Themen und Formen der Fantasy, die ihr in der Kampagne erleben wollt, solltest du mit den Spielern über Themen sprechen, die heikel oder unangenehm sein können. Es kann hilfreich sein, bei diesen Themen harte und weiche Grenzen zu besprechen:

- Weiche Grenzen gelten für Themen, die mit Vorsicht behandelt werden sollten, da sie unwillkommenen Stress, Ängste oder Unwohlsein auslösen könnten.
- Harte Grenzen gelten für Themen, die gar nicht erwähnt oder beschrieben werden sollten.

SL und Spieler können Phobien oder Trigger haben, die anderen nicht bewusst sind. Alle Themen, die das Sicherheitsgefühl von Mitgliedern der Spielgruppe

beeinträchtigen würden, müssen vermieden werden (harte Grenze). Wenn ein Thema mindestens einen Spieler nervös macht, er jedoch einverstanden ist, dass es im Spiel möglicherweise vorkommt (weiche Grenze), dann arbeite es – wenn überhaupt – mit der entsprechenden Vorsicht ein und mach dich bereit, im Zweifelsfall rasch davon abzukommen.

Häufige Grenzen im Spiel beziehen sich auf Themen wie romantische Beziehungen zwischen Gruppenmitgliedern, Sex, Ausbeutung, Rassismus, Versklavung sowie Gewalt gegenüber Kindern und Tieren. Auch bei bestimmten Kreaturen wie Spinnen, Schlangen, Ratten und Dämonen können Grenzen erforderlich werden. Außerdem ist es wichtig, Grenzen hinsichtlich der Widrigkeiten zu besprechen, denen sich die Charaktere ausgesetzt sehen könnten – einschließlich Gedankenkontroll-Magie, Hilflosigkeit und Tod.

Nichtsdestotrotz ist D&D ein Spiel mit Chaos und Konflikten in der Kampagnenwelt. Bestimmte Kernelemente des Spiels sind schwer zu ignorieren. Beispiel: Das Erleiden von Schaden ist keine Grenze, die du ohne Weiteres berücksichtigen könntest. Auch kommt es bisweilen zum Tod eines Charakters, obwohl das Spiel Möglichkeiten bietet, dies zu vermeiden oder rückgängig zu machen (Vorschläge findest du im Abschnitt „Tod“ in Kapitel 3).

DEN BOGEN „ERWARTUNGEN ANS SPIEL“ VERWENDEN

Der Tracking-Bogen „Erwartungen ans Spiel“ ist ein Werkzeug, das du nutzen kannst, um vor Beginn eines Spiels die Erwartungen zu erfassen und dafür zu sorgen, dass das Spiel allen Spaß macht.

Fülle die beiden oberen Felder aus, ehe du den Bogen an die Spieler verteilst:

Thema und Atmosphäre des Spiels: Beschreibe in diesem Feld allgemein die Richtung, die du dir für das Spiel vorstellst. Im Abschnitt „Erwartungen erfassen“ findest du Informationen dazu, was hier eingetragen werden könnte.

Potenziell sensible Elemente: Wenn du weißt, dass manche Elemente des Spiels mit den Grenzen von Spielern kollidieren könnten, führe diese Elemente in diesem Feld auf. Beispiele findest du im Abschnitt „Harte und weiche Grenzen“.

Wenn du diese Informationen eingetragen hast, gib jedem Spieler eine Kopie des Bogens. Die Spieler können ihre Bögen anonym ausfüllen. Bitte jedoch jeden von ihnen, die folgenden Informationen einzutragen:

Grenzen: Potenziell sensible Elemente, die problematisch sind, können mit einem X für eine harte Grenze und einem Fragezeichen für eine weiche Grenze gekennzeichnet werden. Füge alle weiteren Elemente hinzu, die vermieden werden sollen.

Hoffnungen, Erwartungen und Befürchtungen: In den letzten beiden Feldern werden alle Hoffnungen und Erwartungen an das Spiel notiert sowie Befürchtungen hinsichtlich des Verhaltens am Spieltisch aufgeführt.

Sammle die Bögen ein und fasse die Grenzen deiner Spieler in einem separaten anonymen Dokument zusammen, auf das die gesamte Gruppe Zugriff hat.



KONFLIKTE ZWISCHEN CHARAKTEREN
SIND NICHT IMMER ETWAS SCHLECHTES,
DOCH SIE KÖNNEN DAS SPIEL
BEEINTRÄCHTIGEN.

Grenzen mitteilen: Vergewissere dich, dass alle Beteiligten mit der Art der Diskussion über Grenzen einverstanden sind. Vielleicht möchten die Spieler nicht direkt über Grenzen sprechen, vor allem, wenn sie neue Rollenspieler sind oder andere Gruppenmitglieder noch nicht gut kennen. In diesem Fall bietet sich die Möglichkeit an, die Spieler ihre Grenzen anonym mitteilen zu lassen. Alle können ihre Grenzen im Rahmen einer anonymen Erhebung wie dem Tracking-Bogen „Erwartungen ans Spiel“ in diesem Kapitel notieren.

Sammle die in einer Liste, die an die Gruppe weitergegeben werden kann. Grenzen sind nicht verhandelbar, und alle in der Gruppe müssen sie respektieren.

Der Beginn einer Kampagne ist ein idealer Zeitpunkt für dieses Gespräch, doch es sind weitere erforderlich, wenn neue Spieler zur Gruppe stoßen oder sich Änderungen hinsichtlich Geschichte oder Tonfall der Kampagne ergeben. Vielleicht überschreitet jemand eine Linie und muss an eine Grenze erinnert werden, oder einem Mitglied fallen nach der Sitzung null noch Grenzen ein. Es ist auch möglich, dass im Kampagnenverlauf noch weitere Grenzen entdeckt werden. Vergewissere dich alle paar Sitzungen bei der Gruppe, dass sich alle mit der Entwicklung des Spiels wohl fühlen, und passe die Grenzen der Gruppe bei Bedarf an.

Grenzen verschieben: Ermuntere die Spieler, dir mögliche weitere Grenzen entweder direkt oder unter vier Augen mitzuteilen, damit du auch die neuen Grenzen der Liste hinzufügen kannst. Vertraue darauf, dass die Spieler ihre

Bedürfnisse selbst am besten kennen, und aktualisiere das Spiel entsprechend.

Grenzen im Spiel: Da D&D improvisiert ist, kann das Spiel sich in unerwartete Richtungen entwickeln. Es ist hilfreich, ein Signal zu vereinbaren, mit dem Spieler mitteilen können, dass eine Grenze überschritten wurde, sodass du rasche Anpassungen vornehmen kannst. Das Signal könnte eine Geste sein (wie ein Verschränken der Arme oder das Heben einer Hand in einer „Stopp“-Geste), ein Codewort oder ein bestimmter Satz, ein bestimmter Gegenstand, der berührt oder hochgehoben wird, oder etwas anderes, worauf die Gruppe sich einigt. Die Spieler sollten sich außerdem wohl damit fühlen können, „Stopp!“ zu sagen und das Spiel zu pausieren, bis das Problem behoben ist. Die Person, die das Signal gibt, kann kommentieren, was angepasst werden soll, muss aber nicht erklären, warum der Inhalt für sie anstößig ist. Das Signal darf keine Debatten oder Diskussionen nach sich ziehen. Danke dem Spieler dafür, dass er seine Bedürfnisse ehrlich kommuniziert, passe die Szene an und fahre fort.

Mach den Spielern klar, dass sie sich auch vom Spiel entfernen oder um eine Pause bitten können, um unter vier Augen mit dir zu reden, wenn sie sich unbehaglich damit fühlen, das Signal zu verwenden. Sie können auch einen Freund beauftragen, das Signal für sie zu geben. Der Spielleiter sollte als Beispiel vorangehen. Nimm die Bedürfnisse deiner Spieler ernst und nutze jedes verfügbare Werkzeug, um die Entwicklung eurer gemeinsamen Geschichte anzupassen.

KONFLIKTE IN DER ABENTEURERGRUPPE

Wenn Konflikte zwischen Charakteren in einer Abenteurergruppe auftreten, ist dies üblicherweise ein Anzeichen für eines der folgenden drei Dinge:

Störender Spieler: Ein Spieler zeigt antisoziales Verhalten im Spiel. Der Abschnitt „Antisoziales Verhalten“ behandelt, wie damit umgegangen werden sollte.

Konflikt zwischen Spielern: Konflikte zwischen Charakteren sind manchmal auf Konflikte zwischen Spielern zurückzuführen. Mit solchen Konflikten geht man am besten abseits des Spieltischs um. Ermuntere die Spieler, ihren Konflikt außerhalb des Spiels zu lösen. Wenn der Konflikt dauerhaft am Spieltisch auftaucht, musst du die Spieler womöglich bitten, sich für eine Weile aus der Kampagne zurückzuziehen oder das Spiel ganz zu verlassen.

Rollenspiel: Konflikte zwischen Charakteren sind nicht immer schlecht. Es ist in Ordnung, wenn die Charaktere (und die Spieler) verschiedener Meinung sind, wie mit einem gefangenen Gegner umzugehen oder welche Partei zu ergreifen ist, wenn sich ein Krieg anbahnt. Wenn die Auseinandersetzung zu hitzig wird, legt eine Pause ein und besprecht vielleicht außerhalb der Charakterrollen, wie die Spieler fortfahren wollen.

Wenn du nicht weißt, mit welcher dieser Dynamiken ihr es zu tun habt, dann sprich mit den mit den Spielern darüber.

RESPEKT FÜR DIE SPIELER

Deine Spieler müssen von Anfang an wissen, dass dein Spiel unterhaltsam, fair und auf sie zugeschnitten sein wird, dass du jedem von ihnen gestattest, zur Geschichte beizutragen, und dass du ihnen deine Aufmerksamkeit schenkst, wenn sie ihre Züge ausführen. Deine Spieler verlassen sich auch darauf, dass die Gefahren des Abenteuers nicht auf sie persönlich gerichtet sind. Sorge dafür, dass die Spieler sich nie unbehaglich oder bedroht fühlen.

GEMEINSAMES RAMPENLICHT

Lege dir als SL keinen Lieblingsspieler zu. Lass nicht zu, dass immer nur ein Spieler spricht, und achte darauf nachzufragen, was jeder Charakter tut, vor allem bei

TUST DU DAS WIRKLICH?

Können Spieler zurücknehmen, was sie gerade über die Aktionen ihrer Charaktere gesagt haben? Manche SL sind sehr konsequent: „Wenn du es gesagt hast, hat dein Charakter es getan.“ Eine so strenge Haltung kann bewirken, dass die Spieler sehr vorsichtig mit dem sind, was sie sagen. Dies kann die Atmosphäre dämpfen und den Humor beeinträchtigen.

Andere SL gestatten, dass die Spieler jederzeit ihre Meinung ändern. Dadurch ist zwar die Stimmung am Spieltisch entspannter, aber das Spieltempo könnte beeinträchtigt werden.

Ein beliebter Kompromiss besteht in der Regel, dass die Spieler die Aktionen ihrer Charaktere ändern oder zurücknehmen können, bis sie die Konsequenzen der Aktionen erfahren haben. Sobald du beschreibst, was in der Folge geschieht, ist es zu spät für die Spieler, ihre Meinung zu ändern.

Erkundungen und sozialen Interaktionen, anstatt dich nur auf den Charakter eines Spielers zu konzentrieren.

Es kommt vor, dass ein Spieler seinen Mitspielern ständig sagt, was deren Charaktere tun sollen, dass er die besten magischen Gegenstände für sich selbst haben will, andere herumkommandiert und sich weigert, das Rampenlicht zu teilen. Nimm den Spieler beiseite und sag ihm, dass sein Verhalten den anderen den Spaß verdriickt. Bitte ihn, sich zu mäßigen. Wenn der Spieler sich weigert, sein Verhalten zu ändern, fordere ihn auf, die Gruppe zu verlassen.

Es kann auch zu Problemen kommen, weil ein Spieler seinen eigenen Spielstil für den besten hält und bei Begegnungen, die auf die Präferenzen anderer Spieler zugeschnitten sind, die Geduld verliert. Erinnere den ungeduldigen Spieler (vielleicht unter vier Augen) daran, dass du der ganzen Gruppe gerecht werden willst, nicht nur ihm.

GRENZEN FÜR TRAGIK

Manche Spieler haben Schwierigkeiten, sich auf die Spielwelt einzulassen, weil sie sich davor fürchten, die Leute und Orte im Spiel, die ihnen lieb werden, bedroht oder zerstört zu sehen. Andere Spieler arbeiten begeistert Hintergrundgeschichten voller geliebter NSC aus und erwarten dabei, dass der SL diese Leute als Köder, tragische Opfer oder unerwartete Bösewichte verwendet. Es ist wichtig, dass du die Präferenzen deiner Spieler kennst und die Spieler nicht vor den Kopf stößt, indem du entweder zerstörst, was ihre Charaktere lieben, oder die Hintergrundgeschichte ihrer Charaktere bei der Kampagne ignorierst.

Wenn die Leute und Orte, die den Charakteren am Herzen liegen, durch Antagonisten bedroht werden, dann gib den Charakteren die Möglichkeit, das Schlimmste zu verhindern. Im Spiel sollen Charaktere die Gelegenheit haben, Verluste auf heldenhafte Art zu vermeiden oder zu minimieren. Tragödien sollten die Folge der Aktionen und Entscheidungen der Charaktere sein und nichts, was von vornherein feststeht. Augenblicke der Hilflosigkeit angesichts verheerender Tragödien eignen sich besser für Hintergrundgeschichten der Charaktere.

WÜRFELWÜRFE DES SL

Solltest du deine Würfelwürfe hinter einem Spielleiterschirm verbergen oder offen ausführen, sodass die Spieler sie sehen? Entscheide dich für eine der beiden Möglichkeiten und sei konsistent. Beide Varianten haben Vorteile:

Verborgene Würfelwürfe: Wenn du deine Würfelwürfe verbirgst, bleiben sie mysteriös, und du kannst Ergebnisse ändern, wenn du willst. Beispiel: Du könnest einen kritischen Treffer ignorieren, um das Leben eines Charakters zu retten. Andere Würfelwürfe jedoch nicht oft und lass die Spieler nie wissen, wenn du ein Ergebnis manipulierst.

Offene Würfelwürfe: Wenn du offen würfelst, zeigst du Unparteilichkeit – du manipulierst Würfelwürfe weder zu Gunsten noch zu Lasten der Charaktere.

Auch wenn du normalerweise hinter einem Schirm würfelst, kann es spannend sein, besonders dramatische Würfe so auszuführen, dass alle sie sehen können.

ÜBERVORSICHTIGE SPIELER

Übergangsweise Spieler können das Spiel bremsen, indem sie sämtliche Steinplatten, Türen und Wände in einem Verlies auf Fallen und verborgene Gefahren untersuchen. Manchmal ist dieses Verhalten eine erlernte Reaktion auf zu viele unangenehme Überraschungen in vergangenen Abenteuern. Manchmal manifestiert sich auch einfach die Spielerpersönlichkeit.

Mit folgenden Techniken innerhalb des Spiels kannst du deine Spieler ermuntern, verwegener zu handeln:

Vermeide zufällige Gefahren: Vermeide Fallen und Hinterhalte, die willkürlich wirken und mit dem Rest des Abenteuers wenig zu tun haben.

Sorge für Zeitdruck: Schaffe eine Situation, in der die Charaktere sich beeilen müssen, ein örtliches oder inhaltliches Ziel zu erreichen. (Nutze diese Technik umsichtig, da Zeitdruck die Spieler übermäßig stressen könnte.)

Kündige Begegnungen an: Gib den Spielern jeweils eine Warnung, wenn eine Begegnung bevorsteht. Vielleicht hören die Charaktere die schweren Schritte eines Riesen oder sehen einen Drachen vorbeifliegen, ehe sie gegen ihn kämpfen müssen. Dies kann deine Spieler dazu ermuntern, auf solche Begegnungen zu- oder ihnen aus dem Weg zu gehen, anstatt ständig angespannt mit Hinterhalten zu rechnen.

Wenn diese Techniken im Spiel nicht den gewünschten Effekt haben, sprich außerhalb des Spiels mit deinen Spielern darüber, welche Spielemente sie dazu bringen, sich übermäßig vorsichtig zu verhalten. Trefft die Vereinbarung, dass diese Elemente nicht Teil eures Spiels werden, da eine gewisse Dynamik das Spielerlebnis erheblich verbessert.

RESPEKT FÜR DEN SL

Als SL kannst du von deinen Spielern erwarten, dass sie dich und deine Anstrengungen respektieren, ein für alle unterhaltsames Spiel zu gestalten. Die Spieler müssen dich (mit ihrer Beteiligung) die Kampagne leiten, die Regeln anwenden und Streitigkeiten schlichten lassen. Und wenn du das Spielgeschehen erzählst, sollten die Spieler aufpassen.

WÜRFELWÜRFE DER SPIELER

Die Spieler müssen vor der gesamten Gruppe würfeln. Wenn ein Spieler nach einem Wurf die Würfel einsammelt, ehe alle das Ergebnis gesehen haben, so ermuntere ihn, weniger geheimnisrämerisch zu sein.

Wenn ein Würfel zu Boden fällt, zählt er dann, oder wird noch einmal mit ihm gewürfelt? Wenn er gegen ein Buch gekippt liegen bleibt, zieht ihr dann das Buch weg, um das Ergebnis zu sehen, oder wird noch einmal mit ihm gewürfelt? Beantworte diese Fragen gemeinsam mit deinen Spielern und halte die Antworten als Hausregeln fest.

DER SOZIALVERTRAG DES ABENTEUERS

Die Charaktere brauchen stichhaltige Gründe, um das Abenteuer zu unternehmen, das du vorbereitet hast. (Unter „Die Spieler hineinziehen“ in Kapitel 4 findest du Ratschläge zu diesem Thema.) Die Spieler ihrerseits sollten sich auf diese Einstiege einlassen.

Es ist in Ordnung, wenn deine Spieler fragen, warum ihre Charaktere wollen sollten, was du ihnen vorlegst. Es ist jedoch nicht in Ordnung, wenn sie deine harte Vorbereitungsarbeit für das Abenteuer abwerten, indem sie absichtlich eine andere Richtung einschlagen.

Wenn du den Eindruck hast, dass du deinen Teil der Abmachung erfüllst, deine Spieler aber nicht, dann sprich abseits des Spieltischs mit ihnen. Versuche herauszufinden, welche Einstiege ihre Charaktere motivieren würden, und vergewissere dich, dass die Spieler begreifen, wie viel Arbeit du in die Vorbereitung des Abenteuers für sie gesteckt hast.

REGELDISKUSSIONEN

Arbeite eine Richtlinie für Regeldiskussionen am Spieltisch aus. Manchen Gruppen macht es nichts aus, das Spiel kurz zu unterbrechen, während unterschiedliche Interpretationen einer Regel diskutiert werden. Andere ziehen es vor, den SL entscheiden zu lassen und mit dem Spiel fortzufahren. Wenn du ein Regelproblem übergehst, notiere es dir und befasse dich später noch einmal mit dem Problem.

Es gibt Spieler, die mithilfe der Regeln gegen die Entscheidungen des SL argumentieren. Solche Spieler können zwar hilfreich sein, wenn du „hängst“ oder einen Regelfehler machst, der einfach zu korrigieren ist, doch andererseits bremsen oder unterbrechen sie oft den Spielfluss.

Wenn ein Spieler eine Pause machen will, um eine bestimmte Regel oder Referenz zu finden, kannst du ihm anbieten, danach zu suchen, während die übrige Gruppe und du mit dem Spiel fortfahrt. Auch der Charakter dieses Spielers legt solange eine Pause ein. Er wird nicht von Monstern angegriffen und führt im Kampf die Ausweichaktion aus, bis der Spieler wieder zur Gruppe stößt. Mit dieser Lösung können die anderen Spieler weiterspielen, anstatt das Spiel von diesem Spieler unterbrechen zu lassen.

CHARAKTERWISSEN

Ermuntere die Spieler, ihre Charaktere innerhalb der Grenzen dessen zu spielen, was die Charaktere wissen und begreifen. Es kann hilfreich sein, die Unterscheidung zwischen Spieler- und Charakterwissen aufrechtzuerhalten, indem du einfach fragst: „Was denken eure Charaktere?“

Anachronistisches Denken ist ein weiterer möglicher Fallstrick. Vielleicht musst du die Spieler daran erinnern, dass ihre Charaktere nicht wissen, wie man Dinge herstellt, die in der Spielwelt nicht existieren (beispielsweise moderne Feuerwaffen oder Antibiotika), und dass sie nicht wie die Spieler über Kenntnisse moderner Wissenschaften verfügen (die es im Spieluniversum womöglich ohnehin nicht gibt).

Es kann auch vorkommen, dass ein Spieler mit dem veröffentlichten Abenteuer, das du leitest, bereits vertraut ist, oder dass er das *Monsterhandbuch* in- und auswendig kennt. Ermuntere diesen Spieler, seine Kenntnisse vom Wissen seines Charakters zu trennen und den anderen Spielern zu ermöglichen, die Kenntnisse im Spiel selbst zu entdecken.

ANTISOZIALES VERHALTEN

Viele Leute spielen D&D, weil sie durch ihre Charaktere Dinge tun können, die sie im realen Leben nicht tun können – gegen Monster kämpfen, Zauber wirken und so weiter. Für manche Spieler bedeutet dies jedoch, Dörfer zu verwüsten oder ihre Verbündeten zu verraten. Sie wollen im Spiel keine heldenhaften Abenteuer erleben, sondern die Spielregeln dazu benutzen, antisoziale Fantasien auszuleben.

Wenn solches Verhalten in deinem Spiel auftritt, solltet ihr zum Gespräch über die Art des Spiels zurückzukehren, das ihr spielen wollt. Wenn nur ein Spieler solchen Ärger macht, ist es völlig angemessen, ihm ein Ultimatum zu stellen: Ein störender Spieler, der weiter mit der Gruppe spielen will, muss aufhören, sich antisozial zu verhalten, und als Teil des Teams spielen. Lass ihm die Ausrede „So ist mein Charakter eben“, um sich weiter unangenehm verhalten zu können, nicht durchgehen.

Böse Charaktere: Manche Spieler wollen böse Charaktere spielen, um sich im Spiel antisozial verhalten zu können. Wenn ein Spieler um Erlaubnis bittet, einen bösen Charakter zu spielen, oder bereits mit einem fertigen bösen Charakter an den Spieltisch kommt, dann sprich mit ihm darüber, was er im Sinn hat, und vergewissere dich, dass seine Pläne zu den Erwartungen der Gruppe an dein Spiel passen. Manchmal will ein Spieler einen bösen Charakter aus stichhaltigen (und nicht störenden) Gründen spielen. Manchmal findet sogar eine ganze Gruppe, dass es Spaß machen könnte, gemeinsam böse Charaktere zu spielen. Diese Möglichkeiten sind in Ordnung, solange sich alle darüber einig sind, wie die Kampagne verlaufen soll.

SPIELER, DIE DIE REGELN AUSNUTZEN

Manche Spieler brüten gerne über den D&D-Regeln, um nach optimalen Kombinationen zu suchen. Diese Art von Optimierung ist Teil des Spiels (siehe „Kenne deine Spieler“ in Kapitel 2), aber sie kann auch die Grenze zur Ausnutzung und zur Beeinträchtigung des allgemeinen Spielvergnügens überschreiten.

DIE REGELN KENNEN

Du brauchst kein Regelexperte zu sein, um ein guter SL zu sein. Natürlich ist es hilfreich, mit den Regeln vertraut zu sein, vor allem mit denen im *Spielerhandbuch*. Aber es ist wichtiger, für Vergnügen zu sorgen, als die Regeln perfekt anzuwenden. Wenn du nicht sicher bist, wie die Regeln in einer bestimmten Situation anzuwenden sind, kannst du immer nach der Meinung der Spieler als Gruppe fragen. Das könnte zwar ein paar Minuten dauern, doch normalerweise lässt sich eine Antwort finden, mit der alle einverstanden sind, und das ist wichtiger als eine „korrekte“ Antwort.

Du brauchst nicht jeden Zauber im *Spielerhandbuch* oder alle Klassenmerkmale zu kennen. Teile deine Erwartung mit, dass die Spieler dafür zuständig sind, dir zu sagen, was ihre Fähigkeiten und Zauber bewirken.

Klare Erwartungen sind wichtig, wenn es um diese Art der Regelausnutzung geht. Denke an die folgenden Prinzipien:

Regeln sind keine Physik: Die Regeln des Spiels sind dazu gedacht, ein unterhaltsames Spielerlebnis zu ermöglichen, und nicht dazu, die physikalischen Gesetzmäßigkeiten in D&D-Welten oder gar in der realen Welt zu beschreiben. Lass nicht zu, wenn beispielsweise ein Spieler argumentiert, dass eine „Eimerkette“ aus gewöhnlichen Leuten einen Speer auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigen kann, indem alle die Vorbereiten-Aktion ausführen, um den Speer an die nächste Person in der Kette weiterzugeben. Die Vorbereiten-Aktion erleichtert heldenhaftes Handeln. Sie definiert nicht die physikalischen Begrenzungen dessen, was in einer sechssekündigen Kampfrunde möglich ist.

Das Spiel ist keine Wirtschaftsform: Die Regeln des Spiels dienen nicht dazu, eine realistische Wirtschaft zu modellieren. Nach Schlupflöchern zu suchen, um beispielsweise durch Kombinationen von Zaubern unendlichen Reichtum zu generieren, stellt eine Ausnutzung der Regeln dar.

Kämpfe sind nur für Gegner gedacht: Manche Regeln gelten nur, wenn ein Kampf stattfindet oder ein Charakter in Initiativereihenfolge handelt. Lass nicht zu, dass Spieler einander oder hilflose Kreaturen angreifen, um solche Regeln zu aktivieren.

Regeln sollen dem Spielspaß aller dienen: Die Regeln setzen voraus, dass jeder, der sie liest und auslegt, dabei die Interessen und den Spielspaß der Gruppe im Sinn hat.

Wenn du diese Prinzipien umreißt, kannst du mögliche Ausnutzungsversuche der Spieler in Zaum halten. Wenn ein Spieler ständig versucht, die Regeln des Spiels zu manipulieren, dann sprich außerhalb des Spiels mit ihm und fordere ihn auf, damit aufzuhören.

REGELN FÜR DEN VIRTUELLEN SPIELTISCH

Erwartungen zu erfassen ist in digitalen Umgebungen genauso wichtig wie in realen.

Manche Gruppen beschränken Scherze, Kommentare und Memes außerhalb ihrer Charakter auf einen Textkanal und behalten den Sprachkanal dem Spiel vor. Andere Gruppen finden es ablenkend, wenn während des Spiels ein separates Gespräch in Textform geführt wird. Wähle eine Möglichkeit, die am besten zu deiner Gruppe passt.

Wer bewegt die Spielsteine auf dem virtuellen Spieltisch? Sollen die Spieler den integrierten Würfelsimulator verwenden, oder ist es in Ordnung, wenn sie echte Würfel verwenden und das Ergebnis mitteilen? Die jeweils verwendete Technik könnte diese Fragen beantworten oder auch weitere Fragen aufwerfen, die ihr vor Spielbeginn klären müsst.



DER TEUFLISCHE BÖSEWICHT VENGER SPÄHT SEINE ERZFEINDIN TIAMAT
MIT EINER KRISTALLKUGEL AUS.

KAPITEL 2

DAS SPIEL LEITEN

DIESES KAPITEL BAUT AUF DEN GRUNDLAGEN AUS Kapitel 1 auf und vertieft die Kenntnisse darüber, Spielleiter eines D&D-Spiels zu sein.

KENNE DEINE SPIELER

Während die Rolle deiner Spieler darin besteht, Charaktere (die Protagonisten der Kampagne) zu erstellen, lebendig werden zu lassen und die Kampagne durch deren Aktionen voranzubringen, ist es deine Rolle als Spielleiter, die Spieler in deine Spielwelt eintauchen zu lassen und den Charakteren die Gelegenheit zu geben, tolle Dinge zu tun.

Wenn du weißt, was deine Spieler am D&D-Spiel jeweils besonders mögen, kannst du Abenteuer erstellen und leiten, die sie packend und denkwürdig finden. Ist dir bekannt, welche der folgenden Aktivitäten jeder Spieler in deiner Gruppe mag, so bist du imstande, das Abenteuer an die Vorlieben deiner Spieler anzupassen.

Es kommt nur selten vor, dass alle Spieler einer Gruppe die gleichen Aspekte des Spiels schätzen. Der Trick besteht darin, eine Balance zu finden, sodass in jeder Spielsitzung alle Spaß haben, auch wenn manche Begegnungen nicht den Vorlieben einzelner Spieler entsprechen. Im besten Fall ist eine Gruppe von Spielern ihren Charakteren insofern ähnlich, dass ihre unterschiedlichen Interessen und Fähigkeiten es ihnen ermöglichen, ein breites Spektrum an Herausforderungen zu bewältigen.

ERKUNDUNG

Spieler, die Erkundung bevorzugen, wollen die Wunder erleben, die eine Fantasywelt zu bieten hat. Sie wollen wissen, was sie hinter der nächsten Ecke oder dem nächsten Hügel erwartet, und sie suchen gerne nach versteckten Hinweisen und Schätzchen.

So begeisterst du erkundungslustige Spieler:

- Hinterlasse Hinweise auf Dinge, die bevorstehen.
- Lass sie Dinge finden, wenn sie sich die Zeit zum Erkunden nehmen.
- Biete atmosphärische Beschreibungen spannender Umgebungen und verwende interessante Karten und Requisiten.
- Gib Monstern Geheimnisse, die die Spieler entdecken, oder kulturelle Details, die sie erfahren können.

GESCHICHTENERZÄHLEN

Spieler, deren Herz für das Geschichtenerzählen schlägt, möchten selbst zu einem Narrativ beitragen. Sie mögen es, wenn ihre Charaktere tief in sich entfaltende Geschichten verwickelt sind, und sie haben Spaß an Begegnungen, die mit einem übergreifenden Plot verknüpft sind oder diesen erweitern.

So begeisterst du Spieler, die gerne Geschichten erzählen:

- Nutze die Hintergrundgeschichten ihrer Charaktere, um die Geschichten der Kampagne auszugestalten.
- Sorge dafür, dass Begegnungen die Geschichte voranbringen.
- Lass die Aktionen ihrer Charaktere zukünftige Ereignisse beeinflussen.
- Gib NSC Eigenschaften und Verbindungen, die die Abenteurer erkunden können, um neue Abenteuermöglichkeiten zu entdecken.
- Schließe Storyelemente ein, die auf vorherigen Entscheidungen der Abenteurer beruhen.

GESELLSCHAFT

In vielen Gruppen gibt es Spieler, die vor allem das gesellige Erlebnis genießen und Zeit mit ihren Freunden verbringen wollen, und nicht etwa, weil sie besonderes Interesse an bestimmten Aspekten des Spiels hätten. Diese Spieler wollen zwar daran teilnehmen, doch es ist ihnen nicht so wichtig, ob das Abenteuer sie richtig packt, und sie neigen nicht dazu, bei Details, Regeln oder Geschichte des Spiels dogmatisch oder übermäßig engagiert zu sein. Mach dir zur Regel, solchen Spieler nicht mehr Engagement aufzunötigen, als sie aufbringen wollen.

KAMPF

Spieler, die Spaß an Fantasy-Kämpfen haben, mögen die Aufregung beim Besiegen von Bösewichten und Monstern. Sie blühen in Situationen auf, die sich am besten kämpferisch lösen lassen, und schreiten lieber zur Tat, als zu verhandeln oder nachzuforschen.

So begeisterst du Spieler, die gerne kämpfen:

- Schaffe unerwartete Kampfbegegnungen.
- Beschreibe das Chaos, das ihre Charaktere mit ihren Angriffen und Zaubern bewirken, besonders plastisch.
- Sorge für Kampfbegegnungen mit besonders zahlreichen, jedoch nicht so mächtigen Monstern.

OPTIMIERUNG

Spieler, die auf die Optimierung ihrer Charaktere stehen, veredeln mit Hingabe die Fähigkeiten ihrer Charaktere durch Stufenaufstiege, neue Merkmale und magische Gegenstände. Sie nutzen jede Gelegenheit, um zu zeigen, wie vorzüglich ihre Charaktere sind.

So begeisterst du Spieler, die gerne optimieren:

- Nutze begehrte magische Gegenstände als Einstiege ins Abenteuer und als Belohnungen.
- Schließe Begegnungen ein, bei denen die Spieler die besten Fähigkeiten ihrer Charaktere nutzen können.
- Biete bei Begegnungen ohne Kampf Belohnungen, die sich quantifizieren lassen, beispielsweise Erfahrungspunkte.

PROBLEMLÖSUNG

Spieler, die Probleme lösen wollen, brüten gerne über NSC-Motivationen, entschleiern die Ränke von Bösewichten, lösen Rätsel und schmieden Pläne.

So begeisterst du Spieler, die gerne Probleme lösen:

- Schließe Rätsel und knifflige Situationen ein, die Nachdenken erfordern.
- Belohne Planung und Taktik durch Vorzüge im Spiel.
- Erschaffe NSC mit komplexen Motiven.

SCHAUSPIEL

Spieler, die schauspielern wollen, verkörpern gerne die Persönlichkeiten, Perspektiven und Einstellungen ihrer Charaktere. Vielleicht verkleiden sie sich oder sprechen im Spiel mit den Stimmen ihrer Charaktere. Sie mögen soziale Interaktionen mit NSC, Monstern und den anderen Mitgliedern ihrer Abenteurergruppe.

So begeisterst du Spieler, die gerne schauspielern:

- Gib ihnen Gelegenheiten, die Persönlichkeiten und Hintergründe ihrer Charaktere zu entwickeln.
- Ermögliche ihnen, regelmäßig mit NSC zu interagieren.
- Betone die rollenspielerischen Elemente von Kampfbegegnungen.
- Beziehe Elemente der Hintergrundgeschichten ihrer Charaktere in dein Abenteuer ein.

TATENDURST

Tatendurstige Spieler wollen Dinge in Angriff nehmen, auch wenn das erhebliche Risiken bedeutet. Sie stürzen sich lieber in Gefahr und stellen sich den Konsequenzen, als ihre Aktionen vorsichtig zu planen.

So begeisterst du Spieler, die tatendurstig sind:

- Erlaube, dass ihre Aktionen die Umgebung beeinflussen.
- Baue Dinge in dein Abenteuer ein, die sie herausfordern.
- Lass zu, dass die Charaktere durch ihre Aktionen in die Klemme geraten.
- Schließe Begegnungen mit NSC ein, die so temperamentvoll und unberechenbar sind wie diese Spieler.



GRUPPENGRÖSSE

Die Regeln und veröffentlichten Abenteuer von D&D gehen von vier bis sechs Spielern plus SL aus. Die folgenden Ratschläge helfen dir, Abenteuer an kleinere oder größere Gruppen anzupassen.

KLEINE GRUPPEN

Gruppen mit weniger als vier Spielern könnten sich bei Kampfbegegnungen schwer tun, vor allem, wenn der Abenteurergruppe wichtige Fähigkeiten fehlen – etwa Charaktere in Rüstung, die Gegnern direkt entgegentreten können, oder Heiler, die alle am Leben erhalten. Du kannst dies kompensieren, indem du die Anzahl von Monstern in der Kampfbegegnung verringertest oder der Abenteurergruppe benötigte Ressourcen wie *Heiltränke* gibst.

Du kannst der Abenteurergruppe aber auch weitere Mitglieder hinzufügen, wie in den folgenden Abschnitten beschrieben.

VOM SL KONTROLLIERTE ABENTEURER

Du kannst deinen eigenen Abenteurercharakter erstellen, der die Abenteurergruppe begleitet. Er wird manchmal „SL-SC“ genannt – „Spielleiter-Spielercharakter“. Dies ist eine schöne Art für dich, das Rollenspiel gemeinsam mit deinen Freunden zu genießen, während sie deine Welt erkunden. Denke jedoch daran, dass du in Kämpfen diesen NSC spielen musst.

Achte darauf, dass dennoch die Spielercharaktere im Rampenlicht stehen, und nimmt den Spielern nicht die Initiative, indem du deinen Charakter Entscheidungen für die Gruppe treffen lässt.

NSC-GRUPPENMITGLIEDER

Du kannst der Abenteurergruppe Nichtspielercharaktere (NSC) mitgeben. Verwende die NSC-Wertekästen im *Monsterhandbuch* für diese unterstützenden Charaktere. Wenn du diese NSC nicht selbst spielen willst, lade mindestens einen deiner Spieler dazu ein, einen NSC als zweiten Charakter zu spielen. Diese NSC könnten Auszubildende oder Angestellte der Abenteurer sein, sodass es den Hauptcharakteren natürlicherweise zukommt, Erkundungen und soziale Interaktionen anzuführen, während die NSC sich zurückhalten.

Weitere Informationen findest du unter „Nichtspielercharaktere“ in Kapitel 3.

SPIELER MIT MEHREREN CHARAKTEREN

Mindestens einer deiner Spieler kann zwei Charaktere spielen. Das ist eine gewisse Herausforderung, also vergewissere dich, dass diese Spieler auch wirklich damit einverstanden sind.

Der Ansatz funktioniert am besten in einem Spiel, das auf Kämpfe fokussiert ist, da die Abenteurergruppe um kampffähige Charaktere ergänzt wird. Es kann schwierig für einen Spieler sein, zwei Charaktere gleichzeitig zu spielen. Du kannst vorschlagen, dass der Spieler sich auf das Rollenspiel eines Charakters fokussiert und dem anderen Charakter eher eine unterstützende Rolle beimisst.

GROSSE GRUPPEN

Zu den Herausforderungen bei großen Gruppen gehören der Fokus auf das Spiel am Tisch und die zunehmende Langwierigkeit von Kämpfen.

ABENTEURERGRUPPENANFÜHRER

Erwäge, die Spieler einen Abenteurergruppenanführer ernennen zu lassen. Dieser ist dann die einzige Person, die dir sagt, was die Gruppe tut. Es gehört zur Rolle des Anführers, mit den anderen Spielern jeweils an einem Konsens darüber zu arbeiten, was die Gruppe unternimmt.

KÄMPFE BESCHLEUNIGEN

Spieler, die zwischen den Zügen ihrer Charaktere im Kampf lange warten müssen, sind anfällig für Ablenkungen. Erwäge folgende Tipps, um Kämpfe zu beschleunigen, wenn die Gruppe groß ist.

Sei großzügig mit Informationen: Wenn du den Spielern verrätst, welche Rüstungsklasse die Gegner haben, verringertest du die Interaktionsschritte bei ihren Angriffen. Nun müssen sie dir keine Zahl sagen und fragen, ob sie treffen, sondern können dir ihrerseits mitteilen, ob ihr Angriff trifft und welchen Schaden er bewirkt, vielleicht gewürzt mit ein paar erzählerischen Elementen (siehe „Erzählung im Kampf“ weiter hinten in diesem Kapitel). Wenn du außerdem die RK jedes Charakters kennst, musst du nicht fragen, ob ein Monsterangriff trifft.

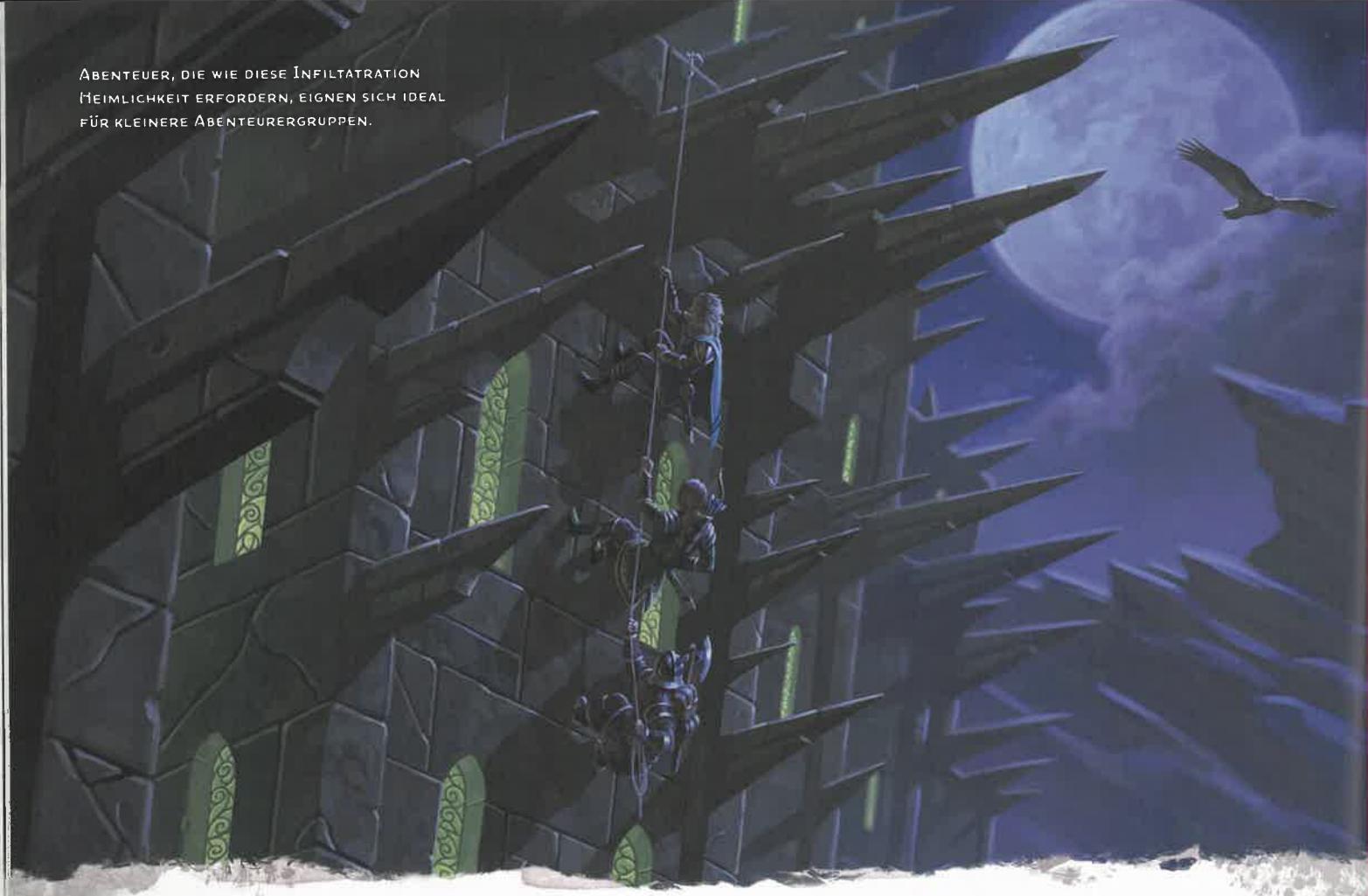
Hilf Spielern beim Mithalten: Wenn ein Spieler nicht weiß, was er in seinem Kampfzug tun soll, hilf ihm bei der Entscheidung, indem du ihm eine kurze Zusammenfassung der Kampfsituation lieferst. Wie viele Gegner stehen noch, und wie angeschlagen wirken sie? Was ist die konkreteste Gefahr für den betreffenden Charakter?

Mach die Initiative offensichtlich: Wenn du deinen Spielern die Initiativereihenfolge zeigst, wissen sie, wann ihr Charakter am Zug ist, und können vorab überlegen, was ihr Charakter dann tun sollte. Bei großen Gruppen kann es hilfreich sein, Initiativewerte zu verwenden (siehe „Kämpfe leiten“ in diesem Kapitel) – und die Spieler vielleicht in Initiativereihenfolge am Tisch zu platzieren.

Würfelt mit allen Würfeln gleichzeitig: Ermuntere die Spieler, gleichzeitig mit den Würfeln für ihre Angriffswürfe und für ihren Schaden zu würfeln. Du kannst dasselbe tun.

STRUKTURIERTE ZÜGE

Wenn du feststellst, dass einzelne Spieler Schwierigkeiten haben, bei Erkundungen oder sozialen Interaktionen zum Zuge zu kommen, lass die Charaktere genau wie im Kampf die Initiative auswürfeln und in Initiativereihenfolge agieren. So ist gewährleistet, dass alle die Chance zum Agieren haben. Nutze diesen Ansatz sparsam, da er sich künstlich anfühlen und das Spiel bremsen kann.



ABWESENDE SPIELER

Was passiert mit seinem Charakter, wenn einer deiner Spieler abwesend ist? Erwäge die folgenden Optionen:

Verschmelzen mit dem Hintergrund: Lass den Charakter einfach mit dem Hintergrund verschmelzen. Dies erfordert, dass alle ein wenig aus der Spielwelt heraustreten und sich mit dieser Tatsache arrangieren, doch es könnte die einfachste Lösung sein. Verhalte dich, als wäre der Charakter abwesend, aber liefer eine spielinterne Erklärung. Monster greifen den Charakter nicht an, und dieser erwidert den Gefallen. Bei seiner Rückkehr fährt der Spieler mit dem Spiel fort, als wäre er nie weg gewesen.

Erzählerischer Behelf: Entscheide, dass der Charakter sich anderswo befindet, während die übrige Abenteuergruppe mit dem Abenteuer fortfährt. Denke dir einen spiellisternen Grund aus, warum der Charakter die Abenteuergruppe kurz verlassen musste und später wieder dazustoßen wird – vielleicht geht er gerade einem Gerücht auf den Grund oder erstattet dem Schutzherrn der Abenteuergruppe Bericht.

Ersetzen des Spielers: Lass mit Einverständnis des abwesenden Spielers dessen Charakter von einem anderen Spieler übernehmen – oder übernimm ihn selbst, wenn du dich dazu in der Lage fühlst. Wer den Charakter übernimmt, braucht dessen Charakterbogen. Er sollte danach streben, den Charakter am Leben zu halten und dessen Ressourcen klug einzusetzen.

Gib abwesenden Charakteren in jeder Sitzung die gleichen EP wie allen anderen, damit die Gruppe auf der gleichen Stufe bleibt.

Manche Gruppen arbeiten eine Richtlinie aus, wie viele Spieler fehlen dürfen, um eine Sitzung dennoch durchzuführen. Beispiel: Deine Gruppe könnte spielen, solange höchstens eine Person abwesend ist. Wenn mindestens zwei Leute nicht teilnehmen, könnet ihr ein Kurzabenteuer mit anderen Charakteren und vielleicht einem anderen Spielleiter erwägen, oder ihr greift stattdessen zu eurem Lieblingsbrettspiel.

NEUE SPIELER EINGLIEDERN

Wenn ein neuer Spieler zur Gruppe stößt, nimm dir die Erwartungen und Grenzen der Gruppe noch einmal vor (siehe „Spaß für alle“ in Kapitel 1). Lass den neuen Spieler dann einen Charakter erstellen, der die gleiche Stufe hat wie die anderen Charaktere in der Abenteuergruppe.

Wenn der neue Spieler noch nie D&D gespielt hat und die übrige Gruppe schon über die 4. Stufe aufgestiegen ist, erwäge, die Kampagne zu pausieren und ein, zwei Sitzungen lang alle einen neuen Charakter der 1. Stufe spielen zu lassen, während der neue Spieler die Grundlagen lernt. (Dies könnte auch eine gute Gelegenheit sein, dass ein anderer Spieler solange die Rolle des SL übernimmt.)

Wenn mitten im Abenteuer ein neuer Charakter zur Gruppe stößt, erarbeite mit dessen Spieler an einer spielinternen Begründung dafür und vergewissere dich, dass der Spieler mit der Entscheidung zufrieden ist. Als Begründungen eignen sich beispielsweise die folgenden:

Befreiter Gefangener: Der neue Charakter wurde von den Feinden der anderen Charaktere gefangen genommen. Wenn er gerettet wird, schließt er sich ihrer Gruppe an.

Einziger Überlebender: Der neue Charakter ist der einzige Überlebende einer glücklosen Abenteurergruppe. Er könnte der Gruppe wertvolle Hinweise geben, damit sie nicht dasselbe Schicksal erleidet.

Lange verschollener Freund: Der neue Charakter ist mit einem der Abenteurer befreundet oder verwandt. Alternativ könnte er mit dem Schutzherrn der Abenteurer in Verbindung stehen oder Mitglied einer Organisation sein, mit der auch die anderen Charaktere zu tun haben. In jedem Fall hat der neue Charakter nach der Gruppe gesucht und überbringt ihr vielleicht wichtige Neuigkeiten.

SPEZIELLE GASTSTARS

Die Geschichtenaufhänger zum Eingliedern neuer Spieler können auch dann funktionieren, wenn ein Spieler nur für eine einzige Sitzung zur Gruppe stoßen soll. Beispiel: Vielleicht kommt dich ein Freund aus einer anderen Stadt besuchen, der kurz an eurem Spiel teilnehmen möchte. Oder du überlegst, der Gruppe einen bestimmten Spieler hinzuzufügen, willst dich aber vergewissern, dass dies eine gute Idee ist. Gelegentliche Gastspieler sind außerdem eine gute Möglichkeit, um Ersatz für regelmäßige Spieler zu haben, wenn diese nicht weiter mitspielen können.

MEHRERE SL

Bei vielen Spielgruppen wechselt dann und wann der SL. In den folgenden Abschnitten werden Situationen beschrieben, in denen es mehrere SL geben kann, und Möglichkeiten, wie sie alle zum Spaß der Gruppe beitragen können.

GELEGENTLICHE PAUSEN

Mach eine Pause von deiner Rolle als SL, wenn deine Kreativität erschöpft ist, du den nächsten Handlungsbogen der Kampagne planen oder das Abenteuer fertigstellen willst, an dem du gerade arbeitest. Mit einer solchen Pause schaffst du für einen anderen Spieler die Gelegenheit, ein oder zwei Sitzungen lang die Rolle des SL zu übernehmen.

Wenn an einer planmäßigen Sitzung nicht alle teilnehmen können, kann auch dies eine Gelegenheit für einen anderen SL sein, ein kurzes Abenteuer zu leiten.

ABWECHSLUNGSREICHE ABENTEUER

Manche Gruppen wollen keine lange Kampagne mit ausladenden Handlungsbögen spielen. Sie ziehen kurze Abenteuer vor, die nicht miteinander verbunden sind. Bei diesem Spielstil können verschiedene Spieler jeweils eine bis drei Sitzungen lang die Rolle des SL übernehmen, und jedes Abenteuer ist eine abgeschlossene Geschichte.

PARALLELE KAMPAGNEN

Die anderen SL in deiner Gruppe und du könntest euch damit abwechseln, jeweils für ein paar Wochen oder Monate ein Abenteuer zu leiten. Wenn die Kampagne des einen gespielt wird, macht die des anderen eine Pause. Manche Gruppen spielen sogar mehrmals wöchentlich, und die SL leiten ihre Kampagnen an verschiedenen Tagen.

GEMEINSAME WELT

Manche Gruppen nehmen eine große, etablierte Kampagnenwelt und teilen sie geografisch auf, sodass verschiedene SL separate Kampagnen darin leiten können. Theoretisch könnten die Charaktere von der Weltregion eines SL in die eines anderen reisen. So entsteht Kontinuität in der Kampagne, selbst wenn die Charaktere in mehrere Handlungsstränge verwickelt sind.

Die Kampagne kann aber auch thematisch statt geografisch aufgeteilt werden. In der Kampagnenwelt in Kapitel 5 dieses Buchs könnte sich beispielsweise jeder SL mit seiner Kampagne auf einen der drei übergreifenden Konflikte fokussieren. Mit diesem Ansatz kann sich dieselbe Abenteurergruppe in alle drei Konflikte stürzen, und dennoch wirkt jeder Handlungsbogen eigenständig.

GEMEINSAME SL

Zwei oder mehr SL können gemeinsam eine Kampagne erstellen. Sie arbeiten zusammen, um die Kontinuität zwischen den Sitzungen aufrechtzuerhalten und dafür zu sorgen, dass das Abenteuer jedes SL die übergreifende Geschichte der Welt und der Charaktere voranbringt. Wenn Spieler, die auch als SL fungieren, ihre Charaktere spielen, darf ihr Wissen über die Kampagnengeschichte nicht die Aktionen ihrer Charaktere beeinflussen. Diese Charaktere werden „stillgelegt“, wenn ihre Spieler wieder die Rolle des SL übernehmen.

Gemeinsame SL können auch in jeder Sitzung einer Kampagne als Team arbeiten. Dabei kann sich jeder auf seine Lieblingsaspekte des Spiels konzentrieren, oder sie wechseln von Sitzung zu Sitzung den Fokus. Ein SL könnte die Kampfbeschreibung liefern und den Kampf in Bewegung halten, während der andere sich um Miniaturen und Musik kümmert.

Zwei SL können bei einer Begegnung mit sozialer Interaktion zwei verschiedene NSC spielen.

Zwischen den Sitzungen können sie zusammenarbeiten oder den Aufbau der Welt, von Begegnungen sowie andere Aufgaben unter sich aufteilen.



ERZÄHLUNG

Es gibt ein paar traditionelle Erzähltechniken, mit denen du deine Spieler in deine Welt eintauchen und das Spiel lebendig werden lassen kannst.

GEH MIT GUTEM BEISPIEL VORAN

Wenn du selbst mit Enthusiasmus erzählst und deine Rolle spielt, gibst du dem Spiel Energie und lässt die Kampagnenwelt für deine Spieler lebendiger werden. Ermuntere die Spieler, die Aktionen ihrer Charaktere zu beschreiben, und integriere ihre Berichte in deine Erzählungen von den Erfolgen und Misserfolgen der Charaktere.

FASS DICH KURZ

Halte deine Beschreibungen kurz und packend. Konzentriere dich auf die wichtigeren Informationen, um das Interesse der Spieler zu bewahren und wichtige Hinweise und Details zu betonen. Die Spieler müssen wissen, welche bedeutsamen Elemente ihre Charaktere wahrnehmen können – vor allem solche wie die Monster in einem Raum –, ehe sie beschließen können, was sie tun wollen. Gestatte deinen Spieler Rückfragen und biete nach Bedarf zusätzliche Beschreibungen.

SCHAFFE ATMOSPHÄRE

Lass einen Ort lebendig werden, indem du die passende Atmosphäre schaffst – ein Geruch nach Asche liegt in der Luft, kleine Käfer krabbeln über den Boden des Verlieses, blaue Blumen sprossen aus dem Boden des ansonsten so einsamen und düsteren Friedhofs. Suche dir ein paar Sinne aus (Hören, Sehen, Berühren, Riechen oder Schmecken) und schildere die passenden Eindrücke.

Beschreibe Veränderungen in der Umgebung, um die Aufmerksamkeit deiner Spieler zu lenken. Beispiel: Ein Vogel, der auf einem Grabstein landet, könnte die Charaktere auf diesen Grabstein aufmerksam machen.

WECKE DIE AUFMERKSAMKEIT DER SPIELER

Eine gute Erzählung lädt die Spieler ein, Details der Umgebung zu erkunden, die zu Begegnungen oder wichtigen Informationen führen. Alles, was du mit zusätzlichen subtilen Details beschreibst, zieht die Aufmerksamkeit der Spieler auf sich. Gib ihnen gerade genügend Informationen, um sie zu weiteren Erkundungen einzuladen – nicht so viele, dass es einem blinkenden Neonschild mit der Aufschrift „Zum Abenteuer hier entlang!“ gleichkommt.

Wenn du Erzählungen verwendest, um deine Spieler zu leiten, behalte Folgendes im Hinterkopf:

Unterscheide die Optionen: Wenn du den Spielern Optionen präsentierst, füge Details zu deren Unterscheidung hinzu. Sollen die Charaktere dem linken oder dem rechten Pfad folgen? Vielleicht riecht es auf dem linken Weg nach Fäulnis und Verwesung, während man rechts ein leises Wasserplätschern hört. Solche Details geben den Spieler die nötigen Informationen, damit sie eine gute Entscheidung treffen können, ohne ihnen ausdrücklich zu sagen, wohin sie gehen sollen.

Begrenze die Optionen nicht: Lass die Spieler im Allgemeinen die Informationen nutzen, die sie haben, um selbst zu entscheiden, was sie tun wollen. Begrenze die Aktionen der Charaktere nicht unnötig. Es kann allerdings (vor allem bei neuen Spielern) hilfreich sein, Vorschläge anzubieten: „Ihr könnt durch die Tür gehen, die Truhe durchsuchen oder in den Schacht hinunterblicken.“ Achte nur darauf, dass du zum Schluss noch hinzufügst: „Oder was immer sonst euch einfällt!“

Setze keine Charakteraktionen voraus: Setze nicht voraus, dass die Charaktere bestimmte Aktionen ausführen. Sag beispielsweise nicht: „Ihr betretet den Raum und schaut nach oben“, es sei denn, ein Spieler hat dir bereits gesagt, dass sein Charakter genau das tut.

GEHEIMNISSE UND ENTDECKUNGEN

Im Verlauf eines Abenteuers entdecken die Spieler und ihre Charaktere Informationen, die ihnen zuvor unbekannt waren. Achte darauf, dass die zum Abschließen des Abenteuers erforderlichen Informationen auch wirklich erreichbar sind.

Verstecke wichtige Geheimnisse und Entdeckungen nicht an Orten, an denen die Charaktere sie vermutlich nicht finden werden. Achte darauf, dass ihnen wichtige Geheimnisse oder Entdeckungen nicht dadurch entgehen, dass ihnen ein Attributswurf misslingt, dass sie nicht mit der richtigen Person sprechen oder nicht am richtigen Ort nachsehen.

Unter „Wahrnehmung“ in diesem Kapitel findest du weitere Ratschläge zu verborgenen Geheimnissen in Abenteuern.

EINEM SPIELER INFORMATIONEN GEBEN

Wenn ein Charakter sich vom Rest der Gruppe entfernt, ist es normalerweise in Ordnung, den anderen Spielern mitzuteilen, was geschieht. Dies fußt auf der Annahme, dass der Charakter der Abenteurergruppe nach seiner Rückkehr ohnehin alle Neuigkeiten berichten würde. Möglicherweise musst du die anderen Spieler daran erinnern, dass ihre Charaktere nicht anwesend sind und dem Charakter, der sich entfernt hat, folglich weder Ratschläge noch Informationen geben können.

Es kann aber auch vorkommen, dass du nur einem Spieler Informationen geben willst. Vielleicht sind das Informationen, die der Charakter seine Abenteurergruppe nicht mitteilen wollen würde – beispielsweise etwas im Zusammenhang mit Ereignissen aus seiner Vergangenheit, die noch geheim sind. In diesem Fall kannst du die Informationen mithilfe einer der folgenden Methoden übermitteln:

Per Geheimbotschaft: Wenn es um eine schlichte Information geht, kannst du sie dem Spieler zuflüstern, ihm eine Notiz zukommen lassen oder ihm einen Text oder eine Direktnachricht senden.

Unter vier Augen: Geh mit dem Spieler in einen anderen Raum oder bitte die anderen Spieler, den Raum zu verlassen. Dieser Ansatz eignet sich am besten, wenn es um eine ganze Szene geht, in die nur ein Charakter involviert ist. Versuche, solche Szenen kurz zu halten, damit die anderen Spieler sich nicht langweilen oder übergangen fühlen.



ERGEBNISSE ERMITTTELN

Du entscheidest, wann ein Spieler eine W20-Prüfung ausführt, weil sein Charakter etwas zu tun versucht. Die Spieler sollen keine Attributwürfe ohne Kontext ausführen. Sie sollen dir sagen, was ihre Charaktere zu erreichen versuchen, und nur dann Attributwürfe ausführen, wenn du sie dazu aufforderst.

Wenn sich eine Situation ergibt und du nicht sicher bist, wie du sie gemäß den Regeln handhaben sollst, verwende diese vier Fragen als Entscheidungshilfe:

Ist eine W20-Prüfung angebracht? Wenn das Vorhaben trivial oder unmöglich ist, braucht ihr keine W20-Prüfung. Die Charaktere können leere Räume durchqueren oder aus einer Flasche trinken, ohne einen Geschicklichkeitswurf auszuführen. Andererseits kann kein noch so erfolgreicher Würfelwurf einen Charakter in die Lage versetzen, mit einem gewöhnlichen Bogen einen Pfeil auf den Mond zu schießen. Fordere nur dann zu einer W20-Prüfung auf, wenn sowohl die Chance auf Erfolg als auch das Risiko eines Misserfolgs besteht – und wenn ein Misserfolg bedeutsame Konsequenzen hätte.

Welche Art von W20-Prüfung? Wenn ein Charakter aktiv versucht, etwas zu tun, verwende einen Attributwurf (oder einen Angriffswurf, wenn der Charakter versucht, etwas zu treffen). Wenn ein Charakter reaktiv versucht, etwas zu vermeiden oder etwas zu widerstehen, verwende einen Rettungswurf.

Welches Attribut wird bei der Prüfung verwendet? Überlege, welches Attribut den größten Einfluss auf die Chance eines Charakters hat, sein Vorhaben

auszuführen. Orientiere dich an der Tabelle „Fähigkeiten, Attributwürfe und Rettungswürfe“. Erwäge außerdem, ob eine Fertigkeit oder Übung im Umgang mit Werkzeug für einen Attributwurf gelten könnte.

Was ist der SG? Lege je nachdem, für wie schwierig du das Vorhaben hältst, den SG fest wie folgt: 10 für ein einfaches Vorhaben, 15 für ein mittelschweres Vorhaben, 20 für ein schwieriges Vorhaben.

In den folgenden Abschnitten findest du Ratschläge dazu, wie die jeweiligen W20-Prüfungen verwendet werden sollten, wann Vor- oder Nachteile gelten sollten und wie du die Konsequenzen von Erfolgen oder Misserfolgen ermitteln solltest.

ATTRIBUTWÜRFE

Ein Attributwurf ist ein Test, um zu ermitteln, ob ein Charakter bei seinem Vorhaben Erfolg hat. In der Tabelle „Fähigkeiten, Attributwürfe und Rettungswürfe“ findest du einen Überblick darüber, wozu die jeweiligen Attribute verwendet werden. (Konstitutionswürfe sind selten, weil das Durchhaltevermögen eines Charakters normalerweise passiv oder reaktiv ist und ein Rettungswurf daher angebrachter ist.)

ÜBUNG

Wenn die Regeln oder ein veröffentlichtes Abenteuer einen Attributwurf verlangen, wird oft eine Fertigkeit oder Übung im Umgang mit Werkzeug angegeben. Beispiel: „Ein Charakter, der einen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, kann erkennen, welche Art von Magie beteiligt ist.“ Manchmal gestatten die Regeln auch, dass von

FÄHIGKEITEN, ATTRIBUTWÜRFE UND RETTUNGSWÜRFE

Attribut	Der Wert misst:	Ein Attributwurf dient Folgendem:	Ein Rettungswurf dient Folgendem:
Stärke	Körperliche Kraft	Etwas heben, schieben, ziehen, zerstören	Direkter Gewalt physisch widerstehen
Geschicklichkeit	Beweglichkeit, Reflexe, Gleichgewicht	Sich geschickt, rasch, leise bewegen	Gefahren ausweichen
Konstitution	Gesundheit und Ausdauer	Körperliche Grenzen überwinden	Giftige Gefahren überstehen
Intelligenz	Logik, Erinnerungsvermögen	Nachdenken, sich erinnern	Illusionen als solche erkennen
Weisheit	Wahrnehmung, Geisteskraft	Dinge in der Umgebung oder an Verhaltensweisen bemerken	Mentalen Angriffen widerstehen
Charisma	Selbstvertrauen, Selbstsicherheit, Charme	Kreaturen beeinflussen, unterhalten, täuschen	Die eigene Identität bestätigen

zwei oder noch mehr Übungen eine ausgewählt und auf den Wurf angewendet wird. Wenn du entscheidest, welchen Wurf ein Charakter ausführen soll, sei bei der Bestimmung eines Übungsbonus großzügig. Du kannst direkt zu einem Intelligenzwurf (Arkane Kunde) auffordern oder den Spieler nach einem Intelligenzwurf mit dir verhandeln lassen, ob eine der Fertigkeiten oder Übungen im Umgang mit Werkzeugen des Charakters gilt.

BEI MISSERFOLGEN WIEDERHOLEN

Manchmal will ein Spieler den misslungenen Attributwurf eines Charakters wiederholen. In vielen Fällen macht es der Misserfolg bei einem Attributwurf unmöglich, diesen Versuch zu wiederholen. Bei manchen Vorhaben besteht jedoch die einzige Konsequenz des Misserfolgs in der Zeit, die es kostet, den Versuch zu wiederholen. Beispiel: Ein Misserfolg bei einem Geschicklichkeitswurf zum Knacken eines Schlosses bedeutet nicht, dass der Charakter es nicht noch einmal versuchen kann. Allerdings dauert jeder Versuch eine Minute.

Wenn ein Misserfolg keine Konsequenzen hat und ein Charakter seine Versuche bis zum Erfolg fortsetzen kann, so kannst du den Attributwurf überspringen und dem Spieler einfach mitteilen, wie lange das Vorhaben dauert. Alternativ kannst du einen einzigen Attributwurf verlangen und mit dessen Ergebnis ermitteln, wie lange der Charakter für sein Vorhaben braucht.

GRUPPENWÜRFE

Gruppenwürfe sind ein Werkzeug, das du verwenden kannst, wenn die Abenteurergruppe gemeinsam etwas zu erreichen versucht. Dabei können die fähigsten Charaktere für andere einspringen, die sich für das jeweilige Vorhaben weniger eignen. Bei einem Gruppenattributwurf führt jeder in der Gruppe einen Attributwurf aus. Hat mindestens die Hälfte der Gruppe Erfolg, ist die ganze Gruppe erfolgreich. Andernfalls scheitert die Gruppe.

Gruppenwürfe sind allerdings nicht passend, wenn der Misserfolg eines einzelnen Charakters eine Katastrophe für die gesamte Abenteurergruppe bedeuten würde, beispielsweise wenn die Charaktere durch einen Burghof schleichen und dabei von den Wachen unbemerkt bleiben wollen. In diesem Fall würde ein lauter Charakter die Aufmerksamkeit der Wachen erregen, und daran könnten andere Charaktere, die besser schleichen können, nichts ändern. Hier wären Einzelwürfe also sinnvoller. Verwende auch dann keine Gruppenwürfe, wenn ein einzelner

erfolgreicher Wurf ausreicht, beispielsweise wenn es ein Geheimfach mit einem Weisheitswurf (Wahrnehmung) zu finden gilt.

Erwäge Gruppenwürfe in Situationen wie den folgenden:

Forschungsvorhaben: Die Charaktere wollen in einem Archiv mehr über eine uralte Prophezeiung herausfinden. Sie können einen Intelligenz-Gruppenwurf (Nachforschungen) ausführen, um Quellen im Archiv zu finden. Charaktere, die in solchen Themen bewandert sind und sich allgemein mit Forschungsmethoden auskennen, können den anderen Charakteren sagen, wo man am besten suchen sollte. Wenn der Gruppenwurf erfolgreich ist, finden die Charaktere genügend Quellen, um sich ein hinreichend klares Bild von der Prophezeiung machen zu können. Andernfalls bleiben ihre Informationen unvollständig.

Soziale Situationen: Ein Charakter beleidigt jemanden bei einem diplomatischen Ereignis, und ein Adeliger verlangt, dass die Abenteurer vom Veranstaltungsort hinausbefördert werden. Die Charaktere können einen Charisma-Gruppenwurf (Überzeugen) ausführen, um den Rauswurf zu vermeiden – sie brauchen nur ein paar überzeugende Argumente und die Fähigkeit, den Fauxpas auszubügeln. Dieses Prinzip kannst du auch bei anderen Charismawürfen anwenden, die Täuschen, Einschüchtern oder Auftreten verwenden.

Zusammengebunden: Die Charaktere sind miteinander verbunden, wenn sie an einer Klippe emporklettern oder eine alte, instabile Hängebrücke überqueren. Wenn ein oder zwei Charaktere bei ihren Würfen scheitern, können die anderen verhindern, dass diese Charaktere abstürzen und es zur Katastrophe kommt. Wenn allerdings mehr als die Hälfte der Abenteurergruppe scheitert, stürzt die gesamte Seilschaft ab. Du kannst diese Idee auch bei Unternehmungen wie langen Schwimmstrecken anwenden, bei denen gute Schwimmer den schlechteren helfen können.

PASSIVE ATTRIBUTWÜRFE

Attributwürfe stellen normalerweise die aktive Anstrengung eines Charakters dar, etwas zu erreichen. Gelegentlich braucht man aber auch ein passives Maß dafür, wie gut sich ein Charakter in einer Sache schlägt. Das häufigste Beispiel ist passive Wahrnehmung. (Siehe „Wahrnehmung“ weiter hinten in diesem Kapitel.) Du kannst das Konzept eines passiven Attributwurfs auch auf andere Attribute und Fertigkeiten erweitern.

Beispiel: Wenn in deinem Spiel viele soziale Interaktionen vorkommen, kannst du den Wert für passive Einsicht jedes Charakters aufzeichnen, der ähnlich wie die passive Wahrnehmung berechnet wird: 10 plus alle Modifikatoren, die normalerweise für einen Weisheitswurf (Motiv erkennen) gelten.

ANGRIFFSWÜRFE

Im Kampf werden Angriffswürfe verwendet, um zu ermitteln, ob ein Angriff trifft.

Du kannst Angriffswürfe auch für Aktionen außerhalb von Kämpfen verwenden, die mit Angriffen in Kämpfen vergleichbar sind, beispielsweise bei einem Wettkampf im Bogenschießen oder einem Spiel mit Wurfköpfen. Wenn du dem Ziel eine Rüstungsklasse zuweist, entscheide, ob der Charakter Übung im Umgang mit der entsprechenden Waffe hat, und lass den Spieler dann einen Angriffswurf ausführen. (Siehe auch „Erfolgsstufen“ in diesem Kapitel.)

RETTUNGSWÜRFE

Im Gegensatz zu Attributwürfen sind Rettungswürfe eine sofortige Reaktion auf Effekte. Sie werden fast immer reaktiv ausgeführt. Rettungswürfe sind dann sinnvoll, wenn ein Charakter durch etwas bedroht wird und möglicherweise ausweichen oder die Gefahr vermeiden kann.

Sie kommen meist ins Spiel, wenn ein Effekt – Zauber, Monsterfähigkeiten oder Fallen – dazu auffordert. In diesem Fall wird mitgeteilt, welche Art von Rettungswurf gefragt ist, und der Schwierigkeitsgrad (SG) wird genannt.

In anderen Situationen, die einen Rettungswurf erfordern, liegt die Entscheidung, welcher Attributwert gefragt ist, bei dir. In der Tabelle „Fähigkeiten, Attributwürfe und Rettungswürfe“ findest du Vorschläge.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Du kannst den SG für Attribut- und Rettungswürfe festlegen, sofern ihn nicht eine Regel oder ein Abenteuer vorgibt. Wähle je nach Schwierigkeit des Vorhabens einen SG aus der Tabelle „Typische SG“ aus.

TYPISCHE SG

Vorhaben	SG	Vorhaben	SG
Sehr einfach	5	Schwer	20
Einfach	10	Sehr schwer	25
Mittelschwer	15	Fast unmöglich	30

Die Schwierigkeit des jeweiligen Vorhabens werden im Folgenden erläutert:

Sehr einfach: Die meisten Leute können Vorhaben mit SG 5 meistern, ohne dass ein nennenswertes Risiko des Misserfolgs besteht. Lass solche Vorhaben ohne Würfelwurf gelingen, sofern die Umstände nicht ungewöhnlich sind.

Einfach, mittelschwer und schwer: Dies sind die häufigsten Schwierigkeitsgrade. Du kannst dein Spiel ausschließlich mit ihnen bestreiten. Ein einfaches Vorhaben gelingt einem Charakter mit einem Wert von 10 beim entsprechenden Attribut und ohne Übung in etwa der Hälfte der Fälle. Bei mittelschweren Vorhaben braucht ein Charakter entweder einen höheren Wert

oder Übung, um vergleichbare Erfolgschancen zu haben. Schwere Vorhaben erfordern dazu üblicherweise beides. Wenn du dich nicht zwischen zwei Schwierigkeitsgraden entscheiden kannst, wähle einen SG etwa in der Mitte, beispielsweise 17 oder 18 für ein Vorhaben, das ein wenig einfacher als „schwer“ ist.

Sehr schwer und fast unmöglich: Ein Vorhaben mit SG 25 ist für Charaktere mit niedriger Stufe fast unmöglich zu schaffen. Erst ab der 10. Stufe besteht eine gewisse Erfolgschance. Auf niedriger Stufe haben Charaktere keine Chance, ein Vorhaben mit SG 30 zu schaffen. Selbst ein Charakter der 20. Stufe mit Übung und einem relevanten Attributwert von 20 braucht immer noch eine 19 oder 20 beim Würfelwurf, um ein Vorhaben dieses Schwierigkeitsgrades zu meistern.

Wenn du den SG für einen Rettungswurf auswählst, lege ihn nicht unter 10 und nicht über 20 fest. Stammt der Effekt, der den Rettungswurf erzwingt, von einer Kreatur, so verwende die Standardformel zum Berechnen eines Rettungswurf-SG (siehe „Berechnete SG“ unten).

BERECHNETE SG

Bei manchen Attributwürfen und den meisten Rettungswürfen verwenden die Regeln folgende Formel:

$$SG = 8 + \text{Attributsmodifikator} + \text{Übungsbonus}$$

Diese Formel legt oft den Rettungswurf-SG fest, wenn eine Kreatur einen Zauber wirkt oder eine Spezialfähigkeit einsetzt. Sie kann jedoch auch bei Attributwürfen gelten, die bei Wettkämpfen zwischen zwei Kreaturen ausgeführt werden. Beispiel: Wenn eine Kreatur eine Tür zuhält, nutze ihren Stärkemodifikator und ihren Übungsbonus, um den SG zum Öffnen der Tür zu ermitteln. Wenn eine andere Kreatur versucht, die Tür mit Kraft zu öffnen, führt sie einen Stärkewurf (Athletik) gegen diesen SG aus.

Du kannst in solchen Situationen auch den Attributwurf einer Kreatur als SG für den Würfelwurf einer anderen Kreatur verwenden. So funktioniert beispielsweise Verstecken: Das Ergebnis des Geschicklichkeitswurfs (Heimlichkeit) der versteckten Kreatur dient als SG für Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die ausgeführt werden, um die versteckte Kreatur zu finden.

VORTEIL UND NACHTEIL

Vorteil und Nachteil gehören zu den nützlichsten Elementen in deinem Werkzeugkasten. Sie spiegeln vorübergehende Umstände wider, durch die die Erfolgschancen eines Charakters bei einem Vorhaben beeinflusst werden. Vorteil ist außerdem eine wunderbare Möglichkeit, Spieler zu belohnen, die außergewöhnliche Kreativität an den Tag legen.

Charaktere erhalten häufig Vorteil oder Nachteil durch den Einsatz von Spezialfähigkeiten, Aktionen, Zaubern oder anderen Merkmalen ihrer Klassen oder Spezies. In anderen Fällen entscheidest du, ob ein Umstand einen Vorteil oder Nachteil bedeutet.

Wie im *Spielerhandbuch* beschrieben gilt: Wenn in derselben Situation verschiedene Umstände herrschen, von denen manche zu einem Vorteil und andere zu einem Nachteil führen, heben Vorteil und Nachteil einander auf. Dies gilt unabhängig davon, wie viele Umstände jeweils einen Vorteil oder einen Nachteil bedeuten.

VORTEIL

Erwäge in folgenden Fällen, einen Vorteil zu gewähren:

- Umstände, die nicht in Zusammenhang mit den Fähigkeiten einer Kreatur stehen, wirken sich vorteilhaft für die Kreatur aus.
- Aspekte der Umgebung erhöhen die Erfolgschancen eines Charakters.
- Ein Spieler zeigt außergewöhnliche Kreativität oder Gewitztheit, wenn er ein Vorhaben beschreibt oder sein Charakter sich an einem Vorhaben versucht.
- Vorangehende Aktionen (egal, ob seitens des Charakters, der den Versuch unternimmt, oder seitens einer anderen Kreatur) erhöhen die Erfolgschancen.

NACHTEIL

Erwäge in folgenden Fällen, einen Nachteil zu verhängen:

- Umstände sind hinderlich für einen Erfolg.
- Aspekte der Umgebung verringern die Erfolgschancen eines Charakters.
- Ein Element eines Plans oder die Beschreibung einer Aktion machen einen Erfolg unwahrscheinlicher.

KONSEQUENZEN

Als SL kannst du beim Ermitteln von Erfolg oder Misserfolg eine Vielzahl von Ansätzen nutzen, um das Spiel an deine Vorlieben anzupassen.

ERFOLG ZU EINEM PREIS

Wenn ein Charakter bei einer W20-Prüfung um nur 1 oder 2 Punkte scheitert, kannst du anbieten, ihn bestehen zu lassen – zum Preis einer Komplikation oder eines Hindernisses. Solche Komplikationen könnten sich wie folgt gestalten:

- Ein Charakter durchdringt mit dem Schwert die Verteidigung eines Gegners und verwandelt einen Fehlschlag in einen Treffer, doch dann fällt das Schwert zu Boden.
- Ein Charakter entkommt mit knapper Not dem Zauber *Feuerball*, stürzt jedoch dann und hat den Zustand Liegend.
- Ein Charakter scheitert beim Versuch, einen gefangenen Kobold einzuschüchtern. Der Kobold gibt seine Geheimnisse zwar dennoch preis, allerdings schreit er sie aus vollem Hals heraus und alarmiert dadurch die Monster in der Nähe.

Wenn du die Wahl eines Erfolgs zu einem Preis in die Hände der Spieler legst und diese vielleicht sogar selbst wählen lässt, welche Nachteile der Erfolg bedeuten würde, gibst du ihnen mehr Möglichkeiten, die Geschichte ihrer Charaktere selbst zu gestalten.

MISSERFOLGSSTUFEN

Manchmal haben Misserfolge bei W20-Prüfungen je nach Misserfolgsstufe unterschiedliche Konsequenzen. Beispiel: Ein Charakter, der beim Versuch scheitert, die Falle einer Truhe zu entschärfen, könnte sie versehentlich auslösen, wenn der Wurf um mindestens 5 misslingt. Bei geringeren Misserfolgen löst er die Falle hingegen nicht aus. Erwäge, anderen Würfen ähnliche Unterscheidungen hinzuzufügen. Vielleicht bedeutet ein Misserfolg bei einem Charismawurf (Überzeugen), dass eine Königin ihre Hilfe verweigert.

Misslingt der Wurf um mindestens 5, so wirft sie den Charakter wegen dessen Anmaßung auch noch in den Kerker.

ERFOLGSSTUFEN

Eine erfolgreiche W20-Prüfung kann Erfolgsstufen haben. Beispiel: Wenn Charaktere an einem Wettkampf im Bogenschießen teilnehmen, kannst du beschließen, dass das Ergebnis umso besser ausfällt, je weiter der Angriffswurf die RK des Ziels überschreitet. Das Ziel beim Bogenschießen könnte die RK 11 haben, doch seine fünf konzentrischen Kreise zeigen die Erfolgsstufen an. Also kannst du festlegen, dass eine 11 oder 12 beim Angriffswurf in den äußeren Ring trifft, eine 13 oder 14 in den zweiten Ring von außen, eine 15 oder 16 in den dritten Ring, eine 17 oder 18 in den vierten und ein Ergebnis von mindestens 19 genau in die Mitte.

KRITISCHER ERFOLG ODER MISSERFOLG

Ein Ergebnis von 20 oder 1 bei einem Attributwurf oder einem Rettungswurf hat normalerweise keinen besonderen Effekt. Du kannst solch außergewöhnliche Ergebnisse beim Ermitteln der Folgen jedoch berücksichtigen. Du legst fest, wie sich dies im Spiel manifestiert. Ein Ansatz besteht darin, das Ausmaß des Erfolgs oder Misserfolgs zu erhöhen. Beispiel: Bei einem misslungenen Versuch, ein Schloss zu knacken, könnte das Schloss sich verklemmen, wenn eine 1 gewürfelt wurde. Bei einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) könnte ein zusätzlicher Hinweis offenbar werden, wenn eine 20 gewürfelt wurde.

Bei Angriffswürfen sagen die Regeln, was bei einer natürlichen 20 (sie ist ein kritischer Treffer) oder einer natürlichen 1 (sie trifft nie) geschieht. Widerstehe der Versuchung, einer natürlichen 1 bei einem Angriffswurf noch weitere negative Konsequenzen hinzuzufügen – der automatische Misserfolg ist schlimm genug. Außerdem führen Charaktere üblicherweise so viele Angriffswürfe aus, dass sie im Lauf der Zeit etliche natürliche 1 würfeln. Was wie eine interessante Konsequenz wirken kann – vielleicht zerbricht die Angriffswaffe –, wird rasch ermüdend.

SCHADEN IMPROVISIEREN

In der Tabelle „Schaden improvisieren“ findest du Richtlinien zum raschen Ermitteln von Schaden.

SCHADEN IMPROVISIEREN

Schaden Beispiele

1W10	Von glühenden Kohlen versengt, von einem umkippenden Bücherregal getroffen, von einer vergifteten Nadel gestochen
2W10	Vom Blitz getroffen, in eine Feuerstelle gestolpert
4W10	Bei einem Tunneleinsturz von Geröll getroffen, in ein Säurefass gefallen
10W10	Von beweglichen Wänden gequetscht, von wirbelnden Stahlklingen getroffen, durch Lava gewatet
18W10	In Lava versunken, von einer abstürzenden fliegenden Festung getroffen
24W10	In einen Feuerwirbel auf der Elementarebene des Feuers gestürzt, von den Kiefern einer göttähnlichen Kreatur oder eines mondgroßen Monsters zermalmt

WENN EINE FLIEGENDE FESTUNG ABSTÜRZT,
KÖNNTEN GLÜCKLOSE ABENTEURER IM WEG
18W10 SCHADEN ODER MEHR ERLEIDEN!



Die Tabelle „Charakterstufen und Schadensgrad“ dient als Leitfaden, um zu ermitteln, was diese Schadensmengen für Charaktere verschiedener Stufen bedeuten. Gleiche die Stufe eines Charakters mit dem Schaden ab, den er erleidet, um die Auswirkungen des Schadens zu ermitteln.

CHARAKTERSTUFEN UND SCHADENSGRAD

Charakterstufen	Lästig	Tödlich
1–4	5 (1W10)	11 (2W10)
5–10	11 (2W10)	22 (4W10)
11–16	22 (4W10)	55 (10W10)
17–20	55 (10W10)	99 (18W10)

Lästiger Schaden bedeutet für Charaktere der gezeigten Stufen selten Lebensgefahr, doch ein erheblich geschwächter Charakter könnte durch solchen Schaden kampfunfähig werden.

Tödlicher Schaden bedeutet für Charaktere der gezeigten Stufen eine erhebliche Gefahr und kann einen Charakter töten, wenn diesem schon viele Trefferpunkte fehlen.

ANTWORTEN IMPROVISIEREN

Mit ein wenig Vorbereitung und viel Flexibilität kannst du mit jeder unerwarteten Wendung umgehen, die deine Spieler dir präsentieren.

Einer der Grundpfeiler des Improvisationstheaters lautet „Ja, und ...“: Ein Schauspieler nimmt, was immer von den anderen Schauspielern kommt, und baut darauf auf. In den Sitzungen, die du für deine Spieler leitest, gilt ein vergleichbares Prinzip: Integriere das, was die Spieler dir geben, so oft wie möglich in die Geschichte.

Ebenso wichtig ist das Prinzip „Nein, aber ...“: Manchmal können Charaktere nicht das tun, was ihre Spieler gerne hätten. Du kannst das Spiel jedoch in Bewegung halten, indem du eine Alternative anbietest.

Beispiel: Stell dir vor, dass die Charaktere nach dem Hort eines Lichs suchen. Ein Spieler fragt, ob es in einer nahen Stadt nicht eine Magiergilde gibt. Er hofft, dort Aufzeichnungen zu finden, in denen der Lich erwähnt wird. An diese Möglichkeit hast du nicht gedacht, und du bist nicht darauf vorbereitet. Du kannst nun Ja sagen und deine Werkzeuge nutzen, um eine passende Magiergilde zu erschaffen. So würdest du den Spieler für sein kreatives Denken belohnen. Außerdem würde die Gilde sich für zahlreiche Abenteuerideen eignen.

Du könntest auch sagen: „Nein, aber es gibt einen zurückgezogenen Magier in der Stadt, der die gewünschten Informationen haben könnte.“ Dieser Ansatz belohnt den kreativen Spieler, erfordert von dir aber weniger Arbeit.

IMPROVISATIONSHILFEN

Wenn du spontan etwas erfinden musst (beispielsweise eine Magiergilde in einer Stadt, in der du eigentlich keine eingeplant hattest), hast du jede Menge Ressourcen, die du nutzen kannst:

- Listen von NSC-Namen (siehe „Nichtspielercharaktere“ in Kapitel 3)
- Zufallstabellen (wie die im Abschnitt „Siedlungen“ in Kapitel 3)
- Kampagnentagebuch (siehe Kapitel 5)
- Karten (siehe Anhang B)

SOZIALE INTERAKTIONEN LEITEN

Bei sozialen Interaktionen verfolgen die Abenteurer normalerweise eine bestimmte Absicht. Sie wollen Informationen oder Hilfe erhalten, jemandes Vertrauen gewinnen, einer Bestrafung entgehen, einen Kampf vermeiden, ein Abkommen aushandeln oder ein anderes Ziel erreichen. Die Begegnung erfolgreich abzuschließen bedeutet, dieses Ziel zu erreichen.

Manche SL nutzen soziale Interaktionen als Gelegenheit zum freien Rollenspiel, bei dem nur selten Würfel zum Einsatz kommen. Andere SL lassen die Charaktere bei sozialen Interaktionen Charismawürfe ausführen. Die meisten Spiele finden irgendwo dazwischen statt, und das Rollenspiel wird um gelegentliche Attributwürfe ergänzt.

ROLLENSPIEL

Du brauchst kein erfahrener Schauspieler oder Komödiant zu sein, um durch Rollenspiel Drama oder Humor zu erschaffen. Wichtig ist, auf die Elemente der Geschichte und auf Charakterisierungen zu achten, die deine Spieler zum Lachen bringen oder emotional packen, und diese Aspekte in dein Rollenspiel zu integrieren.

NSC PORTRÄTIEREN

Wenn du überlegst, wie du einen NSC oder ein Monster rollenspielerisch darstellen sollst, überlege dir ein oder zwei Adjektive, die die Kreatur am besten beschreiben. Auch die Gesinnung der Kreatur kann dir beim Porträtieren helfen. Hier gilt der klassische Ratschlag für Autoren: Zeigen, nicht sagen. Beispiel: Beschreibe einen NSC nicht als humorvoll und ehrlich, sondern lass ihn häufig Scherze machen und freimütig persönliche Anekdoten mitteilen.

Du kannst deine Darstellungen von Kreaturen noch auf die folgenden Arten verfeinern:

Nutze Bewegung und Körperhaltung: Auch mit Bewegung und Körperhaltung lässt sich die Persönlichkeit von NSC verdeutlichen. Du könntest den Unmut eines Erzmagiers deutlich machen, indem du mit den Augen rollst und dir die Schläfen massierst. Lässt du den Kopf hängen und blickst zu den Spielern auf, so vermittelst du Unterwerfung oder Angst. Selbstvertrauen kannst du hingegen durch ein erhobenes Haupt mit leicht gerecktem Kinn darstellen.

Nutze Mimik: Deine Gesichtsausdrücke können helfen, die Emotionen einer Kreatur zu verdeutlichen. Lächle, runzle die Stirn, fletsche die Zähne, gähne oder ziehe eine Schnute – ganz wie benötigt.

Nutze Sprechweisen: Mit Lautstärke und Sprachmustern aus dem realen Leben, aus Film und Fernsehen kannst du NSC charakteristisch darstellen.

DIE SPIELER „ABHOLEN“

Manche Spieler genießen das Rollenspiel zwar mehr als andere, doch soziale Interaktionen helfen allen, ganz in das Spiel einzutauchen. Erwäge die folgenden Ansätze, um eine Spielsitzung mit vielen Interaktionen für alle Spieler ansprechend zu gestalten:

Beziehe bestimmte Charaktere ein: Wenn sich einige deiner Spieler nicht kopfüber in soziale Interaktionen stürzen,

kannst du Situationen auf ihre Charaktere zuschneiden. Vielleicht ist der betreffende NSC ein Angehöriger oder ein Kontakt eines bestimmten Abenteurers und richtet seine Aufmerksamkeit auf diesen Charakter. Manche NSC könnten Charakteren, mit denen sie sich verbunden fühlen, besondere Aufmerksamkeit zukommen lassen.

Wenn immer dieselben Spieler bei sozialen Interaktionen das Wort schwingen, nimm dir hin und wieder einen Moment, um jemand anderen einzubeziehen. Du könntest einen NSC einen anderen Charakter direkt ansprechen lassen: „Und was ist mit Euch, mein massiger Freund? Was verspricht Ihr mir für meine Gunst?“ Wenn das Rollenspiel einem Spieler weniger liegt, kannst du ihn einbeziehen, indem du ihn aufforderst, die Aktionen seines Charakters während des Gesprächs zu beschreiben.

Nutze andere Attributwerte: Erwäge folgende zusätzliche Möglichkeiten, um Charakteren, die nicht mit Charisma gesegnet sind, die Chance zum Glänzen zu geben:

Geschicklichkeit: Ein NSC ist Fremden gegenüber feindlich gesinnt, daher müssen die Charaktere aus dem Verborgenen mit ihm reden. Oder die soziale Interaktion bietet eine Ablenkung, durch die ein Charakter dem NSC nahe genug kommen kann, um ihm etwas aus der Tasche zu stehlen.

Intelligenz: Ein NSC macht zahlreiche obskure Andeutungen zu einem speziellen Wissensgebiet. Die Charaktere können die Informationen nicht nutzen, wenn sie diese nicht korrekt interpretieren. Oder der NSC weigert sich, direkt zu antworten. Stattdessen ergeht er sich in vagen Hinweisen, welche die Charaktere erst zusammenfügen müssen, um die gewünschten Informationen zu erhalten.

Stärke: Ein NSC will nicht mit den Charakteren sprechen, ehe sich nicht jemand auf eine Runde Armdrücken mit ihm einlässt. Oder ein starker Charakter muss den NSC körperlich am Weglaufen hindern.

Weisheit: Ein NSC verbirgt etwas Wichtiges, und die Charaktere müssen seine nonverbalen Hinweise korrekt deuten, um zu erfassen, was stimmt und was Täuschung ist. Oder in den Details des Raums, in dem die Interaktion stattfindet, sind wichtige Informationen versteckt, wie ein aufmerksamer Charakter bemerken könnte.

Nutze die Vorlieben der Spieler: Spieler, die gerne schauspielern (siehe „Kenne deine Spieler“ in diesem Kapitel), blühen in sozialen Interaktionen auf. Lass diese Spieler also ins Rampenlicht treten und dadurch andere inspirieren. Achte jedoch darauf, Aspekte von sozialen Interaktionen auch an den Geschmack der anderen Spieler anzupassen.

HALTUNG

Jede Kreatur, die der SL kontrolliert, hat den Abenteuerern gegenüber eine der folgenden Haltungen: Freundlich gesinnt, gleichgültig oder feindlich gesinnt. Im Abschnitt „Monsterverhalten“ in Kapitel 4 findest du Ratschläge, wie du die anfängliche Haltung einer Kreatur ermittelst.

Charaktere können die Haltung von Kreaturen durch Worte und Aktionen verändern. Beispiel: Eine gleichgültige Gruppe von Bergleuten könnte ihre Haltung ändern und freundlich gesinnt sein, wenn die Charaktere ihnen eine Runde Getränke spendieren. Wenn so eine Änderung stattfindet, beschreibe sie deinen Spielern. Die Bergleute

könnten beispielsweise dank ihrer nun freundlichen Haltung nützliche Informationen mitteilen, einen zukünftigen Gefallen ankündigen oder die Charaktere zu einem gutmütigen Trinkwettkampf herausfordern.

ATTRIBUTWÜRFE BEI SOZIALEN INTERAKTIONEN

Du entscheidest, in welchem Ausmaß Attributwürfe das Ergebnis sozialer Interaktionen beeinflussen. Eine einfache soziale Interaktion könnte aus einem kurzen Gespräch und einem einzelnen Charismawurf bestehen. Bei komplexeren Begegnungen könnten mehrere Attributwürfe helfen, den Verlauf des Gesprächs zu ermitteln.

DIE HELFEN-AKTION VERWENDEN

Wenn ein Charakter die Helfen-Aktion einsetzt, um einem anderen Charakter beim Beeinflussen eines NSC oder eines Monsters zu unterstützen, ermuntere den Spieler des helfenden Charakters, zur Konversation beizutragen oder wenigstens zu beschreiben, was sein Charakter tut oder sagt, um zum Erfolg des anderen Charakters beizutragen.

ERKUNDUNGEN LEITEN

Zu einer Erkundung kann gehören, eine Wildnis zu durchqueren, ein Verlies zu erkunden, ein Hindernis zu umgehen, einen verborgenen Gegenstand zu suchen, ein seltsames Vorkommnis zu erforschen, Hinweise zu entschlüsseln, Rätsel zu lösen und Fallen zu vermeiden oder zu entschärfen.

Nicht alles in deiner Welt muss akribisch erkundet werden. Du könntest beispielsweise eine unwichtige Reise abkürzen, indem du den Spielern sagst, dass sie drei ereignislose Tage auf der Straße verbringen, ehe sie den nächsten interessanten Ort erreichen.

KARTEN VERWENDEN

Eine Karte kann dir oder deinen Spielern helfen, sich Orte oder Regionen vorzustellen, welche die Charaktere erkunden. Es gibt drei Arten von D&D-Karten (du findest jeweils Beispiele in Anhang B und auf der Posterseite):

Gewölbekarten: In D&D wird der Begriff „Gewölbe“ lose für jeden Abenteuerort verwendet, der Innenräume zum Erkunden aufweist (Burgen, Türme, Anwesen, unterirdische Komplexe etc.). Eine Gewölbekarte zeigt Korridore, Kammern, Türen und andere wichtige Merkmale des Orts.

Siedlungskarten: Eine Siedlungskarte zeigt meist nicht nur die wichtigen Merkmale der Siedlung wie Gebäude und Brücken, sondern auch das Gelände (Klippen, Bäume, Flüsse etc.).

Wildniskarten: Eine Wildniskarte zeigt Straßen, Flüsse, Gelände und andere Merkmale, die den Charakteren bei ihren Reisen helfen oder sie auf Abwege führen könnten. Das Gebiet, das auf einer Wildniskarte dargestellt wird, könnte so groß wie ein Kontinent oder so klein wie eine Waldlichtung sein.



ERKUNDUNGEN FÜHREN ABENTEURER OFT
IN DIE UNGEWÖHNLICHSTEN UMGEBUNGEN.

Oft sind Karten nur für den SL bestimmt. Du kannst Teile von SL-Karten kopieren und deinen Spielern als visuelle Hilfe geben, wobei du Details weglässt, die ihnen verborgen bleiben sollen. Virtuelle Spieltische nutzen oft „Schlachtennebel“ und ähnliche Effekte, um Bereiche und Merkmale der Karte vor den Spielern zu verbergen.

Karten, die zur Verwendung mit Miniaturen (siehe „Miniaturen“ in diesem Kapitel) gedacht sind, können den Spielern meist gezeigt werden, weil sie nichts enthüllen, was das Abenteuer verderben könnte.

ZEIT NACHVERFOLGEN

Wenn es bei Erkundungen wichtig ist, das Vergehen der Zeit nachzuverfolgen, dann verwende eine Zeitskala, die zur jeweiligen Situation passt:

Runden: Im Kampf und in anderen rasanten Situationen arbeitet das Spiel mit Runden von jeweils sechs Sekunden Dauer.

Minuten: In einem Gewölbe oder einer Siedlung erfolgt Bewegung nach einer Minutenskala. Es dauert etwa zehn Minuten, in der Freien Stadt Greyhawk vom Gasthaus zum Silberdrachen zum Kai zu gelangen. Es dauert etwa eine Minute, durch einen 30 Meter langen Korridor zu schleichen, eine weitere Minute, die Tür am Ende des Korridors auf Fallen zu untersuchen, und zehn Minuten, die Kammer hinter der Tür nach interessanten oder wertvollen Dingen zu durchsuchen.

Stunden: Bei kurzen Reisen durch die Wildnis eignet sich meist eine Stundenskala. Abenteurer, die einen einsamen Turm mitten im Wald in gut 30 Kilometern Entfernung erreichen wollen, brauchen dazu fünf Stunden, wenn sie sich beeilen.

Tags: Bei langen Reisen bietet sich eine Skala von Tagen an. Auf der Straße von der Stadt Veluna zur Freie Stadt Greyhawk legen die Abenteurer rund 150 Kilometer in vier ereignislosen Tagen zurück, ehe ein Banditenhinterhalt ihre Reise unterbricht.

Die Erkundungsregeln im *Spielerhandbuch* bieten Richtlinien zum Ermitteln der Reisezeit je nach Geschwindigkeit der Charaktere. In den meisten Fällen ist es in Ordnung, diese Zeit einfach zu schätzen, anstatt sie auf die Minute genau zu berechnen. Situationen wie die folgenden stellen Ausnahmen dar:

Ausgelöstes Ereignis: Ein Ereignis könnte zu einem bestimmten Zeitpunkt eintreten. Beispiel: Eine Tür könnte nach Aussprechen eines Kennworts eine Minute lang offen bleiben, oder Verstärkungen könnten 2W4 Minuten nach Auslösen eines Alarms eintreffen.

Zauber-Timer: Die Charaktere müssen vielleicht irgendwo hingehen oder etwas erreichen, bevor die Wirkungsdauer eines Zaubers oder eines ähnlichen Effekts abläuft. Beispiel: Sie könnten den Zauber *Gegenstand aufspüren* verwenden, damit dieser ihnen die Richtung vorgibt, in der sich ein gesuchter Gegenstand befindet. In diesem Fall musst du wissen, wie weit sie in den zehn Minuten kommen, die der Zauber wirkt.

Wenn die Charaktere ein Rätsel lösen oder mit einem NSC sprechen, kannst du anhand der real benötigten Zeit einschätzen, wie lange das Unterfangen dauert.

Die meisten Kampfbegegnungen dauern weniger als eine Minute (zehn Runden), doch in den meisten Fällen kannst du auf eine ganze Minute aufrunden, da die Charaktere nach dem Kampf vermutlich einen Augenblick brauchen, um sich zu sammeln.

Miss Stunden mithilfe ähnlicher Prinzipien, wenn sich die Charaktere zum Beispiel acht Stunden lang mit dem Zauber *Äußerlichkeiten* tarnen, um eine Festung zu infiltrieren. In diesem Fall lässt sich eine Stunde mit zahlreichen kleinen Vorhaben oder einer kurzen Rast füllen.

AKTIONEN BEI ERKUNDUNGEN

Das Meiste, was Charaktere bei Erkundungen tun, lässt sich abgesehen von ihrer Bewegung auf ein paar Aktionen reduzieren: Suchen, Studieren und Verwenden. Außerdem führen sie häufig die Helfen-Aktion aus, um einander bei diesen Aktionen zu unterstützen. Andere Aktionen kommen nur selten vor.

Es ist kaum erforderlich, bei Erkundungen die Aktionsregeln zu bemühen. Denke aber daran, dass ein Charakter jeweils nur eine Sache auf einmal machen kann. Ein Charakter, der mit der Suchen-Aktion nach einer Geheimtür schaut, kann nicht gleichzeitig mit der Helfen-Aktion einen anderen Charakter unterstützen, der mit der Studieren-Aktion nach wichtigen Informationen in einem Buch sucht.

ZÜGE AUSFÜHREN

Oft verteilen sich die Charaktere in einem Raum, um dessen Elemente zu untersuchen. (Das Beispiel für eine Erkundung in Kapitel 1 des *Spielerhandbuchs* zeigt diese Dynamik in Aktion.) Lass die Charaktere in solchen Situationen zugbasiert handeln. Dabei ist es normalerweise nicht erforderlich, wie bei Kampfbegegnungen die Initiative auszuwürfeln. Ermittle, was aus den Aktionen eines Charakters folgt, ehe du mit denen des nächsten Charakters fortfährst.

Es gibt keine feste Regel, wie lange du dich mit den jeweiligen Aktionen der Charaktere beschäftigen solltest. Achte jedoch darauf, dass niemand zu lange auf seinen Zug warten muss.

Du kannst bei Erkundungsbegegnungen für Spannung sorgen, indem du den Fokus wechselst, unmittelbar bevor ein Charakter einen Attributwurf ausführt oder eine Truhe öffnet. So sind alle gespannt darauf, was als Nächstes geschieht.

ATTRIBUTWÜRFE BEI ERKUNDUNGEN

Wenn ein Charakter während einer Erkundung etwas zu tun versucht, entscheidest du, ob diese Aktion einen Attributwurf erfordert, um zu ermitteln, ob sie gelingt (wie im Abschnitt „Ergebnisse ermitteln“ weiter vorne beschrieben).

In bestimmten Situationen müssen Attributwürfe und Rollenspiel ausbalanciert werden. Beispiel: Rätsel sind eine Gelegenheit für die Spieler, ihre Problemlösungsfähigkeiten anzuwenden. Die Spieler können sich jedoch auch auf die Talente und Eigenschaften ihrer Charaktere stützen, um weiterzukommen. Ein Charakter, der einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, könnte einen Hinweis auf die Lösung des Rätsels bemerken.



WENN ALLES VOLLER MONSTER IST, FÄLLT
DEN CHARAKTEREN DANN NOCH AUF,
DASS DER BAUM AUGEN HAT?

WAHRNEHMUNG

Als SL bist du die Schnittstelle zwischen deinen Spielern und der Spielwelt. Du sagst ihnen, was ihre Charaktere wahrnehmen, und es ist wichtig, dass du ihnen die entscheidenden Informationen über ihre Umgebung mitteilst. Die Wahrnehmungsfertigkeit und die Weisheitswürfe, die zu deren Nutzung ausgeführt werden, sind wichtige Werkzeuge für dich. In diesem Abschnitt erfährst du, wie die Regeln zur Wahrnehmung im Spielerhandbuch verwendet werden.

WANN SOLLTEST DU EINEN WURF VERLANGEN?

Ein wichtiger Moment für einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) ist gekommen, wenn eine andere Kreatur die Verstecken-Aktion ausführt. Eine versteckte Kreatur zu bemerken ist weder trivial noch automatisch unmöglich. Die Charaktere können dazu immer Weisheitswürfe (Wahrnehmung) verwenden.

Nachforschungen-Fertigkeit verwenden: Die Nachforschungen-Fertigkeit gilt für Situationen, in denen ein Charakter seinen Verstand und Schlussfolgerungen einsetzt, um mehr über ein Objekt seines Interesses herauszufinden. Nachforschungen gelten, wenn Charaktere erfahren wollen, wie etwas funktioniert – wie man besondere Türen öffnet, wie man ein Geheimfach aufmacht und so weiter.

Setze die Nachforschungen-Fertigkeit nicht ein, um zu ermitteln, ob ein Charakter etwas bemerkt – dafür ist

Wahrnehmung da. Beispiel: Ein erfolgreicher Weisheitswurf (Wahrnehmung) ermöglicht einem Charakter, eine Geheimtür oder etwas anderes Verborgenes zu erkennen, vielleicht die dünnen Säume an den Rändern der Tür zu bemerken. Wenn die Geheimtür verschlossen ist, lässt sich mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) der Trick zum Öffnen herausfinden – vielleicht muss man eine Statue in der Nähe so drehen, dass sie zur Tür blickt.

Passive Wahrnehmung verwenden: Wenn du die Spieler zu Weisheitswürfen (Wahrnehmung) aufforderst, ahnen sie, dass es etwas gibt, wonach sie suchen sollten. Es kann vorkommen, dass du ihnen diesen Hinweis nicht geben möchtest. Nutze unter diesen Umständen stattdessen die Werte für passive Wahrnehmung der Charaktere.

VERBORGENES IM ABENTEUER

Geheimtüren oder -fächer, verborgene Fallen und gehortete Schätze sind vielfach Elemente von Abenteuern. Wenn du solche Elemente verwendest, dann berücksichtige die Möglichkeit, dass die Charaktere etwas Verborgenes nicht finden. Zusätzliche Schätze und tolle Überraschungen lassen sich ohne Weiteres verstecken, doch verbirg keine Elemente, die für das Fortkommen der Charaktere wesentlich sind, an Orten, wo die Charaktere sie womöglich nicht finden.

Und auch dann, wenn die versteckten Elemente für das Abenteuer nicht wesentlich sind, solltest du für Hinweise sorgen, dass es etwas zu finden gibt. Solche Hinweise können subtil (ein Charakter hört ein merkwürdiges Rasseln,

als er die Schreibtischschublade öffnet – ein Hinweis auf ein Geheimfach unter oder hinter der Schublade) oder offenkundig sein (deutliche Fußspuren führen durch den Raum zu einer unscheinbaren Wand, in der sich eine Geheimtür befindet). So können Spieler spannende Geheimnisse entdecken, ohne dass sie in allen Räumen und Korridoren jeden Quadratmeter untersuchen müssen.

WAHRNEHMUNG UND BEGEGNUNGEN

Wenn die Charaktere einer anderen Gruppe von Kreaturen begegnen und keine Seite ihre Anwesenheit verheimlicht, bemerken die beiden Gruppen einander automatisch, sobald sie sich in Hör- oder Sichtweite befinden. Du kannst anhand der Tabelle „Hörweite“ bestimmen, wann die Gruppen einander hören. Die Sichtweite wird in den nachfolgenden Abschnitten behandelt. Wenn eine Gruppe versucht, sich zu verstecken, wende die Regeln im *Spielerhandbuch* an.

HÖRWEITE

Geräusch	Distanz
Möglichst leise	2W6 × 1,5 m
Normaler Geräuschpegel	2W6 × 3 m
Sehr laut	2W6 × 15 m

Sichtweite draußen: Draußen können die Charaktere bei klarem Wetter gut drei Kilometer weit in jede Richtung sehen, sofern ihnen keine Hindernisse die Sicht versperren. Von Bergen, großen Hügeln oder anderen höher gelegenen Aussichtspunkten aus erhöht sich die Sichtweite auf gut 60 Kilometer. Unter leicht verschleierten Bedingungen verringert sich die Sichtweite: Bei Regen beträgt sie nur 1,6 Kilometer, und Nebel verringert sie auf 90 bis 30 Meter.

Das Gelände bestimmt, auf welche Distanz die Charaktere andere Kreaturen sichten können. In der Tabelle „Reisegelände“ (siehe „Reisen“ unten) findest du Vorschläge für Sichtungsdistanzen je nach Geländetyp.

Sichtweite auf See: Vom Krähennest eines Schiffs aus kann ein Ausguck bis zu 16 Kilometer weit sehen, sofern das Wetter klar und die See einigermaßen ruhig ist. Bei bedecktem Himmel halbiert sich diese Sichtweite. Unter leicht verschleierten Bedingungen verringert sich die Sichtweite ebenso wie an Land.

Sichtweite unter Wasser: Die Sichtweite hängt davon ab, wie klar und lichtdurchflutet das Wasser ist. Anhand der Tabelle „Sichtungsdistanz unter Wasser“ kannst du ermitteln, auf welche Distanzen andere Kreaturen unter Wasser bemerkt werden können.

SICHTUNGSDISTANZ UNTER WASSER

Sichtweite	Sichtungsdistanz
Klares Wasser, helles Licht	18 m
Klares Wasser, dämmriges Licht	9 m
Trübes Wasser oder Dunkelheit	3 m

REISEN

Die Regeln im Abschnitt „Erkundungen“ im *Spielerhandbuch* behandeln die Grundlagen des Reisen auf Zeitskalen von Minuten bis Tagen. Mit den Werkzeugen in diesem Abschnitt kannst du längere Reisen etwas aufregender gestalten.

REISEETAPPEN

Es kann hilfreich sein, eine Reise in Etappen aufzuteilen. Dabei steht jede Etappe für eine Reise von beispielsweise ein paar Stunden bis hin zu zehn Tagen. Folgen die Charaktere einem deutlichen Weg zu einem wohlbekannten Ziel, so hat die Reise womöglich nur eine Etappe. Eine Reise in drei Etappen ist eine solide Wanderung. Beispiel: Die Charaktere könnten an einem Fluss entlang bis zum Waldrand wandern (Etappe 1), dann einem Pfad bis zur Waldmitte folgen (Etappe 2) und dort schließlich nach einer uralten Ruine suchen (Etappe 3). Eine lange Reise könnte noch mehr Etappen haben und sich über mehrere Spielsitzungen erstrecken.

Du entscheidest, wie die Reise unterteilt wird, wobei deine Entscheidung durch die Pläne der Charaktere beeinflusst werden kann, wie sie die Reise genau bestreiten wollen. Wenn die Charaktere die Route kennen, sollten die Etappen der Reise den Richtungsanweisungen wie im Beispiel oben entsprechen.

Die Etappen planen: Du kannst den beigefügten Reiseplaner verwenden, um die Etappen einer Reise zu planen. (Verwende mehrere Kopien des Reiseplaners, wenn eine Reise mehr als drei Etappen hat.)

Notiere bei jeder Etappe, wo sie beginnt und endet, welche Strecke zurückgelegt wurde und was für Gelände vorherrscht. Wähle jeweils das Wetter bei der Etappe aus oder bestimme es zufällig (siehe „Wetter“ weiter hinten in diesem Kapitel). Plane bei jeder Etappe mindestens eine Herausforderung ein, beispielsweise

REISEN OHNE ZIELE

Manchmal reisen Charaktere ohne eindeutigen Pfad, dem sie folgen, oder ohne definiertes Ziel. Verwende in diesem Fall das Raster auf deiner Karte (Quadrate oder Hexfelder), um die Etappen der Reise zu definieren, für wie viele Kilometer ein Quadrat oder Hexfeld auch stehen mag. (Dieser Spielstil wird manchmal auch als „Hexfeld-Crawling“ bezeichnet.)

Bei dieser Art von Erkundungen der Wildnis kannst du einen von zwei Ansätzen für Herausforderungen bei der Reise nutzen:

Sandbox-Ansatz: Deine Gebietskarte gibt vor, was die Charaktere finden, wenn sie ein bestimmtes Hexfeld auf der Karte erreichen. Vielleicht hast du Begegnungen oder Hindernisse für jedes Hexfeld vorbereitet, vielleicht hast du sie auch großräumiger verteilt.

Zufallsansatz: Verwende Tabellen, um bei jedem Hexfeld, das die Charaktere erreichen, Zufallsbegegnungen oder Hindernisse zu bestimmen.

Egal, welchen Ansatz du auswählst – ansonsten funktioniert das Leiten von Reisen so wie im übrigen Abschnitt „Reisen“ beschrieben.

REISEPLANER

START: _____ ZIEL: _____

ETAPPE 1

BEGINN:

ENDE:

STRECKE:

GELÄNDE:

WETTER:

SCHNELL _____ Tage/Stunden

NORMAL _____ Tage/Stunden

LANGSAM _____ Tage/Stunden

ERZÄHLERISCHE NOTIZEN

HERAUSFORDERUNGEN

VERSTRICHENE ZEIT (TAGE/STD.)

ETAPPE 2

BEGINN:

ENDE:

STRECKE:

GELÄNDE:

WETTER:

SCHNELL _____ Tage/Stunden

NORMAL _____ Tage/Stunden

LANGSAM _____ Tage/Stunden

ERZÄHLERISCHE NOTIZEN

HERAUSFORDERUNGEN

VERSTRICHENE ZEIT (TAGE/STD.)

ETAPPE 3

BEGINN:

ENDE:

STRECKE:

GELÄNDE:

WETTER:

SCHNELL _____ Tage/Stunden

NORMAL _____ Tage/Stunden

LANGSAM _____ Tage/Stunden

ERZÄHLERISCHE NOTIZEN

HERAUSFORDERUNGEN

VERSTRICHENE ZEIT (TAGE/STD.)

eine Begegnung, ein Hindernis, eine Suche nach etwas Verborgenem oder das Risiko, sich zu verirren, wie unter „Herausforderungen bei Reiseetappen“ beschrieben.

Etappen leiten: Führe bei jeder Etappe der Reise folgende Schritte in der richtigen Reihenfolge aus:

Schritt 1: Bestimme das Tempo. Lass die Spieler die Reisegeschwindigkeit der Gruppe auf dieser Etappe auswählen: Langsam, Normal oder Schnell (siehe „Reisegeschwindigkeit“). Ermittle je nach Länge der Etappe (in Kilometern) und Geschwindigkeit der Gruppe, wie lange die Etappe dauert.

Schritt 2: Erzähle die Reise. Beschreibe, was geschieht, wenn die Charaktere diese Etappe der Reise zurücklegen. Führe die Herausforderungen aus (siehe „Herausforderungen bei Reiseetappen“) und ermittle die Folgen.

Schritt 3: Verfolge Nahrungs- und Wasserverbrauch nach. Jede Kreatur in der Abenteurergruppe verbraucht die Menge an Nahrung und Wasser, die der Etappenlänge entspricht. Wenn die Abenteurergruppe nicht genügend Nahrung oder Wasser hat, riskieren die Charaktere Dehydrierung und Unterernährung.

Schritt 4: Verfolge die Fortschritte. Verfolge die Fortschritte der Abenteurergruppe am Ende der Etappe. Du kannst die Position der Gruppe auf einer Karte der Region markieren und die vergangene Zeit im Reiseplaner notieren.

Je nach Planung der Etappen könnte das Ende einer Etappe bedeuten, dass die Charaktere ein Wahrzeichen, eine Zwischenstation oder einen Abenteuerort erreichen, ob dieser nun der Endpunkt der Reise ist oder nicht.

WETTER

Du kannst bei jeder Etappe der Reise ermitteln, welches Wetter herrscht, indem du anhand der Tabelle „Wetter“ würfelst und je nach Jahreszeit und Gelände Anpassungen vornimmst. Würfle dreimal mit 1W20, um die Temperatur, den Wind und die Niederschläge zu ermitteln.

Die Wetter hat überwiegend keine signifikanten Auswirkungen auf das Spiel. Die Effekte von extremem Wetter findest du unter „Umgebungseffekte“ in Kapitel 3. Wenn du deinen Beschreibungen einer Reise Details zum Wetter hinzufügst, kann die Reise denkwürdiger werden.

WETTER

1W20 Temperatur

1–14	Normal für die Jahreszeit
15–17	1W4 × 5 °C kühler
18–20	1W4 × 5 °C wärmer

1W20 Wind Niederschlag

1–12	–	–
13–17	Leicht	Leichter Regen oder Schneefall
18–20	Stark	Starker Regen oder Schneefall

REISEGESCHWINDIGKEIT

Eine Gruppe von Charakteren kann in normaler, schneller oder langsamer Geschwindigkeit über Land reisen, wie im *Spielerhandbuch* beschrieben. Bei jeder Etappe einer Reise bestimmt das vorherrschende Gelände die maximale Reisegeschwindigkeit der Charaktere, wie in der Spalte „Max. Geschwindigkeit“ der Tabelle „Reisegelände“ dargestellt. Manche Faktoren können die Reisegeschwindigkeit der Gruppe beeinflussen.

Gute Straßen: Gute Straßen erhöhen die maximale Geschwindigkeit der Gruppe um eine Stufe (von Langsam auf Normal oder von Normal auf Schnell).

Langsamere Mitreisende: Die Gruppe muss mit langsamer Geschwindigkeit reisen, wenn die Bewegungsrate mindestens eines Gruppenmitglieds um die Hälfte oder mehr verringert ist.

Längeres Reisen: Die Charaktere können mehr als acht Stunden täglich reisen, riskieren dabei jedoch Erschöpfung. Am Ende jeder zusätzlichen Reistunde über acht Stunden hinaus muss jeder Charakter einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er erhält eine Erschöpfungsstufe. Der SG beträgt 10 plus 1 für jede Stunde über die achte hinaus.

Besondere Bewegungsarten: Wenn eine Abenteurergruppe über längere Zeit mit erhöhter Bewegungsrate reisen kann, etwa mit dem Zauber *Windwandeln* oder einem magischen Gegenstand wie *Fliegender Teppich*, übertrage die Bewegungsrate der Gruppe anhand folgender Regeln in Reiseraten:

REISEGELÄNDE

Gelände	Max. Geschwindigkeit	Sichtungsdistanz	Nahrungssuche-SG	Navigations-SG	Suche-SG
Arktis	Schnell*	6W6 × 3 m	20	10	10
Berg	Langsam	2W10 × 3 m	20	15	20
Gewässer	Speziell†	6W6 × 3 m	15	10	15
Grasland	Schnell	6W6 × 3 m	15	5	15
Hügel	Normal	2W10 × 3 m	15	10	15
Küste	Normal	2W10 × 3 m	10	5	15
Stadt	Normal	2W6 × 3 m	20	15	15
Sumpf	Langsam	2W8 × 3 m	10	15	20
Unterreich	Normal	2W6 × 3 m	20	10	20
Wald	Normal	2W8 × 3 m	10	15	15
Wüste	Normal	6W6 × 3 m	20	10	10

*Es ist angemessene Ausrüstung (wie Skier) erforderlich, um in arktischem Gelände mit schneller Geschwindigkeit zu reisen.

†Die Reisegeschwindigkeit der Charaktere auf Gewässern hängt vom jeweiligen Fahrzeug ab (siehe „Fahrzeuge“).



REISEN DURCH FANTASTISCHE LANDSCHAFTEN
KÖNNEN EIN AUFREGENDER UND INTERESSANTER
TEIL JEDES ABENTEUERS SEIN.

Kilometer pro Stunde = Bewegungsrate \div 10

Kilometer pro Tag (normale Geschwindigkeit) =
Kilometer pro Stunde

\times Anzahl gereister Stunden (üblicherweise 8)

Schnelle Geschwindigkeit = Kilometer pro Tag \times 1½
(abgerundet)

Langsame Geschwindigkeit = Kilometer pro Tag \times 2/3
(abgerundet)

Wenn die Charaktere fliegen oder eine besondere Bewegungsart ihnen erlaubt, schwieriges Gelände zu ignorieren, können sie unabhängig vom Gelände mit schneller Geschwindigkeit reisen.

Fahrzeuge: Wenn die Charaktere in einem Fahrzeug reisen, nutzen sie dessen Bewegungsrate in Kilometern pro Stunde (siehe Kapitel 6 des Spielerhandbuchs), um ihre Reiserate zu ermitteln, und wählen keine Reisegeschwindigkeit aus.

ERZÄHLUNG BEIM REISEN

So wie in Filmen Reisemontagen verwendet werden, um lange, beschwerliche Reisen in Sekundenschnelle zu vermitteln, kannst du den Spielern mit ein paar erzählenden Sätzen eine Vorstellung von ihrer Reise verschaffen, ehe die Geschichte weitergeht. Beschreibe die Reise so lebendig, wie du willst. Halte jedoch das Erzähltempo, indem du dich auf die bemerkenswertesten Details konzentrierst, die die gewünschte Stimmung transportieren.

Visuelle Hilfsmittel können diese Stimmung untermalen. Mit einer Bildersuche im Internet kannst du atemberaubende Landschaften finden („atemberaubende Landschaft“ eignet sich sogar gut als Suchbegriff). Du kannst deine

Beschreibungen noch mit fantastischen Elementen anreichern. Beispiel: Ein Wald könnte winzige Drakas statt Vögel beherbergen. Es könnten auch riesige Spinnennetze an den Bäumen hängen, oder an den Stämmen läuft geisterhaft grün leuchtendes Baumharz herab. Ein einzelnes fantastisches Element innerhalb einer ansonsten realistischen und denkwürdigen Landschaft ist genug.

Nutze die Landschaft, um die Atmosphäre deines Abenteuers zu verstärken. Im Wald könnten beispielsweise eng stehende Bäume alles Licht verdecken und wirken, als würden sie die vorüberziehenden Abenteurer beobachten. Es könnte aber auch Sonnenlicht durchs Blätterdach fluten, und herrlich blühende Ranken könnten sich um die Stämme winden. Spuren von Verderbnis – verrottendes Holz, faulig riechendes Wasser, von schleimigem Moos überzogene Felsbrocken – könnten wiederum als Signal dienen, dass die Abenteurer sich einem Ort von böser Macht nähern, der vielleicht ihr Ziel ist. Die Spuren können auch Hinweise auf die Art der Gefahr sein, die hier wartet.

HERAUSFORDERUNGEN BEI REISEETAPPEN

Zu den Herausforderungen einer Reiseetappe könnten die folgenden gehören (sie werden in den Abschnitten darunter beschrieben):

Begegnungen mit anderen Kreaturen

Hindernisse

Nahrungssuche

Navigation (und Verirren)

Spurenlesen

Suchen

Begegnungen mit anderen Kreaturen: In der Spalte „Sichtungsdistanz“ der Tabelle „Reisegelände“ findest du die Reichweite, auf die Kreaturen einander bemerken können, während sie durch die Wildnis reisen. Wenn du eine Begegnung herbeiführst, erwäge diese Möglichkeiten:

Angriff von oben: Fliegende Monster stoßen herab, um die Charaktere anzugreifen.

Hinterhalt: Monster liegen an einer Route im Hinterhalt, an der sie Reisende erwarten.

Sichtung in der Ferne: Charaktere und Monster sichten einander in der Ferne in offenem Gelände.

Verfolgung: Die Charaktere verfolgen die Monster, oder die Monster verfolgen die Charaktere. Die Begegnung beginnt, wenn die beiden Gruppen einander nahe genug kommen, um zu interagieren.

Zufallsbegegnung: Die Charaktere stoßen zufällig auf Monster, die rasten, fressen, jagen, sich sonnen, denselben Pfad entlangziehen oder einer anderen Aktivität nachgehen.

Nahrungssuche: Charaktere ohne Wasser und Rationen können Dehydrierung und Unterernährung vermeiden, indem sie beim Reisen Nahrung und Wasser sammeln. Ein Charakter auf Nahrungssuche führt einmal pro Reiseetappe (oder einmal täglich, wenn eine Etappe kürzer als ein Tag ist) einen Weisheitswurf (Überlebenskunst) aus. Der SG hängt von der Menge an Nahrung und Wasser in der Region ab, wie in der Spalte „Nahrungssuche-SG“ der Tabelle „Reisegelände“ dargestellt. Wenn sich mehrere Charaktere auf Nahrungssuche begeben, führt jeder Charakter einen separaten Wurf aus.

Misslingt der Wurf, so findet der Charakter nichts. Würfe bei einem Erfolg mit einem 1W6 und füge den Weisheitsmodifikator des Charakters hinzu, um zu ermitteln, wie viel Nahrung (in Kilogramm) der Charakter pro Tag der Reiseetappe findet. Wiederhole diesen Wurf dann für Wasser (in Litern).

Navigation: Wenn die Charaktere keinem vorhandenen Pfad folgen und auch kein Wahrzeichen in Sicht ist, auf das sie zuhalten können, riskieren sie, sich zu verirren. Unter anderem können folgende Umstände dazu führen, dass eine Gruppe den Weg verliert:

- Unterirdische Gänge, die sich verzweigen
- Gelände wie dichter Wald, das den Horizont verdeckt
- Verschleierndes Wetter wie starker Regen oder Nebel
- Reisen bei Nacht
- Reisen auf See, ohne den Himmel oder eine bekannte Küste sehen zu können

Teile den Spielern mit, wenn die Charaktere Gefahr laufen, sich zu verirren. Lass die Gruppe ein Mitglied bestimmen, das einen Weisheitswurf (Überlebenskunst) gegen einen SG ausführt, der zum Gelände passt, wie in der Spalte „Navigations-SG“ der Tabelle „Reisegelände“ dargestellt. Ein anderes Gruppenmitglied kann die Helfen-Aktion ausführen, um diesen Wurf normal zu unterstützen.

Misslingt der Wurf, so verirrt die Abenteurergruppe sich. Du entscheidest, wie sich dies gestaltet: Die Gruppe könnte dem falschen Flusslauf folgen, sich am falschen Berggipfel am Horizont orientieren oder im Wald im Kreis laufen. Nimm grundsätzlich an, dass die aktuelle Reiseetappe sich um $1W6 \times 10$ Prozent verlängert,

wenn die Gruppe sich verirrt. Auch die nachfolgenden Etappen der Reise könnten beeinträchtigt werden.

Hindernisse: Hindernisse sind Geländemarkale oder Wetterereignisse, die den Charakteren den Weg versperren. Es könnte sich um Klippen, einen Schneesturm oder einen Waldbrand handeln. Vielleicht müssen die Charaktere zurückgehen und eine andere Route finden, um das Hindernis zu umgehen, oder sie müssen einen Unterschlupf aufsuchen, bis das Hindernis verschwindet. Lass die Spieler über eine Lösung nachdenken, und sei dann großzügig, wenn du bestimmst, ob ihr Plan funktioniert.

Neben dem Verzögerungsrisiko (füge der aktuellen Reiseetappe ein paar Stunden, einen Tag oder mehrere Tage hinzu) gibt es noch weitere Konsequenzen, die du verhängen kannst, wenn die Charaktere ein Hindernis weder überwinden noch umgehen können:

Kampfbegegnung: Die Charaktere könnten mindestens einer feindlich gesintneten Kreatur begegnen. Beispiel: Wenn sie einen brennenden Wald durchqueren, anstatt ihn zu umgehen, könnten sie wütenden Feuerlementaren begegnen.

Schaden: Die Charaktere erleiden Schaden. Beispiel: Ein Charakter, der einen Wasserfall hinabstürzt, könnte Wuchtschaden erleiden. Unter „Schaden improvisieren“ in diesem Kapitel findest du Richtlinien, wie viel Schaden angemessen ist.

Erschöpfung: Das Hindernis erschöpft die Charaktere, und sie erhalten Erschöpfungsstufen. Beispiel: Wenn sie durch einen Schneesturm marschieren, anstatt sich einen Unterschlupf zu suchen, könnte jeder Charakter 1W4 Erschöpfungsstufen erhalten.

MÜSSEN DIE SPIELER IHRE RATIONEN NACHVERFOLGEN?

Du kannst entscheiden, dass die Spieler ihre Rationen in deinem Abenteuer nicht nachverfolgen müssen. Selbst wenn die Charaktere durch eine Wüste reisen, könntest du annehmen, dass Charaktere mit Übung in der Fertigkeit Überlebenskunst genügend Nahrung und Wasser finden, um die Abenteurergruppe zu versorgen. Denke daran, diesen Umstand in die Erzählung der Reise einzuarbeiten, damit die Spieler zufrieden mit ihrer Entscheidung für Übung in dieser Fertigkeit sind. Du kannst auch annehmen, dass die Charaktere ihre Reittiere mit genügend Rationen für ihre Reise beladen oder aber zu magischen Methoden (wie dem Zauber *Nahrung und Wasser erschaffen*) greifen können, um sich zu versorgen.

Bei realistischeren Kampagnen kann es sich jedoch anbieten, die Spieler ihre Rationen nachverfolgen zu lassen. Charaktere in einer solchen Kampagne sollten lange Reisen durch die Wildnis als logistische Herausforderung betrachten: Wie viele Packtiere brauchen sie, um ihren Proviant zu befördern, und wie füttern sie die Tiere?

Teile den Spielern deine Vorstellungen zu diesen Regeln wie üblich vorab mit. Wenn du nicht vorhast, sie die Rationen nachverfolgen zu lassen, sag ihnen dies, ehe sie Zeit mit dem Einkauf von Reiseproviant verbringen.

Anderer Zustand: Das Hindernis bedeutet einen anderen Zustand für die Charaktere. Beispiel: Wenn sie einen stinkenden Sumpf durchqueren, anstatt ihn zu umgehen, könnte dies den Zustand Vergiftet bedeuten, der bestehen bleibt, bis er magisch entfernt wird.

Spurenlesen: Eine besondere Variante von Suchen auf Reisen besteht darin, dass Abenteurer ihren Weg finden, indem sie den Spuren anderer Kreaturen folgen. Zum Spurenlesen muss mindestens ein Charakter einen Weisheitswurf (Überlebenskunst) bestehen. Du kannst verlangen, dass die Spurenleser einen weiteren Wurf ausführen, wenn folgende Umstände eintreten:

Rasten: Die Charaktere nehmen das Spurenlesen nach einer kurzen oder langen Rast wieder auf.

Änderungen des Wetters oder des Geländes: Das Wetter oder das Gelände verändert sich so, dass das Spurenlesen schwieriger wird.

Geländehindernis: Der Weg führt über einen Fluss oder ein ähnliches Hindernis, wo es keine Spuren gibt.

Der SG des Wurfs hängt davon ab, wie gut die Spuren einer Kreatur auf dem Boden zu erkennen sind. In Situationen, in denen die Spuren offenkundig sind, ist kein Wurf erforderlich – wenn die Charaktere beispielsweise auf einer schlammigen Straße einer Armee folgen. Auf felsigem Untergrund ist es schon schwieriger, Spuren zu erkennen, sofern die betreffende Kreatur keine besondere Spur hinterlässt. Außerdem sind Spuren umso schwieriger zu erkennen, je mehr Zeit vergeht. Wenn es gar keine Spuren gibt, die verfolgt werden könnten, kannst du bestimmen, dass Spurenlesen unmöglich ist.

Nutze die Spalte „Suche-SG“ der Tabelle „Reisegelände“ als Ausgangspunkt, um den SG zum Spurenlesen festzulegen. Wenn du dies vorziehst, kannst du den SG auch nach deiner Einschätzung der Schwierigkeit auswählen – höher, wenn schon mehrere Tage vergangen sind, seit die Kreatur vorbeigekommen ist, und niedriger, wenn die Kreatur eine offenkundige Spur wie Blut hinterlassen hat. Du kannst für den Wurf Vorteil gewähren, wenn es mehr als eine Spur gibt, der gefolgt werden kann. Nachteil kannst du verhängen, wenn der Spur in einem Bereich gefolgt werden muss, in dem es noch zahlreiche andere Spuren gibt, die nicht relevant sind.

Misslingt der Wurf, so verliert der Charakter die Spur. Er kann jedoch versuchen, sie wiederzufinden, indem er den Bereich sorgfältig untersucht. Es dauert zehn Minuten, in einem begrenzten Bereich wie einem Höhlensystem eine Spur zu finden. Draußen dauert es eine Stunde.

Suchen: Diese Herausforderung ergibt sich oft bei der letzten Etappe einer Reise: Die Charaktere müssen ihr Ziel finden – eine Insel, eine stillgelegte Mine, eine uralte Ruine, ein magischer Teich, die Hütte einer Vettel oder etwas anderes.

In der Spalte „Suche-SG“ der Tabelle „Reisegelände“ findest du SG für Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die ausgeführt werden, um in verschiedenen Geländearten etwas zu finden. Du kannst diese SG je nach den spezifischen Geländemarkmalen sowie nach der Art dessen anpassen, was die Charaktere suchen. Verwende dazu die Richtlinien zum Festlegen von SG weiter vorne in diesem Kapitel.



KÄMPFE LEITEN

Dieser Abschnitt basiert auf den Kampfregeln im *Spielerhandbuch*. Er enthält Tipps, wie du das Spiel flüssig leiten kannst, wenn es zum Kampf kommt.

INITIATIVE AUSWÜRFELN

Der Kampf beginnt, wenn du es sagst – und erst dann. Manche Charaktere haben Attribute, die bei einem Initiativewurf ausgelöst werden. Du entscheidest, ob und wann Initiative ausgewürfelt wird, nicht die Spieler. Ein Barbar auf hoher Stufe kann nicht einfach seinen Paladinfreund schlagen und Initiative auswürfeln, um verbrauchte Anwendungen von Kampfrausch zurückzuerhalten.

In Situationen, in denen die Aktionen eines Charakters zum Kampf führen, kannst du diesem Charakter Vorteil bei seinem Initiativewurf gewähren. Beispiel: Ein Gespräch mit einem NSC wird abgebrochen, weil der Zauberer überzeugt ist, dass der NSC ein Doppelgänger ist. Der Zauberer zielt mit dem Zauber *Chromatische Kugel* auf den NSC, alle würfeln Initiative aus, und der Zauberer ist dabei im Vorteil. Wenn der Doppelgänger gut würfelt, könnte er dennoch handeln, ehe der Zauber wirkt. Dies reflektiert die Fähigkeit von Monstern, Zauber vorauszusehen.

INITIATIVWERTE VERWENDEN

Du kannst den Kampf schneller beginnen lassen, indem du Initiativwerte verwendest, anstatt die Initiative auswürfeln zu lassen. Dabei kannst du Initiativwerte nur für Charaktere, nur für Monster oder aber für beide verwenden.

Initiativwerte für Charaktere: Der Initiativwert eines Charakters beträgt üblicherweise 10 plus alle Modifikatoren, die für den Initiativewurf des Charakters gelten (einschließlich seines Geschicklichkeitsmodifikators und aller besonderen Modifikatoren). Wenn deine Spieler Initiativwerte verwenden sollen, lass sie diese Werte auf ihren Charakterbögen notieren und führe selbst eine Liste dieser Werte.

Initiativwerte für Monster: Der Wertekasten eines Monsters im *Monsterhandbuch* enthält seinen Initiativwert nach seinem Initiativebonus.

Vorteil und Nachteil: Wenn eine Kreatur bei Initiative-würfen im Vorteil ist, erhöhe ihren Initiativwert um 5. Wenn sie bei Initiative-würfen im Nachteil ist, verringere ihren Initiativwert um 5.

INITIATIVE NACHVERFOLGEN

In den folgenden Abschnitten werden verschiedene Methoden beschrieben, den Überblick zu behalten, wer im Kampf wann am Zug ist.

OFFENE LISTE

Du kannst die Initiative auf einer Liste nachverfolgen, die deine Spieler sehen können. Verwende dazu eines der folgenden Werkzeuge:

- Whiteboard, an die Wand gehängt oder in der Nähe aufgestellt
- Kampfmatte, die du für Miniaturen verwendest
- Zeltförmig gefaltete Karteikarten für jeden Charakter und jede Gruppe identischer Monster, die du in Initiativereihenfolge auf deinen Spieelleiterschirm hängst

- Programm eines virtuellen Spieltischs, den du verwendest, oder Gruppen-Textchat
- Magnete, Wäscheklammern oder ein anderes Hilfsmittel, das die Initiativereihenfolge räumlich darstellt

Mit einer offenen Liste sind sich alle über die Spielreihenfolge im Klaren. Die Spieler wissen, wann ihr Charakter am Zug ist, und können ihre Aktionen entsprechend planen. Außerdem wissen sie, wann die Monster im Kampf handeln, es sei denn, du fügst die Monster erst dann der Liste hinzu, wenn sie erstmals am Zug sind.

VERBORGENE LISTE

Du kannst die Initiative auf einer Liste nachverfolgen, die deine Spieler nicht sehen können. Verwende dazu eines der folgenden Werkzeuge:

- Zettel oder Notizbuch hinter dem Spieelleiterschirm
- Tabelle oder Dokument auf einem Laptop oder Tablet
- App auf einem Tablet oder Telefon
- Karteikarten für jeden Charakter und jede Gruppe identischer Monster, in Initiativereihenfolge sortiert (du gehst sie durch)

Eine verborgene Liste erlaubt dir, Kämpfer nachzuverfolgen, die noch nicht enthüllt wurden. Auf ihr kannst du auch die aktuellen Trefferpunkte von Monstern sowie andere nützliche Notizen festhalten.

Wenn du diesen Ansatz verwendest, sagst du den Spielern, wann ihre Charaktere am Zug sind. Wenn du bekannt gibst, dass der Zug eines Charakters beginnt, erwäge außerdem zu erwähnen, wer als Nächstes dran ist, damit der jeweilige Spieler planen kann.

TREFFERPUNKTE VON MONSTERN NACHVERFOLGEN

Während einer Kampfbegegnung muss nachverfolgt werden, wie viel Schaden jedes Monster erleidet. Dies kannst du selbst tun, oder ein Spieler kümmert sich darum. Die meisten SL verfolgen den Schaden im Geheimen nach, sodass die Spieler nicht wissen, wie viele Trefferpunkte ein Monster noch hat.

Bei Monstergruppen ist ein System hilfreich, um den Schaden nachzuverfolgen. Wenn du keine Miniaturen oder andere visuelle Hilfen verwendest, kannst du deine Monster nachverfolgen, indem du ihnen besondere Merkmale zuweist. Beispiel: Es kommt zu einer Kampfbegegnung mit drei Ogern. Du kannst zu Beschreibungen wie „der Oger mit der großen Narbe“ und „der Oger mit dem Helm“ greifen, um dir und deinen Spielern zu helfen, die Monster auseinanderzuhalten. Wenn die Initiative ausgewürfelt wurde, notiere die Trefferpunkte jedes Ogers und füge Notizen (vielleicht sogar Namen) hinzu, um die Oger zu unterscheiden:

Krag (Oger mit Narbe): 68

Thod (Oger mit Helm): 71

Mur (schmutziger Oger): 59

Wenn du Miniaturen verwendest, um Monster zu repräsentieren, kannst du diese unterscheiden, indem du jedem eine einmalige Miniatur gibst. Verwendest du identische Miniaturen, um mehrere Monster darzustellen, so kannst du sie mit kleinen Aufklebern kennzeichnen,



DREI OGER BLOCKIEREN EINEN SCHMALEN GEBIRGS PASS.

die verschiedene Farben haben oder verschiedene Buchstaben oder Zahlen tragen.

Beispiel: Bei einer Kampfbegegnung mit drei Ogern könntest du drei identische Oger-Miniaturen verwenden, die du mit Aufklebern versiehst, die mit A, B und C beschriftet sind. Zum Nachverfolgen der Trefferpunkte der Oger kannst du sie nach Buchstaben sortieren und den Schaden, den sie erleiden, von ihren Trefferpunkten abziehen. Nach ein paar Kampfrunden könnten deine Aufzeichnungen beispielsweise so aussehen:

Oger A: 68 59 53 45 24 14 9 tot

Oger B: 71 62 54 33

Oger C: 59

Manche SL ziehen es vor, den Schaden nachzuverfolgen, den ein Monster erleidet, indem sie ihn summieren, während die Charaktere ihn bewirken (anstatt ihn von den Trefferpunkten des Monsters abzuziehen). Addieren ist allgemein einfacher als Subtrahieren, und du kannst den Schaden auf einer sichtbaren Initiativelisten (wie einem Whiteboard) nachverfolgen, ohne den Spielern zu enthüllen, wie viele Trefferpunkte das Monster hat. Die Nachverfolgung könnte beispielsweise so aussehen:

Oger A: 9 15 23 44 54 59 tot

Oger B: 9 17 38

Oger C:

ZUSTÄNDE EINSETZEN UND NACHVERFOLGEN

Viele Regeln und Merkmale im Spiel bewirken Zustände bei Kreaturen. Du kannst Zustände auch spontan anwenden, wenn dies angebracht ist. Beispiel: Der Zustand Vergiftet kann für eine Vielzahl von Beeinträchtigungen stehen – von einer Grippe bis zu einer Vergiftung.

Du kannst die Zustände von Monstern zusammen mit ihren Trefferpunkten nachverfolgen. Die Spieler sollten alle Zustände ihrer Charaktere selbst nachverfolgen. Charakterzustände können auf Karteikarten oder einem Whiteboard notiert werden.

Du kannst Zustände und deren Effekte auch auf Karteikarten oder Haftnotizen notieren oder Marken und andere greifbare Erinnerungen verwenden. Gib dann diese Karten, Notizen oder Marken den Spielern, wenn ihre Charaktere den jeweiligen Zustand haben. Eine Haftnotiz mit Zustandsregeln auf dem Charakterbogen eines Spielers kann den Spieler an die Effekte des Zustands erinnern. Du kannst auch Marken oder bunte Plastikringe (solche von Flaschenverschlüssen eignen sich gut) bei Miniaturen verwenden, damit sich alle merken können, welche Kreaturen von welchen Zuständen betroffen sind.

MINIATUREN

Oft können die Spieler sich auf deine Beschreibungen verlassen, um sich vorzustellen, wo ihre Charaktere sich im Verhältnis zur Umgebung und den Gegnern befinden. Bei manchen Kampfbegegnungen können jedoch visuelle Hilfsmittel oder physische Requisiten nützlich sein. Meist werden Miniaturen und Kampfraster verwendet. Miniaturen werden üblicherweise gemeinsam mit einem Modellgelände, modularen Gewölbefeldern oder Karten auf großen Vinylmatten verwendet. Die meisten virtuellen Spieltische für Online-Spiele simulieren Miniaturen und Raster in einer digitalen Umgebung.

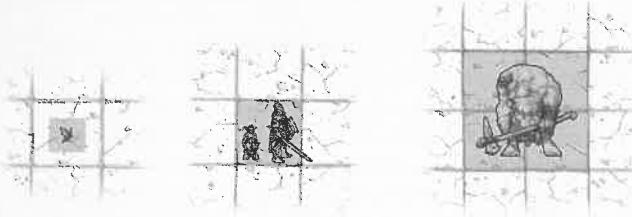
In den folgenden Abschnitten werden die Regeln im Spielerhandbuch zum Darstellen von Kämpfen mithilfe von Miniaturen auf einem Raster erläutert.

TAKTISCHE KARTEN

Du kannst taktische Karten mit bunten Markern auf eine abwischbare Vinylmatte mit Quadraten von 2,5 Zentimetern Kantenlänge oder auf eine ähnliche flache Oberfläche zeichnen. Vordruckte Karten in Postergröße, aus Pappfeldern zusammengesetzte Karten und aus Gips oder Kunstharz geformte Gelände sind weitere Optionen. Wenn ihr einen virtuellen Spieltisch verwendet, findest du online zahlreiche taktische Karten in digitaler Form.

Die häufigste Einheit bei taktischen Karten ist das Quadrat mit 1,5 Metern Kantenlänge, und Karten mit Raster sind vielfach verfügbar und einfach zu erstellen. Du musst aber nicht unbedingt ein Raster verwenden. Distanzen kannst du auch mit einem Maßband oder Lineal messen, oder du kannst Schnüre oder Pfeifenreiniger verwenden, die auf bestimmte Längen geschnitten wurden. Eine weitere Option besteht in einer Spieloberfläche mit Sechsecken von 2,5 Zentimetern Kantenlänge (oft „Hexfelder“ genannt). Die Sechsecke machen Bewegungen flexibler und bieten trotzdem die einfache Zählmöglichkeit eines Rasters. Gewölbekorridore mit geraden Wänden und rechten Winkeln lassen sich auf Hexfeldern allerdings nicht so einfach darstellen.

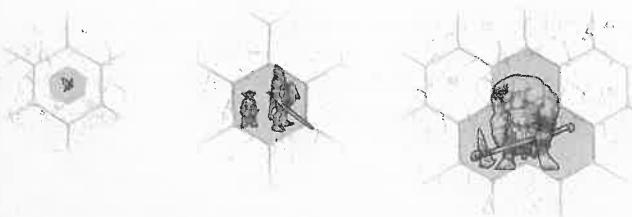
KREATURENGRÖSSE AUF QUADRATEN UND HEXFELDERN



WINZIG.

KLEIN ODER MITTELGROß.

GROß.



KREATURENGRÖSSE UND BEREICH

Die Größe einer Kreatur bestimmt, wie viel Raum sie auf Quadraten oder Hexfeldern einnimmt, wie in der Tabelle „Kreaturengröße und Bereich“ sowie den zugehörigen Abbildungen dargestellt.

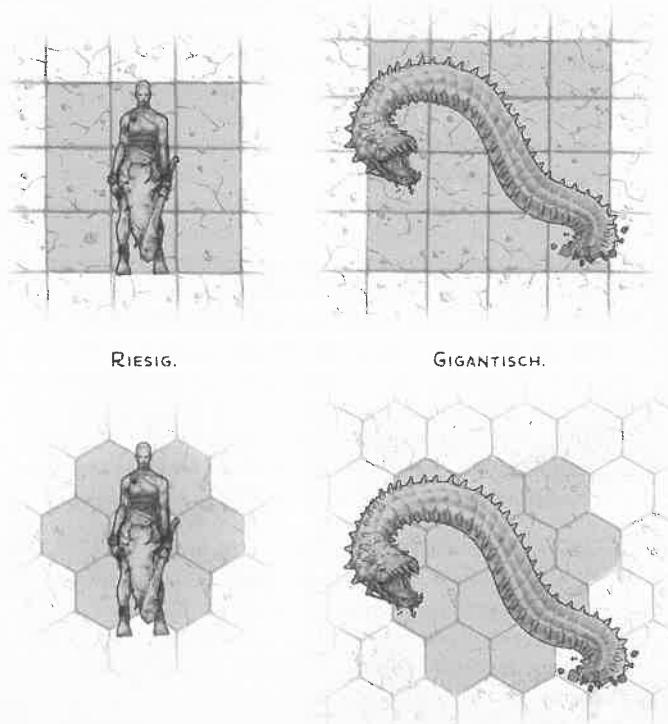
Wenn die Miniatur, die du für ein Monster verwendest, einen anderen Bereich einnimmt als in der Tabelle angegeben, ist das kein Problem. Behandle das Monster jedoch hinsichtlich aller Regeln seiner offiziellen Größe gemäß. Beispiel: Du könntest eine Miniatur mit einer großen Basis verwenden, um ein riesiges Monster darzustellen. Die Miniatur nimmt auf dem Schlachtfeld zwar weniger Raum ein, als die Monstergröße angibt, aber das Monster gilt bei Regeln wie denen zum Gepackt halten trotzdem als riesig.

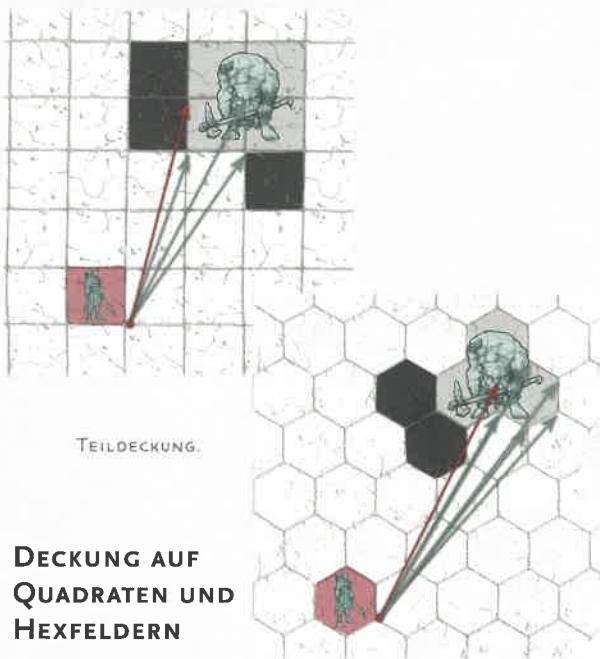
KREATURENGRÖSSE UND BEREICH

Größe	Bereich (Quadrat)	Bereich (Hexfelder)
Winzig	4 pro Quadrat	4 pro Hexfeld
Klein	1 Quadrat	1 Hexfeld
Mittelgroß	1 Quadrat	1 Hexfeld
Groß	4 Quadrate (2×2)	3 Hexfelder
Riesig	9 Quadrate (3×3)	7 Hexfelder
Gigantisch	16 Quadrate (4×4) oder mehr	12 Hexfelder oder mehr

WIRKUNGSBEREICHE

Ein Wirkungsbereich muss in Quadrate oder Hexfelder übertragen werden, um zu ermitteln, welche potenziellen Ziele sich im Bereich befinden. Wenn der Wirkungsbereich einen Ursprung hat, wähle eine Kreuzung von Quadraten oder Hexfeldern für den Ursprungspunkt aus und wende dessen Regeln dann normal an. Erstreckt sich ein Wirkungsbereich mindestens auf die Hälfte eines Quadrats oder Hexfelds, so gilt das ganze Quadrat oder Hexfeld als betroffen.





DECKUNG AUF QUADRATEN UND HEXFELDERN

SICHTLINIE

Um zu ermitteln, ob sich eine Sichtlinie zwischen zwei Bereichen befindet, wähle eine Ecke des einen Bereichs aus und ziehe von dort eine imaginäre Linie zu einem beliebigen Teil eines anderen Bereichs. Sofern die Linie keinen Gegenstand und keinen die Sicht blockierenden Effekt – eine Steinmauer, einen dicken Vorhang, eine dichte Nebelwolke – berührt oder kreuzt, gibt es eine Sichtlinie.

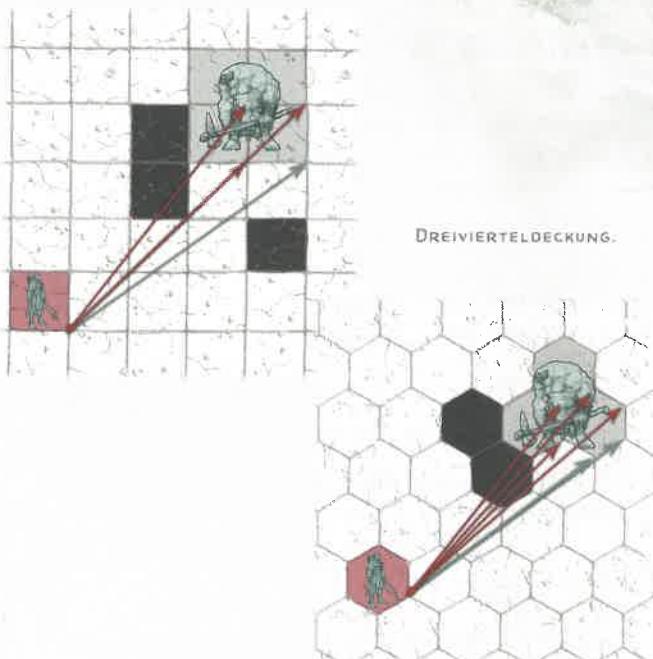
DECKUNG

Die zugehörigen Abbildungen illustrieren das Konzept von Deckung auf Quadraten und Hexfeldern. Um zu ermitteln, ob ein Ziel über Deckung gegen einen Angriff oder einen anderen Effekt verfügt, wähle eine Ecke des Bereichs des Angreifers oder den Ursprungspunkt eines Wirkungsbereichs aus. Ziehe dann von dieser Ecke imaginäre Linien zu jeder Ecke eines Quadrats, das das Ziel besetzt. Wenn eine oder zwei dieser Linien von einem Hindernis oder einer Kreatur blockiert werden, hat das Ziel Teildeckung. Wenn drei oder vier der Linien blockiert werden, der Angriff oder Effekt das Ziel aber immer noch erreichen kann (wenn sich das Ziel beispielsweise hinter einer Schießscharte befindet), hat das Ziel Dreivierteldeckung.

Auch bei Hexfeldern wendest du dieses Verfahren an und ziehst die Linien zwischen den Ecken der Sechsecke. Das Ziel hat Teildeckung, wenn eine, zwei oder drei Linien von einem Hindernis blockiert werden. Es hat Dreivierteldeckung, wenn vier oder mehr Linien blockiert werden, der Angriff oder Effekt das Ziel aber immer noch erreichen kann.

DIAGONALE BEWEGUNG

Im Spielerhandbuch findest du eine einfache Methode zum Zählen von Bewegung und zum Messen der Reichweite auf einem Raster von Quadraten: Zähle jedes Quadrat als 1,5 Meter, auch wenn die Kreatur sich diagonal bewegt oder du diagonalzählst. Diese Regel beschleunigt das Spiel, bricht allerdings die Gesetze der Geometrie.



Wenn du präziser vorgehen willst, verwende folgende Regel: Das erste diagonale Quadrat zählt als 1,5 Meter, das nächste diagonale Quadrat jedoch als drei Meter. Dieses Muster von 1,5 Metern und dann drei Metern gilt, wann immer du diagonal zählst – auch dann, wenn die Kreatur sich zwischendurch geradlinig bewegt. Beispiel: Ein Charakter könnte sich ein Quadrat diagonal (1,5 Meter), dann drei Quadrate geradlinig (4,5 Meter) und schließlich wieder ein Quadrat diagonal (drei Meter) bewegen – die gesamte Bewegung beträgt neun Meter.

NACHVERFOLGEN VON POSITIONEN BEI GROSSER DISTANZ

Wenn ein Kampf zwischen zwei Gruppen ausbricht, die sich Hunderte Meter voneinander entfernt befinden, dann wende folgende Techniken an, um den Überblick zu behalten, wer sich wo befindet:

Notizpapier: Liste alle Kämpfer auf einem Zettel auf und verfolge die Entfernung jeder Kreatur vom Startpunkt der Abenteurergruppe nach (die Abenteurergruppe beginnt bei 0 Metern). Wenn die Charaktere vorrücken, erhöhen sich ihre Zahlen. Wenn die Monster auf die Charaktere zukommen, verringern sich ihre Zahlen.

Rastermaßstab anpassen: Wenn du ein Kampfraster verwendest, nimm einen Abschnitt des Rasters und verwende ihn, um die Entfernung nachzuverfolgen. Ändere den Maßstab, sodass jedes Quadrat für neun Meter steht. Die Positionen der Kreaturen brauchst du nicht präzise zu erfassen – nur ihre Distanz voneinander.

Würfel als Abstandszähler: Verzichte auf das Raster und stelle Miniaturen auf ihre relativen Positionen. Lege neben jede Miniatur Würfel, die anzeigen, wie weit die Kreatur bereits gekommen ist. Verwende einen Prozentwürfel (oder 3W10, die jeweils eine Stelle einer dreistelligen Zahl repräsentieren, wenn die Begegnung bei einer Entfernung zwischen 100 und 1.000 Metern beginnt) oder mindestens 1W20, um zu zeigen, wie viele Quadrate mit 1,5 oder drei Metern Kantenlänge die Kreatur bereits zurückgelegt hat.

ERZÄHLUNG IM KAMPF

Natürlich ist es wichtig, dass die Spieler im Bilde sind, was im Sinne der Regeln vor sich geht. Das Spiel kann allerdings langweilig werden, wenn alle nur noch „Spielsprech“ reden: „Das sind 18 auf Treffer“, „Du triffst, würfle jetzt den Schaden aus“, „11 Punkte“, „Jetzt ist Initiativwert 13 dran“. Verwende stattdessen die Regeln und deine Kenntnis der Szene, um deine Erzählung zu unterstützen. Wenn 18 ein knapper Treffer sind, die 11 Schadenspunkte jedoch eine schlimme Wunde für den Gegner bedeuten, sag beispielsweise: „Du schlägst energisch zu. Der Ritter reißt seinen Schild einen Augenblick zu spät hoch. Dein Schwert trifft ihn am Kiefer und bringt ihm eine tiefe Wunde bei. Er prallt zurück und blutet heftig!“

Wenn die Charaktere gegen Monster kämpfen, kannst du Informationen enthalten, die den Spielern bei ihren Entscheidungen helfen, wie in den folgenden Abschnitten beschrieben.

VERLUST VON TREFFERPUNKTEN

Du kannst den Spielern vermitteln, wie gut sie sich gegen eine Kreatur schlagen, indem du erzählerisch darstellst, wie verletzt die Kreatur ist. Beispiel: Wenn die Kreatur den Zustand Blutig hat, könntest du sagen, dass sie sichtbare Wunden hat und angeschlagen wirkt. Solche Informationen vermitteln den Spielern, dass sie vorwärtskommen, und verleihen ihnen möglicherweise den Schwung zu einer letzten Anstrengung. Bring die Charaktere der Kreatur hingegen nicht viel Schaden bei, so teile den Spielern mit, dass die Kreatur unbeeindruckt wirkt. Vielleicht ändern sie daraufhin ihren Plan.

FÄHIGKEITEN, STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

Informiere die Spieler über die Eigenschaften ihrer Kampfgegner, wenn diese Eigenschaften offenbar werden. Beispiel: Wenn ein Magier *Feuerpfeil* auf einen *Feuerelementar* (eine Kreatur, die gegen Feuerschaden immun ist) wirkt, teile den Spielern mit, dass der Zauber dieser Kreatur offenbar nichts anhaben kann. Die Spieler könnten richtigerweise schätzen, dass einer Kreatur aus Feuer durch einen *Feuerpfeil* wohl kein Schaden zugefügt werden kann. Du kannst ihre Schätzung ruhig bestätigen.

AKTIONEN IM KAMPF

Wenn ein Monster im Kampf eine Aktion ausführt, brauchen die Spieler eine Vorstellung davon, was in der Spielwelt sowie hinsichtlich der Spielregeln vor sich geht. Wenn beispielsweise ein Gegner mit einer Armbrust die Vorbereiten-Aktion ausführt, um den Bereich vor einer Tür abzudecken, sollte den Spielern klar sein, dass der Gegner auf ihre Charaktere schießen wird, falls diese sich vor die Tür begeben. In den Monsterbeschreibungen des *Monsterhandbuchs* wird oft erklärt, was in der Spielwelt geschieht, wenn das Monster seine besonderen Aktionen ausführt. Du kannst anhand der Beschreibungen in der Tabelle „Aktionen beschreiben“ erklären, was geschieht, wenn eine Kreatur eine der allgemeinen Aktionen ausführt, die allen Kreaturen zur Verfügung stehen.

AKTIONEN BESCHREIBEN

Aktion	Beschreibung
Ausweichen	„Euer Gegner beobachtet euch genau und versucht, eure Angriffe zu parieren.“
Helfen	„Während sein Verbündeter angreift, läuft euer Gegner umher und sorgt für eine Ablenkung.“
Magie wirken	„Euer Gegner gestikuliert auf bestimmte Art und murmelt eine Anrufung.“
Rückzug	„Euer Gegner weicht vor euch zurück und bleibt dabei wachsam.“
Spurt	„Euer Gegner verzichtet auf Angriffe und eilt durch den Raum.“
Vorbereiten	„Euer Gegner scheint aktionsbereit auf etwas zu warten.“

Du kannst diese erzählerischen Beschreibungen mit Spielregeln kombinieren: „Euer Gegner verzichtet auf Angriffe und eilt mit der Spurt-Aktion durch den Raum.“

ZAUBERWIRKENDE MONSTER

Es ist wichtig, dass die Spieler wissen, wenn die Gegner ihrer Charaktere Zauber wirken, damit die Charaktere Gelegenheit haben, *Gegenzauber* zu wirken oder das Zauberwirken anderweitig zu stören.

Wenn ein Monster einen Zauber wirkt, sieh nach den erforderlichen Komponenten und beschreibe die Aktivitäten des Monsters entsprechend. Bei einem Zauber mit Verbalkomponenten könnte das Monster die mystischen Worte singen, laut vortragen oder zischen. Gestenkomponenten erfordern, dass das Monster die Hände (oder vergleichbare Körperteile) in anmutigen Mustern bewegt, in verwinkelte Positionen bringt oder jäh nach vorne stößt. Schließlich könnte das Monster noch einen Zauberfokus oder eine andere Materialkomponente halten.

HELDISCHE INSPIRATION VERLEIHEN

Wie im *Spielerhandbuch* erläutert, stellt Heldische Inspiration eine Belohnung dar, die du den Charakteren geben kannst, wenn ihre Spieler das Spiel für alle Beteiligten lustiger, aufregender und denkwürdiger gestalten. Wenn ein Spieler den ganzen Tisch in Gelächter, Jubel oder Überraschungsrufe ausbrechen lässt, verdient er wahrscheinlich Heldische Inspiration.

Du kannst Heldische Inspiration auch verwenden, um Rollenspiel, Identifikation mit dem Spiel und Heldenmut zu belohnen. Schaffe damit Anreize für Verhalten, das du im Spiel begrüßt, so wie dem Charakter entsprechendes Verhalten, Risikobereitschaft, strategisches Denken, gute Kooperation oder Stärken der Motive eines bestimmten Genres. Achte darauf, dass deine Verwendung der Heldischen Inspiration zu den Erwartungen passt, die du beim Spielbeginn umrissen hast (siehe „Spaß für alle“ in Kapitel 1).



Die Ankunft eines Drachen macht einen schlichten Kampf gegen Zombies viel interessanter.

Manche Monster haben die Spezialfähigkeit, manche oder alle normalen Komponenten des Zaubers zu ignorieren, sodass den Charakteren möglicherweise entgeht, was das Monster tut. Wenn Monster magische Fähigkeiten einsetzen, bei denen keine Zauber gewirkt werden müssen, vergewissere dich, dass den Spielern klar ist, dass das Monster seine besonderen magischen Fähigkeiten nutzt und keinen Zauber wirkt, den die Charaktere kontern könnten.

DEN KAMPF IN BEWEGUNG HALTEN

Manchmal können auch sorgfältig geplante Kampfbegegnungen zäh werden: Niemand bewegt sich, und keine Seite fügt der anderen viel Schaden zu. Für diesen Fall folgen hier ein paar Techniken, mit denen du den Kampf noch einmal aufmischen oder aber zu einem raschen Ende führen kannst.

WIEDERHOLE KEINE SPIELZUSTÄNDE

Wenn Charaktere etwas tun, um die taktische Situation zu verändern, dann reagiere nicht darauf, indem du den Zustand wiederherstellst, den sie ändern wollten. Beispiel: Wenn ein Charakter die Rückzug-Aktion ausführt, um sich von einer Monstergruppe zu entfernen, dann lass die Monster nicht diesen Charakter verfolgen. Bewege die Monster woanders hin.

BESCHLEUNIGE DIE NIEDERLAGE EINES MONSTERS

Wenn ein Kampf sich lange genug hingezogen hat und der Sieg den Charakteren praktisch sicher ist, kannst du das Monster einfach tot umfallen lassen. Die Spieler brauchen nicht zu erfahren, dass es nach dem letzten Angriff der Charaktere noch 15 Trefferpunkte hatte.

BEENDE DIE FEINDSELIGKEITEN

Die meisten Monster begreifen, wenn ein Kampf nicht in ihrem Sinne verläuft oder nirgendwo hinführt. Ein intelligentes Monster könnte mit den Charakteren verhandeln, um der Situation lebendig zu entkommen. Plötzlich wird aus der Kampfbegegnung eine soziale Interaktion, in der das Monster und die Charaktere ein Ende ihrer Feindseligkeiten verhandeln. Monster ohne Intelligenz könnten sich totstellen, damit die Charaktere mit ihren Angriffen aufhören, und dann die erste Gelegenheit nutzen, um aufzuspringen und zu fliehen. Unter „Kampf oder Flucht“ weiter hinten in diesem Kapitel findest du weitere Vorschläge.

FÜGE EINEN KÄMPFER HINZU

Erwäge, einen Kämpfer hinzuzufügen, um den Kampf aufregender werden zu lassen. Vielleicht kommt ein monströses Raubtier herbei, während die Charaktere mit dem Kampf gegen einen anderen Feind beschäftigt sind. Oder vielleicht erregt der Kampflärm die Aufmerksamkeit der Bewohner eines nahen Gewölbes. Der neue Kämpfer könnte sowohl die Charaktere als auch deren Gegner angreifen, oder er könnte sich auf eine der beiden

Seiten schlagen. Wann immer sich mindestens ein neuer Kämpfer zur Begegnung gesellt, würfle die Initiative für ihn aus und füge ihn in die Initiativereihenfolge ein.

VERÄNDERE DAS GELÄNDE

Erwäge, das Kampfgelände zu verändern, um ein neues Element einzuführen und den Kämpfern einen Grund zu geben, sich zu bewegen. Womöglich lässt ein mächtiger Angriff oder ein explosiver Zauber eine Säule umstürzen, eine Wand zerbersten oder den Boden aufbrechen. Oder ein Erdspalt öffnet sich und entlässt giftige Dämpfe, verschleiernden Rauch oder Lava. Magie könnte die Grenzen zwischen den Existenzebenen aufreißen und rohe Elementarenergie oder andere planare Energieformen entfesseln. Oder vielleicht lässt die Verzweiflung eines Monsters Wilde Magie entstehen, welche die Substanz der Realität verändert. Du kannst die Umgebungseffekte, Gefahren und Fallen aus Kapitel 3 verwenden, um diese Effekte darzustellen.

VERÄNDERE DAS MONSTER

Du kannst ein Monster in ein anderes verwandeln, um einen Kampf interessant zu halten. Vielleicht bricht aus einem Worg ein Plapperndes Hundertmaul hervor und nimmt seinen Platz ein. Oder ein Kultist wird von einer infernalischen Flammensäule verzehrt, und aus der Asche erhebt sich ein Teufel. Du kannst auch mitten im Kampf den Wertekasten eines Monsters auf subtile Art ändern, indem du beispielsweise beschließt, dass ein Monster in Raserei gerät, wenn es blutig ist. Dadurch ist es bei seinen Angriffswürfen im Vorteil, und auch die Charaktere sind bei ihren Angriffswürfen gegen das Monster im Vorteil – was den Kampf beschleunigen dürfte.

SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

Viele der Techniken, mit denen sich Kämpfe in Bewegung halten lassen, können auch in Situationen nützlich sein, in denen eine Kampfbegegnung entweder schwieriger oder einfacher ist, als du geplant hastest, und du die Schwierigkeit anpassen willst. Monster könnten Verhandlungen beginnen, wenn sie im Begriff sind zu gewinnen, sodass die überforderten Charaktere eine Chance haben, sich zu ergeben oder zurückzuziehen. Eines der Monster könnte die Seiten wechseln und den Charakteren helfen, seinesgleichen zu besiegen (aus edlen oder aber egoistischen Gründen). Eine Veränderung des Geländes könnte den Charakteren eine Chance zur Flucht oder überforderten Monstern einen Vorteil verschaffen.

KAMPF ODER FLUCHT

Nur wenige Kreaturen kämpfen bis zum Tod. Fast alle haben Überlebensinstinkte, die sie angesichts ihres drohenden Untergangs zu einem Taktikwechsel bewegen. Intelligente Kreaturen, die mit offenkundig zahlreicheren oder mächtigeren Gegnern konfrontiert sind, versuchen normalerweise, einen Kampf zu vermeiden. Nur besonders mutige, verzweifelte oder fanatische Kreaturen ziehen sich aus Kämpfen nie zurück.

Wenn du nicht entscheiden kannst, ob eine Kreatur kampfwilling ist, lass sie einen SG-10-Weisheitsrettungswurf ausführen, ehe die Initiative ausgewürfelt wird. Du kannst den SG nach deinem Ermessen auch höher oder niedriger

ansetzen. Mislingt der Wurf, so flieht die Kreatur entweder, oder sie versucht, mit den Gegnern zu verhandeln (siehe „Einen Kampf vermeiden oder beenden“ unten). Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur bereit zu kämpfen. Wenn es sich um eine Gruppe von Kreaturen handelt, führt deren Anführer diesen Rettungswurf für die ganze Gruppe aus.

Bemerken Kreaturen im Kampf, dass sie wahrscheinlich verlieren, so versuchen sie normalerweise, den Kampf zu verlassen. Ein Monster flieht wahrscheinlich, wenn einer der folgenden Umstände eintritt:

- Das Monster beginnt seinen Zug mit dem Zustand Blutig, und mehr als die Hälfte seiner Verbündeten ist tot oder kampfunfähig, während auf der Gegenseite niemand tot oder kampfunfähig ist.
- Das Monster beginnt seinen Zug mit den Zuständen Blutig und Verängstigt.

Unter diesen Umstände kannst du entscheiden, dass das Monster flieht, oder du kannst es einen SG-10-Weisheitsrettungswurf ausführen und fliehen oder verhandeln lassen, wenn der Rettungswurf mislingt. Als Faustregel lässt sich sagen: Wenn dir klar ist, dass eine Kreatur verlieren wird, dann ist es auch der Kreatur klar.

EINEN KAMPF VERMEIDEN ODER BEENDEN

Eine Kreatur, die einen Kampf vermeiden oder beenden will, hat zwei Möglichkeiten:

Flucht: Die Kreatur kann in ihrem Zug fliehen oder sich zurückziehen. Wähle für die fliehende Seite einen Zielpunkt aus, beispielsweise einen bekannten sicheren Ort (dies könnte ein Raum sein, dessen Tür sich verriegeln lässt). Wenn die Gegner die Verfolgung aufnehmen, kannst du mithilfe des Abschnitts „Verfolgungsjagden“ in Kapitel 3 ermitteln, was geschieht.

Verhandeln: Eine Verhandlung ist der Versuch, einen Konflikt gewaltfrei beizulegen. Die Seite, die den Kampf vermeiden oder beenden will, bietet ihre Kapitulation oder einen Handel an. Will eine Seite mitten im Kampf verhandeln, und die andere Seite ist einverstanden, so kannst du die Initiativereihenfolge während der Interaktion aussetzen. Wenn die Parteien sich nicht einigen können, wird die Initiativereihenfolge dort fortgesetzt, wo sie unterbrochen wurde.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Erfahrungspunkte (EP) sind die Basis für Stufenaufstiege der Spielercharaktere und die häufigste Belohnung für das Abschließen von Kampfbegegnungen.

EP VERLEIHEN

Jedes Monster hat einen EP-Wert auf Basis seines Herausforderungsgrades. Wenn die Abenteurer mindestens ein Monster bezwingen – üblicherweise, indem sie es töten, besiegen, fangen oder clever umgehen – wird der EP-Gesamtwert des Monsters gleichmäßig auf alle Abenteurer verteilt. Falls sie dabei von mindestens einem NSC unterstützt werden, so zählt dieser beim Aufteilen der EP als Mitglied der Abenteurergruppe, da er die Herausforderung vereinfacht hat. (Siehe auch „Nichtspielercharaktere“ in Kapitel 3.)

HERAUSFORDERUNGEN OHNE KAMPF

Du entscheidest, ob du den Charakteren EP verleihest, wenn sie Herausforderungen außerhalb von Kämpfen meistern. Wenn die Abenteurer beispielsweise eine harte Verhandlung mit einem Baron oder ein Handelsabkommen mit einer Gilde griesgrämiger Schmiede erfolgreich abschließen oder den Abgrund des Verderbens wohlbehalten durchqueren, kannst du beschließen, dass die Charaktere EP verdient haben.

Verwende als Ausgangspunkt die Regeln zum Aufbau von Kampfbegegnungen in Kapitel 4, um die Schwierigkeit der Herausforderung einzuschätzen. Verleihe den Charakteren dann EP wie für eine Kampfbegegnung derselben Schwierigkeit.

MEILENSTEINE

Du kannst auch dann EP verleihen, wenn die Charaktere wichtige Meilensteine erreichen. Bestimme beim Vorbereiten des Abenteuers gewisse Ereignisse oder Herausforderungen als Meilensteine, beispielsweise folgende:

- Entdecken von verborgenen Orten oder von Informationen, die für das Abenteuer relevant sind.
- Erreichen eines wichtigen Zielorts.
- Erreichen von Einzelzielen in einer Serie von Zielen, die zum Abschließen des Abenteuers erforderlich sind.

Wenn du EP verleihest, behandle einen großen Meilenstein wie eine Begegnung von großer Schwierigkeit und einen kleinen Meilenstein wie eine Begegnung von geringer Schwierigkeit.

Andere Meilensteinbelohnungen: Wenn du deine Spieler für ihre Fortschritte im Abenteuer mit mehr als EP und Schätzen belohnen willst, dann gib ihnen auch bei Meilensteinpunkten kleine Belohnungen wie folgende:

- Die Abenteurer erhalten den Vorzug einer kurzen Rast.
- Die Charaktere erhalten einen Trefferpunktewürfel oder einen Zauberplatz des 1. Grades zurück.
- Die Charaktere erhalten Anwendungen magischer Gegenstände zurück, die sie bereits verbraucht haben.

STUFEN AUFSTEIGEN

Manche SL lassen die Charaktere eine neue Stufe mit deren Vorzügen erreichen, sobald die Charaktere die erforderlichen EP erreicht haben. So können sie ihre neuen Merkmale und Zauber sofort einsetzen. Andere SL warten mit dem Stufenaufstieg lieber, bis die Charaktere eine lange Rast beendet haben oder die Sitzung vorbei ist. Dann verläuft das Abenteuer nahtlos, und die Spieler können während einer Handlungspause oder zwischen den Sitzungen über ihre neuen Optionen nachdenken. Entscheide so, wie es am besten zu deiner Gruppe passt.

Wenn ein Charakter außerhalb einer langen Rast eine Stufe aufsteigt, werden seine aktuellen Trefferpunkte sowie sein Trefferpunktmaximum jeweils um die entsprechende Anzahl erhöht, und der Charakter kann auf zusätzliche Attribute und gegebenenfalls Zauberplätze zugreifen, allerdings ohne verbrauchte Zauberplätze zurückzuerhalten.

VARIANTE: AUSBILDUNG FÜR STUFEAUFSTIEGE ERFORDERLICH

Als Regelvariante kannst du verlangen, dass Charaktere zwischen den Abenteuern studieren oder eine Ausbildung absolvieren, ehe sie die Vorzüge einer neuen Stufe erhalten. Dadurch vergeht die Zeit in der Spielwelt langsamer, wodurch deine Kampagne eine realistischere oder düsterere Atmosphäre bekommt.

Wenn du diese Option auswählst, muss ein Charakter nicht nur genügend Erfahrungspunkte für einen Stufenaufstieg sammeln, sondern auch eine bestimmte Anzahl von Tagen mit Training verbringen, bevor er die Klassenmerkmale seiner neuen Stufe erhält. Du kannst entscheiden, ob der Charakter alleine trainieren kann oder einen Ausbilder benötigt.

Die Ausbildungsdauer hängt von der Stufe ab, die erreicht werden soll, wie in der Tabelle „Ausbildung für Stufenaufstiege“ dargestellt. Die Ausbildungskosten gelten für die gesamte Ausbildungsdauer.

AUSBILDUNG FÜR STUFEAUFSTIEGE

Zu erreichende Stufe	Ausbildungs-dauer	Ausbildungs-kosten
2–4	10 Tage	20 GM
5–10	20 Tage	40 GM
11–16	30 Tage	60 GM
17–20	40 Tage	80 GM

STUFEAUFSTIEG OHNE EP

Du kannst auch ganz auf EP verzichten und die Charaktere je nach Anzahl der Spielsitzungen oder bei Erreichen wichtiger Ziele der Geschichte um eine Stufe aufsteigen lassen. Diese Methode des Stufenaufstiegs kann besonders hilfreich sein, wenn deine Kampagne nur wenige Kämpfe oder im Gegenteil so viele Kämpfe enthält, dass das Nachverfolgen der EP ermüdend wird.

AUFSTIEG JE NACH GESCHICHTE

Du kannst den Stufenaufstieg statt von der Anzahl der Sitzungen auch vom Erreichen bestimmter Ziele in der Kampagne abhängig machen. Erreichen die Charaktere eines dieser Ziele, so steigen sie jeweils um eine Stufe auf. Versuche, relevante Kampagnenziele einzuplanen, damit die Charaktere eine ähnliche Stufenaufstiegsrate erreichen wie bei den sitzungsbasierten Aufstiegen.

AUFSTIEG JE NACH SITZUNGEN

Eine gute Rate für Aufstiege je nach Sitzungen wäre folgende: Nach der ersten Spielsitzung erreichen die Charaktere die 2. Stufe, nach der nächsten Sitzung die 3. Stufe und nach zwei weiteren Sitzungen die 4. Stufe. Alle nachfolgenden Stufen werden nach jeweils zwei oder drei Sitzungen erreicht. Ab der 10. Stufe kannst du die Aufstiegsrate beschleunigen, sodass die Charaktere alle ein oder zwei Sitzungen eine neue Stufe erreichen. Dabei wird angenommen, dass eure Sitzungen etwa vier Stunden dauern, Begegnungen verschiedener Schwierigkeitsstufen enthalten und mit einem bedeutsamen Meilenstein wie oben beschrieben enden. Du kannst die Rate anpassen, wenn ihr deutlich kürzere oder längere Sitzungen bevorzugt, und berücksichtigen, wie viel deine Gruppe in einer typischen Sitzung erreicht.



EIN BLOB DER AUSLÖSCHUNG TRIFFT SHARN,
DIE STADT DER TÜRME, IN DER WELT EBERRON.

WERKZEUGKASTEN DES SL

WÄHREND KAPITEL 1 UND 2 DIE GRUNDLAGEN des Spielleitens behandeln, findest du in diesem Kapitel Ratschläge zu Themen, die beim Vorbereiten oder Leiten einer D&D-Spielsitzung auftreten können, sowie Regeln für Abenteuerelemente – von Verfolgungsjagden über Türen bis hin zu Fallen. Ferner enthält das Kapitel Anleitungen dazu, wie du neue Hintergründe, Kreaturen, magische Gegenstände, und Zauber erfindest, um deine Spieler zu unterhalten.

ANSEHEN

Ansehen ist eine optionale Regel, mit der du den Leumund der Charaktere (einzelnen oder als Abenteurergruppe) bei einer bestimmten Gruppe – beispielsweise einer Fraktion, einer Organisation oder Gemeinschaft – nachverfolgen kannst.

Der Ansehen-Wert eines Charakters oder einer Abenteurergruppe beginnt bei 0 und wird dann erhöht, wenn die Charaktere in der Gunst der betreffenden Gruppe steigen. Du kannst mit zunehmendem Ansehen Vorzüge wie Ränge, Titel und Zugriff auf Ressourcen verknüpfen.

Die Spieler verfolgen das Ansehen bei jeder Gruppe, mit der ihre Charaktere zu tun haben, separat nach. Beispiel: Ein Abenteurer könnte auf Basis seiner Interaktion mit verschiedenen Gruppen bei einer Fraktion einen Ansehen-Wert von 5 haben, bei einer anderen einen Ansehen-Wert von 20.

Du kannst Ansehen im Verlauf einer kompletten Kampagne oder innerhalb einzelner Abenteuer verwenden. Im Kampagnenmaßstab könntest du Fraktionen oder Gilden einrichten, denen die Charaktere einzeln oder als Abenteurergruppe beitreten können. Die Charaktere streben nach Rängen und Belohnungen, um Ansehen innerhalb ihrer Organisationen zu erlangen. Im Abenteuermaßstab könntest du entscheiden, dass die Charaktere als Abenteurergruppe einen Ansehen-Wert von mindestens 5 beim Rat benötigen, ehe dieser den Charakteren hinreichend vertraut, um Ressourcen mit ihnen zu teilen.

ANSEHEN ERLANGEN

Nach deinem Ermessen kann ein Charakter oder die Abenteurergruppe auf folgende Arten Ansehen erlangen:

Missionen abschließen: Wenn ein Charakter im Interesse einer Gruppe handelt, wird sein Ansehen-Wert bei dieser Gruppe um 1 erhöht. Schließt er eine Mission ab, die ihm von der Gruppe angetragen wurde oder die ihr direkt nützt, so wird sein Ansehen-Wert um 2 erhöht. Sehr bedeutsame Missionen können den Ansehen-Wert sogar auf einen Schlag um 3 oder 4 erhöhen.

Mit einer Gruppe interagieren: Sobald ein Charakter bei einer Gruppe einen Ansehen-Wert von mindestens 1 erlangt hat, kann er diesen Wert weiter erhöhen, indem er zwischen den Abenteuern kleinere Aufgaben für die Gruppe erfüllt und Zeit mit ihren Mitgliedern verbringt.

Tut er dies an einer Anzahl von Tagen in Höhe seines 10-fachen aktuellen Ansehen-Werts, so wird dieser Wert um 1 erhöht.

VORZÜGE VON ANSEHEN

Verwende folgende Richtlinien, um die Vorzüge erhöhten Ansehens zu bestimmen:

ANERKENNUNG

Ein Charakter mit einem Ansehen-Wert von mindestens 3 bei einer Gruppe ist dort ein respektables Mitglied. Andere Mitglieder der Gruppe sind dem Charakter grundsätzlich freundlich gesinnt und bieten ihm Kost und Logis an, wenn die Umstände dies verlangen.

RANG

Manche Gruppen haben Hierarchien, in denen die Charaktere ihren Ansehen-Werten entsprechend aufsteigen können. Andere Gruppen bieten ehrenhafte Positionen an, auf die die Charaktere sich bewerben können, wenn ihr Ansehen-Wert hoch genug ist. Die Charaktere können Beförderungen erhalten, wenn ihre Ansehen-Werte steigen. Du kannst bestimmte Ansehen-Mindestwerte als Voraussetzung für Rangaufstiege festlegen (wobei es natürlich noch weitere Voraussetzungen geben kann). Lege diese Mindestwerte nach deinem Ermessen fest und erstelle Ränge und Titel für die Gruppen deiner Kampagne.

VORTEILE

Ansehen bei einer Gruppe kann bestimmte Vorzüge bedeuten. Ein Charakter mit einem Ansehen-Wert von mindestens 3 könnte Zugang zu einem verlässlichen Kontakt, einem sicheren Ort oder Zugriff auf Abenteuer-ausrüstung erhalten. Mit einem Ansehen-Wert von mindestens 10 könnte ein Charakter Zugriff auf Tränke und Schriftrollen oder die Möglichkeit erhalten, einen Gefallen oder Verstärkung bei gefährlichen Missionen anzufordern. Ein Charakter mit einem Ansehen-Wert von 50 könnte imstande sein, eine kleine Armee aufzustellen, einen seltenen magischen Gegenstand zu erhalten, auf einen hilfreichen Zauberwirker zurückzugreifen oder Mitgliedern von niedrigerem Status spezielle Missionen zuzuweisen.

ANSEHEN VERLIEREN

Meinungsverschiedenheiten mit Mitgliedern einer Gruppe reichen nicht aus, um Ansehen bei dieser Gruppe zu verlieren. Ernste Vergehen gegen die Gruppe oder ihre Mitglieder können jedoch zum Verlust von Ansehen und Rängen in der Organisation führen. Das Ausmaß des Schadens hängt von der Art des Verstoßes ab und liegt in deinem Ermessen. Der Ansehen-Wert eines Charakters bei einer Gruppe kann nie unter 0 sinken.

STUFENBASIERTES ANSEHEN

Wenn du die Vorteile von Ansehen verwenden willst, ohne Ansehen-Werte nachzuverfolgen, kannst du die Stufe eines Charakters als Kurzform für seinen Ansehen-Wert bei einer Gruppe verwenden und annehmen, dass der Charakter in seiner Laufbahn überwiegend mit dieser Gruppe oder für sie gearbeitet hat. In der Tabelle „Stufenbasiertes Ansehen“ sind Äquivalenzen zwischen Ansehen-Wert und Charakterstufe aufgeführt.

STUFENBASIERTES ANSEHEN

Ansehen-Wert	Charakterstufe
1	1
3	3
10	5
25	11
50	17

BELAGERUNGS AUSRÜSTUNG

Zu Belagerungsausrüstung zählen Gegenstände, die dazu dienen, Burgen und andere ummauerte Befestigungen anzugreifen. Die meisten Belagerungswaffen benötigen Kreaturen, um sie zu bewegen, zu laden, mit ihnen zu zielen und sie abzufeuern.

BALLISTE

Großer Gegenstand

Rüstungsklasse: 15 Trefferpunkte: 50
Ballistenbolzen (Laden und Zielen erforderlich): Fernkampfangriffswurf: +6, Reichweite 36/144 m. Treffer: 16 (3W10) Stichschaden.

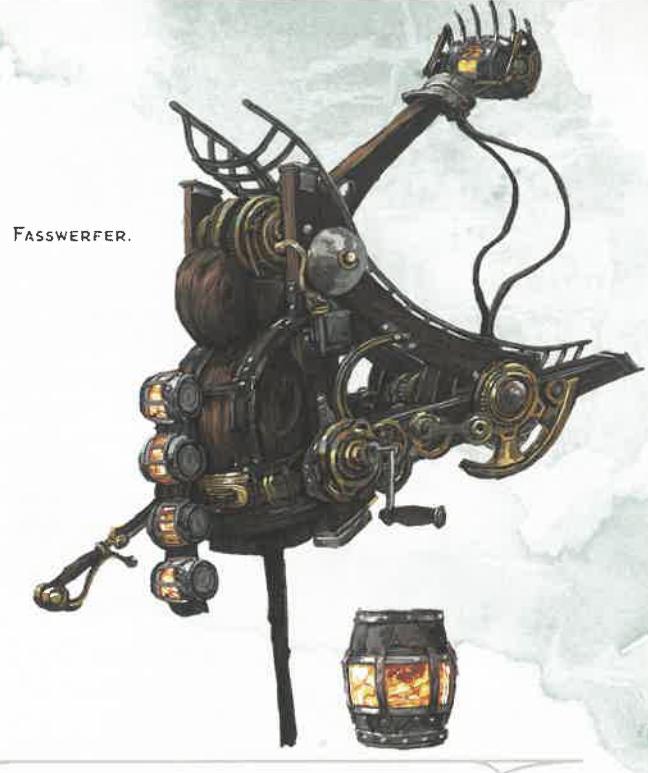
Eine Balliste ist eine enorme Armbrust, die schwere Bolzen verschießt. Zum Laden einer Balliste ist die Verwenden-Aktion erforderlich. Zum Zielen ist eine weitere Verwenden-Aktion erforderlich. Danach kann ein Mitglied der Bedienungsmannschaft die Ballistenbolzen-Aktion ausführen.

BELAGERUNGSTURM

Gigantischer Gegenstand

Rüstungsklasse: 15 Trefferpunkte: 200

Ein Belagerungsturm ist eine mobile Holzkonstruktion mit Balkenrahmen und Lattenwänden. Der Turm kann dank großer hölzerner Räder oder Walzen von Soldaten oder Lasttieren geschoben oder gezogen werden. Er kann von Kreaturen höchstens mittelgroßer Größe verwendet werden, um den oberen Rand von bis zu zwölf Meter hohen Mauern zu erreichen. Eine Kreatur im Turm hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb.



FASSWERFER.

BLITZKANONE

Mittelgroßer Gegenstand

Rüstungsklasse: 19 Trefferpunkte: 30
Blitzkugel (Zielen erforderlich): Fernkampfangriffswurf: +6, Reichweite 90/360 m. Treffer: 22 (4W10) Blitzschaden.

Eine Blitzkanone ist eine kleine Bronzekanone, die arkane Runen trägt und auf einem schweren Stativ montiert ist. Sie verschießt Kugeln aus knisternder Elektrizität. Zum Zielen mit einer Blitzkanone ist die Verwenden-Aktion erforderlich. Danach kann ein Mitglied der Bedienungsmannschaft die Blitzkugel-Aktion ausführen.

FASSWERFER

Großer Gegenstand

Rüstungsklasse: 15 Trefferpunkte: 30
Toxisches Fass (Laden und Zielen erforderlich): Konstitutionsrettungswurf: SG 15, jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von sechs Metern um einen 30 bis 90 Meter vom Fasswerfer entfernten Punkt. Misserfolg: 14 (4W6) Giftschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Mit einem hölzernen Katapult, das auf dem Rücken getragen wird, werden kleine Fässer mit giftigem Gas geschleudert. Zum Laden eines Fasswerfers ist die Verwenden-Aktion erforderlich. Zum Zielen ist eine weitere Verwenden-Aktion erforderlich. Danach kann ein Mitglied der Bedienungsmannschaft die Toxische-Fass-Aktion ausführen.

FLAMMENWERFERWAGEN

Großer Gegenstand

Rüstungsklasse: 19 Trefferpunkte: 100
Flammenwerfer: Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 15, jede Kreatur in einer 18 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. Misserfolg: 14 (4W6) Feuerschaden, und die Kreatur beginnt zu brennen. Erfolg: Nur halber Schaden.

Auf diesen magisch angetriebenen Eisenwagen wurde ein Flammenwerfergeschütz montiert.

Der Wagen bietet Platz für bis zu zwei mittelgroße Kreaturen. Der Zugang erfolgt über eine Eisenluke im Wagenboden. Schmale Schlitze in allen Wagenseiten ermöglichen den Insassen, nach draußen zu sehen. Eine Kreatur im Wagen hat Dreivierteldeckung gegen Angriffe und andere Effekte von außen.

Der Wagen ist auf zwei Besatzungsmitglieder ausgelegt: einen Fahrer und einen Schützen. Der Fahrer kann den Wagen – der eine Bewegungsrate von neun Metern hat – mithilfe der Verwenden-Aktion sowie Hebeln und Pedalen im Inneren bewegen und drehen. Der Schütze kann die Flammenwerfer-Aktion ausführen, um zu zielen und zu feuern.

HÄNGEKESSEL

Großer Gegenstand

Rüstungsklasse: 19 Trefferpunkte: 20
Ausgießen (voller Kessel erforderlich): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 15, jede Kreatur in einem Quadrat mit drei Metern Kantenlänge direkt unter dem Kessel. Misserfolg: 10 (3W6) Feuerschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Ein eiserner Kessel ist so aufgehängt, dass er unkompliziert gekippt werden kann, um seinen Inhalt auszugeßen. Ein geleerter Kessel muss nachgefüllt werden, um ihn erneut einsetzen zu können. Zum Füllen des Kessels sind drei Verwenden-Aktionen erforderlich. Danach kann ein Mitglied der Bedienungsmannschaft die Ausgießen-Aktion ausführen.

Die Kessel werden meist mit siedendem Öl gefüllt, können aber auch andere Substanzen wie Säure oder grünen Schleim (siehe „Gefahren“ in diesem Kapitel) enthalten, was zu anderen Effekten führt.

KANONE

Großer Gegenstand

Rüstungsklasse: 19 Trefferpunkte: 75
Kanonenkugel (Laden und Zielen erforderlich): Fernkampfangriffswurf: +6, Reichweite 180/720 m. Treffer: 44 (8W10) Wuchtschaden.

Bei einer Kanone wird Schießpulver oder arkane Energie verwendet, um schwere Eisenkugeln mit zerstörerischer Geschwindigkeit zu verschießen. Eine Kanone ist normalerweise an einem Holzrahmen mit Rädern befestigt. Zum Laden einer Kanone ist die Verwenden-Aktion erforderlich. Zum Zielen ist eine weitere Verwenden-Aktion erforderlich. Danach kann ein Mitglied der Bedienungsmannschaft die Kanonenkugel-Aktion ausführen.

MANGE

Großer Gegenstand

Rüstungsklasse: 15 Trefferpunkte: 100
Mangenstein (Laden und Zielen erforderlich): Fernkampfangriffswurf: +5, Reichweite 60/240 m (kann keine Ziele im Abstand von bis zu 18 Metern treffen). Treffer: 27 (5W10) Wuchtschaden.

Eine Mange ist ein Katapult, das schwere Geschosse in einem hohen Bogen schleudert, um Ziele hinter Mauern treffen zu können. Zum Laden einer Mange sind zwei Verwenden-Aktionen erforderlich. Zum Zielen sind zwei weitere Verwenden-Aktionen erforderlich. Danach kann ein Mitglied der Bedienungsmannschaft die Mangenstein-Aktion ausführen.

RAMME

Großer Gegenstand

Rüstungsklasse: 15 Trefferpunkte: 100
Ramme (Positionieren erforderlich): Nahkampfangriffswurf: +8, Reichweite 1,5 m. Treffer: 16 (3W10) Wuchtschaden.

Eine Ramme besteht aus einem schweren Baumstamm, der mit Ketten an zwei Dachbalken in einer beweglichen Galerie aufgehängt ist. Der Baumstamm ist mit Eisen beschlagen und dient zum Einschlagen von Türen und Barrikaden. Zum Positionieren einer Ramme sind drei Verwenden-Aktionen erforderlich. Danach kann ein Mitglied der Bedienungsmannschaft die Rammen-Aktion ausführen.

Das Dach der Galerie gibt der Bedienungsmannschaft vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von oben.

TRIBOCK

Riesiger Gegenstand

Rüstungsklasse: 15 Trefferpunkte: 150
Tribockstein (Laden und Zielen erforderlich): Fernkampfangriffswurf: +5, Reichweite 90/360 m (kann keine Ziele im Abstand von bis zu 18 Metern treffen). Treffer: 44 (8W10) Wuchtschaden.

Ein Tribock ist ein Katapult, das seine Geschosse in einem hohen Bogen schleudert, um Ziele hinter Mauern treffen zu können. Zum Laden eines Tribocks sind zwei Verwenden-Aktionen erforderlich. Zum Zielen sind zwei weitere Verwenden-Aktionen erforderlich. Danach kann ein Mitglied der Bedienungsmannschaft die Tribockstein-Aktion ausführen.



MANGE.

BABA YAGA ERFINDET EINE NEUE
KREATUREN – EINE FEUERSPEIENDE
RIESENKRÖTE!



EINE KREATUR ERSCHAFFEN

Verwende die Ansätze und Beispiele in den folgenden Abschnitten, um individuelle Kreaturen für dein Spiel zu erschaffen.

GERINGFÜGIGE ANPASSUNGEN

Du kannst die Details des Erscheinungsbilds einer Kreatur nach Belieben anpassen und auch alle folgenden Elemente des Wertekastens eines Monsters ändern, ohne die Funktionsweise zu beeinträchtigen:

GRÖSSE UND KREATURENTYP

Du kannst Größe und Typ einer Kreatur nach Belieben verändern. Beispiel: Du kannst den Wertekasten des **Ogers** für einen menschlichen Schläger verwenden – mach dazu aus dem Riesen von großer Größe einfach einen Humanoiden von mittelgroßer Größe.

ATTRIBUTSWERTE

Du kannst normalerweise die Werte für Intelligenz, Weisheit und Charisma einer Kreatur frei ändern, sofern das jeweilige Attribut nicht zum Zauberwirken verwendet wird. Beispiel: Der Wertekasten eines **Schwarzen Blobs** könnte auch ein intelligentes fremdweltliches Wesen repräsentieren, wenn du seine Werte für Intelligenz und Charisma auf etwa 10 erhöhest. Die Werte für Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution solltest du hingegen unverändert lassen.

Andernfalls können sich Angriffsbonus, Schaden, Rüstungsklasse oder Trefferpunkte eines Monsters und damit sein Herausforderungsgrad ändern.

SPRACHEN

Du kannst manche oder alle Sprachen ändern, die die Kreatur kennt. Vielleicht willst du Sprachen hinzufügen, wenn du eine Kreatur intelligent gemacht hast, die es vorher nicht war. Du könntest auch Telepathie oder andere Kommunikationsformen hinzufügen.

ÜBUNG

Du kannst eine Kreatur in beliebigen Fertigkeiten geübt sein lassen und ihr Expertise geben, wenn sie besonders sachkundig sein soll. Soll eine Kreatur beispielsweise gut darin sein, sich zu verstecken, so gib ihr Expertise in der Fertigkeit Heimlichkeit. Wenn ihre scharfen Sinne sie zu einem versierten Spurenleser machen oder anderweitig gut darin sein lassen, verdeckte Gegner aufzuspüren, gib ihr Expertise in der Fertigkeit Wahrnehmung. (Du kannst auch ihren Weisheitswert erhöhen, wie oben erwähnt.)

Auch die Übung eines Monsters in Rettungswürfen kannst du ändern. Wenn es keine hat, kannst du eine oder zwei hinzufügen.

SINNE

Blindsight, Dunkelsicht, Erschütterungssinn und Wahrer Blick haben keine Auswirkungen auf den Herausforderungsgrad einer Kreatur. Du kannst diese Sinne nach Belieben hinzufügen oder entfernen.

ZAUBER

Wenn ein Wertekasten Zauber aufweist, kannst du jeden davon durch einen anderen Zauber desselben Grades ersetzen. Vermeide allerdings, einen Schadenszauber durch einen Zauber zu ersetzen, der keinen Schaden bewirkt, und umgekehrt.

ANGRIFFE

Du kannst Namen und Stil eines Angriffs ebenso ändern wie die jeweilige Schadensart. Beispiel: Du kannst ein gewöhnliches **Skelett** zu einem Eisskelett machen, das Kälteschaden bewirkt, wenn es die Charaktere mit seiner Eisklinge trifft oder Eisscherben auf sie schleudert.

RESISTENZEN UND IMMUNITÄTEN

Wenn eine Kreatur keine Resistenzen oder Immunitäten gegen mindestens eine Schadensart hat, kannst du ihm solche in Bezug auf eine oder zwei Schadensarten geben. Bei vorhandenen Resistenzen oder Immunitäten kannst du die Schadensart ändern.

MERKMALE

Du kannst den Wertekasten einer Kreatur um Kreaturenmerkmale ergänzen, um Aspekte ihrer Natur zu berücksichtigen. In der Liste „Kreaturenmerkmale“ findest du Beispielmerkmale.

Außerdem kannst du auch Merkmale aus anderen Wertekästen im *Monsterhandbuch* verwenden, sofern sie nicht die Trefferpunkte der Kreatur beeinflussen, ihr temporäre Trefferpunkte geben oder die Höhe des Schadens verändern, den sie anderen Kreaturen zufügt.

KREATURENMERKMAL

Abneigung gegen Feuer: Wenn die Kreatur Feuerschaden erleidet, ist sie bis zum Ende ihres nächsten Zugs bei Angriffswürfen und Attributwürfen im Nachteil.

Auflösung: Wenn die Kreatur stirbt, zerfällt ihre Leiche nebst ihrem nichtmagischen Besitz zu Staub. Hat sie magische Gegenstände besessen, so verbleiben diese in ihrem Bereich.

Bauchrednerei: Wann immer die Kreatur spricht, kann sie einen Punkt im Abstand von bis zu neun Metern von sich auswählen, und ihre Stimme erschallt dann von diesem Punkt aus.

Belagerungsmonster: Die Kreatur fügt Gegenständen und Gebäuden den doppelten Schaden zu.

Dimensionale Störung: Störende Energie geht in einer Ausströmung von neun Metern von der Kreatur aus. Andere Kreaturen können sich nicht in diesen Bereich oder aus ihm heraus teleportieren. Jeder solche Versuch ist vergeudet.

Düsterer Schleier: Unsichtbare Energie aus dem Schattensaum geht in einer Ausströmung von sechs Metern von der Kreatur aus. Andere Kreaturen in diesem Bereich sind bei Charismawürfen und Charismarettungswürfen im Nachteil.

Feenblut: Die Kreatur ist bei Rettungswürfen zum Vermeiden oder Beenden des Zustands Bezaubert im Vorteil, und sie kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Gesandter von Juiblex: Wenn die Kreatur stirbt, stößt ihre Leiche eine feindlich gesinnte **Ockergallerie** im selben Bereich aus.

Gifttoleranz: Die Kreatur ist bei Rettungswürfen zum Vermeiden oder Beenden des Zustands Vergiftet im Vorteil.

Jünger der Neun Höllen: Wenn die Kreatur stirbt, stößt ihre Leiche ein feindlich gesinntes **Teufelchen** im selben Bereich aus.

Kampfbereitschaft: Die Kreatur ist bei Initiativwürfen im Vorteil.

Licht: Die Kreatur spendet in einem Radius von drei Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht. Sie kann dieses Licht als Bonusaktion unterdrücken oder erneut leuchten lassen. Wenn die Kreatur stirbt, erlischt das Licht.

Resonante Verbindung: Die Kreatur hat eine übernatürliche Verbindung mit einer anderen Kreatur oder einem Gegenstand und kennt den kürzesten Weg dorthin, sofern die beiden sich im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern voneinander befinden.

Slaad-Wirt: Wenn die Kreatur stirbt, bricht aus ihren Eingeweiden eine feindlich gesinnte **Slaad-Larve** hervor und befindet sich dann im selben Bereich.

Standfest: Die Kreatur ist gegen den Zustand Verängstigt immun, solange sie einen Verbündeten sehen kann, der sich im Abstand von bis zu neun Metern von ihr befindet.

Stimmen nachahmen: Die Kreatur kann Tierlaute und menschliche Stimmen nachahmen. Ein Kreatur, die diese Geräusche hört, erkennt sie als Imitation, sofern sie einen SG-14-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht.

Telepathische Bindung: Die Kreatur ist psychisch mit einer anderen Kreatur verbunden. Wenn beide sich auf derselben Existenzebene befinden, können sie telepathisch miteinander kommunizieren.

Telepathischer Schleier: Die Kreatur ist gegen alle Effekte zum Erspüren von Emotionen oder zum Lesen von Gedanken sowie gegen alle Zauber der Schule der Erkenntnismagie immun. Als Bonusaktion kann die Kreatur dieses Merkmal unterdrücken oder reaktivieren.

Tierflüsterer: Die Kreatur kann mit Tieren kommunizieren, als sprächen sie eine gemeinsame Sprache.

Todesverwünschung: Wenn die Kreatur stirbt, wird eine zufällige Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von ihr zum Ziel des Zaubers **Verderben** (Rettungswurf-SG 13), der für seine volle Wirkungsdauer bestehen bleibt.

Wildes Talent: Wähle einen Zaubertrick aus. Die Kreatur kann diesen Zaubertrick ohne Zauberkomponenten wirken und verwendet Intelligenz, Weisheit oder Charisma als Attribut zum Zauberwirken.

Zorn des Kriegers: Die Kreatur ist bei Nahkampfangriffswürfen gegen blutige Kreaturen im Vorteil.

Zutritt verwehren: Die Kreatur kann keine Behausung betreten, ohne von einem der Bewohner eingeladen worden zu sein.

DU KÖNNTEST DEN HINTERGRUND
DES SEEMANNS ÄNDERN, UM DIE
JUGEND EINES CHARAKTERS AUF
DEN MEEREN VON GREYHAWK
WIDERZUSPIEGELN.



EINEN HINTERGRUND ERSCHAFFEN

Der Hintergrund eines Charakters repräsentiert, was der Charakter vor seinem Abenteurerleben getan hat. Du kannst einen eigenen Hintergrund erstellen oder einen vorhandenen aus dem Spielerhandbuch anpassen, um bestimmte Themen deiner Kampagne oder Elemente deiner Spielwelt zu erfassen. Du kannst auch einen Hintergrund erstellen, um einem Spieler beim Ausgestalten der Geschichte zu helfen, die er für seinen Charakter im Sinn hat.

In diesem Abschnitt findest du eine schrittweise Anleitung zum Erstellen von Hintergründen wie denen im Spielerhandbuch, die genau zu deiner Spielwelt und den Helden darin passen.

1. WÄHLE ATTRIBUTE AUS

Wähle drei Attribute aus, die zum Hintergrund passen:

Stärke oder Geschicklichkeit: Diese Attribute eignen sich für Hintergründe mit körperlichem Training.

Konstitution: Dieses Attribut ist ideal bei Hintergründen, die mit Ausdauer oder ausgedehnten Phasen von Aktivität zu tun haben.

Intelligenz oder Weisheit: Eines oder beide Attribute eignen sich für Hintergründe, die sich auf geistige oder spirituelle Themen fokussieren.

Charisma: Dieses Attribut ist für Hintergründe geeignet, die mit Auftritten oder sozialer Interaktion zu tun haben.

2. WÄHLE EIN TALENT AUS

Wähle ein Talent aus der Kategorie „Herkunft“ aus. Im Spielerhandbuch findest du Beispiele für Herkunftstalente.

3. WÄHLE FERTIGKEITEN AUS, IN DENEN DER CHARAKTER GEÜBT IST

Wähle zwei Fertigkeiten aus, die zum Hintergrund passen. Zwischen den Fertigkeiten, in denen der Charakter durch einen Hintergrund geübt ist, und den durch sie erhöhten Attributwerten muss kein Zusammenhang bestehen.

4. WÄHLE EINE ÜBUNG IM UMGANG MIT WERKZEUG AUS

Wähle ein Werkzeug aus, das im Rahmen des Hintergrunds verwendet wird oder gemeinhin damit assoziiert ist.

5. WÄHLE AUSRÜSTUNG AUS

Stelle ein Ausrüstungspaket im Wert von 50 GM (einschließlich nicht investierten Golds) zusammen. Schließe dabei weder Kriegswaffen noch Rüstung ein, da die Charaktere beides durch ihre Klassenauswahlen erhalten.

EINEN MAGISCHEN GEGENSTAND ERSCHAFFEN

Die magischen Gegenstände in Kapitel 7 sind nur eine kleine Auswahl der magischen Schätze, die die Charaktere im Verlauf ihrer Abenteuer entdecken können. Anhand der Richtlinien in diesem Abschnitt kannst du diese magischen Gegenstände anpassen oder aber neue erschaffen.

Regeln für Charaktere zum Herstellen magischer Gegenstände findest du in Kapitel 7.

EINEN MAGISCHEN GEGENSTAND ANPASSEN

Du kannst einen neuen magischen Gegenstand erschaffen, indem du mindestens einen vorhandenen anpasst. In den folgenden Abschnitten findest du Vorschläge.

VERÄNDERTE FÄHIGKEITEN

Eine Fähigkeit kann durch eine ähnliche Fähigkeit ersetzt werden. Beispiel: Ein *Trank des Kletterns* könnte zu einem *Trank des Schwimmens* werden.

VERÄNDERTE FORM

Du kannst die Form eines magischen Gegenstands verändern, während du seine Eigenschaften beibehältst. Beispiel: Du könntest einen *Ring des Widders* in einen Zauberstab verwandeln oder einen *Umhang des Schutzes* in einen anderen Gegenstand, der getragen wird (wie ein Diadem), ohne die Eigenschaften des Gegenstands zu verändern.

VERÄNDERTE SCHADENSARTEN

Ein Gegenstand, der Schaden einer bestimmten Art bewirkt, könnte stattdessen Schaden einer anderen Art bewirken. Beispiel: Ein Schwert *Flammenzunge* könnte Blitz- statt Feuerschaden bewirken.

GEGENSTÄNDE KOMBINIEREN

Du kannst die Eigenschaften von zwei magischen Gegenständen derselben Seltenheit in einem einzelnen Gegenstand kombinieren, sofern höchstens einer der ursprünglichen Gegenstände Einstimmung erfordert. Beispiel: Du könntest die Eigenschaften eines *Helms des Sprachenverständens* sowie die eines *Helms der Telepathie* in einem einzelnen Helm kombinieren. Dadurch wird der Gegenstand mächtiger (und seine Seltenheit wird wahrscheinlich erhöht), doch dein Spiel wird dadurch nicht beeinträchtigt.

BESONDERE MERKMALE UND INTELLIGENZ

Wenn du magischen Gegenständen interessante Geschichten, unbedeutendere Eigenschaften, Eigenarten oder Intelligenz geben möchtest, findest du in Kapitel 7 passende Regeln.

EINEN NEUEN GEGENSTAND ERSCHAFFEN

Wenn es nicht ausreicht, einen Gegenstand zu verändern, kannst du auch einen ganz neuen erschaffen.

Ein magischer Gegenstand sollte entweder einen Charakter zu etwas befähigen, was er sonst nicht tun kann, oder eine bereits vorhandene Fähigkeit des Charakters

verbessern. Beispiel: Ein *Ring des Springens* lässt seinen Träger weiter springen. Er verbessert damit etwas, was ein Charakter bereits tun kann. Ein *Ring des Widders* gibt einem Charakter hingegen die Fähigkeit, Energieschaden zu bewirken.

Je einfacher dein Ansatz ist, desto leichter wird es einem Charakter fallen, den Gegenstand im Spiel zu verwenden. Du kannst dem Gegenstand Ladungen geben, vor allem dann, wenn er verschiedene Fähigkeiten hat. Du kannst aber auch entscheiden, dass der Gegenstand immer aktiv ist oder täglich eine bestimmte Anzahl von Malen verwendet werden kann, um seine Handhabung einfacher zu halten.

MACHTSTUFE

Wenn du einen Gegenstand so gestaltest, dass ein Charakter damit beispielsweise töten kann, was immer er trifft, dann bringt dieser Gegenstand dein Spiel wahrscheinlich aus der Balance. Andererseits stellt ein Gegenstand, dessen Nutzen sich kaum bemerkbar macht, keine große Belohnung dar.

Verwende die Tabelle „Macht magischer Gegenstände nach Seltenheit“ als Leitfaden, um zu ermitteln, wie mächtig ein magischer Gegenstand auf Basis seiner Seltenheit sein sollte.

MACHT MAGISCHER GEGENSTÄNDE NACH SELTENHEIT

Seltenheit	Max. Zaubergrad	Max. Bonus
Gewöhnlich	1	-
Ungewöhnlich	3	+1
Selten	5	+2
Sehr selten	8	+3
Legendär	9	+4

Maximaler Zaubergrad: Diese Tabellenspalte gibt an, welchem Zaubergrad der Effekt des Gegenstands (in Form einer einmal täglich oder ähnlich begrenzt zu verwendenden Eigenschaft) entsprechen sollte. Beispiel: Ein gewöhnlicher magischer Gegenstand könnte einmal täglich (oder grundsätzlich nur einmal, falls es sich um einen Verbrauchsgegenstand handelt) den Effekt eines Zaubers des 1. Grades bieten. Seltene, sehr seltene oder legendäre magische Gegenstände könnten ihrem Besitzer erlauben, einen Zauber niedrigen Grades häufiger zu wirken.

Maximaler Bonus: Wenn ein Gegenstand einen statischen Bonus auf RK, Angriffswürfe, Rettungswürfe oder Attributwürfe bietet, findest du in dieser Spalte Vorschläge, welcher Bonus jeweils zur Seltenheit des Gegenstands passt.

EINSTIMMUNG

Entscheide, ob der Gegenstand Einstimmung durch einen Charakter erfordert, damit seine Eigenschaften verwendet werden können. Erwäge die folgenden Richtlinien:

Gemeinsame Nutzung begrenzen: Wenn nicht erwünscht ist, dass alle Charaktere in einer Abenteurergruppe die Vorzüge eines Gegenstand nutzen können, sollte der Gegenstand Einstimmung erfordern.

Horten begrenzen: Wenn der Gegenstand einen Bonus gewährt, den auch andere Gegenstände gewähren, sollte der Gegenstand Einstimmung erfordern, damit die Charaktere nicht zu viele dieser Gegenstände horten.

Die Zauberforschungen führen in unerwartete Richtungen: Ringelrun erschafft unbeabsichtigt ein fliegendes Gallertwürfelchen.



EINEN ZAUBER ERSCHAFFEN

Wenn du einen neuen Zauber erschaffst, nutze vorhandene Zauber als Beispiele. Folgende Aspekte solltest du beachten:

Name: Der Zauber braucht einen einmaligen Namen.

Balance: Wenn der Zauber so gut ist, dass ein Zauberwirker ihn ständig wirken wollen würde, ist er wahrscheinlich zu mächtig für seinen Grad.

Identität: Achte darauf, dass der Zauber zur Identität der Personen passt, die ihn wirken können. Beispielsweise wirken Magier und Zauberer normalerweise keine Heilzauber.

Wirkungsdauer, Reichweite und Bereich des Zaubers:

Je nach Zauber können längere Wirkungsdauern, höhere Reichweiten oder größere Wirkungsbereiche einen schwächeren Effekt aufwerten.

Nützlichkeit: Vermeide Zauber, deren Anwendung zu begrenzt ist, indem sie beispielsweise nur gegen Schlichte wirken. Nur wenige Charaktere würden sich die Mühe machen, solche Zauber zu erlernen und vorzubereiten.

ZAUBERSCHADEN

Orientiere dich bei Zaubern, die Schaden bewirken, an der Tabelle „Zauberschaden“, um zu ermitteln, wie viel Schaden je nach Zaubergrad etwa angemessen ist. In der Tabelle wird angenommen, dass der Zauber bei einem erfolgreichen Rettungswurf oder einem misslungenen Angriff nur halb so viel Schaden bewirkt. Wenn dein Zauber bei einem erfolgreichen Rettungswurf gar keinen Schaden bewirkt, kannst du den Schaden um 25 Prozent erhöhen.

Du kannst andere Schadenswürfel als die in der Tabelle angegebenen verwenden, sofern der durchschnittliche Schaden etwa gleich bleibt. Beispiel: Du könntest den Schaden eines Zaubertricks von 1W10 (Durchschnitt: 5,5) zu 2W4 (Durchschnitt: 5) ändern, was den maximalen Schaden verringert und ein Durchschnittsergebnis wahrscheinlicher macht.

ZAUBERSCHADEN

Zaubergrad	Ein Ziel	Mehrere Ziele
Zaubertrick	1W10	1W6
1	2W10	2W6
2	3W10	3W6
3	5W10	6W6
4	6W10	7W6
5	7W10	8W6
6	10W10	11W6
7	11W10	12W6
8	12W10	13W6
9	15W10	16W6

HEILZAUBER

Du kannst die Tabelle „Zauberschaden“ auch verwenden, um zu ermitteln, wie viele Trefferpunkte ein Heilzauber wiederherstellt. Ein Zaubertrick sollte keine Heilung bieten.

FALLEN

Fallen sollten sparsam verwendet werden, sonst verlieren sie ihren Reiz. Eine verborgene Fallgrube kann eine spannende Überraschung sein, doch zu viele Fallen in einem Abenteuer können Spieler übermäßig vorsichtig werden lassen und das Spiel bremsen.

Die besten Fallen sind kurze Ablenkungen, die fähige Charaktere in kurzer Zeit überwinden können – oder tödliche Rätsel, die Geistesgegenwart und Teamarbeit erfordern. Fallen, die nicht entdeckt werden können, aber unausweichlich sind, machen selten Spaß.

ELEMENTE EINER FALLE

Die Beschreibung einer Falle enthält nach ihrem Namen folgende Elemente:

Charakterstufen und Schadensgrad: Eine Falle wird danach eingestuft, ob sie für Charaktere bestimmter Stufen lästig oder tödlich ist. Eine lästige Falle fügt Charakteren der angegebenen Stufen wahrscheinlich keine nennenswerten Schäden zu, wohingegen eine tödliche Falle für Charaktere der angegebenen Stufen eine ernste Bedrohung darstellt.

Auslöser: Fallen werden häufig ausgelöst, wenn jemand einen bestimmten Bereich betritt oder einen Gegenstand berührt. Dies könnte zum Beispiel geschehen, wenn eine Druckplatte betreten, ein Stolperdraht berührt, ein Türknauf gedreht oder der falsche Schlüssel in ein Schloss gesteckt wird.

Wirkungsdauer: Manche Fallen haben Wirkungsdauern, die in Runden, Minuten oder Stunden ausgedrückt werden. Bei anderen ist angegeben, dass ihre Effekte bestehen bleiben, bis die Fallen zerstört oder gebannt werden. Wenn die Wirkungsdauer einer Falle „unmittelbar“ lautet, wird ihr Effekt sofort angewendet. Wird eine Falle nach ihrem Auslösen zurückgesetzt, so ist dies im Eintrag vermerkt. Andernfalls ist die Falle inaktiv, nachdem sie einmal ausgelöst wurde.

Sei vorsichtig, wenn du Charaktere mit niedrigeren Stufen als dem angegebenen Stufenbereich mit der jeweiligen Falle konfrontierst. Eine Falle, die im angegebenen Stufenbereich lästig ist, kann für Charaktere mit niedrigeren Stufen durchaus tödlich sein.

BEISPIELFALLEN

Die Fallen sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

EINSTÜRZENDE DECKE

Tödliche Falle (Stufen 1–4)

Auslöser: Eine Kreatur löst einen Stolperdraht aus

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Diese Falle funktioniert mit einem Stolperdraht und lässt einen instabilen Deckenabschnitt einstürzen. Der Stolperdraht verläuft 7,5 Zentimeter über dem Boden und verbindet zwei schwache Stützen, die umkippen, wenn am Draht gezogen wird.

Die erste Kreatur, die in den Stolperdraht läuft, lässt die Stützen umkippen, woraufhin der instabile Deckenabschnitt einstürzt. Jede Kreatur unter dem Deckenabschnitt muss

einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 11 (2W10) Wuchtschaden, anderenfalls die Hälfte. Die Trümmer des Einsturzes machen den Bereich der Falle zu schwierigem Gelände.

Entdecken und entschärfen: Eine Kreatur kann mit der Suchen-Aktion den Bereich der Falle untersuchen und einen SG-11-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie den Stolperdraht und den instabilen Deckenabschnitt. Ein entdeckter Stolperdraht kann problemlos zerschnitten oder umgangen werden (kein Attributwurf erforderlich).

Auf höheren Stufen: Du kannst die Falle für höhere Stufen hochskalieren, indem du Schaden und Rettungswurf-SG erhöhst, wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Stufen	Wuchtschaden	Rettungswurf-SG
5–10	22 (4W10)	15
11–16	55 (10W10)	17
17–20	99 (18W10)	19

FALLENDES NETZ

Lästige Falle (Stufen 1–4)

Auslöser: Eine Kreatur löst einen Stolperdraht aus
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein fallendes Netz funktioniert mit einem Stolperdraht. Ein an der Decke befestigtes, mit Gewichten versehenes, neun Quadratmeter großes Netz fällt herab. Der Stolperdraht verläuft 7,5 Zentimeter über dem Boden und verbindet zwei Säulen oder Bäume.

Die erste Kreatur, die in den Stolperdraht läuft, lässt das Netz herabfallen. Das Ziel muss einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es ist festgesetzt, bis es entkommt. Der Rettungswurf gelingt automatisch, wenn das Ziel von mindestens riesiger Größe ist. Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um einen SG-10-Stärkewurf (Athletik) auszuführen. Bei einem Erfolg befreit sie sich selbst oder eine andere Kreatur in Reichweite aus dem Netz.

Entdecken und entschärfen: Eine Kreatur kann mit der Suchen-Aktion den Bereich der Falle untersuchen und einen SG-11-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie den Stolperdraht und das aufgehängte Netz. Ein entdeckter Stolperdraht kann problemlos zerschnitten oder umgangen werden (kein Attributwurf erforderlich).

Das Netz zerstören: Werden die Trefferpunkte des Netzes auf 0 verringert, so wird jede darin gefangene Kreatur befreit (Spielerwerte des Netzes siehe Spielerhandbuch).

Die Falle legen: Eine Kreatur mit Diebeswerkzeug und allen Komponenten der Falle (einschließlich Netz) kann versuchen, diese Falle zu legen, indem sie einen SG-13-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) besteht. Jeder Versuch, diese Falle zu legen, dauert zehn Minuten.

Auf höheren Stufen: Du kannst die Falle für höhere Stufen hochskalieren, indem du das Gewicht des Netzes erhöhst. Dadurch erhöhen sich Rettungswurf-SG und SG des Stärkewurfs (Athletik) wie folgt: SG 12 auf den Stufen 5–10, SG 14 auf den Stufen 11–16, SG 16 auf den Stufen 17–20.

FEUERWIRKENDE STATUE

Tödliche Falle (Stufen 1–4)

Auslöser: Eine Kreatur betritt eine Druckplatte

Wirkungsdauer: Unmittelbar, und die Falle wird zu Beginn des nächsten Zugs zurückgesetzt

Wenn eine Kreatur die Druckplatte dieser Falle in einem Zug erstmals betritt oder den Zug darauf beginnt, atmet eine Statue in der Nähe magische Flammen in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Die Statue kann ein beliebiges Erscheinungsbild haben, beispielsweise das eines Drachen oder eines Magiers. Jede Kreatur im Kegel muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 11 (2W10) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Entdecken und entschärfen: Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura von Hervorrufungsmagie um die Statue. Eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Statue kann diese mit der Suchen-Aktion untersuchen und einen SG-10-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie eine winzige Glyphe an der Statue. Wenn die Glyphe gefunden wurde, kann ein Charakter sie mit der Studieren-Aktion untersuchen und einen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen. Bei einem Erfolg erkennt er, dass die Glyphe „Feuer“ bedeutet. Ein Charakter kann als Aktion ein scharfes Werkzeug verwenden, um die Glyphe zu entfernen und damit die Falle zu entschärfen.

Eine Kreatur kann mit der Suchen-Aktion den Bodenabschnitt untersuchen, in dem sich die Druckplatte befindet, und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie die Druckplatte. Wird ein Eisennagel oder ein ähnliches Objekt unter der Druckplatte platziert, so kann sie nicht ausgelöst werden.

Auf höheren Stufen: Du kannst die Falle für höhere Stufen hochskalieren, indem du den Schaden erhöhst und den Wirkungsbereich vergrößerst, wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Stufen	Feuerschaden	Wirkungsbereich
5–10	22 (4W10)	9 m (Kegel)
11–16	55 (10W10)	18 m (Kegel)
17–20	99 (18W10)	36 m (Kegel)

ROLLENDER STEIN

Tödliche Falle (Stufen 11–16) oder lästige Falle (Stufen 17–20)

Auslöser: Eine Kreatur betritt eine Druckplatte

Wirkungsdauer: Bis der Stein nicht mehr rollt

Wenn eine Kreatur eine verborgene Druckplatte betritt, wird eine massive Steinkugel mit einem Radius von 1,5 Metern aus einem Geheimfach entlassen und beginnt zu rollen. Der Stein und alle Kreaturen in der Nähe würfeln Initiative aus. Dabei hat der Stein einen Bonus von +8 auf seinen Initiativwurf.

Der Stein bewegt sich in seinem Zug 18 Meter weit in eine Richtung und ändert den Kurs, wenn er von einem Hindernis umgelenkt wird. Er kann sich durch den Bereich von Kreaturen bewegen und umgekehrt. Der Bereich des Steins gilt als schwieriges Gelände. Wann immer der Stein sich in einem Zug erstmals durch den Bereich einer Kreatur bewegt oder eine Kreatur den Bereich des Steins betritt, während dieser rollt, muss die Kreatur einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 55 (10W10) Wuchtschaden, wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Der Stein stoppt, wenn er auf eine Wand oder eine ähnliche Barriere trifft. Er kann nicht um Ecken rollen. Findige Baumeister versehen die Gänge ihrer Gewölbe jedoch mit Kurven, sodass der Stein weiterrollen kann.

Entdecken und entschärfen: Eine Kreatur kann als Studieren-Aktion den Bodenabschnitt mit der Druckplatte untersuchen und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführen. Bei einem Erfolg erkennt sie den Zweck der Druckplatte. Wird ein Eisennagel oder ein ähnliches Objekt unter der Druckplatte platziert, so kann sie nicht ausgelöst werden.

Den Stein zerstören: Der Stein ist ein großer Gegenstand, besitzt eine RK von 17, 100 TP, einen Schadensschwellenwert von 10 und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

Den Stein verlangsamen: Eine Kreatur kann als Aktion mit einem SG-20-Stärkewurf (Athletik) versuchen, den Stein zu verlangsamen. Bei einem Erfolg wird die Strecke, die der Stein in seinem Zug zurücklegt, um 4,5 Meter verringert. Wenn diese Strecke auf 0 sinkt, stoppt der Stein und stellt keine Bedrohung mehr dar.

STACHELGRUBE

Tödliche Falle (Stufen 1–4)

Auslöser: Eine Kreatur betritt die Abdeckung der Fallgrube

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Diese Grube ist drei Meter tief und hat eine mit Scharnieren versehene Abdeckung, deren Material identisch mit dem des umgebenden Bodens ist. Wenn eine Kreatur den Deckel betritt, schwingt dieser auf wie eine Falltür, sodass die Kreatur auf den Boden der Grube stürzt, der mit angespitzten Pfählen aus Holz oder Metall versehen ist. Danach bleibt die Abdeckung geöffnet.

Eine Kreatur, die in die Grube stürzt, landet auf dem Boden und erleidet 3 (1W6) Wuchtschaden durch den Sturz plus 9 (2W8) Stichschaden durch die Stacheln.

Entdecken und entschärfen: Eine Kreatur kann als Studieren-Aktion den Bodenabschnitt mit der Abdeckung untersuchen und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie die Fallgrube. Wenn die verborgene Fallgrube entdeckt wurde, kann ein Nagel oder ein ähnliches Objekt zwischen Abdeckung und Boden verkeilt werden, sodass sich die Abdeckung nicht mehr öffnen und daher gefahrlos überquert werden kann. Die Abdeckung kann auch mithilfe des Zaubers *Arkanes Schloss* oder ähnlicher Magie geschlossen gehalten werden.

Entkommen: Eine Kreatur benötigt eine Kletterbewegungsrate, Kletterausstattung oder Magie wie den Zauber *Spinnenklettern*, um die glatten Wände der Fallgrube zu erklimmen. Du kannst es einfacher machen, aus der Grube zu entkommen, indem du die Wände mit Rissen versiehst, in denen eine Kreatur Halt mit Händen und Füßen finden kann.

Auf höheren Stufen: Du kannst die Falle für höhere Stufen hochskalieren, indem du die Grube tiefer machst und den Schaden erhöhst wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Stufen	Grubentiefe	Schaden
5–10	9 m	13 (3W8) Stich plus 10 (3W6) Wucht
11–16	18 m	36 (8W8) Stich plus 21 (6W6) Wucht
17–20	36 m	57 (13W8) Stich plus 42 (12W6) Wucht

VERBORGENE FALLGRUBE

Lästige Falle (Stufen 1–4)

Auslöser: Eine Kreatur betritt die Abdeckung der Fallgrube

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Diese Grube ist drei Meter tief und hat eine mit Scharnieren versehene Abdeckung, deren Material identisch mit dem des umgebenden Bodens ist. Wenn eine Kreatur die Abdeckung betritt, schwingt diese auf wie eine Falltür, sodass die Kreatur in die Grube stürzt. Danach bleibt die Abdeckung geöffnet.

Eine Kreatur, die in die Grube stürzt, erleidet 3 (1W6) Wuchtschaden durch den Sturz.

Entdecken und entschärfen: Eine Kreatur kann als Studieren-Aktion den Bodenabschnitt mit der Abdeckung untersuchen und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie die Fallgrube. Wenn die Grube entdeckt wurde, kann ein Nagel oder ein ähnliches Objekt zwischen Abdeckung und Boden verkeilt werden, sodass sich die Abdeckung nicht mehr öffnen und daher gefahrlos überquert werden kann. Die Abdeckung kann auch mithilfe des Zaubers *Arkane Schloss* oder ähnlicher Magie geschlossen gehalten werden.

Entkommen: Eine Kreatur benötigt eine Kletterbewegungsrate, Kletterausstattung oder Magie wie den Zauber *Spinnenklettern*, um die glatten Wände der Fallgrube zu erklimmen. Du kannst es einfacher machen, aus der Grube zu entkommen, indem du die Wände mit Rissen versiehst, in denen eine Kreatur Halt mit Händen und Füßen finden kann.

Auf höheren Stufen: Du kannst die Falle für höhere Stufen hochskalieren, indem du die Grube tiefer machst und den Schaden erhöhst wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Stufen	Grubentiefe	Wuchtschaden
5–10	9 m	10 (3W6)
11–16	18 m	21 (6W6)
17–20	36 m	42 (12W6)

VERGIFTETE NADEL

Lästige Falle (Stufen 1–4)

Auslöser: Eine Kreatur öffnet das Schloss der Falle anders als auf die vorgesehene Art oder kann die Falle nicht entschärfen

Wirkungsdauer: Unmittelbar

In einem Schloss ist eine vergiftete Nadel verborgen. Wenn eine Kreatur das Schloss mit einem anderen Gegenstand als dem richtigen Schlüssel öffnet, springt die Nadel hervor und sticht die Kreatur. Die Kreatur führt einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 5 (1W10) Giftschaden und ist eine Stunde lang vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Vermeiden: Die Falle wird nicht ausgelöst, wenn das Schloss mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie geöffnet wird.

Entdecken und entschärfen: Eine Kreatur kann mit der Suchen-Aktion das mit der Falle versehene Schloss untersuchen und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie die Nadel. Wenn die Falle entdeckt wurde, kann ein Charakter eine Aktion ausführen, um zu versuchen, sie zu entschärfen. Dies gelingt ihm mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit). Mislingt der Wurf, so löst die Kreatur die Falle aus.

Auf höheren Stufen: Du kannst die Falle für höhere Stufen hochskalieren, indem du Schaden und Rettungswurf-SG erhöhst, wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Stufen	Giftschaden	Rettungswurf-SG
5–10	11 (2W10)	13
11–16	22 (4W10)	15
17–20	55 (10W10)	17

VERGIFTETE WURFPFEILE

Tödliche Falle (Stufen 1–4)

Auslöser: Eine Kreatur betritt eine Druckplatte

Wirkungsdauer: Unmittelbar, und die Falle wird zu Beginn des nächsten Zugs zurückgesetzt, sofern sie höchstens zweimal aktiviert wurde

Wenn eine Kreatur die Druckplatte dieser Falle in einem Zug erstmals betritt, werden vergiftete Wurfpfeile aus Röhrchen verschossen, die in die umgebenden Wände eingelassen sind. Die Löcher mit diesen Röhrchen sind von Staub oder Spinnweben verdeckt, oder sie wurden kunstvoll in Reliefs, Wandbildern oder Fresken verborgen.

Jede Kreatur im Weg der Wurfpfeile muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie wird von 1W3 Pfeilen getroffen und erleidet 3 (1W6) Giftschaden pro Pfeil.

Entdecken und entschärfen: Eine Kreatur kann mit der Suchen-Aktion die Wände untersuchen und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie die Löcher. Wenn alle Löcher mit Wachs, Stoff oder Trümmern verstopft werden, können die Wurfpfeile nicht verschossen werden.



Eine Kreatur kann mit der Suchen-Aktion den Bodenabschnitt untersuchen, in dem sich die Druckplatte befindet, und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie die Druckplatte. Wird ein Eisennagel oder ein ähnliches Objekt unter der Druckplatte platziert, so kann sie nicht ausgelöst werden.

Auf höheren Stufen: Du kannst die Falle für höhere Stufen hochskalieren, indem du den Giftschaden jedes Wurfpfeils wie folgt erhöhest: 7 (2W6) auf den Stufen 5–10, 14 (4W6) auf den Stufen 11–16, 24 (7W6) auf den Stufen 17–20.

EIGENE FALLEN KONSTRUIEREN

Wenn du eigene Fallen konstruiert, verwende die Tabelle „Eine Falle konstruieren“, um auf Basis von Charakterstufen und Schadensgrad einen angemessenen Gesamtschadenswert für die Falle zu ermitteln. Wenn die Falle außerdem einen Zustand bewirkt, erwäge, den Schaden zu verringern.

Erfordert die Falle einen Angriffswurf oder gestattet einen Rettungswurf, so verwende die entsprechenden Spalten in der Tabelle, um den Angriffsbonus oder einen angemessenen Rettungswurf-SG zu ermitteln.

EINE FALLE KONSTRUIEREN

Lästige Fallen				Tödliche Fallen			
Stufen	Angriffsbonus	Rettungswurf-SG	Schaden	Angriffsbonus	Rettungswurf-SG	Schaden	
1–4	+4	10–12	5 (1W10)	+8	13–15	11 (2W10)	
5–10	+4	12–14	11 (2W10)	+8	15–17	22 (4W10)	
11–16	+4	14–16	22 (4W10)	+8	17–19	55 (10W10)	
17–20	+4	16–18	55 (10W10)	+8	19–21	99 (18W10)	

IM ANGESICHT EINES TROLLS HAT MAN KEINE ZEIT HERAUZUFINDEN, WIE MAN EINE SCHROTFLINTE RICHTIG HÄLT.

FEUERWAFFEN UND SPRENGSTOFFE

Im Spielerhandbuch erscheinen Pistolen und Musketen aus der Renaissance. Wenn eine Kampagne abgestürzte Raumschiffe oder Elemente moderner Erdzeiten enthält, könnten die Charaktere die hier beschriebenen Gegenstände finden.

FEUERWAFFEN

Die Tabelle „Feuerwaffen“ enthält Beispiele für moderne und futuristische Feuerwaffen. Wenn du sie zum Kauf verfügbar machst (vielleicht auf den fantastischen Marktplätzen der Messingstadt), behandle moderne Gegenstände als seltene magische Gegenstände und futuristische Gegenstände als sehr seltene magische Gegenstände (siehe Kapitel 7).

EIGENSCHAFTEN

Manche Waffen in der Tabelle „Feuerwaffen“ haben zusätzlich zu den im Spielerhandbuch beschriebenen auch noch die folgenden Eigenschaften:

Feuerstöße: Du kannst als Aktion zehn Geschosse einer Waffe mit Feuerstößen verbrauchen, um in einem Würfel mit drei Metern Kantenlänge innerhalb der Grundreichweite Schüsse abzufeuern. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet Schaden. Würfe den Waffenschaden einmal aus und wende ihn auf jede Kreatur an, deren Rettungswurf misslingt.

Nachladen: Mit einer Nachladewaffe kannst du eine begrenzte Anzahl von Schüssen abgeben. Dann muss die Waffe als Aktion oder Bonusaktion nachgeladen werden.

GESCHOSS

Feuerwaffenmunition wird bei Verwendung durch moderne Feuerwaffen verbraucht und gilt damit als zerstört. Futuristische Feuerwaffen verwenden Energiezellen, die sich erschöpfen, sich jedoch nach deinem Ermessen mit der richtigen Ausrüstung wieder aufladen lassen könnten. Eine Energiezelle wiegt 0,25 Kilogramm.

SPRENGSTOFFE

Die Tabelle „Sprengstoffe“ enthält Beispiele für Sprengstoffe. Wenn bei einem Sprengstoff keine Kosten angegeben sind, kann er üblicherweise nicht gekauft werden. Sollen diese Sprengstoffe zum Kauf verfügbar sein, so behandle sie als seltene magische Gegenstände. Die Regeln für Sprengstoffe sind unten aufgeführt.

BOMBE

Du kannst als Aktion eine Bombe anzünden und auf einen bis zu 18 Meter weit entfernten Punkt werfen, wo sie explodiert. Jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von 1,5 Metern um diesen Punkt führt einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so erleidet sie 3W6 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

FEUERWAFFEN

Moderner Gegenstand	Schaden	Eigenschaften	Beherrschung	Gewicht
<i>Fernkampf-Kriegswaffen</i>				
Automatikgewehr	2W8 Stich	Geschoss (Reichweite 24/72; Kugel), Feuerstöße, Nachladen (30 Schuss), zweihändig	Verlangsamen	4 kg
Halbautomatische Pistole	2W6 Stich	Geschoss (Reichweite 15/45; Kugel), Nachladen (15 Schuss)	Plagen	1,5 kg
Jagdgewehr	2W10 Stich	Geschoss (Reichweite 24/72; Kugel), Nachladen (5 Schuss), zweihändig	Verlangsamen	4 kg
Revolver	2W8 Stich	Geschoss (Reichweite 12/36; Kugel), Nachladen (6 Schuss)	Auslaugen	1,5 kg
Schrotflinte	2W8 Stich	Geschoss (Reichweite 9/27; Kugel), Nachladen (2 Schuss), zweihändig	Stoßen	3,5 kg
<i>Futuristischer Gegenstand</i>				
<i>Fernkampf-Kriegswaffen</i>				
Antimaterie-Gewehr	6W8 Nekrotisch	Geschoss (Reichweite 36/110; Energiezelle), Nachladen (2 Schuss), zweihändig	Auslaugen	5 kg
Lasergewehr	3W8 Gleißend	Geschoss (Reichweite 30/90; Energiezelle), Nachladen (30 Schuss), zweihändig	Verlangsamen	3,5 kg
Laserpistole	3W6 Gleißend	Geschoss (Reichweite 12/36; Energiezelle), Nachladen (50 Schuss)	Plagen	1 kg

DYNAMITSTANGE

Du kannst als Aktion eine Dynamitstange anzünden und auf einen bis zu 18 Meter weit entfernten Punkt werfen, wo sie explodiert. Jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von 1,5 Metern um diesen Punkt führt einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 3W6 Energieschaden, anderenfalls die Hälfte.

Es dauert eine Minute, zwei oder mehr Dynamitstangen so zusammenzubinden, dass sie gleichzeitig explodieren. Jede weitere Stange nach der ersten erhöht den Schaden um 1W6 (auf höchstens 10W6) und den Effektradius um 1,5 Meter (auf höchstens sechs Meter).

Es dauert eine Minute, Dynamit mit einer längeren Zündschnur zu versehen, so dass es erst später explodiert, beispielsweise nach einer Minute oder nach zehn Minuten.

GRANATEN UND GRANATWERFER

Du kannst als Aktion entweder eine Granate auf einen bis zu 18 Meter weit entfernten Punkt werfen oder einen Granatwerfer verwenden, um die Granate auf einen bis zu 300 Meter weit entfernten Punkt zu werfen. Die Granate explodiert an diesem Punkt und erzeugt in einer Kugel mit einem Radius von sechs Metern einen bestimmten Effekt.

Rauchgranate: Der Bereich der Kugel ist eine Minute lang komplett durch Rauch verschleiert. Ein starker Wind (wie durch den Zauber *Windstoß*) löst den Rauch auf.

Splittergranate: Jede Kreatur in der Kugel führt einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 17 (5W6) Stichschaden, anderenfalls die Hälfte.

SCHIESSPULVER

Wird ein Behälter mit Schießpulver in Brand gesetzt, so explodiert er. Wenn ein Behälter explodiert, so führt jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von drei

Metern um den Behälter einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 10 (3W6) Feuerschaden (bei einem Pulverhorn) oder 24 (7W6) Feuerschaden (bei einem Fässchen), anderenfalls die Hälfte.

SPRENGSTOFFE

Gegenstand	Kosten	Gewicht
Bombe	100 GM	0,5 kg
Dynamitstange	-	0,5 kg
Granatwerfer	-	3,5 kg
Rauchgranate	50 GM	1 kg
Schießpulver (Fässchen)	250 GM	10 kg
Schießpulver (Pulverhorn)	35 GM	1 kg
Splittergranate	-	0,5 kg

FREMDWELTLICHE TECHNIK

Wenn Abenteurer auf Technik stoßen, die nicht aus ihrer Welt oder ihrer Zeitperiode stammt, können sie mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) ermitteln, worum es sich handelt. Der SG richtet sich nach der Komplexität des Gegenstands: SG 10 für einen relativ einfachen Gegenstand wie einen Taschenrechner oder ein Feuerzeug, SG 20 für einen komplexen Gegenstand wie einen Computer, eine Kettensäge oder ein Luftkissenboot. Womöglich ist ein separater Intelligenzwurf (Nachforschungen) erforderlich, um zu ermitteln, ob ein Charakter den technischen Gegenstand aktivieren oder verwenden kann. Ein Charakter, der den Gegenstand schon in Verwendung gesehen oder einen ähnlichen Gegenstand verwendet hat, ist entweder beim Wurf im Vorteil, oder er besteht den Wurf automatisch (nach deiner Wahl).

FLÜCHE UND MAGISCHE KRANKHEITEN

Ein Fluch ist eine magische Bürde, die für eine angegebene Zeit bestehen bleibt, sofern sie nicht auf irgendeine Art beendet wird. Eine magische Krankheit ist ein schädlicher Effekt magischen Ursprungs, der laut Definition ansteckend ist.

In den folgenden Abschnitten werden Flüche und magische Krankheiten ausführlicher behandelt.

FLÜCHE

Ein Fluch nimmt üblicherweise einen der unten ausgeführten Formen an.

FLUCH

Die einfachsten Flüche werden durch den Zauber *Fluch* erzeugt. Die Effekte solcher Flüche sind begrenzt und können durch den Zauber *Fluch brechen* entfernt werden.

Fluch bietet nützliche Kennwerte, um die Macht anderer Flüche zu beurteilen. Ein Fluch, der eine Minute lang bestehen bleibt, entspricht einem Zauber des 3. Grades. Ein Fluch, der bestehen bleibt, bis er gebannt wird, entspricht einem Zauber des 9. Grades.

VERFLUCHTE KREATUREN

Manche Monster sind mit Flüchen assoziiert – ob im Rahmen ihrer Herkunft oder aufgrund ihrer Fähigkeit, Flüche zu verbreiten. Werwölfe sind ein bekanntes Beispiel.

Du entscheidest, auf welche Art ein Zauber wie *Fluch brechen* auf eine Kreatur mit verfluchter Herkunft wirkt. Beispiel: Du kannst entscheiden, dass durch einen Fluch eine Mumie erschaffen wurde, die nur endgültig zerstört werden kann, indem *Fluch brechen* auf den Leichnam gewirkt wird.

VERFLUCHTE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Verfluchte magische Gegenstände werden entweder absichtlich erschaffen, oder sie entstehen durch übernatürliche Ereignisse. Solche Gegenstände werden in Kapitel 7 beschrieben.

ERZÄHLERISCHE FLÜCHE

Ein Fluch könnte sich im Verlauf eines Abenteuers dadurch manifestieren, dass eine Kreatur ein Tabu bricht und dadurch eine übernatürliche Strafe auf sich zieht: Sie bricht einen Eid, schändet ein Grab oder ermordet einen Wehrlosen. So ein Fluch kann Effekte deiner Wahl haben oder eine angepasste Version eines anderen Fluchtyps sein, wie in diesem Abschnitt behandelt.

Wenn eine Kreatur von einem solchen Fluch getroffen wird, sollte sie erfahren, wofür sie bestraft wurde und wie sie den Fluch brechen kann (vermutlich dadurch, dass sie symbolisch den Schaden behebt, den sie angerichtet hat). Du entscheidest, auf welche Art ein Zauber wie *Fluch brechen* auf einen Fluch wirkt, der Teil deines Abenteuers ist – vielleicht unterdrückt der Zauber die Effekte des Fluchs nur vorübergehend. Erzählerische Flüche sollten wie seltene mächtige Magie wirken, die in der Geschichte deiner Kampagne wurzelt.



UMGEBUNGSFLÜCHE

Manche Orte sind so durchdrungen vom Bösen, dass jeder, der sich dort aufhält, verflucht wird. Dämonische Besessenheit ist ein Beispiel für einen solchen Umgebungsfluch.

Dämonische Besessenheit: Dämonische Besessenheit entsteht aus dem Chaos und dem Bösen des Abyss und befällt gemeinhin Kreaturen, die mit dämonischen Gegenständen interagieren oder sich an entweihnten Orten aufhalten, wo dämonische Geister auf Opfer warten.

Wenn eine Kreatur zum Ziel dämonischer Besessenheit wird, muss sie einen SG-15-Charismarettungswurf bestehen, oder eine körperlose dämonische Wesenheit ergreift Besitz von ihr. Wann immer die besessene Kreatur bei einer W20-Prüfung eine 1 würfelt, übernimmt die dämonische Wesenheit die Kontrolle über die Kreatur und bestimmt deren Verhalten. Am Ende jedes folgenden Zugs der besessenen Kreatur führt diese einen SG-15-Charismarettungswurf aus. Bei einem Erfolg erhält sie die Kontrolle über sich zurück.

Nach einer langen Rast führt eine Kreatur mit dämonischer Besessenheit einen SG-15-Charismarettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Effekt auf die Kreatur. Auch der Zauber *Gutes und Böses bannen* sowie jede Magie, die Flüche bricht, beendet den Effekt.

MAGISCHE KRANKHEITEN

Meist sind Alchemisten, Trankbrauer und Bereiche mit Wilder Magie der Ursprung magischer Krankheiten. Der Ausbruch einer solchen Krankheit könnte als Basis eines Abenteuers dienen, in dem die Charaktere eine Ausbreitung zu verhindern versuchen und nach einem Heilmittel suchen.

RAST UND ERHOLUNG

Wenn eine Kreatur, die mit einer magischen Krankheit infiziert ist, drei Tage mit Erholung verbringt – also keine Aktivitäten unternimmt, die eine lange Rast unterbrechen würden –, so führt sie am Ende der Erholungszeit einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden bei Rettungswürfen zum Ankämpfen gegen die magische Krankheit im Vorteil.

BEISPIELE FÜR KRANKHEITEN

Die folgenden Beispiele zeigen, wie magische Krankheiten funktionieren können. Du kannst Rettungswurf-SG, Effekte und sonstige Eigenschaften der Krankheiten an deine Kampagne anpassen.

AUGENFÄULE

Magische Krankheit

Alle Humanoiden und Tiere, die mit Augenfäule verseuchtes Wasser trinken, müssen einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie sind blind, bis die Krankheit endet.

Die Krankheit bekämpfen: Magie wie die Zauber Heilung oder Schwache Genesung beenden die Krankheit sofort. Ein Charakter, der Übung im Umgang mit Kräuterkundeausstattung hat, kann diese verwenden, um eine Dosis nichtmagischer Salbe herzustellen. Dies dauert eine Stunde. Wenn die Salbe auf die Augen einer Kreatur mit Augenfäule aufgetragen wird, wird die Krankheit bei dieser Kreatur 24 Stunden lang unterdrückt. Wird die Krankheit insgesamt 72 Stunden lang auf diese Art unterdrückt (wozu drei Dosen und Anwendungen der Salbe erforderlich sind), so endet die Krankheit bei der Kreatur.

Die Krankheit verbreiten: Jeder humanoide, der Hautkontakt mit einer Kreatur hat, die mit Augenfäule infiziert ist, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er wird ebenfalls von der Krankheit infiziert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann der humanoide sich in den nächsten 24 Stunden nicht bei dieser infizierten Kreatur anstecken.

GACKERFIEBER

Magische Krankheit

Nachlässig hergestellte Tränke und Elixiere sind manchmal mit Gackerfieber verseucht, das nur Humanoiden befällt (Gnome sind seltsamerweise immun). Eine betroffene Kreatur erleidet folgende Effekte, die nach der Infektion 1W4 Tage lang bestehen bleiben:

Fieber: Die Kreatur erhält eine Erschöpfungsstufe, die bestehen bleibt, bis die Krankheit bei der Kreatur endet.

Unkontrollierbares Gelächter: Solange die Kreatur den Zustand Erschöpft hat, führt sie einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf aus, wann immer sie Schaden erleidet, der kein psychischer Schaden ist. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 5 (1W10) psychischen Schaden und ist kampfunfähig, da sie unkontrollierbar lacht. Die Kreatur wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr. Nach einer Minute besteht sie den Rettungswurf automatisch.

Die Krankheit bekämpfen: Nach jeder langen Rast führt eine infizierte Kreatur einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf aus. Bei drei Erfolgen endet die Krankheit, und die Kreatur ist ein Jahr lang gegen Gackerfieber immun.

Die Krankheit verbreiten: Jeder humanoide (außer Gnome), der seinen Zug innerhalb einer Ausströmung von drei Metern um eine Kreatur beginnt, welche mit Gackerfieber infiziert ist, muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er wird ebenfalls mit der Krankheit infiziert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann der humanoide sich in den nächsten 24 Stunden nicht bei dieser infizierten Kreatur anstecken.

KANALPEST

Magische Krankheit

Verdorbene Tränke und alchemistische Abfälle können Kanalpest auslösen. Diese entsteht in Kanalisationen und Abfallhaufen und wird manchmal von Kreaturen übertragen, die in entsprechenden Bereichen leben, beispielsweise Otyugh und Ratten. Wird ein humanoide von einer Kreatur verwundet, die diese Krankheit in sich trägt, oder kommt er mit kontaminierten Substanzen in Kontakt, so muss er einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er wird mit Kanalpest infiziert. Eine betroffene Kreatur erleidet folgende Effekte, die nach der Infektion 1W4 Tage lang bestehen bleiben:

Abgeschlagenheit: Die Kreatur erhält eine Erschöpfungsstufe.

Schwäche: Solange die Kreatur Erschöpfungsstufen hat, kann sie nur die Hälfte der normalen Trefferpunkte durch Verbrauchen von Trefferpunktewürfeln zurückerhalten.

Rastlosigkeit: Solange die Kreatur Erschöpfungsstufen hat, werden durch eine lange Rast weder verlorene Trefferpunkte wiederhergestellt noch die Erschöpfungsstufen der Kreatur verringert.

Die Krankheit bekämpfen: Eine infizierte Kreatur führt täglich im Morgengrauen einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erhält die Kreatur eine Erschöpfungsstufe, da ihre Abgeschlagenheit zunimmt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird die Erschöpfungsstufe der Kreatur um 1 verringert. Wenn die Erschöpfungsstufe der Kreatur auf 0 sinkt, endet die Krankheit bei der Kreatur.

FURCHT UND PSYCHISCHER STRESS

Abenteurer sind aufgrund ihrer Berufung weniger anfällig für Furcht und psychischen Stress als gewöhnliche Leute. Ein Bauer würde vermutlich panisch vor einem Bären oder einer Erscheinung fliehen, doch Abenteurer sind aus härterem Holz geschnitten. Nichtsdestotrotz können manche Kreaturen und Spieleffekte selbst die hartgesottensten Abenteurer in Angst und Schrecken versetzen oder ihnen den Verstand verwirren.

Wenn du planst, irgendwelche dieser Regeln zu verwenden, besprich sie zu Beginn der Kampagne mit deinen Spielern. Siehe „Spaß für alle“ in Kapitel 1.

FURCHT-EFFEKTE

Wann immer die Charaktere auf etwas stoßen, das übernatürlich furchterregend ist, verwende den Zustand Verängstigt als Basiseffekt. Furcht-Effekte erfordern üblicherweise einen Weisheitsrettungswurf, wobei der Rettungswurf-SG davon abhängt, wie furchterregend die Situation ist. In der Tabelle „Beispiele für Furcht-SG“ findest du einige Beispiele.

BEISPIELE FÜR FURCHT-SG

Beispiel	Rettungs-wurf-SG
Die Charaktere öffnen einen Sarkophag, dem eine harmlose, aber furchterregende Erscheinung entweicht.	10
Ein Charakter löst eine magische Falle aus, die eine (nur für ihn sichtbare) illusionäre Manifestation seiner schlimmsten Ängste erzeugt.	15
Ein Portal zum Abyss öffnet sich und enthüllt ein albraumhaftes Reich voller Qualen und Gemetzel.	20

Normalerweise wiederholt eine verängstigte Kreatur den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr.

Nach deinem Ermessen könnte eine verängstigte Kreatur noch weiteren Effekten ausgesetzt sein, solange der Zustand Verängstigt bestehen bleibt. Erwäge die folgenden Beispiele:

- Die verängstigte Kreatur muss in jedem ihrer Züge die Spur-Aktion ausführen und ihre Bewegung verwenden, um sich von der Ursache ihrer Furcht zu entfernen.
- Angriffswürfe gegen die verängstigte Kreatur sind im Vorteil.
- Die verängstigte Kreatur kann in jedem ihrer Züge nur eine der folgenden Handlungen ausführen: sich bewegen, eine Aktion ausführen oder eine Bonusaktion ausführen.

EFFEKTE VON PSYCHISCHEM STRESS

Wenn ein Charakter einem Effekt ausgesetzt ist, der intensiven psychischen Stress bewirkt, lässt dieser Effekt sich am besten durch psychischen Schaden abbilden.

In der Tabelle „Beispieleffekte von psychischem Stress“ findest du einige Beispiele für solche Effekte sowie Vorschläge für Rettungswurf-SG und Schaden. Es ist normalerweise möglich, psychischem Stress mit einem erfolgreichen Weisheitsrettungswurf zu widerstehen, doch manchmal sind Intelligenz- oder Charismawürfe angemessener. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf könnte ein Charakter nach deinem Ermessen halb so viel anstatt gar keinen Schaden erleiden.

BEISPIELEFFEKTE VON PSYCHISCHEM STRESS

Beispiel	Rettungs-wurf-SG	Psychi-scher Schaden
Ein Charakter nimmt eine halluzinogene Substanz ein, die seine Wahrnehmung der Realität verzerrt.	10	1W6
Ein Charakter berührt einen unholdischen Götzen, der seinen Verstand beeinträchtigt und zu zerstören droht.	15	3W6
Eine magische Falle schleudert einen Charakter ins Ferne Reich, wo er bis zum Ende seines nächsten Zugs bleibt.	20	9W6

VERLÄNGERTE EFFEKTE

Psychischer Stress kann auch verlängerte Effekte haben. Erwäge die folgenden Möglichkeiten:

Kurzfristige Effekte: Der Charakter ist 1W10 Minuten lang verängstigt, kampfunfähig oder betäubt. Der Zustand könnte von verstörendem Verhalten oder von Halluzinationen begleitet werden. Diese Effekte lassen sich durch den Zauber *Gefühle besänftigen* unterdrücken oder durch den Zauber *Schwache Genesung* entfernen.

Langfristige Effekte: Der Charakter ist aufgrund von Unwilligkeit oder Unfähigkeit, eine bestimmte Art von Fähigkeiten einzusetzen, 1W10 × 10 Stunden lang bei einigen oder allen Attributswürfen im Nachteil. Er könnte beispielsweise so entnervt sein, dass er nicht mehr viel Stärke aufbringen kann, oder so argwöhnisch werden, dass Charismawürfe dadurch erschwert sind. Diese Effekte lassen sich durch den Zauber *Gefühle besänftigen* unterdrücken oder durch den Zauber *Schwache Genesung* entfernen.

Dauerhafte Effekte: Ein dauerhafter Effekt ist ein langfristiger Effekt (siehe oben), der bestehen bleibt, bis er durch den Zauber *Vollständige Genesung* entfernt wird. Er lässt sich durch den Zauber *Gefühle besänftigen* unterdrücken.



KÄMPFEN, FLIEHEN
ODER ERSTARREN?

GEFAHREN

Im *Spielerhandbuch* sind gewöhnliche Gefahren aufgeführt, denen Abenteurer begegnen können, beispielsweise Stürze oder Dehydrierung. In diesem Abschnitt werden einige ungewöhnliche Gefahren beschrieben, die du Orten hinzufügen kannst, um sie herausfordernder zu machen.

CHARAKTERSTUFEN UND SCHADENSGRAD

Jede Gefahr in diesem Abschnitt wird danach eingestuft, ob sie für Charaktere bestimmter Stufen lästig oder tödlich ist. Eine lästige Gefahr fügt Charakteren der angegebenen Stufen wahrscheinlich keine nennenswerten Schäden zu, wohingegen eine tödliche Gefahr für Charaktere der angegebenen Stufen eine ernste Bedrohung darstellt.

Sei entsprechend vorsichtig, wenn du Charaktere mit niedrigeren Stufen als dem angegebenen Stufenbereich mit der jeweiligen Gefahr konfrontierst. Eine Gefahr, die im angegebenen Stufenbereich lästig ist, kann für Charaktere mit niedrigeren Stufen durchaus tödlich sein.

BEISPIELGEFAHREN

Die Gefahren sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

BRAUNER SCHIMMEL

Tödliche Gefahr (Stufen 5–10) oder lästige Gefahr (Stufen 11–16)
Brauner Schimmel sieht wie ein hellbrauner Plüschteppich aus. Dieser Pilz ernährt sich von Wärme, die er seiner Umgebung entzieht. Ein Flecken braunen Schimms bedeckt ein Quadrat mit drei Metern Kantenlänge, und die Temperatur im Abstand von bis zu neun Metern von ihm ist immer eisig.

Wenn eine Kreatur sich dem Schimmel in einem Zug erstmals auf bis zu 1,5 Meter nähert oder den Zug dort beginnt, führt sie einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 22 (4W10) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Brauner Schimmel ist gegen Feuerschaden immun, und jede Feuerquelle, die auf bis zu 1,5 Meter an ihn herangebracht wird, lässt den Schimmel sich sofort über eine Oberfläche hinweg in Richtung des Feuers ausbreiten, sodass in einem Quadrat mit drei Metern Kantenlänge ein neuer Flecken entsteht. Erleidet ein Flecken braunen Schimms Kälteschaden oder wird einem entsprechenden Effekt ausgesetzt, so wird er sofort zerstört.

FELSRUTSCH

Tödliche Gefahr (Stufen 1–4)

Wenn ein Felsrutsch auftritt, führt jede Kreatur in seinem Weg einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet eine Kreatur 11 (2W10) Wuchtschaden, wird umgestoßen, sodass sie den Zustand Liegend hat, und bewegt sich mit dem Felsrutsch. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Wenn der Felsrutsch stoppt, wird sein Bereich zu schwierigem Gelände, und alle liegenden Kreaturen in diesem Bereich sind unter Steinen und Trümmern verschüttet. Eine auf diese Art verschüttete Kreatur ist festgesetzt und hat vollständige Deckung. Sie kann als Aktion versuchen, unter den Steinen hervorzukriechen. Wenn die Kreatur einen SG-15-Stärkewurf (Athletik) besteht, ist sie nicht mehr festgesetzt. Stattdessen befindet sie sich auf dem Steinhaufen und hat den Zustand Liegend. Misslingt der Wurf, so bleibt die Kreatur verschüttet und erhält eine Erschöpfungsstufe.

Eine Kreatur, die weder kampfunfähig noch festgesetzt ist, kann eine Minute damit verbringen, eine andere Kreatur zu befreien, die vom Felsrutsch verschüttet wurde.

Auf höheren Stufen: Du kannst die Gefahr für höhere Stufen hochskalieren, indem du den Wuchtschaden wie folgt erhöhst: 22 (4W10) auf den Stufen 5–10, 55 (10W10) auf den Stufen 11–16, 99 (18W10) auf den Stufen 17–20.

FEUERBALL-FUNGUS

Tödliche Gefahr (Stufen 5–10)

Ein Feuerball-Fungus ist ein unbelebter kleiner Pilz, der überall wachsen kann, wo auch andere Pilze gedeihen. Seine leuchtende orangefarbene Kappe spendet in einem Radius von 4,5 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren 4,5 Metern dämmriges Licht.

Ein Feuerball-Fungus besitzt eine RK von 10, 6 TP und ist gegen psychischen Schaden immun. Wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken, explodiert der Fungus, als wäre der Zauber *Feuerball* (Rettungswurf-SG 15) auf ihn zentriert gewirkt worden.

Auf höheren Stufen: Wenn ein Feuerball-Fungus explodiert, bringt er andere Feuerball-Fungi im Wirkungsbereich ebenfalls zur Explosion. Du kannst die Gefahr für höhere Stufen hochskalieren, indem du für die Stufen 11–16 einen zusätzlichen Fungus, für die Stufen 17–20 drei zusätzliche Fungi hinzufügst.

FLUSS STYX

Lästige Gefahr (Stufen 11–16)

Der Fluss Styx durchzieht die Unteren Ebenen. Wenn eine Kreatur sein Wasser berührt oder davon trinkt, kann dies ihren Intellekt und ihre Persönlichkeit schädigen und die Kreatur ihrer Erinnerungen beraubten. Bestimmte Unholde sind gegen die Effekte des Flusses immun.

Eine Kreatur, die aus dem Styx trinkt, sich in den Fluss begibt oder ihren Zug darin beginnt und die gegen seine Effekte nicht immun ist, führt einen SG-20-Intelligenzrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 19 (3W12) psychischen Schaden und kann 30 Tage lang weder Zauber wirken noch die magische Aktion ausführen. Eine betroffene Kreatur kann aus dem Styx trinken und darin schwimmen, ohne zusätzliche Effekte zu erleiden.

Der Effekt kann nur durch die Zauber *Heilung*, *Vollständige Genesung* oder *Wunsch* beendet werden. Wenn der Effekt nicht binnen 30 Tagen beendet wird, so wird er dauerhaft, und die Kreatur verliert all ihre Erinnerungen. Ab diesem Punkt kann der Effekt nur noch durch den Zauber *Wunsch* oder durch göttliche Intervention beendet werden.



SHEILA ENTDECKT, DASS GRÜNER SCHLEIM GEFAHRLICHER IST, ALS ER AUSSIEHT.

Wasser, das dem Fluss Styx entnommen wurde, verliert seine Wirksamkeit nach 24 Stunden und ist dann eine harmlose, jedoch übel schmeckende Flüssigkeit. Nach deinem Ermessen könnten Arkarnalothen, Nachtvetteln und andere grausame Kreaturen Rituale kennen, durch welche sich die Wirksamkeit des Wassers verlängern lässt.

GELBER SCHIMMEL

Tödliche Gefahr (Stufen 1–4) oder lästige Gefahr (Stufen 5–10)
Gelber Schimmel wächst an dunklen Orten, und ein Flecken bedeckt ein Quadrat mit 1,5 Metern Kantenlänge. Wenn dieser Schimmel berührt wird, stößt er eine Sporenwolke aus, die einen Würfel mit drei Metern Kantenlänge füllt. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 11 (2W10) Giftschaden und ist eine Minute lang vergiftet. Eine auf diese Art vergiftete Kreatur erleidet zu Beginn jedes ihrer Züge 5 (1W10) Giftschaden. Sie wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr.

Direktes Sonnenlicht sowie Feuerschaden in beliebiger Höhe zerstören einen Flecken gelben Schimmels.

GIFTIGES GAS

Lästige Gefahr (Stufen 1–4)

Begegnungen mit giftigem Gas finden normalerweise in geschlossenen Räumen wie Kanalisationen oder versiegelten Gräften statt. Das Gas füllt so viel Raum aus wie möglich, bis zu einem Maximum von zehn Würfeln mit je drei Metern Kantenlänge. Es ist nicht sichtbar, stinkt allerdings. Das Gas entsteht kontinuierlich oder periodisch durch eine natürliche oder magische Quelle. Ein starker Wind vertreibt es jedoch eine Minute lang.

Jede Kreatur, die einen Bereich mit giftigem Gas in einem Zug erstmals betritt oder den Zug darin beginnt, führt einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so erleidet sie 5 (1W10) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte. Kreaturen im Gas sind außerdem bei Todesrettungswürfen im Nachteil.

Auf höheren Stufen: Du kannst die Gefahr für höhere Stufen hochskalieren, indem du Giftschaden und Rettungswurf-SG erhöhst, wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Stufen	Giftschaden	Rettungswurf-SG
5–10	11 (2W10)	14
11–16	22 (4W10)	16
17–20	55 (10W10)	18

GRÜNER SCHLEIM

Lästige Gefahr (Stufen 1–4)

Grüner Schleim enthält Säure und zersetzt bei Kontakt Fleisch, anderes organisches Material und Metall. Die grellgrüne, nasse, klebrige Substanz bildet Pfützen, die an Decken, Wänden und Böden haften.

Eine Pfütze grünen Schleims bedeckt ein Quadrat mit 1,5 Metern Kantenlänge. Die Substanz hat Blindsight mit einer Reichweite von neun Metern und lässt sich von Decken und Wänden herabfallen, wenn sie eine Bewegung unter sich entdeckt. Abgesehen davon ist sie bewegungsunfähig. Eine Kreatur, die die Anwesenheit von grünem Schleim bemerkt, kann mit einem erfolgreichen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf vermeiden, von ihm getroffen zu werden.

Kommt eine Kreatur mit grünem Schleim in Kontakt, so erleidet sie 5 (1W10) Säureschaden. Diesen Schaden erleidet sie zu Beginn jedes ihrer Züge erneut, bis der Schleim zerstört oder von ihr entfernt wird (dies erfordert eine Aktion). Bei Holz und Metall bewirkt grüner Schleim 11 (2W10) Säureschaden pro Runde, und wenn nichtmagische Gegenstände aus Holz oder Metall zum Entfernen von grünem Schleim verwendet werden, so werden sie dabei zerstört.

Direktes Sonnenlicht sowie Feuerschaden, gleißender Schaden und Kälteschaden in beliebiger Höhe zerstören eine Pfütze grünen Schleims.

INFERNO

Tödliche Gefahr (Stufen 5–10) oder lästige Gefahr (Stufen 11–16)

Wann immer sich ein Feuer unkontrolliert ausbreitet, kann es ein Inferno erzeugen, das Kreaturen, Gegenstände und Vegetation im Nu verschlingt.

Ein Inferno besteht aus mindestens vier zusammenhängenden Feuerwürfeln mit drei Metern Kantenlänge. Ein Infernowürfel mit drei Metern Kantenlänge kann mit 40 Litern Wasser gelöscht werden. Wenn das Inferno eine Minute lang starkem Wind ausgesetzt ist, wird es größer, und seinem Volumen werden 1W4 neue Würfel mit drei Metern Kantenlänge hinzugefügt. Hat ein Inferno keinen Brennstoff, so erlischt es nach 1W10 Minuten von selbst.

Ein Inferno fügt jeder Vegetation und jedem Gegenstand, der nicht getragen oder gehalten wird, bei Kontakt 22 (4W10) Feuerschaden zu. Diesen Schaden bewirkt es sofort und am Ende jeder Minute erneut. Jede Kreatur, die das Inferno in einem Zug erstmals betritt oder den Zug darin beginnt, erleidet 22 (4W10) Feuerschaden und brennt.

KLINGENRANKE

Lästige Gefahr (Stufen 1–4)

Klingenranke ist eine Pflanze, die in wilden Knäueln und Hecken wächst. Ähnlich wie Efeu kann sie auch an Gebäuden und anderen Oberflächen emporwachsen. Eine drei Meter hohe, drei Meter breite und 1,5 Meter dicke Wand oder Hecke aus Klingenranke besitzt eine RK von 11, 25 TP und ist gegen Hieb-, psychischen und Wuchtschaden immun.

Wenn eine Kreatur in einem Zug erstmals in Kontakt mit Klingenranke kommt, muss sie einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet durch die klingenartigen Dornen 5 (1W10) Hiebschaden.

NETZE

Lästige Gefahr (Stufen 1–4)

Riesenspinnen weben dicke, klebrige Netze in Gängen und auf dem Boden von Gruben, um Beute zu fangen. Solche mit Netzen gefüllten Bereiche sind schwieriges Gelände.

Eine Kreatur, die einen mit Netzen gefüllten Bereich in einem Zug erstmals betritt oder den Zug darin beginnt, muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie wird festgesetzt. Eine auf diese Art festgesetzte Kreatur kann als Aktion versuchen, sich zu befreien. Dies gelingt ihr mit einem erfolgreichen SG-12-Stärkewurf (Athletik) oder -Geschicklichkeitswurf (Akrobatik).

Jeder Netzwürfel mit drei Metern Kantenlänge besitzt eine RK von 10, 15 TP, ist anfällig für Feuerschaden und gegen Gift-, psychischen und Stichschaden immun.

TREIBSANDGRUBE

Lästige Gefahr (Stufen 1–4)

Eine Treibsandgrube ist drei Meter tief und bedeckt den Boden in einem Quadrat mit drei Metern Kantenlänge. Eine Kreatur, die den Bereich betritt, sinkt (1W4+1) × 1/3 Meter tief in den Treibsand ein und ist festgesetzt. Zu Beginn jedes ihrer Züge sinkt die Kreatur um weitere 1W4 × 1/3 Meter ein. Solange die Kreatur ist nicht vollständig im Treibsand verschwunden ist, kann sie eine Aktion ausführen, um zu entkommen zu versuchen. Dies gelingt ihr mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) (SG 10 plus dreimal die Anzahl von Metern, um die die Kreatur bereits in den Treibsand eingesunken ist). Eine Kreatur, die vollständig in Treibsand eingesunken ist, hat vollständige Deckung, ist blind und läuft Gefahr zu ersticken.

Eine Kreatur kann eine andere Kreatur in ihrer Reichweite aus einer Treibsandgrube ziehen, indem sie eine Aktion ausführt und einen Stärkewurf (Athletik) besteht (SG 5 plus dreimal die Anzahl von Metern, um welche die Kreatur bereits in den Treibsand eingesunken ist).

Auf höheren Stufen: Du kannst die Gefahr für höhere Stufen hochskalieren, indem du die Grube tiefer machst und die Anzahl von Metern erhöhst, um welche die Kreatur zu Beginn jedes ihrer Züge einsinkt, wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Stufen	Grubentiefe	Sinkrate
5–10	4,5 m	1W6 × 1/3 m
11–16	6 m	1W8 × 1/3 m
17–20	9 m	1W10 × 1/3 m

WER SICH IN EINEM NETZ VERFÄNGT, SOLLTE SICH
BEFREIEN, EHE DIE SPINNE ERSCHIEN.



TÜCKISCHE RANKE

Lästige Gefahr (Stufen 1–4)

Tückische Ranken sind magisch belebt. Sie wachsen oft in Durchgängen, an Torbögen, Wänden und Statuen. Solange eine Tückische Ranke sich nicht bewegt, ist sie nicht von einer unbelebten Ranke zu unterscheiden.

Jede Tückische Ranke besitzt eine RK von 11, 16 TP und ist gegen Hieb-, psychischen und Wuchtschaden immun. Wenn eine Kreatur sich einer Tückischen Ranke auf bis zu 1,5 Meter nähert, diesen Bereich in einem Zug erstmals betritt oder den Zug darin beginnt, versucht die Ranke, sich um die Kreatur zu schlingen. Das Ziel muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie wird gepackt (Flucht-SG 12). Ein auf diese Art gepacktes Ziel erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 5 (1W10) nekrotischen Schaden durch die lebensentziehenden Dornen der Ranke. Die Ranke kann nur jeweils eine Kreatur gepackt halten.

Ein Charakter unter dem Effekt des Zaubers *Mit Pflanzen sprechen* oder ähnlicher Magie kann als Beeinflussen-Aktion versuchen, die Rebe dazu zu bringen, die gepackte

Kreatur loszulassen. Dies gelingt dem Charakter mit einem erfolgreichen SG-10-Charismawurf (Überzeugen). Eine Kreatur, die auf diese Art freigelassen wurde, wird von dieser Ranke in den nächsten 24 Stunden nicht noch einmal angegriffen.

Auf höheren Stufen: Du kannst die Gefahr für höhere Stufen hochskalieren, indem du den nekrotischen Schaden, den Rettungswurf-SG und den Flucht-SG erhöhst, wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Stufen	Nekrotischer Schaden	Rettungswurf-/Flucht-SG
5–10	11 (2W10)	14
11–16	22 (4W10)	16
17–20	55 (10W10)	18



GESINNUNG

Wie im Spielerhandbuch beschrieben, ist die Gesinnung ein Werkzeug des Rollenspiels. Mit ihr lässt sich die moralische und ethische Ausrichtung einer Kreatur rasch beschreiben. Wie andere Elemente des Spiels soll sie ein Werkzeug sein, das dir und deinem Spiel dient, keine Einschränkung oder Bürde. Die Gesinnung kann deinem Spiel auf drei Arten helfen: als Werkzeug für Spielercharaktere, als Beschreibung des Verhaltens von Kreaturen und Zusammenfassung des Ethos einer Organisation.

CHARAKTERGESINNUNG

Es gibt einige Missverständnisse über die Gesinnung, die möglicherweise zu Konflikten zwischen Spielern und SL führen. Die folgenden Abschnitte können dir helfen, die Interaktion der Spielercharaktere mit der Gesinnung „einzuhegen“.

AKTIONEN ZEIGEN DIE GESINNUNG

Ein Charakter könnte sich für gut halten und dazu bekennen, dass sinnloses Gemetzel falsch ist, doch wenn dieser Charakter sich wiederholt an sinnlosem Gemetzel beteiligt, dann passen seine Einstellung und sein Bekenntnis nicht zusammen.

Die Gesinnung begrenzt nicht die Aktionen, die Charaktere ausführen können. Umgekehrt zeigen eher die Aktionen, welcher Gesinnung die Charaktere sind. Es ist in Ordnung, hin und wieder von den Lehren einer Gesinnung abzuweichen, und die Spieler können (und sollten) die Gesinnung ihrer Charaktere ändern, wenn sie nicht mehr zu ihren Charakteren passt.

GUT UND BÖSE KÖNNEN KOOPERIEREN
Gute und böse Charaktere können gemeinsame Ziele verfolgen, wobei sie sich vermutlich unterschiedlicher Taktiken bedienen, um diese Ziele zu erreichen.

Stell dir zwei Charaktere vor: Einer ist rechtschaffen gut, der andere rechtschaffen böse. Beide sind entschlossen zu verhindern, dass Monster sich an den Leuten ihrer Stadt vergreifen. Der rechtschaffen böse Charakter ist bereit, Methoden wie Bestechung oder Bedrohung potenzieller Zeugen anzuwenden, auf die der rechtschaffen gute Charakter nicht zurückgreift.

Wenn sowohl Abenteurer mit guter als auch solche mit böser Gesinnung Teil derselben Abenteuergruppe sind, kann es im Verlauf der Kampagne zu Meinungsverschiedenheiten kommen. Viele Spieler genießen das Rollenspiel solcher Konflikte, doch falls böse Charaktere auf störende Art gespielt werden, findest du unter „Spaß für alle“ in Kapitel 1 Ratschläge dazu.

EBENEN UND GESINNUNG

Die Äußeren Ebenen (siehe Kapitel 6) sind Reiche, in denen die Gesinnung sich in der Realität manifestiert. Wenn Kreaturen die Äußeren Ebenen erkunden, erleben sie diese Reiche je nach ihrer Gesinnung unterschiedlich.

MONSTERGESINNUNG

Die Gesinnung kann dir auf zwei simple Arten bei der Festlegung helfen, wie eine Kreatur sich in deinem Spiel verhält.

STARTHALTUNG

Die Gesinnung einer Kreatur kann dir helfen, die anfängliche Haltung der Kreatur bei einer Begegnung zu ermitteln. Ein chaotisch böses Monster ist vermutlich feindlich gesinnt, ein rechtschaffen gutes eher freundlich und hilfsbereit.

PERSÖNLICHKEIT

In Kapitel 2 des *Spielerhandbuchs* findest du eine Tabelle mit kurzen Persönlichkeitsmerkmalen entsprechend der Gesinnung, die dich beim Rollenspiel eines NSC oder eines anderen Monsters inspirieren können.

ETHOS VON ORGANISATIONEN

Es kann nützlich sein, einer Organisation – wie einer Fraktion, einer Gilde oder einer Nation – eine Gesinnung zuzuweisen, um ihr Ethos zu beschreiben. So kannst du besser entscheiden, wie Gruppen miteinander interagieren.

Das Ethos einer Organisation schreibt weder ihren Mitgliedern noch ihren Anführern eine Gesinnung vor. Deutliche Unterschiede zwischen dem Ethos einer Gesellschaft und der Gesinnung ihrer Führung können sogar interessantes Material für ein Abenteuer abgeben. Beispiel: Eine neutral gute Königin wird in einem rechtschaffen bösen Reich inthronisiert und kämpft darum, dessen Institutionen zu reformieren.

GEWÖLBE

Manche Gewölbe sind alte Festungen, die von ihren Erbauern längst verlassen wurden. Andere sind natürliche Höhlen oder Horte, die von Monstern geschaffen wurden. Gewölbe wirken anziehend auf Kulte, Monstergruppen und zurückgezogene Kreaturen. Aufgrund ihrer vielfältigen Ursprünge und Zwecke können sie die verschiedensten Eigenschaften haben. Beispiel: Ein Gewölbe, das Hobgoblin-Soldaten als Festung dient, hat eine andere Atmosphäre und andere Eigenschaften als ein uralter, von Yuan-ti bewohnter Tempel.

Du kannst die Tabelle „Eigenarten von Gewölbēn“ verwenden, um einem Gewölbe, das du erstellst oder das in einem veröffentlichten Abenteuer erscheint, einen einmaligen Charakter zu geben. Die Eigenarten in der Tabelle spiegeln die Charakteristiken des Schöpfers, den beabsichtigten Zweck, den Standort oder ein (oft katastrophales) Ereignis in seiner Geschichte wider. Verwende die Eigenarten nach Belieben einzeln oder in Kombination. Du kannst anhand der Tabelle würfeln oder Ergebnisse auswählen, die du inspirierend findest.

EIGENARTEN VON GEWÖLBN

TW100 Eigenart

- 1–2 Allmählich aufgegeben, da die Schöpfer ausstarben oder fortgingen
- 3–5 Als Festung errichtet, jedoch von Gegnern eingenommen und danach verlassen
- 6–8 Als Festung zum Bewachen eines Gebirgspasses errichtet
- 9–11 Als Grabanlage errichtet
- 12–14 Als Labyrinth gestaltet, entweder zum Beschützen von Reichtümern oder als Parcours, in dem Gefangene von Monstern gejagt wurden
- 15–17 Als Schatzkammer errichtet, um mächtige magische Gegenstände und große Reichtümer zu beschützen
- 18–19 Als Todesfalle für alle Eindringlinge konzipiert, um einen Schatz zu bewachen oder Seelen für einen nekromantischen Ritus zu sammeln
- 20–22 Auf dem Meer treibend
- 23–25 Auf dem Rücken einer gigantischen Kreatur errichtet
- 26–28 Auf einer Insel in einem unterirdischen Meer errichtet
- 29–30 Auf einer Wolke errichtet
- 31–33 Durch den auflösenden Augenstrahl eines Betrachters geschaffene Höhlen mit unnatürlich glatten Wänden und vertikalen Schächten zwischen den verschiedenen Ebenen
- 34–35 Durch mehrere Ereignisse oder Katastrophen im Laufe der Jahrhunderte verändert
- 36–38 Enthält etwas, das zum Untergang seiner Schöpfer oder Bewohner geführt hat

TW100 Eigenart

- 39–41 Errichtet unter oder auf einem Tafelberg oder mehreren verbundenen Tafelbergen
- 42–44 Errichtet, um ein Ebenenportal zu beherbergen, jedoch aufgegeben, als Kreaturen oder Energie von der anderen Seite des Portals ins Gewölbe gelangten
- 45–47 Hinter einem Wasserfall verborgener Eingang
- 48–49 In den Ästen eines Baums errichtet
- 50–52 In einem Meteoriten errichtet (bevor oder nachdem er auf die Erde fiel)
- 53–55 In einem Vulkan errichtet
- 56–58 In einer Halbebene oder Taschendimension verborgen
- 59–61 In einer senkrechten Felswand errichtet
- 62–64 Natürliche Höhlen mit atemberaubend schönen Fels- und Kristallformationen
- 65–67 Sehr gut erhaltene antike Stadt in einer Kuppel, in Vulkanasche eingeschlossen, in einem Gewässer versunken oder im Wüstensand begraben
- 68–70 Seit Langem als Stätte eines großen Wunders oder eines anderen verheißungsvollen Ereignisses bekannt
- 71–73 Unter einer Stadt in Katakomben oder der Kanalisation errichtet
- 74–76 Ursprünglich als Mine geschaffen, dann jedoch aufgegeben, als Verbindungen mit gefährlichen Tunneln des Unterreichs entstanden waren
- 77–78 Verlassen, nachdem der Ort von einem Gott oder einem anderen mächtigen Wesen verflucht worden war
- 79–80 Verlassen, nachdem innere Unruhen die Bevölkerung zugrunde gerichtet hatten
- 81–83 Von amphibischen Wesen wie Kuo-toa oder Abolethen geschaffen, die den innersten Bereich mit Wasser vor luftatmenden Eindringlingen geschützt haben
- 84–86 Von einem mächtigen Zauberwirker (vielleicht einem Lich) als Ort für magische Forschungen und Experimente errichtet
- 87–89 Von einem Monster als Bau gegraben, das vielleicht noch darin lebt
- 90–92 Von einer religiösen Gruppierung als Tempel errichtet und mit der Energie anderer Existenzebenen verbunden
- 93–95 Von Riesen in enormem Maßstab geschaffen
- 96–97 Von seinen Schöpfern aufgegeben, nachdem sich eine Seuche verbreitet hatte
- 98–100 Von Zwergen erbaut und mit riesigen Zergengesichtern verziert, die von späteren Bewohnern verunstaltet wurden



EIN VON RIESEN ERBAUTES GEWÖLBE
BIETET ENORME ABENTEUER.

EIN GEWÖLBE KARTIEREN

Die Größe eines Gewölbes kann erheblich variieren – von wenigen Kammern bis hin zu gigantischen Komplexen aus Räumen und Passagen, die sich über Hunderte von Metern erstrecken. Das Ziel der Abenteurer liegt oft so weit wie möglich vom Eingang des Gewölbes entfernt, sodass die Charaktere sich tief in den Untergrund oder ins Innere des Komplexes vorwagen müssen.

Gewölbe werden normalerweise auf einem Raster kartiert, beispielsweise auf Karo- oder Millimeterpapier, wobei jedes Quadrat auf dem Papier für einen Bereich von $1,5 \times 1,5$ Metern steht. In Anhang B findest du mehrere Beispiele. Wenn ihr mit Miniaturen auf einem Raster spielt, könnt ihr die Karte bei diesem Maßstab problemlos auf ein Kampfraster übertragen.

GRUNDLAGEN DES KARTIERENS

Wenn du eine Gewölkarte entwirfst oder anpasst, behalte Folgendes im Hinterkopf:

Asymmetrie: Asymmetrische Räume und Kartenlayouts machen Gewölbe interessant und unvorhersehbar.

Dreidimensionales Layout: Treppen, Rampen, Aufzüge, Plattformen, Vorsprünge, Balkons, Gruben und andere Höhenunterschiede machen ein Gewölbe interessant und Kampfgegner in solchen Bereichen herausfordernd.

Mehrere Wege: Füge mehrere Ein- und Ausgänge hinzu – dem Gewölbe als Ganzes sowie zu einzelnen Räumen. Wenn den Charakteren mehrere Wege zur Auswahl stehen, können die Spieler bedeutsame Entscheidungen treffen.

Anzeichen von Verfall: Wenn du einen gewissen Verfall durch Zeit und Elemente zeigen möchtest, kannst du eingestürzte Gänge erwägen, die ehemals verbundene Abschnitte des Gewölbes trennen. Vielleicht haben Erdbeben in der Vergangenheit zu Erdspalten im Gewölbe geführt und für interessante Hindernisse in Räumen und Gängen gesorgt.

Natürliche Merkmale: Viele Gewölbe enthalten auch natürliche Merkmale. Eine Festung könnte von einem unterirdischen Fluss durchquert werden, was zu Varianten in Formen und Größen der Räume und zu Merkmalen wie Brücken und Abzugsgräben geführt hat.

Geheimnisse: Füge Geheimtüren und geheime Räume hinzu, um Spieler zu belohnen, die sich die Zeit nehmen, nach solchen Dingen zu suchen. Erwäge dabei jeweils den ursprünglichen Zweck: Waren die Geheimtüren als Abwehr gegen Eindringlinge gedacht, oder hatten die Bewohner des Gewölbes Geheimnisse vor einander? Geheimnisse können dir helfen, die Geschichte eines Gewölbes zu entwickeln.

GEWÖLBERÄUME GESTALTEN

Wenn du einen Gewölberaum gestaltest, behalte die folgenden Punkte im Hinterkopf:

Deckenstützen: Unterirdische Kammern sind grundsätzlich einsturzgefährdet, weswegen viele Räume – vor allem große – über bogenförmige Decken oder über Säulen verfügen, um das Gewicht des Gesteins darüber zu tragen.

Dekorationen: Die meisten intelligenten Kreaturen verzieren ihre Räumlichkeiten. Oft wurden die Räume von Gewölben mit Statuen, Reliefs, Wandbilder und Mosaiken verziert. Auch hingekritzeltere Botschaften, Markierungen und Karten von anderen Besuchern der Räumlichkeiten sind häufig. Manche dieser Hinterlassenschaften sind schlichte Graffiti, während andere den Abenteurern nützen könnten, sofern sie genau untersucht werden.

Ausgänge: Kreaturen, die keine Türen öffnen können, sind ohne Hilfe von Dritten nicht in der Lage, Horte in versiegelten Räumen einzurichten. Starke Kreaturen ohne die Fähigkeit, Türen zu öffnen, können die Türen notfalls einfach einschlagen. Kreaturen, die graben können, dürften sich eigene Ausgänge graben.

Gewöhnliche Gewölberäume fallen in eine der unten beschriebenen groben Kategorien.

ARBEITSBEREICHE

Intelligenten Kreaturen haben sich oft Labore, Werkstätten, Bibliotheken, Schmieden und Studierzimmer eingerichtet. Da solche Bereiche häufig wertvolle Ausrüstung enthalten, sind ihre Türen meist verschlossen und manchmal sogar mit *Glyphen des Schutzes* und ähnlichen Effekten versehen.

GRÜFTE

Auch Grüfte können wie Gewölbe wirken. Sie können auch aus mehreren Räumen bestehen, in denen sich jeweils ein Sarkophag befindet, oder aus einem langen Gang mit Nischen zu beiden Seiten, die Särge oder Leichname enthalten.

Mussten die Erbauer Untote fürchten, so haben sie die Grüfte von außen versperrt und mit Fallen versehen – dann kommt man problemlos in die Gruft hinein, doch umso schwieriger heraus. Andere Erbauer haben ihre Grüfte gegen Grabräuber gesichert. Solche Grüfte sind entsprechend schwierig zu betreten. Schließlich gibt es noch Grüfte, die ebenso schwierig zu betreten wie zu verlassen sind – sicher ist sicher.

NÄTÜRLICHE UNTERIRDISCHE BEREICHE

Errichtete Gewölbe schneiden sich oft mit natürlichen Höhlen, Grotten und Passagen, in welchen unterirdisch lebende Kreaturen, skurrile Felsformationen, Seen, Schimmel, Pilze und biolumineszentes Moos zu finden sind.

SCHATZKAMMERN

Schatzkammern enthalten Schätze und sind normalerweise mit verschlossenen Türen oder Geheimtüren versiegelt. Viele Schatzkammern verfügen darüber hinaus noch über einen magischen Schutz, über Monster, die ohne Nahrung auskommen, und über Fallen (siehe „Fallen“ in diesem Kapitel).

SCHREINE

Intelligenten Kreaturen haben häufig Orte, die der Anbetung vorbehalten sind. Je nach Ressourcen und Religion der Kreaturen können solche Schreine bescheiden oder opulent sein. Abenteurer begegnen dort wahrscheinlich Priestern, Kultisten und ähnlichen Kreaturen, und verwundete Monster flüchten sich vielleicht in einen Schrein, um dort Heilung zu finden.

WACHPOSTEN

Intelligenten sozialen Gewölbebewohner versehnen die Eingänge zu ihren gemeinsamen Räumlichkeiten meist mit Wachposten. Dabei kann es sich schlicht um einen Raum mit einem Tisch handeln, an dem gelangweilte Wachen sich die Zeit mit Würfelspielen vertreiben. Vielleicht sind es aber auch einige Eisengolems, verstärkt von Zauberwirkern, die sich in Balkons über den Golems verbergen.

Wenn du einen Wachposten erstellst, so überlege, wie viele Wachen im Dienst sind, notiere ihre Werte für passive Wahrnehmung und entscheide, was sie tun, wenn sie Eindringlinge bemerken (siehe „Monsterverhalten“ in Kapitel 4). Manche stürzen sich sofort in den Kampf, während andere verhandeln, Alarm schlagen oder fliehen, um Verstärkung zu holen.

WOHNQUARTIERE

Die meisten Kreaturen haben einen Bereich, in dem sie sich ausruhen, Essen fassen und ihre Schätze lagern können. Wohnquartiere enthalten üblicherweise Betten (falls die Kreaturen schlafen), Habeseligkeiten (sowohl wertvolle als auch alltägliche) und die Möglichkeit, Nahrung zuzubereiten (von der gut ausgestatteten Küche über eine Feuerstelle bis hin zu einem Haufen fauligen Fleischs).

VERFALL VON GEWÖLBN

Mithilfe der Tabelle „Verfallszustände“ kannst du bestimmen, in welchem allgemeinen Zustand sich ein Gewölbe befindet.

VERFALLSZÄNDE

1W6 Merkmale

- 1 **Prekar:** Der Bereich ist gefährlich verfallen und akut einsturzgefährdet. Alle Erschütterungen und Beschädigungen der Struktur, auch solche durch Zauber und andere Effekte, bewirken mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit einen Einsturz.
- 2 **Zerfallend:** Manche Bereiche im Gewölbe sind durch Geröll blockiert und mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit schwieriges Gelände. Es gibt zahlreiche Versteckmöglichkeiten und Orte, die Teildeckung bieten.
- 3 **Vernachlässigt:** Eine Gewölbegefahr – brauner Schimmel, grüner Schleim oder gelber Schimmel (siehe „Gefahren“ in diesem Kapitel) – ist reichlich vorhanden.
- 4 **Verlassen:** Das Gewölbe ist überwiegend verlassen. Kreaturen sind bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Nachteil, weil Geräusche ungewöhnlich und damit auffällig sind.
- 5 **Sicher:** Attributwürfe zum Aufbrechen von Türen, zum Öffnen von Schlössern oder zu ähnlichen Aktivitäten sind im Nachteil.
- 6 **Florierend:** Das Gewölbe ist voll besiedelt. Alle lauten Geräusche erregen die Aufmerksamkeit von Kreaturen in der Nähe.



GIFTE

Aufgrund ihrer heimtückischen und tödlichen Natur sind Gifte bei Assassinen und bösen Kreaturen ein beliebtes Werkzeug.

Sie wirken auf die folgenden vier Arten:

Einatmung: Giftige Pulver und Gase wirken, wenn sie eingeatmet werden. Wird das Pulver zerstäubt oder das Gas freigesetzt, so erleiden alle Kreaturen in einem Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge den Effekt. Die entstandene Giftwolke löst sich kurz danach auf. Den Atem anzuhalten hilft nicht gegen diese Gifte, da sie auch über die Nasenschleimhaut, die Tränenkanäle und andere Bereiche des Körpers wirken.

Einnahme: Eine Kreatur muss die gesamte Giftdosis zu sich nehmen, um die Effekte zu erleiden. Die Dosis kann über Nahrung oder Flüssigkeit aufgenommen werden. Du kannst entscheiden, ob eine geringere Dosis einen verringerten Effekt hat, sodass die Kreatur beim Rettungswurf im Vorteil ist oder das Gift bei einem misslungenen Rettungswurf nur halb so viel Schaden bewirkt.

Kontakt: Kontaktgift kann auf Gegenstände aufgetragen werden und behält seine Wirksamkeit, bis es berührt oder abgewaschen wird. Eine Kreatur, die Kontaktgift mit bloßer Haut berührt, erleidet seine Effekte.

Verletzung: Gift, das bei Verletzungen wirkt, kann als Bonusaktion auf eine Waffe, ein Geschoss oder einen ähnlichen Gegenstand aufgetragen werden. Es behält seine Wirksamkeit, bis es entweder über eine Wunde aufgenommen oder abgewaschen wird. Wenn eine Kreatur Hieb- oder Stichschaden durch einen Gegenstand erleidet, der mit diesem Gift versehen ist, so erleidet sie auch den Effekt des Gifts.

GIFT KAUFEN

In einigen Kampagnenwelten sind Besitz und Verwendung von Giften gesetzlich verboten. Allerdings könnten illegale Händler oder skrupellose Apotheker über heimliche Vorräte verfügen. Charaktere mit kriminellen Kontakten können vermutlich problemlos Gifte beschaffen. Andere Charaktere müssen vielleicht umfangreiche Nachforschungen anstellen und Schmiergelder zahlen, ehe sie an das gesuchte Gift kommen.

GIFT ERNTEN

Ein Charakter kann versuchen, Gift von einer giftigen Kreatur zu ernten, die tot oder kampfunfähig ist. Der Versuch dauert 1W6 Minuten. Danach führt der Charakter einen SG-20-Intelligenzwurf (Naturkunde) aus und verwendet eine Giftmischerhausrüstung. Bei einem Erfolg kann der Charakter genügend Gift für eine Dosis ernten. Zusätzliches Gift kann von der betreffenden Kreatur nicht geerntet werden. Mislingt der Wurf, so kann der Charakter kein Gift extrahieren. Wenn der Wurf um mindestens 5 Punkte mislingt, erleidet der Charakter selbst die Effekte des Gifts der Kreatur.

BEISPIELGIFTE

Nachfolgend sind Beispielgifte in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. Die Beschreibungen der Gifte enthalten den empfohlenen Preis für eine Dosis, die Art (Kontakt, Einnahme, Einatmung oder Verletzung) sowie eine Beschreibung der Effekte des Gifts.

AASKRIECHERSCHLEIM (200 GM)

Kontaktgift

Eine Kreatur, die Kontakt mit Aaskriecherschleim hat, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang vergiftet. Solange die Kreatur auf diese Art vergiftet ist, ist sie außerdem gelähmt. Sie wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr.

ASSASSINENBLUT (150 GM)

Einnahmegift

Eine Kreatur, die Assassinenblut einnimmt, führt einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 6 (1W12) Giftdosen und ist 24 Stunden lang vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

ÄTHERESSENZ (300 GM)

Inhalationsgift

Eine Kreatur, die Ätheressenz einatmet, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist acht Stunden lang vergiftet. Solange die Kreatur auf diese Art vergiftet ist, ist sie außerdem bewusstlos. Die Kreatur erwacht, wenn sie Schaden erleidet oder von einer anderen Kreatur als Aktion wachgerüttelt wird.

BLASSE TINKTUR (250 GM)

Einnahmegift

Eine Kreatur, die Blasse Tinktur einnimmt, muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 3 (1W6) Giftschaden und ist vergiftet. Die vergiftete Kreatur wiederholt den Rettungswurf alle 24 Stunden. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 3 (1W6) Giftschaden. Der Schaden, den das Gift bewirkt, kann auf keine Weise geheilt werden, solange die Kreatur vergiftet bleibt. Nach sieben erfolgreichen Rettungswürfen gegen das Gift ist die Kreatur nicht mehr vergiftet.

BOSHEIT (250 GM)

Inhalationsgift

Eine Kreatur, die das Gift Bosheit einatmet, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Stunde lang vergiftet. Solange die Kreatur auf diese Art vergiftet ist, ist sie außerdem blind.

ERSTARRUNGSGIFT (600 GM)

Einnahmegift

Eine Kreatur, die Erstarrungsgift einnimmt, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist 4W6 Stunden lang vergiftet. Während die Kreatur auf diese Art vergiftet ist, ist ihre Bewegungsrate halbiert.

LOLTHS STACHEL (200 GM)

Verletzungsgift

Eine Kreatur, die Lolths Stachel ausgesetzt ist, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Stunde lang vergiftet. Wenn der Rettungswurf um mindestens 5 Punkte misslingt, ist die Kreatur außerdem bewusstlos, solange sie auf diese Art vergiftet ist. Die Kreatur erwacht, wenn sie Schaden erleidet oder von einer anderen Kreatur als Aktion wachgerüttelt wird.

MITTERNACHTSTRÄNEN (1.500 GM)

Einnahmegift

Eine Kreatur, die Mitternachtstränen einnimmt, erleidet bis zur nächsten Mitternacht keine Effekte. Jeder Effekt, der den Zustand Vergiftet beendet, neutralisiert dieses Gift. Wird das Gift nicht vor Mitternacht neutralisiert,

führt die Kreatur einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 31 (9W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

PURPURWURMGIFT (2.000 GM)

Verletzungsgift

Eine Kreatur, die Purpurwurmgift ausgesetzt ist, führt einen SG-21-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 35 (10W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

SCHLANGENGIFT (200 GM)

Verletzungsgift

Eine Kreatur, die Schlangengift ausgesetzt ist, führt einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 10 (3W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

TAGGIT-ÖL (400 GM)

Kontaktgift

Eine Kreatur, die Kontakt mit Taggit-Öl hat, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist 24 Stunden lang vergiftet. Solange die Kreatur auf diese Art vergiftet ist, ist sie außerdem bewusstlos. Sie erwacht, wenn sie Schaden erleidet.

VERBRANNE OTHURDÄMPFE (500 GM)

Inhalationsgift

Eine Kreatur, die Verbrannte Othurdämpfe einatmet, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 10 (3W6) Giftschaden und muss den Rettungswurf zu Beginn jedes ihrer Züge wiederholen. Bei jedem aufeinanderfolgenden gescheiterten Rettungswurf erleidet die Kreatur 3 (1W6) Giftschaden. Nach drei erfolgreichen Rettungswürfen hört das Gift auf zu wirken.

WAHRHEITSSERUM (150 GM)

Einnahmegift

Eine Kreatur, die Wahrheitsserum einnimmt, muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Stunde lang vergiftet. Solange sie vergiftet ist, kann sie nicht absichtlich lügen.

WYVERN GIFT (1.200 GM)

Verletzungsgift

Eine Kreatur, die Wyverngift ausgesetzt ist, führt einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 24 (7W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

GÖTTER UND ANDERE MÄCHTE

Verschiedene Gottheiten bestimmen über die Aspekte des Kosmos und allen sterblichen Lebens. Manchmal kooperieren sie, manchmal konkurrieren sie. Die Leute versammeln sich in öffentlichen Schreinen, um Götter des Lebens und der Weisheit zu verehren, oder sie treffen sich im Verborgenen, um Götter der Täuschung oder der Zerstörung anzubeten.

GÖTTLICHER RANG

Die göttlichen Wesen des Multiversums werden oft nach ihrer relativen kosmischen Macht kategorisiert. Manche Götter werden in mehreren Welten verehrt und haben in jeder davon je nach ihrem Einfluss einen anderen Rang.

Höhere Gottheiten sind allgemein die ältesten Götter eines Pantheons und (zumindest der Legende nach) die Schöpfer oder Ahnen der anderen Götter. Ihre Domänen sind größere Bereiche der Natur und des sterblichen Lebens wie Landwirtschaft, die Sonne oder der Tod. Die höheren Gottheiten sind für den Verstand Sterblicher letztlich nicht zu erfassen. Je nach Region, Kultur und Welt können sie unter verschiedenen Namen bekannt sein. Sie sind hinsichtlich Erscheinungsbild und Geschlecht nicht festgelegt und können jede beliebige Gestalt annehmen. Gelegentlich manifestieren sich diese Gottheiten und vollbringen mythische Taten unter den Sterblichen.

ERSCHAFFE DEIN EIGENES PANTHEON

Die meisten veröffentlichten D&D-Kampagnenwelten, die in Kapitel 5 beschrieben sind, haben eigene Pantheons von Göttern. Wenn du deine eigene Kampagnenwelt erschaffst, kannst du die Liste der Greyhawk-Götter in Kapitel 5 verwenden oder dein eigenes Pantheon aufbauen.

Eine einfache Möglichkeit, ein Basis-Pantheon zu erschaffen, besteht darin, für jede der Äußeren Ebenen (siehe Kapitel 6) außer den Neun Höllen (beherrscht vom Erzteufel Asmodeus) und dem Abyss (der Domäne der Dämonen) einen Gott zu erstellen. Arborea könnte beispielsweise die Domäne eines Gottes sein, der Schutzherr der Künste ist und mit üppigen Festen verehrt wird, während Gehennas gieriger, rachsüchtiger Gott von Leuten mit ähnlichem Charakter angebetet wird. Du kannst auch mehrere Gottheiten mit einer Ebene assoziieren. Arcadia könnte von Zwillingsgöttern vertreten werden, die Schutzherrinnen von Händlern und Schmieden sind.

Alternativ könntest du entscheiden, dass es in deiner Welt nur einen einzigen Gott (der von mehreren Religionen oder Sekten vielleicht unterschiedlich gesehen wird) oder aber zwei Götter gibt – einen guten und einen bösen. Oder in deiner Welt tummeln sich große und kleine Geisterwesen, von niederen Flussgeistern bis hin zu gottähnlichen Wesen, die in riesigen Bergen existieren. Auch unpersönliche Kräfte und Philosophien können in einer Kampagne die Rolle von Göttern ausfüllen.

Niedere Gottheiten werden in den Legenden üblicherweise als Schöpfungen, Nachfahren oder Diener der höheren Gottheiten beschrieben. Sie beherrschen kleinere Domänen, beispielsweise Aktivitäten des sterblichen Lebens oder begrenzte Aspekte der Natur. Grundsätzlich teilen sie die unbegreifliche Natur der höheren Götter. Sie manifestieren sich jedoch mit höherer Wahrscheinlichkeit in den Reichen der Sterblichen.

Quasi-Gottheiten sind göttlichen Ursprungs, sind jedoch nicht Ziel von Gebeten und beantworten solche auch nicht. Sie sind dennoch sehr mächtige Wesen und könnten zur Göttlichkeit aufsteigen, wenn sie genügend Anhänger finden. Quasi-Gottheiten lassen sich in die folgenden Unterkategorien einteilen:

Halbgötter sind göttliche Wesen von sterblicher Herkunft.

Manche wurden sterblich geboren und haben Göttlichkeit erlangt. Andere entstammen Verbindungen zwischen Gottheiten und Sterblichen. Ihre sterbliche Herkunft macht Halbgötter zu den schwächsten Quasi-Gottheiten.

Titanen sind die Schöpfungen von Gottheiten. Sie können in einer göttlichen Schmiede hergestellt worden, aus dem vergossenen Blut eines Gottes geboren oder anderweitig durch göttlichen Willen oder göttliche Substanz entstanden sein. Manche Titanen wie Kraken und die Tarraske erscheinen im *Monsterhandbuch*.

Überreste sind Gottheiten, die praktisch alle Anhänger verloren haben und aus sterblicher Perspektive als tot betrachtet werden. Manchmal kann durch esoterische Rituale Kontakt zu Überresten hergestellt werden, um ihre latente Macht zu nutzen.

HEIMATEBENE UND GEWINNUNG

Götter sind nicht durch sterbliche Konzeptionen der Gesinnung definiert. Sterbliche Anhänger können Verhalten und Lehren eines Gottes durch die Linsen verschiedener Gesinnungen interpretieren. Dennoch gilt, dass Götter eher auf solchen Äußeren Ebenen existieren, die ihren grundsätzlichen Gesinnungstendenzen am ehesten entsprechen. Es ist davon auszugehen, dass die Lehren eines Gottes im Pandämonium (einer Ebene des entfesselten Chaos und der Bosheit) chaotisch böses Verhalten fördern, während ein Gott in Elysium (der Ebene des reinen Guten) neutral gutes Verhalten fördert.

Die Leute können einen Gott verehren, ohne sich nach seinen Lehren oder der angenommenen Gesinnung des Gottes zu richten. Beispielsweise könnten die unterschiedlichsten Personen an einem jährlichen Fest unschuldigen Schabernacks zu Ehren eines Trickster-Gottes teilnehmen – sogar Leute, deren rechtschaffene Gesinnung den Lehren des Tricksters entgegensteht. Oder gutherzige Leute könnten einem Gott, der mit Krankheiten assoziiert ist, Opfer darbringen, um ihn zu besänftigen und sich ihre Gesundheit zu bewahren. Nicht einmal Kleriker müssen eine bestimmte Gesinnung haben, um ihren Göttern zu dienen.

GÖTTER UND GÖTTLICHE MAGIE

Göttliche Magie – auch die Zauber, die von Klerikern, Druiden, Paladinen und Waldläufern gewirkt werden – wird durch Wesen und Kräfte vermittelt, die als göttlich eingestuft werden. Dies können Götter sein, aber auch die Urkräfte der Natur, die segensreiche Macht von

Ahnengeistern, das heilige Gewicht des Schwurs eines Paladins sowie unpersönliche Prinzipien oder Instanzen wie das Schicksal oder die Ordnung des Multiversums. Diese Wesen und Kräfte gewähren Charakteren die Macht, über die Magie ihrer Ebenenräumen zu gebieten.

Zu Spielzwecken ist weder das fortlaufende Wohlwollen eines Gottes noch eine besondere Glaubensstärke des jeweiligen Charakters erforderlich, um göttliche Magie zu wirken. Diese Macht ist ein Geschenk, das nur wenigen Auserwählten zuteil wird. Wurde sie einmal gewährt, so wird sie nicht mehr zurückgenommen.

Nichtsdestoweniger bietet das Verhältnis der Charaktere zu den göttlichen Kräften, von denen sie ihre Magie beziehen – beispielsweise die Beziehung eines Hexenmeisters zu seinem Schutzherrn – viel Spielraum. So könnte ein Kleriker jedes Zauberwirken mit einer Litanei von Beschwerden bei den Göttern begleiten. Die Beschreibung der Paladinklasse im Spielerhandbuch bietet einige Vorschläge, wie ein Spieler eine Situation, in der sein Paladin den Schwur gebrochen hat, rollenspielerisch darstellen könnte. Du kannst auch entscheiden, wie NSC auf einen Charakter reagieren, dessen Verhalten nicht zu den Idealen des Heiligen Symbols passt, das er trägt.

GÖTTLICHES WISSEN

Der Zauber *Heiliges Gespräch* gestattet dem Zauberwirker, eine Gottheit (oder einen ihrer Stellvertreter) Ja-Nein-Fragen zu stellen und korrekte Antworten zu erhalten. Andere Zauber aus der Schule der Erkenntnismagie haben ähnliche Effekte. Wie aus der Beschreibung des Zaubers *Heiliges Gespräch* hervorgeht, sind Götter nicht unbedingt allwissend. Sie verfügen jedoch – gerade in ihren jeweiligen Einflussbereichen – über sehr umfangreiches Wissen. Ein Meeresgott weiß beispielsweise höchstwahrscheinlich über alles Bescheid, was im oder auf dem Meer geschieht, und ein Kriegsgott verfügt über profundes Detailwissen zu Kriegen. Götter können zumindest die nahe Zukunft zuverlässig vorhersagen (daher ihre Fähigkeit, auf Zauber wie *Vorahnung* und *Weissagung* zu antworten). Allerdings sind manche Götter womöglich nicht bereit, ihr Unwissen einzugehen, und antworten daher lieber nebulös, als zuzugeben, dass sie die Wahrheit nicht kennen.

GÖTTLICHE INTERVENTION

In manchen Kampagnen mischen sich die Götter gerne in die Angelegenheiten von Sterblichen ein, und Helden können von ihnen Hilfe erbitten, die über das normale Maß an göttlicher Magie hinausgeht. Manchmal schicken Götter auch Träume, Omen oder Gesandte, um Sterbliche einen bestimmten Pfad nehmen zu lassen. Beherzte die folgenden beiden Prinzipien, wenn du göttliche Intervention in deine Kampagne einbinden willst:

Schaffe die freie Wahl der Charaktere nicht ab: Ein Gott kann den Charakteren sagen, was sie tun sollen, und ihnen sogar Bestrafung androhen, wenn sie etwas nicht tun, doch er kann die Aktionen von Sterblichen nicht kontrollieren.

Schaffe Risiken und Gefahren nicht ab: Die Intervention eines Gottes sollte weder Erfolge oder Siege garantieren noch eine sofortige Niederlage bedeuten. Götter können handeln, um die Balance einer Begegnung zu beeinflussen oder einen Fluchtweg freizumachen, doch sie verlassen sich darauf, dass sterbliche Helden auch wirklich wie Helden handeln.

Mit diesen Prinzipien im Hinterkopf könntest du in ernsten Situationen einen Gott auf eine der folgenden Arten eingreifen lassen:

Gesandte: Ein Gott könnte ein celestisches Wesen, einen Unhold oder eine andere Art von Gesandten schicken, um einem Charakter mit Informationen, Ratschlägen oder Unterstützung im Kampf zu helfen.

Segen: Ein Gott könnte einen Charakter in Not segnen (siehe „Übernatürliche Geschenke“ in diesem Kapitel).

Wunder: Als einfachste Form eines Wunders könnte ein Gott die Effekte eines beliebigen Zaubers hervorrufen, der von Anhängern des Gottes gewirkt werden kann (üblicherweise Kleriker- oder Druidenzauber). Allerdings kann die direkte Intervention eines Gottes jede Form deiner Wahl annehmen. Meist spiegelt sich die Natur des Gottes in dieser Form wider.

RELIGIONEN ERSCHAFFEN

Eine Liste von Göttern ist ein guter Startpunkt und kann sogar ausreichen, um eine Kampagne zu starten. Aber du kannst deiner Kampagnenwelt mehr Tiefe geben, indem du Details zum Glauben und zu den religiösen Praktiken ausarbeitest.

MYTHEN

Geschichten über die Götter erkunden deren Beziehungen untereinander, zur natürlichen Welt und zum Reich der Sterblichen. Mythen könnten familiäre Verhältnisse zwischen Göttern, Schöpfungsakte, vergangene Interaktionen mit Sterblichen oder Kämpfe zwischen Göttern und anderen kosmischen Kräften thematisieren. Aufgrund der unbegreiflichen Natur der Götter enthüllen diese Mythen vielleicht gar nichts über die Götter selbst, sondern beschreiben, wie die Leute ihren eigenen Platz im Verhältnis zu den Göttern begreifen.

RELIGIÖSE PRAKTIKEN

Die Leute ehren die unterschiedlichen Götter eines Pantheons auf verschiedene Arten. So könnte eine Person morgens einer Gottheit des heimischen Herdes oder der Familie Weihrauch opfern, nachmittags bei der Jagd zu einer Gottheit des Jagens beten und abends an einem Erntefest der Gemeinde im Tempel einer Gottheit der Landwirtschaft teilnehmen.

In Städten und größeren Dörfern könnten sich zahlreiche Tempel befinden, die verschiedenen Göttern geweiht sind, die für die Gemeinde wichtig sind. Kleine Siedlungen haben wahrscheinlich nur einen einzigen Schrein für eine Gottheit, die von den Einwohnern verehrt wird. Tempel und Schreine außerhalb von Siedlungen markieren oft Stätten, an denen ein Gott (oder seine Manifestation) erschienen ist oder ein Wunder gewirkt hat. Solche Orte können zum Ziel von Pilgern werden, die von nah und fern kommen, um an der heiligen Kraft teilzuhaben, die dort vermutet wird.

MOBS

Dieser Abschnitt kann dir helfen, das Spiel zu beschleunigen, wenn du Ergebnisse mit großen Gruppen von Monstern ermittelst, die auch als Mobs bezeichnet werden.

TIPPS

Beherzte folgende Tipps, die Kampfbegegnungen mit zahlreichen Monstern vereinfachen:

Monstermobs: Unterteile zahlreiche identische Monster in kleinere Mobs und verteile ihre Züge zwischen den Charakteren. Mobs von fünf bis acht identischen Kreaturen funktionieren gut. Achte jedoch darauf, dass es nicht mehr Mobs als Charaktere gibt.

Schaden: Verwende den durchschnittlichen Schaden, der im Wertekasten eines Monsters angegeben ist.

Trefferpunkte: Wenn ein Zauber oder ein Angriff die Trefferpunkte eines Monsters erheblich verringert, nimm an, dass das Monster getötet wurde oder anderweitig aus dem Kampf ausscheidet.

DURCHSCHNITTSGEWINNSERGEBNISSE

Wann immer du mehrere W20-Prüfungen für identische Monster ausführen würdest, kann die Tabelle „Mob-Ergebnisse“ dir helfen, die Anzahl erfolgreicher W20-Prüfungen der Monster zu ermitteln, ohne dass du würfeln musst. Führe diese Schritte aus:

Schritt 1: Ermittle den W20-Mindestwurf, den die Monster bei der W20-Prüfung bestehen müssen, anhand folgender Formel:

Erforderlicher Wurf = Zielzahl – Bonus des Monsters

Schritt 2: Suche den erforderlichen Wurf in der Tabelle „Mob-Ergebnisse“. Wenn alle Monster beim Wurf im Vorteil sind (weil sie beispielsweise angreifen und das Merkmal Rudeltaktik haben, oder weil sie einen Rettungswurf gegen einen Zauber ausführen und das Merkmal Magieresistenz haben), suche in der Spalte „Mit Vorteil“. Wenn alle Monster im Nachteil sind (wenn sie beispielsweise eine Kreatur angreifen, die vom Zauber Verschwimmen geschützt wird), verwende die Spalte „Mit Nachteil“. Verwende anderenfalls die Spalte „Normal“.

Schritt 3: Überfliege die Tabelle, um eine Bruchzahl von Erfolgen zu finden, die du einfach auf die Monstergruppe anwenden kannst. Das ist der Anteil der Monster, welcher die W20-Prüfung bestanden hat.

WIRKUNGSBEREICHE ERMITTELN

Wenn die Charaktere gegen zahlreiche Monster kämpfen, ist es nicht immer praktisch, Miniaturen auf einem Kampfraster oder andere visuelle Hilfsmittel zu verwenden. Wie ermittelst du also, wie viele Monster vom Magierzauber Feuerball oder anderen Wirkungsbereichen betroffen sind?

Die Tabelle „Ziele im Wirkungsbereich“ bietet eine Richtlinie. Um die Tabelle zu verwenden, wähle die Spalte aus, die zur Form des Bereichs passt, und suche dessen Größe. Sieh dann in der Spalte rechts nach, wie viele

Kreaturen sich im Bereich befinden. Wenn du dir vorstellst, dass die Ziele weit verstreut sind, verringere die Anzahl um 1W3. Stehen die Ziele hingegen eng beisammen, kannst du die Anzahl um 1W3 erhöhen. Natürlich kann ein Bereich nicht mehr Kreaturen enthalten, als bei der Begegnung anwesend sind.

Dein Urteil ist immer wichtiger als diese Richtlinien, und es ist in Ordnung, sich so zu irren, dass mehr Kreaturen betroffen sind. Beispiel: Wenn acht Zombies sich um einen Kämpfer scharen und der Barde den Zauber Zerbersten auf den Bereich des Kämpfers zentriert, sollte der Wirkungsbereich des Zaubers auf jeden Fall alle acht Zombies enthalten, auch wenn eine Kugel mit einem Radius von drei Metern laut Tabelle nur drei Kreaturen enthält.

BEISPIELE

Im folgenden Szenario findest du Beispiele, wie du als SL die in übrigen Abschnitt beschriebenen Richtlinien anwenden kannst.

Acht Zombies umgeben einen Kämpfer und greifen ihn an. Der Angriffsbonus der Zombies ist +3, und die RK des Kämpfers ist 18, daher ist der erforderliche Wurf 15 (18 - 3). Der SL sucht in der Spalte „Normal“ die 15 und findet dann in der Spalte „Von 8“ das Ergebnis 2/8: Zwei der Zombies treffen. Laut durchschnittlichem Schaden der Zombies (4 Wuchtschaden) erleidet der Kämpfer 8 Wuchtschaden.

Der Barde sieht, wie der Kämpfer von den Zombies bedrängt wird. Er wirkt Zerbersten und zentriert den Zauber auf den Kämpfer. (Dabei vertraut er darauf, dass der Kämpfer seinen Konstitutionsrettungswurf besteht und den resultierenden Schaden überlebt.) Der Zauber wirkt in einer Kugel mit einem Radius von drei Metern, und laut Tabelle „Ziele im Wirkungsbereich“ sollte dieser Bereich drei Zombies enthalten. Der SL entscheidet jedoch, dass alle acht Zombies (sowie der Kämpfer) betroffen sind. Der Konstitutionsrettungswurf-Bonus der Zombies ist +3, und der Zauberrettungswurf-SG des Barden ist 16, daher ist der erforderliche Wurf 13 (16 - 3). Der SL sucht in der Spalte „Normal“ die 13 und findet dann in der Spalte „Von 8“ das Ergebnis 3/8: Drei der Zombies bestehen ihren Rettungswurf.

Der Magier sieht weiter weg noch mehr Zombies und wirkt Feuerball. Der Zauber erfüllt eine Kugel mit einem Radius von sechs Metern. Die Tabelle „Ziele im Wirkungsbereich“ empfiehlt, dass dieser Bereich zehn Zombies enthält. Der SL entscheidet jedoch, dass die Zombies dicht beisammenstehen, und fügt 1W3 hinzu (wobei er eine 2 würfelt). Der Wirkungsbereich des Zaubers enthält also zwölf Zombies. Der Geschicklichkeitsrettungswurf-Modifikator der Zombies ist -2, und der Zauberrettungswurf-SG des Magiers ist 16, daher ist der erforderliche Wurf 18 (16 - [-2]). Der SL sucht in der Spalte „Normal“ die 18 und findet dann in der Spalte „Von 6“ das Ergebnis 1/6. Zwölf mal 1/6 ist 2, also bestehen zwei der zwölf Zombies ihren Rettungswurf.

MOB-ERGEBNISSE

Erforderlicher Wurf			Anzahl der Erfolge				
Normal	Mit Vorteil	Mit Nachteil	Von 4	Von 5	Von 6	Von 8	Von 10
1	1–4	1	4/4	5/5	6/6	8/8	10/10
2	5–6	–	4/4	5/5	6/6	8/8	10/10
3	7–8	2	4/4	5/5	5/6	7/8	9/10
4	9	–	3/4	4/5	5/6	7/8	9/10
5	10	3	3/4	4/5	5/6	6/8	8/10
6	11	–	3/4	4/5	5/6	6/8	8/10
7	12	4	3/4	4/5	4/6	6/8	7/10
8	13	5	3/4	3/5	4/6	5/8	7/10
9	14	–	2/4	3/5	4/6	5/8	6/10
10	–	6	2/4	3/5	3/6	4/8	6/10
11	15	7	2/4	3/5	3/6	4/8	5/10
12	16	–	2/4	2/5	3/6	4/8	5/10
13	–	8	2/4	2/5	2/6	3/8	4/10
14	17	9	1/4	2/5	2/6	3/8	4/10
15	18	10	1/4	2/5	2/6	2/8	3/10
16	–	11	1/4	1/5	2/6	2/8	3/10
17	19	12	1/4	1/5	1/6	2/8	2/10
18	–	13	1/4	1/5	1/6	1/8	2/10
19	20	14–15	0	1/5	1/6	1/8	1/10
20	–	16–17	0	0	0	0	1/10

ZIELE IM WIRKUNGSBEREICH

Kegel	Form und Größe des Bereichs			Anzahl von Zielen
	Würfel	Rund*	Linie	
3 m	1,5 bis 3 m	1,5 m Radius	–	1
4,5 bis 6 m	4,5 m	–	9 m lang, 1,5 m breit	2
7,5 m	–	3 m Radius	9 m lang, 3 m breit/18 m lang, 1,5 m breit	3
–	6 m	–	27/30 m lang, 1,5 m breit	4
9 m	–	–	18 m lang, 3 m breit/36 m lang, 1,5 m breit	5
10,5 m	7,5 m	4,5 m Radius	–	6
12 m	9 m	–	27/30 m lang, 3 m breit	8
13,5 m	–	–	–	9
15 m	10,5 m	6 m Radius	36 m lang, 3 m breit	10
16,5 m	12 m	–	–	12
18 m	13,5 m	7,5 m Radius	–	16
–	15 m	9 m Radius	–	20

*Verwende diese Spalte für Zylinder, Ausströmungen (verwende deren Größe statt des Radius) und Kugeln.



NICHTSPIELERCHARAKTERE

Nichtspielercharaktere (NSC) sind unterstützende Charaktere, die vom SL (also von dir) kontrolliert werden. Dazu gehören beispielsweise der örtliche Gastwirt, der Weise im Turm vor der Stadt und der Todesritter, der im Begriff ist, das Königreich zu zerstören.

Das *Monsterhandbuch* enthält Wertekästen, die du verwenden kannst, um NSC im Spiel darzustellen. Fühle dich frei, Details hinzuzufügen, um die NSC individuell und denkwürdig zu gestalten. Beispiel: Deine Spieler werden sich problemlos an die grimmige Waffenschmiedin erinnern, die eine tätowierte schwarze Rose auf der rechten Schulter trägt – oder an den schlecht gekleideten Musiker mit der gebrochenen Nase. Mehr Komplexität brauchen NSC in deinem Spiel nur selten.

DETAILLIERTE NSC

Wenn NSC in deinem Abenteuer wichtige Rollen spielen, arbeite sie weiter aus. Du kannst den begleitenden NSC-Tracker verwenden, um Informationen festzuhalten, wenn du folgende sechs Elemente eines NSC bestimmst:

Name	Gesinnung	Erscheinungsbild
Wertekasten	Persönlichkeit	Geheimnis

NAME

Jeder NSC, der in deiner Kampagne eine wichtige Rolle spielt, braucht einen Namen. Du kannst aus den begleitenden Tabellen einen Vor- und einen Nachnamen aussuchen und die Optionen verschiedener Tabellen kombinieren. Wenn du willst, kannst du mit 1W6 würfeln, um eine Tabelle für die Auswahl zu bestimmen, und dann mit 1W12 einen Namen auswürfeln. Natürlich kannst du auch Namen ändern oder kombinieren, Namensbücher zurate ziehen oder passende Namen aus Filmen und Büchern verwenden.

WERTEKASTEN

Wähle einen Wertekasten aus dem *Monsterhandbuch* aus, der die Spielwerte des NSC repräsentiert. Du brauchst das nicht zu tun, wenn du nicht davon ausgehest, dass der NSC sich an Kämpfen beteiligt oder Spezialfähigkeiten einsetzt (beispielsweise Zauber wirkt). Du kannst den Wertekasten anhand der Richtlinien unter „Eine Kreatur erstellen“ in diesem Kapitel verändern und an den NSC anpassen, der dir vorschwebt.

GESINNUNG

Wähle eine Gesinnung für den NSC aus, die dir helfen kann, Verhalten und Persönlichkeit des NSC zu umreißen. Weitere Informationen findest du im Spielerhandbuch und unter „Gesinnung“ in diesem Kapitel.

1: GEWÖHNLICHE NAMEN

1W12	Gewöhnlicher Vorname	Gewöhnlicher Nachname
1	Adrik	Abersonn
2	Alvin	Dundrach
3	Aurora	Eisenfaust
4	Eldeth	Frostbart
5	Eldon	Garrick
6	Ferris	Grauburg
7	Kallun	Gutfass
8	Kathra	Jaerin
9	Lilly	Rotdorn
10	Nissa	Schönwetter
11	Xinli	Sturmfluss
12	Zorra	Zaunkönig

4: EINSILBIGE NAMEN

1W12	Einsilbiger Vorname	Einsilbiger Nachname
1	Chen	Denz
2	Criel	Drag
3	Dain	Dunk
4	Durn	Holg
5	Flint	Horn
6	Glim	Imsch
7	Hans	Jask
8	Krusk	Kaal
9	Nex	Ket
10	Nox	Ku
11	Ruk	Kung
12	Schan	Mott

2: GUTTURALE NAMEN

1W12	Gutturaler Vorname	Gutturaler Nachname
1	Arsug	Burska
2	Bajok	Gruuthok
3	Barasch	Hronndl
4	Grovis	Jarsok
5	Gruuna	Kraltus
6	Hokrun	Schamog
7	Mardred	Skrangval
8	Rhogar	Ungart
9	Skuldark	Uuthrakt
10	Thokk	Vrakir
11	Ursul	Yuldra
12	Varka	Zulrax

5: UNHEIMLICHE NAMEN

1W12	Unheimlicher Vorname	Unheimlicher Nachname
1	Arachne	Aasrabe
2	Axtar	Finsterwisper
3	Fatal	Frostfluch
4	Feix	Galgenstrick
5	Melkis	Höllenheib
6	Morthos	Nacht Klinge
7	Nadir	Norixius
8	Schind	Schattenzahn
9	Skelendir	Schreckenfeld
10	Taltus	Valtar
11	Valkora	Xandros
12	Vexander	Zarkenzorn

3: LYRISCHE NAMEN

1W12	Lyrischer Vorname	Lyrischer Nachname
1	Arannis	Arvannis
2	Damaia	Daarden
3	Darsis	Donnerfuß
4	Dweomer	Drachdan
5	Evabeth	Endriss
6	Jessail	Meliamne
7	Kileth	Mischann
8	Netheria	Schneeweh
9	Orionna	Silberfarn
10	Sorcil	Sommerluft
11	Umarion	Starkamboss
12	Velissa	Zaschir

6: DROLLIGE NAMEN

1W12	Drolliger Vorname	Drolliger Nachname
1	Billie	Balgentreu
2	Elliwick	Borogov
3	Erky	Einschuh
4	Fonki	Frohwind
5	Friemel	Goldschatz
6	Grübchen	Hoddipick
7	Gryllida	Hoheried
8	Händel	Hölzl
9	Holla	Hügelberg
10	Lissi	Schnuck
11	Mimsi	Unterbusch
12	Schnucki	Wimbel

PERSÖNLICHKEIT

Nutze Gesinnung und Attributwerte des NSC als Startpunkt und wähle mithilfe der Richtlinien im Spielerhandbuch ein paar Worte aus, die die Persönlichkeit des NSC beschreiben. Du kannst zu jedem Element der Gesinnung oder des höchsten und des niedrigsten Attributwerts des NSC ein Persönlichkeitsmerkmal auswählen oder zufällig bestimmen und dann kombinieren, um eine Persona zu schaffen.

Beispiel: Wenn die Abenteurer unerwartet mit einer rechtschaffen neutralen Wache diskutieren, könntest du eine kooperative, doch lakonische Wache erschaffen, die zwar hilfsbereit, aber auch kurz angebunden ist und das Gespräch so rasch wie möglich beenden will. Oder du siehst dir den Wertekasten des **Teufelchens** im Spielerhandbuch an und notierst das höchste Attribut (Geschicklichkeit) sowie das niedrigste (Stärke). Nun könntest du entscheiden, dass das Teufelchen zappelig ist und stets nur über gewundene Wege zu seinen argumentativen Punkten kommt.

ERSCHEINUNGSBILD

Beschreibe kurz die auffälligsten physischen Merkmale des NSC. Du kannst mit den Grundlagen beginnen: Haut-, Haar- und Augenfarbe sowie Spezies. Auch die Tabelle „NSC-Erscheinungsbild“ kann dir helfen, ein oder zwei besonders auffällige Merkmale im Erscheinungsbild des Charakters festzulegen.

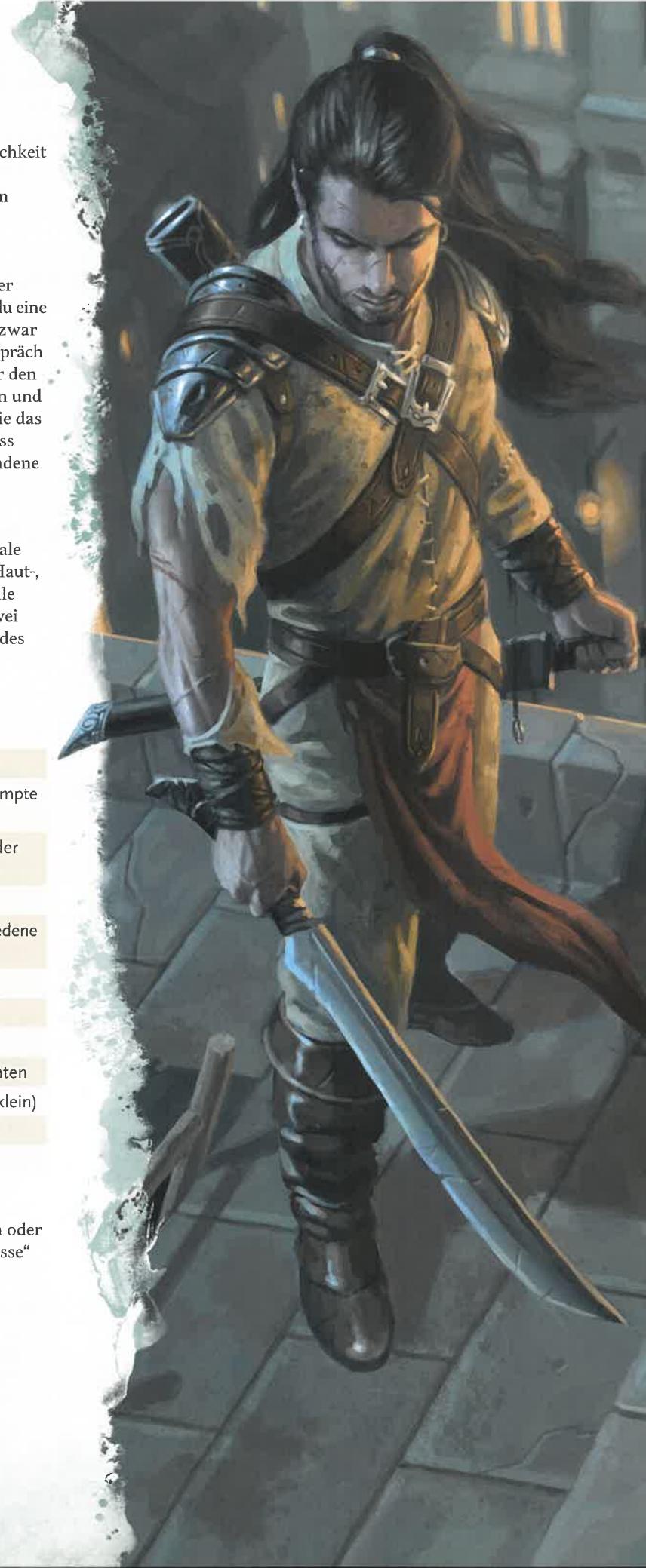
NSC-ERSCHEINUNGSBILD

1W12 Merkmal

- 1 Unverwechselbarer Schmuck
- 2 Extravagante, sonderbare, formelle oder zerlumpte Kleidung
- 3 Elegante Mobilitätshilfe (Rollstuhl, Krücke oder Gehstock)
- 4 Auffällige Narbe
- 5 Ungewöhnliche Augenfarbe (oder zwei verschiedene Farben)
- 6 Tätowierungen oder Piercings
- 7 Muttermal
- 8 Ungewöhnliche Haarfarbe
- 9 Glatze oder geflochterner Bart oder Haarflechten
- 10 Besondere Nasenform (groß, knollig, eckig, klein)
- 11 Besondere Haltung (gebeugt oder starr)
- 12 Außergewöhnlich schön oder hässlich

GEHEIMNIS

Beschreibe ein Geheimnis, das der NSC zu verbergen oder zu schützen versucht. In der Tabelle „NSC-Geheimnisse“ findest du verschiedene Ideen.



NSC-TRACKER

NSC-NAME: _____

WERTEKASTEN: _____ MHB-SEITE: _____

WERTEKASTEN-ÄNDERUNGEN

GESINNUNG

PERSÖNLICHKEIT

ERSCHEINUNGSBILD

GEHEIMNIS



NSC-GEHEIMNISSE

IW10 Geheimnis

- 1 Der NSC ist verkleidet, um seine Identität oder einen Aspekt seines Erscheinungsbilds zu verschleiern.
- 2 Der NSC ist derzeit damit beschäftigt, ein Verbrechen zu planen, auszuführen oder zu vertuschen.
- 3 Der NSC (oder seine Familie) wird bedroht, falls er nicht etwas Bestimmtes tut.
- 4 Der NSC steht unter einem magischen Zwang (vielleicht durch den Zauber *Geas* oder eine Art von Fluch), sich auf eine bestimmte Weise zu verhalten.
- 5 Der NSC ist ernsthaft krank oder hat schlimme Schmerzen.
- 6 Der NSC fühlt sich für jemandes Tod oder schlimmes Geschick verantwortlich.
- 7 Der NSC steht am Rande des wirtschaftlichen Ruins.
- 8 Der NSC ist verzweifelt einsam oder hegt eine unerwiderte Leidenschaft.
- 9 Der NSC hegt große Ambitionen.
- 10 Der NSC ist extrem unzufrieden oder unglücklich.

WIEDERKEHRENDE NSC

NSC, die im Verlauf einer Kampagne immer wiederkehren, tragen dazu bei, die Welt des Spiels als lebendigen, realistischen Ort wirken zu lassen. Ob es sich dabei um Verbündete, Schutzherrnen, Freunde oder Bösewichte handelt – sie können das Engagement der Spieler hinsichtlich der Spielwelt stärken.

Du kannst – vielleicht mit einigen Anpassungen – verschiedene Wertekästen im *Monsterhandbuch* verwenden, um ein- und denselben NSC zu verschiedenen Zeiten darzustellen und seine Entwicklung im Verlauf der Kampagne abzubilden. Beispiel: Die Charaktere könnten im ersten Abenteuer einem Bösewicht begegnen, der den Wertekasten eines **Magierlehrlings** verwendet. Dieser Bösewicht entkommt und kehrt einige Abenteuer später als **Magier** zurück, um die Charaktere zu plagen. Noch später könnte ihnen derselbe Bösewicht als **Erzmagier** erneut begegnen. Natürlich ist es hier wichtig, dafür zu sorgen, dass der Bösewicht von einem Abenteuer zum nächsten überlebt, oder sich wenigstens eine plausible Möglichkeit zu überlegen, wie er aus dem Jenseits zurückgekehrt ist. Der Tod ist schließlich nur selten das letzte Wort für Abenteurer. Er muss es folglich auch für ihre Gegner nicht sein.

NICHT ÜBERTREIBEN

Es kann Spaß machen, Nichtspielercharaktere zu entwickeln. Verschwende jedoch nicht deine Zeit. Verfasse keine Seitenlangen Hintergrundgeschichten für NSC, mit denen die Abenteurer nur drei Minuten lang interagieren. Die Ratschläge in diesem Abschnitt sollen dir helfen, rasch einen interessanten Charakter erstellen und mit den nötigen Details versehen zu können.

NSC ALS MITGLIEDER

DER ABENTEURERGRUPPE

NSC könnten zur Abenteurergruppe stoßen, weil sie einen Teil der Beute haben wollen und bereit sind, dafür auch einen Teil des Risikos zu tragen. Sie könnten sich den Abenteuerern auch aufgrund einer Bindung anschließen, die auf Loyalität, Dankbarkeit oder Liebe beruht. Du könntest einem der Spieler die Entscheidungen hinsichtlich der Aktionen eines NSC übertragen, vor allem im Kampf. Du kannst die Entscheidungen des Spielers jedoch überstimmen, um den Motivationen des NSC gerecht zu werden.

Wenn du für ein NSC-Abenteurergruppenmitglied einen Wertekasten aus dem *Monsterhandbuch* auswählst, achte darauf, dass der NSC die Spielercharaktere nicht in den Schatten stellt. Nimm einen Wertekasten, dessen Herausforderungsgrad höchstens der Hälfte der Spielercharakterstufe entspricht. Diese NSC sammeln keine Erfahrungspunkte und werden auch nicht mächtiger.

Es folgen einige NSC-Archetypen, die sich gut als Unterstützung der Charaktere in der Abenteurergruppe eignen:

Alberner Komiker: Ein alberner Komiker als NSC hilft, die Stimmung eines Abenteuers oder einer Spielsitzung aufzulockern, vielleicht mit gelegentlicher Tollpatschigkeit oder einer Neigung zu Scherzen.

Angsthasenheiler: Ohne eigenen Heiler könnten die Charaktere einen NSC-Heiler zu schätzen wissen, dessen Persönlichkeit weniger zählt als seine Treue zur Abenteurergruppe – sowie seine Fähigkeit, im Bedarfsfall Zauber wie *Wiederbeleben* oder *Wunden heilen* zu wirken.

Mauerblümchenkrieger: Ein Mauerblümchenkrieger als NSC ist gut darin, mit dem Hintergrund zu verschmelzen. Normalerweise ist er nicht sehr redselig und macht sich nur auf Aufforderung bemerkbar. Rampenlicht liegt ihm überhaupt nicht. Sein Hauptzweck besteht darin, ein weiteres Angriffsziel für Monster zu sein.

Miesepeter: Ein miesepetriger NSC beschwert sich häufig (humorvoll) über die idiotischen Entscheidungen und die lausige Planung der Charaktere. Du kannst diesen NSC gelegentlich verwenden, um andere Handlungsmöglichkeiten anzudeuten oder Einsichten zu vermitteln.

Pflichtbewusster Assistent: Ein pflichtbewusster Assistent als NSC eignet sich gut, um Ausrüstung zu tragen und sich um die Pferde und sonstigen Habseligkeiten der Abenteurergruppe zu kümmern. Er könnte seinen Pflichten ganz und gar ergeben sein, er könnte aber auch – von allen unbemerkt – seine eigenen Ziele verfolgen.

Wandelndes Lexikon: Ein wandelndes Lexikon als NSC weiß viel in einem bestimmten Sachgebiet und kann eine nützliche Informationsquelle sein. Allerdings kann man sich nicht darauf verlassen, dass dieser NSC weise Entscheidungen trifft oder tapfer kämpft.

Auch nützliche NSC können das Spiel bremsen oder irgendwann nicht mehr willkommen sein. Erwäge, NSC nur für ein paar Spielsitzungen oder ein einzelnes Abenteuer mit der Abenteurergruppe zu reisen und sich dann verabschieden zu lassen. NSC können auch davon profitieren, hin und wieder nicht bei den Charakteren zu sein.

NIKO WAR MITGLIED EINER ANDEREN
HELDENGROUPE UND STIESS ALS NSC-HEILER
ZU SHEILA, DIANA, ERIC UND PRESTO.

LOYALITÄT

Loyalität ist eine optionale Regel, mit der du ermittelst, wie weit ein NSC-Mitglied der Abenteurergruppe gehen würde, um den Charakteren zu helfen – auch solchen, denen der NSC nicht sonderlich zugetan ist. Ein NSC-Mitglied der Gruppe, das schlecht behandelt oder ignoriert wird, wird die Abenteurergruppe vermutlich irgendwann verlassen oder verraten. Ein NSC, der hingegen den Charakteren sein Leben verdankt oder dieselben Ziele wie sie verfolgt, kämpft wahrscheinlich auf Leben und Tod für sie. Du kannst die Loyalität eines NSC einfach festlegen. Dir stehen aber auch die folgenden Regeln zur Verfügung, mit denen du einen Loyalitätswert nachverfolgen kannst:

Loyalitätswert: Die Loyalität eines NSC wird auf einer numerischen Skala von 0 bis 20 gemessen. Der maximale Loyalitätswert des NSC entspricht dem höchsten Charismawert unter allen Mitgliedern der Abenteurergruppe, und sein anfänglicher Loyalitätswert beträgt die Hälfte dieses Werts. Wenn der höchste Charismawert sich ändert – vielleicht, weil ein Charakter stirbt oder die Gruppe verlässt –, passt du den Loyalitätswert des NSC entsprechend an.

Loyalität nachverfolgen: Verfolge den Loyalitätswert im Verborgenen mit, sodass die Spieler nicht sicher sein können, ob ein NSC-Mitglied der Abenteurergruppe loyal ist oder nicht.

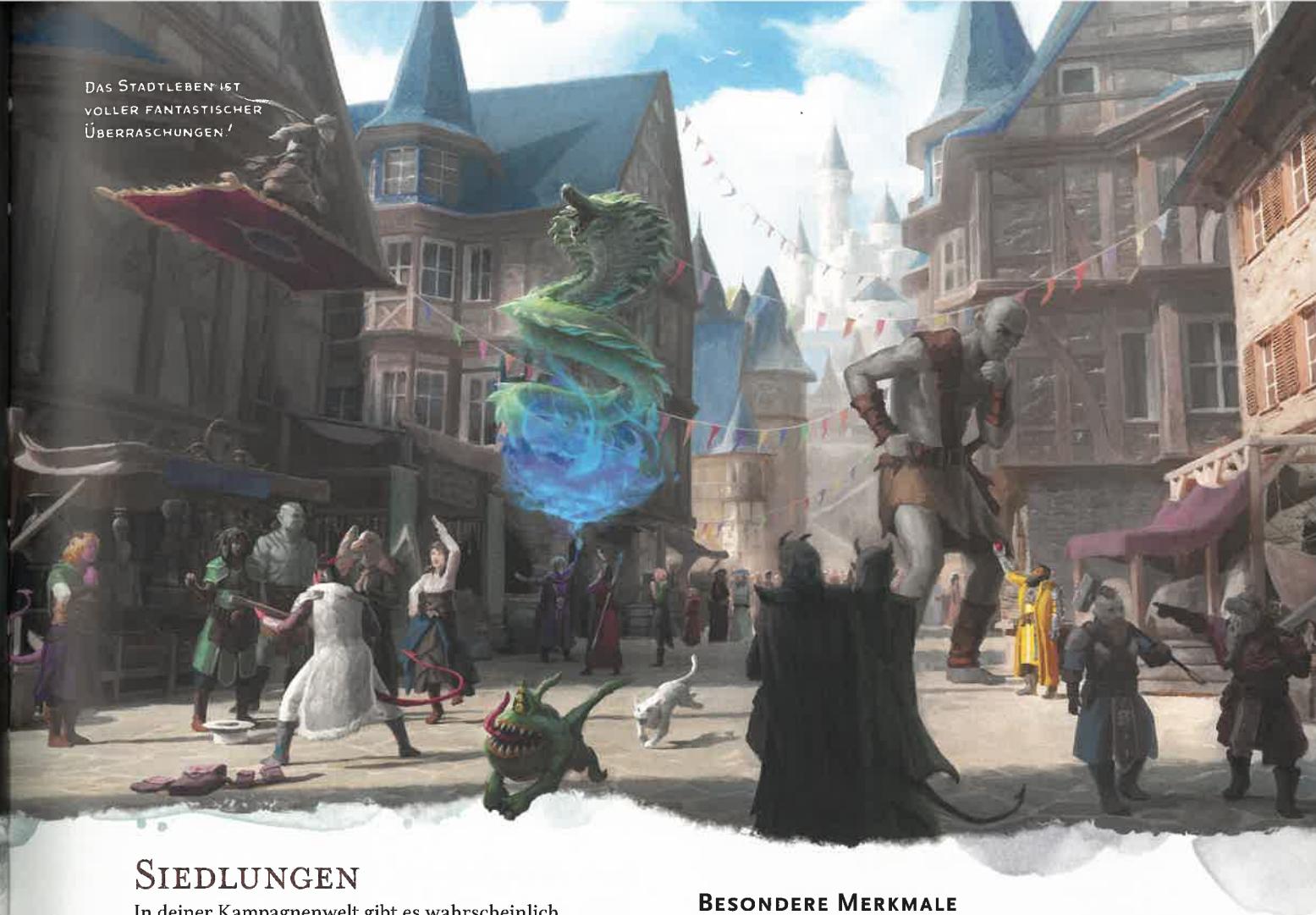
Der Loyalitätswert des NSC wird um 1W4 erhöht, wenn andere Mitglieder der Abenteurergruppe dem NSC helfen, ein persönliches Ziel zu erreichen. Sein Loyalitätswert wird auch dann um 1W4 erhöht, wenn der NSC besonders gut behandelt wird (beispielsweise eine

magische Waffe als Geschenk erhält) oder ein anderes Abenteurergruppenmitglied ihn rettet. Der Loyalitätswert eines NSC kann sein Maximum nie überschreiten.

Wenn das Verhalten anderer Abenteurergruppenmitglieder der Gesinnung oder der Persönlichkeit des NSC zuwiderläuft, verringere den Loyalitätswert des NSC um 1W4. Wird der NSC von anderen Mitgliedern der Abenteurergruppe schlecht behandelt, betrogen oder aus selbstsüchtigen Gründen in Gefahr gebracht, so verringere seinen Loyalitätswert um 2W4. Der Loyalitätswert kann nie unter 0 sinken.

Bedeutung von Loyalität: Ein NSC mit einem Loyalitätswert von mindestens 10 riskiert alles, um anderen Mitgliedern der Abenteurergruppe zu helfen. Ein NSC mit einem Loyalitätswert zwischen 1 und 10 hält der Gruppe zwar die Treue, aber nicht auf Biegen und Brechen. Ein NSC, dessen Loyalitätswert auf 0 sinkt, handelt nicht mehr im Interesse der Abenteurergruppe. Entweder verlässt er die Gruppe (und greift Charaktere an, die ihn daran hindern wollen), oder er arbeitet insgeheim gegen sie.

Besetzungsloyalität und Meuterei: Wenn die Charaktere ein Segelschiff oder ein ähnliches Fahrzeug besitzen oder verwenden, kannst du die Loyalität einzelner Besatzungsmitglieder oder der gesamten Besatzung anhand folgender Regeln nachverfolgen: Sobald die Loyalitätswerte von mindestens der Hälfte der Besatzung während einer Reise auf 0 sinken, ist die Besatzung feindlich gesinnt, und es kommt zur Meuterei. Liegt das Schiff gerade in einem Hafen, so verlassen illoyale Besatzungsmitglieder es und kehren nicht zurück.



SIEDLUNGEN

In deiner Kampagnenwelt gibt es wahrscheinlich Siedlungen, die die Charaktere besuchen können. Sie könnten sogar eine dieser Siedlungen als Heimatbasis erwählen und dort (oder in der Nähe) ihre Bastionen errichten, wenn ihre Stufe dazu ausreicht (siehe Kapitel 8).

In der Tabelle „Siedlungen nach Größe“ sind Einwohnerspannen für Weiler, Dörfer und Städte sowie der Wert des teuersten Gegenstands aufgeführt, welcher in der jeweiligen Siedlung wahrscheinlich gekauft werden kann. Passe diese Zahlen nach Bedarf an besondere Umstände an. Beispiel: Ein *Heiltrank* (der 50 GM kostet) ist für die meisten Weiler zu teuer, doch falls es vor Ort einen Alchemisten, Kräuterkundler oder Trankbrauer gibt, könnte mindestens einer dieser Tränke angeboten werden.

SIEDLUNGEN NACH GRÖSSE

Siedlungsart	Einwohnerspanne	Max. GM-Wert
Weiler	Bis zu 500	20 GM
Dorf	501–5.000	2.000 GM
Stadt	Ab 5.001	200.000 GM

SIEDLUNGSTABELLEN UND -TRACKER

Mithilfe der folgenden Tabellen kannst du die Details einer Siedlung ausarbeiten. Du kannst den begleitenden Siedlungs-Tracker verwenden, um wichtige Informationen zu einem Weiler, einem Dorf oder einer Stadt in deiner Kampagne aufzuzeichnen.

BESONDERE MERKMALE

1W20 Merkmal

- 1–2 Befestigte Außenmauer
- 3–4 Viele Gärten, Parks und Grünanlagen
- 5–6 Jede Menge Schlamm, Dreck und Abfälle
- 7–8 Weitläufiger Friedhof
- 9–10 Ständiger Nebel
- 11–12 Lärm und Rauch von zahlreichen Schmieden
- 13 Kanäle und Brücken
- 14 Klippen an mindestens einer Seite
- 15–16 Saubere Straßen und gepflegte Gebäude
- 17–18 Uralte Ruinen innerhalb der Siedlung
- 19–20 Beeindruckendes Bauwerk (beispielsweise Bergfried, Tempel, Hinkelsteinkreis, Zikkurat)

BRAUCHE ICH EINE KARTE DER SIEDLUNG?

Nicht für jede Siedlung ist eine Karte erforderlich. Normalerweise reicht es aus, den Spielern die Siedlung zu beschreiben. Wenn sie allerdings wissen sollten, wo genau sich bestimmte Gebäude und andere Orte der Siedlung befinden, ist eine Karte hilfreich.

Du kannst die Karte „Kreuzweiler“ in Anhang B als Beispielkarte für eine Siedlung verwenden.

BEKANNTHEITSGRÜNDE

1W20	Bekanntheitsgrund	1W20	Bekanntheitsgrund
1	Köstliches Essen	11	Frömmigkeit
2	Urhöfliche Leute	12	Glücksspiel
3	Freundliche Leute	13	Gottlosigkeit
4	Künstler oder Schriftsteller	14	Bildung
5	Großer Held/Rettter	15	Weine
6	Blumen	16	Begehrte Mode
7	Saisonales Fest	17	Politische Intrigen
8	Spukstätten	18	Mächtige Gilden
9	Zauberwirker	19	Patriotismus
10	Dekadenz	20	Uralte Ruinen

AKTUELLE KATASTROPHEN

1W12 Katastrophe

- 1 Monster überfallen die Siedlung.
- 2 Eine wichtige Person ist gestorben, es besteht Mordverdacht.
- 3 Zwischen rivalisierenden Gilden oder Banden ist ein Krieg entbrannt.
- 4 Es gibt Aufstände wegen einer Seuche oder Hungersnot.
- 5 Monster greifen jeden an, der sich der Siedlung nähert oder sie verlässt.
- 6 Handelskonflikte führen zu wirtschaftlichen Härten.
- 7 Eine Naturkatastrophe bedroht die Siedlung.
- 8 Eine Unheilsprofezeiung macht die Bewohner nervös.
- 9 Einwohner werden eingezogen, um in einem Krieg zu kämpfen.
- 10 Wegen politischer oder religiöser Unruhen droht Gewalt.
- 11 Die Siedlung wird belagert.
- 12 Skandale gefährden einflussreiche lokale Familien.

LOKALE ANFÜHRER

1W12 Anführer

- 1 Geachteter und gerechter Anführer oder Rat
- 2 Gefürchteter Tyrann
- 3 Feigling, von anderen manipuliert
- 4 Illegitimer Anführer, verursacht Unruhen
- 5 Mächtiges Monster
- 6 Mysteriöse anonyme Verschwörer
- 7 Umstrittene Führung (mit offenen Kämpfen)
- 8 Verbitterter, entscheidungsunfähiger Rat
- 9 Trampeliger Rüpel
- 10 Sterbender Anführer (Nachfolge strittig)
- 11 Willensstarker und geachteter Anführer oder Rat
- 12 Religiöser Anführer oder Rat

TAVERNENNAMEN*

1W20	Erster Teil	Zweiter Teil
1	Zur Goldenen	Leier
2	Zum Silbernen	Delfin
3	Zum Bartlosen	Zwerg
4	Zum Lachenden	Pegasus
5	Zur Tanzenden	Hütte
6	Zur Vergoldeten	Rose
7	Zum Stolpernden	Hirsch
8	Bei Wolf und	Ente
9	Zum Gefallenen	Lamm
10	Zum Grinsenden	Dämon
11	Zur Trunkenen	Ziege
12	Bei Wein und	Geist
13	Zur Röhrenden	Horde
14	Zum Grimmigen	Narren
15	Bei Fass und	Eimer
16	Zur Durstigen	Krähe
17	Zum Wandernden	Satyr
18	Zum Bellenden	Hund
19	Zur Glücklichen	Spinne
20	Bei Hexe und	Drachen

*Würfe für jeden Namensteil separat mit 1W20 und ersetze „Zum/Zur“ gegebenenfalls durch „Zur/Zum“.

ZUFÄLLIGE LÄDEN

1W20	Typ	1W20	Typ
1	Pfandhaus	11	Schmiede
2	Apotheke	12	Tischlerei
3	Gemüseladen	13	Weberei
4	Delikatessenladen	14	Juwelier
5	Töpferei	15	Bäckerei
6	Bestatter	16	Kartenzeichnerei
7	Buchladen	17	Schneiderei
8	Geldleihe	18	Seilerei
9	Rüstungsschmiede	19	Maurerei
10	Kerzenzieherei	20	Schreibstube



SIEDLUNGS-TRACKER



NAME DER SIEDLUNG: _____

- WEILER (BIS 500 EINW.) DORF (501-5.000 EINW.) STADT (AB 5.001 EINW.)

BESONDERES MERKMAL

BEKENNTHEITSGRUND

AKTUELLE KATASTROPHE

LOKALER ANFÜHRER

BESONDRE PERSONEN

BESONDRE ORTE

WERT (IN GM) DES TEUERSTEN ANGEBOTENEN GEGENSTANDS: _____

TOD

Abenteuer können gefährlich sein und katastrophale Konsequenzen bis hin zum Tod eines Charakters oder sogar einer ganzen Abenteurergruppe haben. Da die Spieler häufig sehr an ihren Charakteren hängen, kann der Tod eines Charakters eine emotionsgeladene Situation sein. Das Thema kann für manche Spieler sogar eine harte Grenze darstellen (siehe „Spaß für alle“ in Kapitel 1), daher solltet ihr zu Beginn des Spiels darüber sprechen, wie ihr mit dem möglichen Tod von Charakteren umgehen wollt.

DER TOD MUSS FAIR SEIN

Am besten lassen sich starke negative Gefühle beim Tod eines geliebten Charakters vermeiden, wenn du den Spielern klar machst, dass du fair bist. Behalte folgende Prinzipien im Kopf:

Schummle nicht zugunsten von Monstern. Wenn eine Situation potenziell tödlich ist, kannst du offen vor den Spielern würfeln, um ihnen zu zeigen, dass du nicht zugunsten der Monster oder zulasten eines bestimmten Spielers schummelst.

Werde nicht persönlich. Bestrafte niemals einen Charakter für das Verhalten seines Spielers oder aus persönlichen Gründen. Solches Verhalten wäre wohl die schnellste Methode, das Vertrauen deiner Spieler in dich als SL und fairen Vertreter der Regeln zu verlieren.

Sorge für eine faire Warnung. Lass die Charaktere die Konsequenzen törichter Aktionen tragen, doch achte darauf, den Spielern genügend Hinweise zu geben, um selbstzerstörerische Aktionen als solche erkennen zu können. Du solltest einen Spieler fragen „Bist du sicher?“, ehe sein Charakter eine potenziell tödliche Aktion ausführt.

Sorge für faire Begegnungen. Deine Spieler müssen wissen, dass du die Begegnungen fair gestaltest. Es ist in Ordnung, ihnen harte Kampfbegegnungen zuzumuten und bisweilen mit Monstern zu konfrontieren, die sie nicht besiegen können. Allerdings wäre es unfair, wenn die Spieler nicht wissen könnten, dass sie keine Chance haben, oder wenn sie keine Fluchtmöglichkeit haben.

TÖDLICHKEIT SKALIEREN

Du kannst die Tödlichkeit deiner Kampagne mithilfe der Richtlinien zum Aufbau von Begegnungen in Kapitel 4 anpassen. Wenn deine Spieler ihre Charaktere gerne so richtig fordern und bereit sind, jederzeit neue Charaktere zu erstellen, kannst du viele sehr schwierige Begegnungen mit wenigen Gelegenheiten zum Rasten dazwischen erwägen, um ein Abenteuer der tödlicheren Art zu erschaffen. Wenn andererseits nur Begegnungen von geringer Schwierigkeit stattfinden, ist ein Tod von Charakteren unwahrscheinlich, erst recht, wenn die Charaktere während des Abenteuers viele Gelegenheiten zum Rasten haben.

MANCHMAL IST DER TOD ~ SOGAR DER EINER
GESAMTEN ABENTEURERGRUPPE ~ NUR DER
WEG IN EIN NEUES ABENTEUER



BESIEGT STATT TOT

Wenn du mit deinen Spielern vereinbarst, den Tod von Charakteren im Spiel zu vermeiden, könntest du eine Alternative erwägen: Ein Charakter, der normalerweise sterben würde, wird stattdessen „besiegt“. Für besiegte Charaktere gelten folgende Regeln:

Im Koma: Der Charakter hat 1 Trefferpunkt und ist bewusstlos. Er kann auf normale Art Trefferpunkte zurückhalten, bleibt jedoch bewusstlos, bis er Ziel des Zaubers *Vollständige Genesung* wird oder ein plötzliches Erwachen (siehe unten) erlebt.

Plötzliches Erwachen: Nach einer langen Rast führt der Charakter einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zustand Bewusstlos bei ihm. Misslingt der Wurf, so bleibt der Zustand bestehen.

SZENEN DES TODES

Wenn die Trefferpunkte eines Charakters auf 0 sinken, muss der Spieler manchmal mindestens eine Kampfrunde mit nichts als Todesrettungswürfen verbringen.

Du kannst diesen Spieler einbinden, indem du ihn bei jedem Todesrettungswurf zu einem Rollenspiel ermutigst. Du könntest ihn auffordern, eine Erinnerung zu beschreiben, die im Charakter aufsteigt, während dieser zwischen Leben und Tod schwebt. Erwäge folgende Möglichkeiten:

Bei einem erfolgreichen Todesrettungswurf: Eine Erinnerung weckt Hoffnung und Mut. Eine geliebte Person sagt dem Charakter, dass er um sein Leben kämpfen soll. Der Charakter denkt an etwas, wofür es sich zu leben lohnt. Dem Charakter kommt eine schöne Kindheitserinnerung.

Bei einem misslungenen Todesrettungswurf: Eine Erinnerung weckt Scham oder Trauer. Eine geliebte Person, die bereits tot ist, ruft den Charakter zu sich. Der Charakter verspürt Erschöpfung oder Verzweiflung.

Du kannst den Spieler auch damit belohnen, dass er beim Todesrettungswurf im Vorteil ist, wenn er eine Erinnerung oder andere Gedanken des sterbenden Charakters beschreibt.

Wenn ein Charakter stirbt, weil entweder drei Todesrettungswürfe misslungen sind oder ein Effekt unmittelbar tödlich war, erwäge, den Spieler die letzten Momente des Charakters, seine letzten Worte oder seine Begrüßung des Todes beschreiben zu lassen.

MIT DEM TOD UMGEHEN

Wenn ein Charakter stirbt, besprich mit den Spielern, was als Nächstes geschieht. Manche Spieler sind zufrieden damit, einen neuen Charakter zu erstellen, vor allem, wenn sie gerne neue Optionen ausprobieren. Ein neues Mitglied der Abenteurergruppe sollte dieselbe Stufe wie die anderen Charaktere in der Abenteurergruppe haben und über Ausrüstung in vergleichbarem Wert verfügen.

Es ist aber auch möglich, tote Charaktere ins Leben zurückzuholen. Dies geschieht meist durch Zauber wie *Wiederbeleben* und *Tote erwecken*. Es ist deine Entscheidung, wie einfach es für die Charaktere ist, auf diese Zauber zuzugreifen, falls sie sie nicht ohnehin wirken können. Im *Spielerhandbuch* findest du Preisvorschläge für Dienste im Zauberkochen.

WAS, WENN ALLE STERBEN?

Das Schicksal kann auch ganze Abenteurergruppen ereilen. (Dies wird manchmal als „Total Party Kill“ oder „TPK“ bezeichnet.) Eine solche Katastrophe muss aber nicht das Ende des Spiels bedeuten – sie kann vielmehr die Gelegenheit sein, dem Spiel eine neue Richtung zu geben. Erwäge folgende Möglichkeiten:

FLUCHT AUS DER UNTERWELT

Die toten Charaktere kommen im Hades (siehe Kapitel 6) zu sich und müssen einen Weg finden, aus der finsternen Unterwelt zu entkommen und in die Welt der Lebenden zurückzukehren.

GEFANGEN

Die Charaktere kommen in Zellen zu sich. Sie wurden von ihren Gegnern aus irgendeinem Grund am Leben gelassen und gefangen genommen.

GÖTTLICHER RAT

Die Charaktere finden sich vor einem Rat aus Gottheiten wieder, in welchem ihr Schicksal diskutiert wird. Die Charaktere müssen den Rat überzeugen, sie ins Leben zurückkehren zu lassen.

NEUANFANG

Alle erstellen neue Charaktere, und eine neue Kampagne beginnt. Dies mag die drastischste Option sein, doch sie ermöglicht neue Geschichten und Charakterdynamiken.

RETTUNGSMISSION

Die Spieler erstellen temporäre Charaktere, die den Auftrag haben, die Leichen der gefallenen Helden zu bergen und entweder wiederzubeleben oder angemessen zu begraben. Wenn die toten Charaktere Bastionen (siehe Kapitel 8) hatten, könnte die provisorische Abenteurergruppe aus Mietlingen dieser Bastionen bestehen.

VON JEMAND ANDEREM WIEDERBELEBT

Eine mächtige Person findet die Leichen der Abenteurer und belebt diese wieder, sodass die Abenteurer in der Schuld ihres Retters stehen. Was, wenn die Abenteurer Jahrzehnte nach ihrem Tod zu sich kommen, wiederbelebt durch den Zauber *Auferstehung* durch jemanden, der glaubt, sie würden eine wichtige Rolle in dieser Zukunft spielen?

TÜREN

In einer D&D-Kampagne interagieren Abenteurer häufig mit Türen. In diesem Abschnitt findest du Regeln für die meisten Türen, denen die Abenteurer begegnen.

GEWÖHNLICHE TÜREN

Die Tabelle „Türen“ enthält RK und Trefferpunkte gewöhnlicher Türen, die mittelgroße Gegenstände sind.

Mit der Verwenden-Aktion kann eine Kreatur versuchen, eine verschlossene oder verriegelte Tür aufzubrechen. Dazu ist ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) erforderlich. Den SG für den Wurf findest du in der Tabelle. Bei größeren Türen werden die Trefferpunkte verdoppelt oder verdreifacht, und der SG für den Wurf wird um 5 erhöht.

TÜREN

Tür	RK	TP	Öffnen-SG
Glastür	13	4	10
Holztür	15	18	15
Metalltür	19	72	25
Steintür	17	40	20

VERRIEGELTE TÜR

Eine verriegelte Tür hat kein Schloss. Eine Kreatur auf der verriegelten Seite der Tür kann die Verwenden-Aktion einsetzen, um den Riegel zu entfernen, damit die Tür geöffnet werden kann.

VERSCHLOSSENE TÜR

Charaktere, die keinen Schlüssel zu einer verschlossenen Tür haben, können versuchen, das Schloss mithilfe von Diebeswerkzeug zu knacken. Die Tabelle „Schlosskomplexität“ enthält Anhaltspunkte, wie lange es dauert, ein Schloss der jeweiligen Komplexität zu knacken. Am Ende der jeweiligen Zeit knackt der Charakter das Schloss, sofern er Diebeswerkzeug verwendet und ihm ein Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) gelingt. Der SG hängt von der Qualität des Schlosses ab, wie in der Tabelle „Schlossqualität“ dargestellt.

SCHLOSSKOMPLEXITÄT SCHLOSSQUALITÄT

Komplexität	Zeit	Qualität	Knacken-SG
Einfach	1 Aktion	Minderwertig	10
Komplex	1 Minute	Gut	15
		Hochwertig	20

GEHEIMTÜREN

Geheimtüren sind so beschaffen, dass sie nicht von der Wand zu unterscheiden sind, in der sie sich befinden. Manchmal deuten dünne Risse in der Wand oder Kratzspuren auf dem Boden auf die Geheimtür hin. Abgesehen vom Umstand, dass sie verborgen sind, unterscheiden Geheimtüren sich nicht von gewöhnlichen Türen.

Mit der Suchen-Aktion und einem Weisheitswurf (Wahrnehmung) kann ein Charakter einen neun Quadratmeter großen Wandabschnitt nach Geheimtüren absuchen. Bei einem Erfolg findet der Charakter alle Geheimtüren in diesem Wandabschnitt und erkennt die Mechanismen, um sie zu öffnen. Der SG für den Wurf hängt davon ab, wie gut die Geheimtür verborgen ist, wie in der Tabelle „Geheimtüren“ dargestellt.

Du kannst aber auch zu einem Intelligenzwurf (Nachforschungen) auffordern, wenn es zur Herausforderung gehört, aus wahrnehmbaren Hinweisen zu folgern, dass eine Geheimtür vorhanden ist, anstatt diese Hinweise selbst zu entdecken. Unter „Wahrnehmung“ in Kapitel 2 findest du weitere Ratschläge.

GEHEIMTÜREN

Geheimtür	Entdecken-SG
Schlecht verborgene Geheimtür	10
Standardgeheimtür	15
Gut verborgene Geheimtür	20

GEHEIMTÜREN-KNIGGE

Es kommt oft vor, dass Abenteurer Geheimtüren nicht finden. Daher solltest du Schätze oder Orte nur hinter Geheimtüren verbergen, falls es kein Problem ist, wenn die Charaktere sie nicht finden. Andernfalls riskierst du, dass dein Abenteuer zum Erliegen kommt, weil der einzige Weg nach vorne sich hinter einer Geheimtür befindet.

FALLGITTER

Fallgitter bestehen üblicherweise aus Eisen oder Holz und blockieren Passagen oder Torbögen, bis sie mithilfe von Ketten und Winden nach oben gezogen werden. Kreaturen im Abstand von bis zu 1,5 Metern von einem heruntergelassenen Fallgitter können durch das Gitter hindurch Fernkampfangriffe ausführen oder Zauber wirken und haben Dreivierteldeckung gegen Angriffe, Zauber und andere Effekte von der anderen Seite des Gitters. Ein Fallgitter kann auch selbst angegriffen und zerstört werden (nutze dazu RK und Trefferpunkte einer Metall- oder Holztür, je nach Material des Fallgitters).

Fallgitter lassen sich anhand der Winde mithilfe der Verwenden-Aktion auf- oder abwärts bewegen. Wenn eine Kreatur die Winde nicht erreichen kann (normalerweise, weil diese sich auf der anderen Seite des Fallgitters befindet), ist neben der Verwenden-Aktion ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) erforderlich, um das Fallgitter zu bewegen. Der SG für den Wurf hängt vom Fallgittertyp ab, wie in der Tabelle „Fallgitter“ dargestellt.

FALLGITTER

Größe des Fallgitters	SG (Eisen)	SG (Holz)
Mittelgroß (2,4 m hoch × 1,5 m breit)	20	15
Groß (3 m hoch × 3 m breit)	25	20
Riesig (6 m hoch × 4,5 m breit)	30	25



EINE MAGISCHE KREATURE WIE EIN
EINHORN KÖNNTE EIN ÜBERNATÜRLICHES
GESCHENK VERGEBEN.

ÜBERNATÜRLICHE GESCHENKE

Ein übernatürliche Geschenk ist eine besondere Belohnung, die von einem Wesen mit großer magischer Macht gewährt wird. Es gibt zwei Formen von übernatürlichen Geschenken:

Glücksbringer: Ein Glücksbringer ist meist das Werk eines mächtigen Geists, eines magischen Orts oder einer mythischen Kreatur.

Segen: Ein Segen wird normalerweise von einem Gott oder einem gottähnlichen Wesen gewährt.

Im Unterschied zu einem magischen Gegenstand ist ein übernatürliche Geschenk kein Gegenstand und erfordert keine Einstimmung.

GLÜCKSBRINGER

Glücksbringer können auf viele verschiedene Arten erhalten werden. Beispielsweise könnte ein Magier im Zauberbuch eines toten Erzmagiers ein uraltes Geheimnis finden und daraufhin von der Magie eines Glücksbringers durchdrungen werden, ebenso ein Charakter, der das Rätsel einer Sphinx löst oder aus einem magischen Brunnen trinkt. Mythische Kreaturen gewähren ihren Verbündeten manchmal einen Glücksbringer, und einige Forscher stellen fest, dass sie einen Glücksbringer tragen, nachdem sie einen längst vergessenen, von uralter Magie durchdrungenen Ort gefunden haben.

Manche Glücksbringer können nur einmal verwendet werden. Andere bieten eine bestimmte Anzahl von Verwendungen, bevor sie verschwinden. Wenn ein

Glücksbringer einem Charakter das Wirken eines Zaubers ermöglicht, kann der Charakter dies tun, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen oder Zauberkomponenten bereitzustellen. Für den Zauber gelten die normalen Werte für Zeitaufwand, Reichweite und Wirkungsdauer, sofern nicht anders angegeben. Wenn der Zauber Konzentration erforderlich, muss der Charakter sich konzentrieren.

Ein Glücksbringer kann nur durch göttliche Intervention oder den Zauber Wunsch von einer Kreatur entfernt werden. Es ist nicht möglich, von mehreren Instanzen des gleichen Glücksbringers zugleich zu profitieren.

Ein typischer Glücksbringer ahmt die Effekte eines Tranks oder Zaubers nach. Du kannst also ganz einfach selbst weitere Glücksbringer erstellen.

GLÜCKSBRINGER DER DUNKELSICHT

Übernatürliche Geschenk (Glücksbringer)

Dieser Glücksbringer gestattet dir, Dunkelsicht zu wirken. Wenn du ihn dreimal verwendet hast, verschwindet der Glücksbringer.

GLÜCKSBRINGER DES FEDERFALLS

Übernatürliche Geschenk (Glücksbringer)

Dieser Glücksbringer gewährt dir die Vorzüge eines Rings des Federfalls. Diese Vorzüge bleiben zehn Tage lang bestehen. Danach verschwindet der Glücksbringer.

GLÜCKSBRINGER DER GENESUNG

Übernatürliche Geschenk (Glücksbringer)

Dieser Glücksbringer hat drei Ladungen. Diese kannst du verbrauchen, um einen der folgenden Zauber zu wirken: *Schwache Genesung* (eine Ladung) oder *Vollständige Genesung* (zwei Ladungen). Wenn alle Ladungen verbraucht sind, verschwindet der Glücksbringer.

GLÜCKSBRINGER DES HELDENMUTS

Übernatürliche Geschenk (Glücksbringer)

Dieser Glücksbringer gestattet dir, dir selbst als magische Aktion den Vorzug eines *Tranks des Heldenmuts* zu geben. Wenn du dies getan hast, verschwindet der Glücksbringer.

GLÜCKSBRINGER DER TIERBESCHWÖRUNG

Übernatürliche Geschenk (Glücksbringer)

Dieser Glücksbringer gestattet dir, *Tiere beschwören* zu wirken. Wenn du ihn dreimal verwendet hast, verschwindet der Glücksbringer.

GLÜCKSBRINGER DES TÖTERS

Übernatürliche Geschenk (Glücksbringer)

Eine Waffe in deinem Besitz wird für die nächsten neun Tage zu einem *Drachentöter* oder einem *Riesentöter* (nach Wahl des SL). Danach verschwindet der Glücksbringer, und die Waffe wird wieder normal.

GLÜCKSBRINGER DER VITALITÄT

Übernatürliche Geschenk (Glücksbringer)

Dieser Glücksbringer gestattet dir, dir selbst als magische Aktion den Vorzug eines *Tranks der Vitalität* zu geben. Wenn du dies getan hast, verschwindet der Glücksbringer.

SEGEN

Ein Charakter könnte einen Segen von einer Gottheit für eine Tat von großer Tragweite erhalten – für eine Leistung, die sowohl bei Göttern als auch bei Sterblichen Aufmerksamkeit erregt. Ein Segen ist eine angemessene Belohnung für eine der folgenden Leistungen:

- Wiederherstellen des heiligsten Schreins eines Gottes
- Durchkreuzen eines apokalyptischen Plans von Feinden eines Gottes
- Dem Lieblingsdiener eines Gottes dabei geholfen zu haben, eine Aufgabe zu bewältigen

Ein Abenteurer könnte auch schon vor einer gefährlichen Mission einen Segen erhalten. Beispiel: Ein Paladin könnte einen Segen erhalten, ehe er sich aufmacht, um einen furchterregenden Lich zu besiegen, der das Land mit einer magischen Seuche plagt.

Ein Charakter sollte nur dann einen Segen erhalten, wenn dieser ihm nützlich ist. Segen sind zudem möglicherweise mit Erwartungen des Wohltäters verbunden. Ein Gott könnte einen Segen zu bestimmten Zwecken spenden, beispielsweise um die Gebeine eines Heiligen zu bergen oder

das Imperium eines Tyrannen niederzuwerfen. Er könnte den Segen widerrufen, wenn der betreffende Charakter das Ziel nicht erreicht oder ihm entgegenhandelt.

Ein Charakter behält den Vorzug eines Segens entweder für immer oder so lange, bis das Wesen, das ihn gewährt hat, ihn widerruft.

Die Anzahl von Segen, die ein Charakter erhalten kann, ist nicht begrenzt. Es sollte jedoch die Ausnahme sein, dass ein Charakter mehr als einen Segen gleichzeitig hat. Außerdem kann ein Charakter nicht von mehreren Instanzen des gleichen Segens zugleich profitieren. Beispiel: Ein Charakter kann nicht von zwei Instanzen des *Segens der Gesundheit* zugleich profitieren.

Du kannst problemlos weitere Segen erstellen, indem du die Eigenschaften eines wundersamen Gegenstands imitierst.

SEGEN DER GESUNDHEIT

Übernatürliche Geschenk (Segen)

Dein Konstitutionswert steigt dauerhaft um 2 (auf höchstens 22).

SEGEN DER MAGIERESISTENZ

Übernatürliche Geschenk (Segen)

Du bist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

SEGEN DES SCHUTZES

Übernatürliche Geschenk (Segen)

Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine RK und auf Rettungswürfe.

SEGEN DES VERSTÄNDNISSES

Übernatürliche Geschenk (Segen)

Dein Weisheitswert steigt dauerhaft um 2 (auf höchstens 22).

SEGEN DER WAFFENVERBESSERUNG

Übernatürliche Geschenk (Segen)

Eine nichtmagische Waffe in deinem Besitz wird zu einer Waffe +1, während du sie führst.

SEGEN VON WALHALLA

Übernatürliche Geschenk (Segen)

Dieser Segen gewährt dir die Macht, Geisterkrieger herbeizurufen, als würdest du in ein silbernes Horn von Walhalla stoßen. Wenn du diesen Segen verwendet hast, kannst du ihn erst nach sieben Tagen erneut verwenden.

SEGEN DER WUNDHEILUNG

Übernatürliche Geschenk (Segen)

Dieser Segen gewährt dir die Vorteile eines *Anhängers der Wundheilung*.



UMGEBUNGSEFFEKTE

Charaktere, die eine eisige Tundra durchqueren, erleiden vermutlich die Effekte extremer Kälte, während ein Besuch im Schloss eines Wolkenriesen sie den Effekten großer Höhe aussetzt. In den folgenden Abschnitten findest du Regeln für den Umgang mit solchen und anderen Umgebungseffekten.

DÜNNES EIS

Dünnes Eis kann Gewicht von bis zu $3W10 \times 5$ Kilogramm pro neun Quadratmeter großem Bereich tragen. Wann immer das Gesamtgewicht auf einem Bereich dünnen Eises diese Gewichtstoleranz überschreitet, bricht das Eis. Alle Kreaturen im Bereich fallen durch das Eis. Unter dem Eis befindet sich Eiswasser (siehe „Eiswasser“ oben).

EBENENEFFEKTE

Bestimmte Existenzebenen – und Bereiche der materiellen Ebene, die von ihnen beeinflusst werden – haben übernatürliche Effekte auf Kreaturen darin. Unten finden sich mehrere Beispiele. Weitere Informationen zu den Existenzebenen findest du in Kapitel 6.

ACHERONISCHER BLUTDURST

Die Ebene Acheron belohnt Kreaturen, die anderen Kreaturen etwas antun, indem sie ihnen die Stärke zum Weiterkämpfen verleiht. In Acheron sowie Regionen unter Acherons Einfluss erhält eine

Kreatur temporäre Trefferpunkte in Höhe der Hälfte ihres Trefferpunktmaximums, wann immer sie die Trefferpunkte einer anderen Kreatur auf 0 verringert.

ARCADISCHE LEBENSKRAFT

Auf der Ebene Arcadia und in Regionen unter Arcadias Einfluss profitieren Kreaturen von übernatürlicher Lebenskraft, die ihnen Immunität gegen die Zustände Verängstigt und Vergiftet gewährt.

GEHENNISCHE GRAUSAMKEIT

Auf der Ebene Gehenna und in Regionen unter Gehennas Einfluss werden Kreaturen dazu getrieben, gegenseitige Hilfe zu verachten. Wann immer eine Kreatur unter dem Einfluss von Gehennischer Grausamkeit einen Zauber wirkt, der Trefferpunkte wiederherstellt oder einen anderen Zustand als Unsichtbar entfernt, muss der Zauberwirker einen SG-10-Charismarettungswurf bestehen, oder der Zauber misslingt und ist vergeudet.

GESEGNETE GÜTE

Auf der Ebene des Bergs Celestia und in Regionen unter Celestias Einfluss sind Kreaturen mit der durchdringenden Güte der Ebene gesegnet. Alle Kreaturen außer Unholden und Untoten erhalten den Vorzug des Zaubers Segnen, solange sie sich in Bereichen der Gesegneten Güte aufhalten. Wenn sie außerdem eine lange Rast in solchen Bereichen beenden, erhalten sie den Vorzug des Zaubers Schwache Genesung.

WINDE DES PANDÄMONIUMS

Die Winde des Pandämoniums sind im Pandämonium und in Regionen unter dessen Einfluss allgegenwärtig, auch in Teilen des Unterreichs. Nach jeder Stunde in diesen heulenden Winden führt eine Kreatur einen SG-10-Weisheitsrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so erhält die Kreatur eine Erschöpfungsstufe. Die Winde können die Erschöpfungsstufen einer Kreatur auf höchstens 3 erhöhen. Bei Abschließen einer langen Rast werden die Erschöpfungsstufen einer Kreatur nur dann verringert, wenn die Kreatur den Winden irgendwie entkommen kann.

EISWASSER

Eine Kreatur kann einen Anzahl von Minuten in Höhe ihres Konstitutionswerts in Eiswasser ertragen, ohne schädliche Effekte zu erleiden. Jede zusätzliche Minute in Eiswasser erfordert, dass die Kreatur einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Andernfalls erhält die Kreatur eine Erschöpfungsstufe. Kreaturen mit Resistenz oder Immunität gegen Kälteschaden sowie solche mit natürlicher Anpassung an Eiswasser bestehen den Rettungswurf automatisch.

EXTREME HITZE

Eine Kreatur, die hohen Temperaturen ab 38 Grad Celsius ausgesetzt ist und kein Trinkwasser zur Verfügung hat, muss nach jeder Stunde einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erhält eine Erschöpfungsstufe. Der SG beträgt dabei nach der ersten Stunde 5 und wird dann für jede zusätzliche Stunde um 1 erhöht. Kreaturen, die eine mittelschwere oder schwere Rüstung tragen, sind beim Rettungswurf im Nachteil. Kreaturen mit Resistenz oder Immunität gegen Feuerschaden bestehen den Rettungswurf automatisch.

EXTREME KÄLTE

Eine Kreatur, die niedrigen Temperaturen von -18 Grad Celsius und darunter ausgesetzt ist, muss nach jeder Stunde einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erhält eine Erschöpfungsstufe. Kreaturen mit Resistenz oder Immunität gegen Kälteschaden bestehen den Rettungswurf automatisch.

GROSSE HÖHE

Reisen in Höhen ab 3.000 Metern über dem Meeresspiegel sind aufgrund des abnehmenden Luftdrucks und des schlechteren Sauerstoffangebots für die meisten Kreaturen schwierig. Jede Stunde, die eine Kreatur in großer Höhe reist, zählt hinsichtlich der Frage, wie lange die Kreatur reisen kann, als zwei Stunden (siehe „Reisegeschwindigkeit“ in Kapitel 2).

Kreaturen können sich an große Höhe gewöhnen, indem sie mindestens 30 Tage in dieser Höhe verbringen. An Höhen über 6.000 Metern können sie sich jedoch nicht gewöhnen, sofern sie nicht in solchen Höhen heimisch sind.

MAGISCHE TOTZONE

Eine magische Totzone ist ein Bereich, in dem das magische Grundgefüge beschädigt ist. Der Effekt ist der gleiche wie beim Zauber *Antimagisches Feld*, allerdings ist er dauerhaft und hat üblicherweise eine Ausdehnung von höchstens 90 Metern.

RUTSCHIGES EIS

Rutschiges Eis ist schwieriges Gelände. Eine Kreatur, die rutschiges Eis in einem Zug erstmals betritt oder den Zug darauf beginnt, muss einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie rutscht aus und hat den Zustand Liegend.

STARKER NIEDERSCHLAG

Alles im Bereich starken Regens oder Schneefalls ist leicht verschleiert, und Kreaturen in diesem Bereich sind bei allen Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Nachteil. Starker Regen löscht außerdem jedes offene Feuer aus.

STARKER WIND

Starker Wind bedeutet Nachteil bei Fernkampfangriffswürfen mit Waffen. Außerdem löscht er offenes Feuer und vertreibt Nebel. Fliegende Kreaturen in starkem Wind müssen am Ende ihres Zugs landen, oder sie stürzen ab.

Starker Wind in einer Wüste kann einen Sandsturm bewirken. Dieser bedeutet Nachteil bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung).

TIEFES WASSER

Schwimmen in tiefem Wasser (ab 30 Meter Tiefe) bedeutet zusätzliche Herausforderungen aufgrund des Wasserdrucks und der niedrigen Temperaturen. Eine Kreatur ohne Schwimmbewegungsrate, die durch tiefes Wasser schwimmt, muss nach jeder Stunde einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erhält eine Erschöpfungsstufe.

ZONE WILDER MAGIE

Durch magische Unglücke oder unkontrollierte Ausbrüche magischer Macht an einem bestimmten Ort kann das magische Grundgefüge beschädigt werden, und es entsteht eine Zone Wilder Magie. In solchen Bereichen, die üblicherweise eine Ausdehnung von höchstens 90 Metern haben, verhält Magie sich unvorhersehbar.

Wann immer eine Kreatur in einer Zone Wilder Magie einen Zauberplatz verbraucht, um einen Zauber zu wirken, würfe mit 1W20. Wenn das Ergebnis 20 ist, würfe anhand der Tabelle „Woge der Wilden Magie“ im Spielerhandbuch, um den erzeugten magischen Effekt zu bestimmen.



VERFOLGUNGSJAGDEN

Die Regeln für Bewegung im Kampf gelten nicht für jede Situation. Gerade potenziell spannende Verfolgungsjagden können durch Bewegungsregeln langweilig und vorhersehbar werden. Schnellere Kreaturen holen langsamere immer ein, während der Abstand zwischen Kreaturen mit gleicher Bewegungsrate immer gleich bleibt. Verwende die folgenden Regeln, um zufällige Elemente einzuführen, die Verfolgungsjagden aufregender werden lassen.

Du solltest die Fähigkeiten der Charaktere in deiner Abenteurergruppe kennen, bevor du eine Verfolgungsjagd zu einem Schlüsselement deines Abenteuers machst. Ein Charakter mit hoher Bewegungsrate oder dem richtigen Zauber (wie Dimensionstür, Fliegen oder Monster festhalten) kann eine Verfolgungsjagd beenden, bevor sie beginnt.

EINE VERFOLGUNGSJAGD BEGINNEN

Für eine Verfolgungsjagd ist mindestens ein Verfolger und mindestens ein Verfolgter erforderlich. Teilnehmer, die sich nicht in Initiativereihenfolge befinden, müssen die Initiative auswürfeln, wenn die Verfolgungsjagd beginnt. Wie im Kampf kann jeder Teilnehmer einer Verfolgungsjagd in seinem Zug eine Aktion sowie seine Bewegung ausführen.

Wenn die Verfolgungsjagd beginnt, ermittle die Startdistanz zwischen Verfolgern und Verfolgten. Verfolge die Distanz fortlaufend und werte den Verfolger, der den Verfolgten am nächsten ist, als Anführer. Der anführende Verfolger wechselt möglicherweise von Runde zu Runde.

DIE VERFOLGUNGSJAGD LEITEN

Die Teilnehmer der Verfolgungsjagd sind sehr motiviert, in jeder Runde die Spur-Aktion auszuführen. Wenn ein Verfolger anhält, um Zauber zu wirken und Angriffe auszuführen, verliert er möglicherweise den Anschluss, und ein Verfolgter, der nicht die Spur-Aktion ausführt, wird vermutlich gefangen.

SPURTECHNIKEN

Ein Teilnehmer der Verfolgungsjagd kann die Spur-Aktion so oft ausführen, wie es seinem Konstitutionsmodifikator plus 3 entspricht (mindestens einmal). Jede weitere Spur-Aktion erfordert einen erfolgreichen SG-10-Konstitutionsrettungswurf am Ende des eigenen Zugs. Bei einem Misserfolg erhält der Verfolger eine Erschöpfungsstufe. Wenn die Bewegungsrate eines Teilnehmers auf 0 sinkt, ist die Verfolgungsjagd für ihn vorbei. Das ist sie auch dann, wenn ein Teilnehmer fünf Erschöpfungsstufen hat. Eine Kreatur verliert die in der Verfolgungsjagd erhaltenen Erschöpfungsstufen nach einer kurzen oder langen Rast.

ZAUBER UND ANGRIFFE

Die Verfolgungsteilnehmer können Angriffe ausführen und Zauber auf andere Kreaturen in Reichweite wirken.

Sie können üblicherweise keine Gelegenheitsangriffe untereinander ausführen, da sich alle in dieselbe Richtung bewegen. Allerdings können sie selbst Ziel von Gelegenheitsangriffen durch Kreaturen werden, die nicht

an der Verfolgungsjagd teilnehmen. Beispiel: Abenteurer, die einen Dieb verfolgen und dabei an einer Bande von Raufbolden vorbeikommen, könnten Gelegenheitsangriffe durch die Raufbolde provozieren.

DIE VERFOLGUNGSJAGD BEENDEN

Eine Verfolgungsjagd endet, wenn eine der Seiten stoppt, wenn alle Verfolgten entkommen oder die Verfolger ihnen nahe genug kommen, um sie zu fangen.

Sofern keine Seite die Verfolgungsjagd aufgibt, führen die Verfolgten in jeder Runde beim Initiativewert 0, wenn alle Teilnehmer der Verfolgungsjagd am Zug waren, einen Geschicklichkeitsswurf (Heimlichkeit) aus. Gelangen die Verfolgten nie außer Sichtweite des Anführers der Verfolger, so misslingt der Wurf automatisch. Vergleiche anderenfalls das Wurfergebnis mit den Werten für passive Wahrnehmung der Verfolger. Wenn es sich um mehrere Verfolgte handelt, führen sie den Wurf alle separat aus. Es ist also möglich, dass ein Verfolgter entkommt, während die anderen in der Verfolgungsjagd verbleiben.

Ein Verfolgter ist bei seinem Wurf je nach Umständen möglicherweise im Vorteil oder im Nachteil, wie der Tabelle „Fluchtfaktoren“ dargestellt.

FLUCHTFAKTOREN

Faktor	Konsequenz
Viele Versteckmöglichkeiten	Vorteil
Viele Leute im Bereich	Vorteil
Wenige Versteckmöglichkeiten	Nachteil
Wenige Leute im Bereich	Nachteil

Nach deinem Ermessen könnten auch andere Faktoren die Fluchtmöglichkeiten eines Verfolgten erhöhen oder verringern. Beispielsweise könnte ein Verfolgter, auf den der Zauber *Feenfeuer* gewirkt wurde, bei seinen Würfen zum Entkommen im Nachteil sein, weil er so einfach zu entdecken ist.

Wenn das Wurfergebnis des Verfolgten höher als der höchste Wert für passive Wahrnehmung bei den Verfolgern ist, entkommt der Verfolgte. Andernfalls geht die Verfolgungsjagd in der nächsten Runde weiter. Ein Entkommen muss nicht bedeuten, dass der Verfolgte die Verfolger abgehängt hat. Beispiel: In einer Stadt könnte ein Entkommen auch bedeuten, dass der Verfolgte in einer Menge untergetaucht oder um eine Ecke gehuscht ist und keinen Hinweis darauf hinterlassen hat, wohin er verschwunden ist.

AUFTEILEN

Kreaturen, die verfolgt werden, können sich in kleinere Gruppen aufteilen. Diese Taktik zwingt die Verfolger, sich entweder ebenfalls aufzuteilen oder aber einen Teil der Verfolgten entkommen zu lassen. Wenn es daraufhin zu mehreren parallelen Verfolgungsjagden kommt, leite jede davon einzeln. Du kannst alle Kreaturen in Initiativereihenfolge lassen, doch die Distanzen musst du für jede Gruppe separat nachverfolgen.

ROLLENTAUSCH

Bei einer Verfolgungsjagd ist es möglich, dass die Verfolger selbst zu Verfolgten werden. Beispiel: Wenn die Charaktere auf einem Marktplatz einen Dieb verfolgen, könnten sie ungewollt die Aufmerksamkeit anderer Mitglieder der Gilde des Diebs erregen. Während sie dem flüchtenden Dieb nachstellen, müssen sie ihrerseits den Dieben entkommen, die sie verfolgen. Würfle die Initiative für die neuen Verfolger aus und leite beide Verfolgungsjagden simultan. Alternativ könnte der fliehende Dieb auf seine Komplizen stoßen. Dann sind die Charaktere in der Unterzahl und müssen ihrerseits vor den Dieben fliehen.

EINE VERFOLGUNGSJAGD KARTIEREN

Wenn du eine Verfolgungsjagd planst, zeichne eine grobe Karte, auf der die Route eingezeichnet ist. Füge an bestimmten Punkten Hindernisse und Komplikationen ein, vor allem solche, die Attributs- oder Rettungswürfe von den Charakteren erfordern, damit diese nicht langsamer werden oder anhalten müssen. Du kannst auch die Zufallstabellen mit Komplikationen im Abschnitt „Komplikationen bei Verfolgungsjagden“ verwenden, um Hindernisse auszuwählen, die an bestimmten Punkten auftreten.

Komplikationen können den Fortschritt hemmen oder Verwirrung stiften. Wenn die Charaktere im Wald von Eulenbären verfolgt werden und ein Wespennest erspähen, könnten sie kurz verweilen, um das Nest anzugreifen oder mit Steinen zu bewerfen, um die Wespen zu erzürnen und damit zu einem Hindernis für die Verfolger zu machen.

Eine Karte kann je nach Art der Verfolgungsjagd linear oder verzweigt sein. Beispiel: Eine Verfolgungsjagd in Minenwagen hat vermutlich nur wenige Verzweigungen (wenn überhaupt), eine Verfolgungsjagd in einer Kanalisation könnte hingegen zahlreiche Verzweigungen haben.

KOMPLIKATIONEN BEI VERFOLGUNGSJAGDEN

Unerwartete Komplikationen machen Verfolgungsjagden noch spannender. In den begleitenden Tabellen „Komplikationen bei Verfolgungsjagden in Städten“ sowie „Komplikationen bei Verfolgungsjagden in der Wildnis“ findest du einige Beispiele. Jeder Teilnehmer der Verfolgungsjagd würfelt am Ende seines Zugs mit 1W12. Konsultiere die entsprechende Tabelle, um zu ermitteln, ob eine Komplikation auftritt. Ist dies der Fall, so wirkt die Komplikation sich immer auf den nächsten Teilnehmer in der Initiativereihenfolge aus – nicht auf den Teilnehmer, der gewürfelt hat.

Die Charaktere können auch selbst für Komplikationen sorgen, um ihre Verfolger abzuschütteln oder die Verfolgten aufzuhalten (Beispiel: Sie wirken in einer engen Gasse den Zauber *Spinnennetz*). Befinde nach deinem Ermessen darüber.

EIGENE TABELLEN FÜR VERFOLGUNGSJAGDEN GESTALTEN

Ungewöhnliche Umgebungen könnten individuelle Tabellen für Verfolgungsjagden erfordern. Eine Verfolgungsjagd in der Kanalisation der Freien Stadt Greyhawk oder in den Gassen von Menzoberranzan (einer unterirdischen Stadt der Spinnen und Anhänger von Lolth), die voller Spinnweben hängen, könnte dich zu eigenen Tabellen inspirieren.

KOMPLIKATIONEN BEI VERFOLGUNGsjAGDEN IN STÄDTE

1W12 Komplikation

- 1 Ein Karren oder ein anderes großes Hindernis steht dir im Weg. Führe einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf aus, um das Hindernis zu überwinden. Misssingt der Wurf, so zählt das Hindernis für dich als drei Meter schwierigen Geländes.
- 2 Eine Ansammlung von Leuten steht dir im Weg. Führe einen SG-10-Stärke-, Geschicklichkeits- oder Charismarettungswurf (nach deiner Wahl) aus, um durch die Menge zu navigieren. Misssingt der Wurf, so zählt die Menge für dich als drei Meter schwierigen Geländes.
- 3 Ein Labyrinth von Fässern, Kisten oder ähnlichen Hindernissen steht dir im Weg. Führe einen SG-10-Geschicklichkeits- oder Intelligenzrettungswurf (nach deiner Wahl) aus, um durch das Labyrinth zu navigieren. Misssingt der Wurf, so zählt das Labyrinth für dich als drei Meter schwierigen Geländes.
- 4 Regen, vergossenes Öl oder eine andere Flüssigkeit macht den Boden glitschig. Führe einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misssingt der Wurf, so rutschst du aus und hast den Zustand Liegend.
- 5 Du läufst mitten in eine Schlägerei hinein. Führe einen SG-15-Stärke, Geschicklichkeit oder Charismarettungswurf (nach deiner Wahl), um ungeschoren an den Raufbolden vorbeizukommen. Misssingt der Wurf, so erleidest du 2W4 Wuchtschaden, und die Raufbolde zählen für dich als drei Meter schwierigen Geländes.
- 6 Du musst ein scharfes Ausweichmanöver ausführen, um eine Kollision mit etwas Unpassierbarem zu vermeiden. Führe einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf aus, um das Manöver zu schaffen. Misssingt der Wurf, so kollidierst du und erleidest 1W4 Wuchtschaden.
- 7–12 Es gibt keine Komplikation.

EIN UNGESCHICKTER VERSUCH, XANATHARS GOLDFISCH SYLGAR ZU STEHLEN, FÜHRT ZU EINER HITZIGEN VERFOLGUNGsjAGD.



KOMPLIKATIONEN BEI VERFOLGUNGsjAGDEN IN DER WILDNIS

1W12 Komplikation

- 1 Du gelangst durch einen **Insekten Schwarm** (siehe *Monsterhandbuch* – der SL entscheidet, welche Art von Insekten am sinnvollsten ist). Der Schwarm führt eine seiner Aktionen aus und zielt dabei auf dich.
- 2 Ein Bach oder eine Schlucht versperrt dir den Weg. Führe einen SG-10-Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf (nach deiner Wahl) aus, um das Hindernis zu überwinden. Misssingt der Wurf, so zählt das Hindernis für dich als drei Meter schwierigen Geländes.
- 3 Führe einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf aus. Misssingt der Wurf, so bist du durch Sand, Erde, Asche, Schnee oder Pollen in der Luft bis zum Ende deines Zugs blind. Solange du auf diese Art blind bist, ist deine Bewegungsrate halbiert.
- 4 Du wirst von einem Erdspalt überrascht. Führe einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf aus, um das Hindernis zu umgehen. Misssingt der Wurf, so fällst du drei Meter tief.
- 5 Du gelangst in die Nähe einiger Klingenranken (siehe „Gefahren“ in diesem Kapitel). Führe einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf aus oder verwende drei Meter deiner Bewegungsrate (nach deiner Wahl), um der Klingenranke auszuweichen. Misssingt der Wurf, so erleidest du 1W10 Hiebschaden.
- 6 Eine in der Gegend heimische Kreatur bemerkt dich. (Der SL wählt eine Kreatur aus, die zum Gelände passt.) Führe einen SG-10-Weisheits- oder Charismarettungswurf (nach deiner Wahl) aus. Misssingt der Wurf, so beteiligt die Kreatur sich an der Verfolgungsjagd und verfolgt dich.
- 7–12 Es gibt keine Komplikation.

ZEICHEN VON PRESTIGE

Manchmal besteht die denkwürdigste Belohnung für Abenteurer im Prestige, das sie sich im ganzen Reich erwerben. Ihre Abenteuer bringen ihnen oft Ruhm und Macht, Verbündete und Gegner sowie Titel ein, welche die Abenteurer ihren Nachkommen vererben können. In diesem Abschnitt werden die gängigsten Zeichen von Prestige beschrieben, die Abenteurer im Verlauf einer Kampagne erwerben könnten.

Die besten Belohnungen eines Abenteuer sind direkt mit den Umständen des Abenteuers verknüpft. Beispiel: Wenn ein Händler die Charaktere anheuert, damit sie ein Familienerbstück aus einem längst verlassenen Turm bergen, könnte der Händler ihnen als Belohnung den Turm übereignen.

AUSBILDUNG

Einem Charakter könnte eine besondere Ausbildung angeboten werden. Diese Art von Ausbildung ist nur schwer zu bekommen und entsprechend begehrt.

Der Charakter muss 30 Tage mit dem Ausbilder verbringen, um einen besonderen Vorzug zu erlangen. Zu den möglichen Ausbildungsvorzügen gehören die folgenden:

- Der Charakter erhält Übung in einer Fertigkeit.
- Der Charakter erhält Übung im Umgang mit einem Werkzeug.
- Der Charakter erlernt eine Sprache.

BEFESTIGUNGEN

Befestigungen sind normalerweise Belohnungen für erprobte Abenteurer, die einer mächtigen politischen Persönlichkeit oder einer Regierungsinstanz – einem Monarchen, einer Ritterschaft, einem Rat von Magiern – unverbrüchliche Treue bezeigt haben. Bei einer Befestigung kann es sich um alles Mögliche handeln: von der Festung im Herzen einer Stadt bis hin zum provinziellen Bergfried in den Grenzlanden. Während die Befestigung den Charakteren uneingeschränkt zur Verfügung steht, bleibt der Grund, auf dem sie sich befindet, das Eigentum der Krone oder des lokalen Herrschers. Wenn die Charaktere sich als illoyal oder des Geschenks als unwürdig erweisen, können sie aufgefordert oder sogar gezwungen werden, die Befestigung zu verlassen. In dieser Hinsicht unterscheiden Befestigungen sich von den Bastionen der Charaktere (siehe Kapitel 8). Du kannst das Geschenk einer Befestigung jedoch auch als Vorwand nutzen, um den Charakteren ihre Bastionen zu verschaffen.

Die Person, die den Charakteren die Befestigung überlässt, könnte anbieten, einen oder mehrere Monate lang die Unterhaltskosten zu übernehmen, ehe die Charaktere diese Pflicht übernehmen. Die Art der Befestigung bestimmt die Unterhaltskosten, wie in der Tabelle „Unterhaltskosten“ angegeben.

UNTERHALTSKOSTEN

Befestigung	Kosten pro Tag
Befestigter Außenposten oder Wachturm	50 GM
Bergfried oder kleine Burg	100 GM
Große Burg oder Festung	400 GM

BESONDERE GEFÄLLIGKEITEN

Eine Belohnung könnte in einer Gefälligkeit bestehen, auf welche die Charaktere in der Zukunft zurückgreifen können. Besondere Gefälligkeiten funktionieren am besten, wenn sie von vertrauenswürdigen Personen gewährt werden. Rechtschaffen gute oder rechtschaffen neutrale NSC werden alles in ihrer Macht Stehende tun, um eine Verpflichtung zu erfüllen, wenn die Zeit gekommen ist – allerdings keine Gesetze brechen. Auch rechtschaffen böse NSC werden dies tun, jedoch nur, weil eine Abmachung eben eine Abmachung ist. Neutral gute oder neutrale NSC könnten zu ihrem Wort stehen, um ihren Ruf nicht zu gefährden. Chaotisch guten NSC ist eher daran gelegen, sich den Abenteuerern gegenüber anständig zu verhalten. Sie erfüllen ihre Verpflichtungen, ohne sich viele Gedanken über persönliche Risiken oder ihre Gesetzestreue zu machen.

EMPFEHLUNGSSCHREIBEN

Ein Wohltäter könnte den Abenteuerern ein Empfehlungsschreiben statt einer Bezahlung anbieten. Ein solches Schreiben befindet sich meist in einem ansprechenden Folio, einer Tasche oder einem Schriftrollenbehälter, um sicher transportiert werden zu können. Üblicherweise trägt es Unterschrift und Siegel der Person, die es verfasst hat.

Das Empfehlungsschreiben einer Person von untadeligem Ruf gewährt Abenteuerern Audienzen bei NSC, bei denen sie anderenfalls nicht vorsprechen könnten – bei Herzögen, Vizekönigen oder Monarchen. Außerdem verschafft eine solche Empfehlung ihnen das Vertrauen von örtlichen Behörden.

Ein Empfehlungsschreiben ist nur so viel wert wie der Ruf der Person, die es verfasst hat. Es verschafft den Charakteren keine Vorzüge, über die die Person nicht gebietet.

GRUNDBESITZ

Zu einem Grundbesitz gehört in der Regel das Schreiben eines lokalen Herrschers, in dem bestätigt wird, dass das Land als Belohnung für einen bestimmten Dienst vergeben wurde. Solche Ländereien bleiben normalerweise Eigentum des lokalen Herrschers oder der Regierung und werden unter der Maßgabe an Charaktere vergeben, dass sie wieder entzogen werden können – vor allem dann, wenn die Loyalität des Charakters je in Zweifel geraten sollte.

Wenn ein Charakter Grundbesitz erhält, steht es ihm frei, diesen zu bebauen, und es wird von ihm erwartet, dass er das Land beschützt. Er kann es vererben, jedoch nicht ohne Erlaubnis des örtlichen Herrschers oder der Regierung verkaufen oder eintauschen. Wenn ein Charakter bereits eine Bastion (siehe Kapitel 8) hat, könnte der Grundbesitz die Bastion umgeben oder sich in deren Nähe befinden.

Grundbesitz stellt eine gute Belohnung für einen Abenteurer dar, der einen Ort sucht, um sich niederzulassen und eine Familie zu gründen, oder der eine persönliche Verbindung mit der entsprechenden Region hat.

MEDAILLEN

Medaillen bestehen zwar oft aus Gold und anderen wertvollen Materialien, haben für jene, die sie verleihen oder erhalten, jedoch vor allem symbolischen Wert. Sie werden meist von politischen Persönlichkeiten für Heldenataten verliehen, und eine Medaille zu tragen ist üblicherweise ausreichend, um sich den Respekt aller zu verdienen, die um ihre Bedeutung wissen.

Je nach Art der jeweiligen Heldenatat können unterschiedliche Medaillen verliehen werden. Der König von Breland in der Kampagnenwelt Eberron könnte Abenteuerern, die seine Untertanen verteidigt haben, ein Königliches Abzeichen des Heldenmuts verleihen, das wie ein Schild aussieht und aus Rubinen und Elektrum besteht. Der Goldene Bär von Breland – eine Medaille aus Gold in Form eines Bärenhaupts mit Edelsteinen als Augen – könnte hingegen Abenteuerern vorbehalten sein, die der Krone von Breland ihre Treue bewiesen haben.

Medaillen bieten keine bestimmten Vorzüge im Spiel, können jedoch Interaktionen mit NSC beeinflussen. Beispiel: Ein Charakter, der den Goldenen Bären von Breland trägt, wird von im Königreich Breland als Held betrachtet. Außerhalb von Breland bedeutet die Medaille weitaus weniger – außer bei Verbündeten des Königs von Breland.

SONDERRECHTE

Eine politisch mächtige Person könnte die Charaktere mit Sonderrechten belohnen, die in einem offiziellen Dokument festgehalten oder aber öffentlich verkündet werden.

Beispiel: Die Charaktere könnten das Sonderrecht erhalten, Piratenschiffe oder andere Gegner der Krone anzugreifen, Riten und Zeremonien in einer Gemeinschaft zu vollziehen oder im Namen eines Herrschers zu verhandeln. Sie könnten von dankbaren Bürgern freie Kost und Logis auf Lebenszeit erhalten oder bei Bedarf auf die Dienste örtlicher Soldaten zurückgreifen dürfen.

Sonderrechte gelten nur für die im Rechtsdokument genannte Dauer und können widerrufen werden, wenn die Abenteurer sie missbrauchen.

TITEL

Eine politisch mächtige Person hat die Fähigkeit, Titel zu vergeben. Titel sind oft mit Grundbesitz (siehe oben) verbunden. Beispiel: Ein Charakter könnte den Titel „Graf von Sturmfluss“ oder „Gräfin von Dunfjord“ mit Grundbesitz erhalten, auf dem sich eine Siedlung oder Region desselben Namens befindet. Erzfeen vergeben gerne drollige (und allitative) Titel wie „Kanzler von Kicher“ oder „Großherzog von Gänsewein“, die mit kleineren übernatürlichen Geschenken (siehe „Übernatürliche Geschenke“ in diesem Kapitel) statt Land versehen sind.

Ein Charakter kann mehr als einen Titel haben, und in einer feudalen Gesellschaft können Titel vererbt oder unter den Nachkommen verteilt werden. Von einem Charakter mit Titel wird erwartet, dass er sich seinem Titel gemäß verhält. Titel können per Dekret aberkannt werden, wenn die betreffende Person den jeweiligen Verpflichtungen und Verantwortlichkeiten nicht nachkommt.



EINE MYSTERIÖSE KUTSCHE BRINGT DEN VAMPIR STRAHD VON ZAROWITSCH
AUS DER BURG RAVENLOFT.

ABENTEUER ERSTELLEN

O B DU EIGENE ABENTEUER ERSTELLST ODER veröffentlichte verwendest – dieses Kapitel hilft dir, unterhaltsame und denkwürdige Erlebnisse für deine Spieler zu schaffen.

Zum Erstellen eines Abenteuers gehört es, aus Erkundungsszenen, sozialer Interaktion und Kämpfen ein einheitliches Ganzes zu schaffen, das den Bedürfnissen deiner Spieler und deiner Kampagne gerecht wird. Lass dich von den Grundelementen guten Geschichtenerzählens durch diesen Prozess führen, um die Begegnungen zu einer kohärenten Geschichte zusammenzufügen.

ABENTEUER SCHRITT FÜR SCHRITT

Führe folgende Schritte aus, um ein Abenteuer zu erstellen:

Schritt 1: Erstelle die Kulisse. Bestimme, welche Situation oder welcher Konflikt dem Abenteuer zugrunde liegt. Überlege außerdem, in welcher Kampagnenwelt das Abenteuer sich ereignet und was an der Welt spannend und besonders ist.

Schritt 2: Ziehe die Spieler hinein. Denke darüber nach, wie die Charaktere in die Situation verwickelt werden, die du dir überlegt hast. Erwäge, inwiefern das Abenteuer zu den Zielen der Charaktere passen könnte.

Schritt 3: Plane Begegnungen. Plane die Begegnungen und Ereignisse, die die Charaktere vom Anfang des Abenteuers zu seinem Ende führen werden.

Schritt 4: Bring das Abenteuer zum Abschluss.

Was erwartest du, wie das Abenteuer enden wird? Überlege dir mögliche Enden sowie Belohnungen für die Charaktere.

In diesem Kapitel findest du Inspirationen und Ratschläge für jeden dieser vier Schritte.

DIE KULISSE ERSTELLEN

Abenteuer haben viel mit Romanen, Kinofilmen, Comics oder der Folge einer Fernsehserie gemeinsam. Vor allem Comicreihen und Fernsehserien sind ein guter Vergleich, weil die einzelnen Abenteuer in sich abgeschlossen sind, jedoch (in gewissem Grad) zusammengehören und gemeinsam eine größere Erzählung ergeben. Wenn ein Abenteuer mit einer einzelnen Folge oder Staffel vergleichbar ist, dann entspricht eine Kampagne der gesamten Serie.

Allerdings gibt es auch einen wichtigen Unterschied: Abenteuer werden erst dann zu vollständigen Geschichten, wenn sie gespielt werden. Deine Spieler sind die Co-Autoren der Geschichte, und es sollte nicht von vornherein feststehen, was genau passiert. Die Aktionen der Spielercharaktere müssen eine Rolle spielen. Beispiel: Wenn vor dem Ende des Abenteuers ein bedeutsamer Bösewicht auftaucht, müssen die Helden die Möglichkeit haben, ihn zu

besiegen. Andernfalls fühlt sich das Spiel möglicherweise „abgekartet“ an – es kann nur ein Ziel oder Ergebnis haben, egal, was die Spieler tun oder wie sehr sie sich anstrengen.

Vielleicht ist es hilfreich, sich ein Abenteuer nicht als Erzählung vorzustellen, die sich vom Anfang auf ein Ende zubewegt und wenig Raum für Abweichungen lässt, sondern eher als eine Abfolge von Situationen, die du den Spielern präsentierst. Das Abenteuer entfaltet sich dann organisch aus dem Umgang der Charaktere mit den Situationen, mit denen du sie konfrontierst.

ABENTEUERKULISSE

Du kannst mit dem Brainstorming für ein Abenteuer beginnen, indem du dir eine Situation vorstellst, die für die Charaktere interessant sein könnte. Für einige D&D-Spieler reicht schon ein Gerücht über ein Gewölbe voller Schätze als Kulisse, um sich ins Abenteuer zu stürzen. Ein drohender Krieg zwischen zwei kleinen Nationen, der Tod einer Führungsperson und die Nachfolge einer neuen, eine Invasion gefährlicher Monster, das Auftauchen eines Kometen oder das Öffnen eines Portals zu einer anderen Existenzebene sind weitere Situationen, die zu einem Abenteuer führen könnten.

Eine einfache Kulisse könnte auch lauten: „Ein magischer Gegenstand, den die Charaktere haben wollen, liegt in einem Gewölbe verborgen.“ Sieh dir die magischen Gegenstände in Kapitel 7 an, um dich zu einem simplen Abenteuerkern inspirieren zu lassen.

VERÖFFENTLICHTE ABENTEUER VERWENDEN

Ein veröffentlichtes Abenteuer enthält ein fertiges Szenario mit allen Karten, NSC, Monstern und Schätzen, die du zum Leiten brauchst. So kannst du deine Vorbereitungszeit auf Plot-Entwicklungen fokussieren, die sich aus den Aktionen der Charaktere ergeben.

Du kannst veröffentlichte Abenteuer so anpassen, dass sie zu deiner Kampagne passen und deinen Spielern gefallen. Beispiel: Du kannstest den Bösewicht eines Abenteuers durch einen anderen ersetzen, dem die Spielercharaktere in eurer Kampagne bereits begegnet sind. Du kannstest auch Details aus deiner Kampagnenwelt einfügen, damit das Abenteuer die Charaktere auf ganz andere Arten einbezieht, als dessen Autor sich hätte vorstellen können.

Veröffentlichte Abenteuer können auch als Inspiration für deine eigenen Abenteuer dienen. Es ist außerdem möglich, ein Abenteuer teilweise in ein anderes zu integrieren. Beispiel: Du kannstest die Karte eines Tempels verwenden, diesen aber mit Monstern deiner Wahl füllen. Oder du verwendest eine Verfolgungsjagd-Sequenz als Modell für eine Verfolgungsszene in deiner Kampagne.

GELÄNDER UND SCHIENEN

Die Spieler brauchen das Gefühl, dass sie die Kontrolle über ihre Charaktere haben, dass ihre Entscheidungen eine Rolle spielen und ihre Aktionen das Ergebnis des Abenteuers und auch die Spielwelt beeinflussen. Behalte diesen Umstand im Hinterkopf, wenn du Abenteuer planst. Wenn dein Abenteuer auf bestimmten Ereignissen fußt, plane mehrere Möglichkeiten ein, wie sie eintreten können, und sei darauf vorbereitet, dass clevere Spieler den erwartungsgemäßen Eintritt dieser Ereignisse vielleicht verhindern. Andernfalls bekommen deine Spieler womöglich den Eindruck, dass sie den Lauf der Dinge gar nicht beeinflussen können.

Es kann allerdings auch vorkommen, dass Spieler deine Abenteuereinstiege mutwillig ignorieren und den vorgesehenen Weg völlig verlassen. Unter „Respekt für der SL“ in Kapitel 1 und „Die Spieler hineinziehen“ weiter hinten in diesem Kapitel findest du Ratschläge, wie du mit dieser Situation umgehen kannst.

Eine Möglichkeit, den Spielern Raum zu bedeutsamen Entscheidungen zu geben, besteht darin, ihnen mehrere Abenteuermöglichkeiten zugleich verfügbar zu machen. Wenn den Charaktere zwei oder drei Dinge zum Untersuchen oder Verfolgen zur Auswahl stehen, können sie eine Entscheidung treffen, die Auswirkungen hat. Und wenn die nicht verfolgten Handlungsstränge zu größeren Problemen werden, hast du deutlich gemacht, dass die Entscheidungen der Charaktere Konsequenzen haben.

ABENTEUERKONFLIKT

Eine Kulisse ist ein guter Startpunkt, doch ehe du sie zu einem Abenteuer werden lassen kannst, ist noch ein Konflikt vonnöten, der die Aufmerksamkeit der Helden verdient. Der Konflikt kann sich um einen einzelnen Bösewicht oder ein Monster, um einen Bösewicht mit Schergen, ein Sortiment von Monstern oder eine böse Organisation entwickeln. Es müssen aber nicht zwangsläufig Kräfte des Bösen involviert sein. Der Konflikt könnte auch durch Rivalitäten oder Streitigkeiten zwischen zwei Familien, Organisationen oder Nationen entstehen, durch eine drohende natürliche (oder magische) Katastrophen oder sogar durch Uneinigkeiten innerhalb der Abenteurergruppe darüber, wie die Ziele der Charaktere verfolgt werden sollen.

Welcher Konflikt erwartet die Charaktere bei der Kulisse „ein Gewölbe voller Schätze“, wenn sie das Gewölbe betreten? Er könnte einfach sein, so wie „feindlich gesinnte Monster wollen die Charaktere fressen“ oder „zwei rivalisierende Fraktionen von Monstern leben im Gewölbe“. Es könnte auch ein Rivale oder ein Bösewicht ins Spiel kommen, der das Gewölbe als Erster plündern will. Ein grummelnder Vulkan könnte auszubrechen und das Gewölbe zu begraben drohen, oder zwei rivalisierende Familien beanspruchen die Schätze, die von ihren Ahnen im Gewölbe zurückgelassen wurden.

Wenn du nicht weiter weißt, blättere das *Monsterhandbuch* durch, bis du ein Monster findest, das dich inspiriert.

ABENTEUERSITUATIONEN

NACH STUFEN

Lass dich von den Tabellen in diesem Abschnitt zu Abenteuerideen für Charaktere verschiedener Stufen inspirieren. Die möglichen Stufen sind in vier Bereiche gruppiert. Du kannst anhand der Tabellen würfeln oder einfach deren Einträge lesen, bis du etwas findest, das dich inspiriert.

STUFEN 1–4: LOKALE HELDEN

Das Schicksal eines Dorfs könnte von den Fähigkeiten der frischgebackenen Abenteurer abhängen. Diese Charaktere durchqueren gefährliches Gelände und erkunden Gräfte, in denen es spukt. Sie könnten auf wilde Wölfe, Riesenspinnen, böse Kultisten, fleischfressende Ghule und ruchlose Briganten stoßen.

STUFEN 5–10: HELDEN DES REICHS

In diesem Stufenbereich begeben die Charaktere sich auf Abenteuer, die das Schicksal einer Region entscheiden können. Diese Abenteurer wagen sich in manche furchterliche Wildnis und in uralte Ruinen, wo sie gegen Riesen, Hydryen, Golems, Teufel, Dämonen und Gedankenschinder kämpfen. Sie könnten auch einen jungen Drachen stellen, der sich gerade seinen Hort eingerichtet hat.

STUFEN 11–16: MEISTER DES REICHS

Das Schicksal einer Nation oder sogar der ganzen Welt hängt von Charakteren in diesem Stufenbereich ab. Diese Abenteurer erkunden unkarierte Regionen und wagen sich in vergessene Gewölbe vor, wo sie auf schreckliche Ränkeschmiede von den Unteren Ebenen, verschlagene Rakshasa und Betrachter und auf hungrige Purpurwürmer stoßen. Sie könnten einem mächtigen ausgewachsenen Drachen begegnen und ihn sogar besiegen. In diesem Stufenbereich handeln sie Frieden zwischen Nationen aus oder führen sie in den Krieg, und ihr vorzüglicher Ruf erregt die Aufmerksamkeit mächtiger Feinde.

STUFEN 17–20: MEISTER DER WELT

In diesem Stufenbereich haben Abenteuer weitreichende Konsequenzen und entscheiden möglicherweise das Schicksal von Millionen auf der materiellen Ebene und sogar darüber hinaus. Die Charaktere reisen durch außerweltliche Reiche, erkunden Halbebenen und andere extraplanare Gegenden. Sie kämpfen gegen schreckliche Balor-Dämonen, Titanen, Erzteufel, Liche, uralte Drachen und sogar Manifestationen der Götter.

FÜR DICH SELBST SCHREIBEN

Wenn du ein Abenteuer vorbereitest, das du für deine Freunde leiten willst, brauchst du nicht Hunderte Seiten mit erschöpfenden Details zu jedem Ort zu füllen. Du kannst ein Spiel leiten, ohne mehr Notizen zu benötigen, als die kurzen Abenteuer am Ende dieses Kapitels enthalten.

ABENTEUERSITUATIONEN FÜR DIE STUFEN 1–4

1W20 Situation

- 1 Ein Drachennestling hat eine Bande von Kobolden gedungen, die ihm helfen, einen Schatz zu sammeln.
- 2 Werratten in der Kanalisation einer Stadt planen, die Kontrolle über den Stadtrat zu übernehmen.
- 3 Aktivitäten von Banditen deuten darauf hin, dass ein böser Kult wiederbelebt werden soll, der vor langer Zeit aus der Region vertrieben wurde.
- 4 Ein Rudel Gnolle wütet gefährlich nahe an den örtlichen Ackerflächen.
- 5 Eine Rivalität zwischen zwei Händlerfamilien eskaliert und wird blutig.
- 6 Ein Senkloch hat sich aufgetan und ein verschüttetes Gewölbe freigelegt, in dem Schätze vermutet werden.
- 7 Bergleute haben eine unterirdische Ruine entdeckt und wurden dort von Monstern gefangen genommen.
- 8 Einer unschuldigen Person werden die Verbrechen eines gestaltwandelnden Monsters angehängt.
- 9 Ghule wagen sich nachts aus Katakomben heraus.
- 10 Ein berüchtigter Verbrecher versteckt sich in einer alten Ruine oder einer verlassenen Mine vor dem Gesetz.
- 11 In einem Wald lässt eine Krankheit die Spinnen immer größer und aggressiver werden.
- 12 Ein Nekromant will sich wegen einer vermeintlichen Kränkung an einem Dorf rächen und hat die Leichen auf dem Dorffriedhof belebt.
- 13 In einem Dorf verbreitet sich ein böser Kult. Wer sich widersetzt, ist als Opfer vorgesehen.
- 14 Ein verlassenes Haus am Rande einer Stadt wird von Untoten heimgesucht, weil sich ein verfluchter Gegenstand im Haus befindet.
- 15 Kreaturen aus der Feenwildnis dringen in die Welt ein und bringen Unheil über Dorfbewohner und ihr Vieh.
- 16 Der Fluch einer Vettel macht Tiere ungewöhnlich aggressiv.
- 17 Eine Schlägerbande hat sich zur Dorfmiliz ernannt und erpresst Geld und Nahrung von den Dorfbewohnern.
- 18 Ein örtlicher Fischer hat eine groteske Statue aus dem Meer gezogen. Seitdem wird die Ufergegend nachts von aquatischen Monstern angegriffen.
- 19 Auf einem dorfnahen Hügel stehen Ruinen, die verflucht sind. Niemand wagt sich dort hin – außer einem Gelehrten, der die Ruinen studieren will.
- 20 Eine Piraten- oder Räuberbande hat einen neuen Anführer und unternimmt jetzt häufiger Raubzüge.

ABENTEUERSITUATIONEN FÜR DIE STUFEN 5–10

1W20 Situation

- 1 Eine Kultistengruppe hat einen Dämon beschworen, um Chaos in der Stadt zu stiften.
- 2 Ein Rebell ködert Monster mit dem Versprechen in seine Dienste, die Schatzkammer des Königs zu plündern.
- 3 Ein böses Artefakt hat einen Wald in einen düsteren Sumpf voller schrecklicher Monster verwandelt.
- 4 Eine Aberration im Unterreich schickt ihre Schergen an die Oberfläche, um Leute zu fangen und zu neuen Schergen zu machen.
- 5 Ein Monster (vielleicht ein Teufel, ein Slaad oder eine Vettel) gibt sich als berühmter Adeliger aus, um das Reich in einen Bürgerkrieg zu stürzen.
- 6 Ein Meisterdieb plant, königliche Insignien zu stehlen.
- 7 Ein Golem, der als Beschützer dienen sollte, ist außer Kontrolle geraten und hat seinen Schöpfer gefangen genommen.
- 8 Spione, Assassinen und Nekromanten haben sich verschworen, um einen Herrscher zu stürzen.
- 9 Ein junger Drache hat sich einen Hort eingerichtet und will nun allen Kreaturen in der Nähe Furcht und Respekt einflößen.
- 10 Ein einzelner Riese nähert sich einer Stadt, was die Einwohner in Angst und Schrecken versetzt. Der Riese sucht aber nur nach einem Ort, an dem er in Frieden leben kann.
- 11 Ein riesenhaftes Monster wird in einer Menagerie ausgestellt. Dann bricht es aus und läuft Amok.
- 12 Ein Zirkel von Vetteln stiehlt Reisenden liebgewonnene Erinnerungen.
- 13 Ein Bösewicht sucht in einer alten Ruine nach mächtiger Magie, um die Region zu erobern.
- 14 Ein intriganter Adeliger veranstaltet einen Maskenball, den viele Gäste für ihre eigenen Zwecke nutzen wollen. Mindestens ein gestaltwandelndes Monster ist ebenfalls anwesend.
- 15 Ein Schiff mit wertvollen Schätzen oder einem bösen Artefakt an Bord sinkt in einem Sturm oder bei einem Monsterangriff.
- 16 Eine Naturkatastrophe wurde in Wahrheit durch entgleiste Magie oder die heimtückischen Machenschaften einer Sekte verursacht.
- 17 Eine geheime Sekte setzt Spione ein, um Spannungen zwischen zwei rivalisierenden Nationen zu schüren und einen Krieg zu entfesseln, der beide Nationen schwächt.
- 18 Rebellen oder Truppen einer feindlichen Nation haben einen wichtigen Adeligen entführt.
- 19 Die Nachfahren eines vertriebenen Volks wollen ihre angestammte Stadt zurückerobern, die nun von Monstern bewohnt wird.
- 20 Eine berühmte Gruppe von Abenteurern ist bei einer Expedition zu einer berühmten Ruine verschollen.

DER TOD EINES URALTEN DRACHEN
KANN DAS FUNDAMENT DER WELT
ERSCHÜTTERN.



ABENTEUERSITUATIONEN FÜR DIE STUFEN 11–16

1W12 Situation

- 1 An einem verfluchten Ort öffnet sich ein Portal zum Abyss und speit Dämonen in die Welt.
- 2 Eine Bande von Riesen auf Jagd hat ihre Beute – gigantische Tiere – auf Weideland getrieben.
- 3 Der Hort eines ausgewachsenen Drachen verwandelt eine riesige Gegend und macht sie für alle anderen Kreaturen unbewohnbar.
- 4 In einem lange verschollenen Tagebuch wird eine unglaubliche Reise in ein verborgenes unterirdisches Reich voller magischer Wunder beschrieben.
- 5 Kultisten wollen einen Drachen überreden, sich einem Ritus zu unterziehen, der ihn in einen Drakolich verwandelt.
- 6 Der Herrscher des Reichs schickt einen Gesandten zu einem feindlichen Nachbarn, um einen Waffenstillstand auszuhandeln, und der Gesandte braucht Schutz.
- 7 Eine Burg oder eine Stadt wurde in eine andere Existenzebene gezogen.
- 8 Ein Sturm peitscht über das Land. Im Auge des Sturms befindet sich eine mysteriöse fliegende Zitadelle.
- 9 Zwei Teile eines magischen Gegenstands sind in den Händen erbitterter Feinde. Der dritte Teil ist verschollen.
- 10 Böse Kultisten kommen aus aller Welt zusammen, um einen monströsen Gott oder eine fremdweltliche Wesenheit herbeizurufen.
- 11 Ein tyrannischer Herrscher untersagt, ohne offizielle Genehmigung Magie zu wirken. Ein Geheimbund von Zauberwirkern will den Tyrannen stürzen.
- 12 Während einer Dürre sinkt der Wasserstand eines Sees, und unbekannte alte Ruinen kommen zum Vorschein, die ein mächtiges Übel bergen.

ABENTEUERSITUATIONEN FÜR DIE STUFEN 17–20

1W10 Situation

- 1 Ein uralter Drache will einen Gott vernichten und dessen Platz im Pantheon einnehmen. Die Schergen des Drachen suchen nach Artefakten, die den Gott herbeirufen und schwächen können.
- 2 Eine Gruppe von Riesen hat einen metallischen Drachen vertrieben und seine Höhle übernommen. Der Drache will seine Höhle zurückerobern.
- 3 Ein uralter Held kehrt von den Toten zurück, um die Welt auf die Rückkehr eines ebenso alten Monsters vorzubereiten.
- 4 Ein uraltes Artefakt hat die Macht, einen wilden Titanen zu besiegen oder einzukerkern.
- 5 Ein Gott des Ackerbaus ist erzürnt, weswegen Flüsse austrocknen und Ernten verdorren.
- 6 Das Artefakt eines Gottes fällt in die Hände von Sterblichen.
- 7 Ein Titan, der im Unterreich gefangen ist, beginnt auszubrechen, was zu schrecklichen Erdbeben führt. Diese sind aber nur ein Vorgeschmack auf die Zerstörung, die er anrichten wird, wenn er sich befreit.
- 8 Ein Lich versucht, alle Zauberwirker zu vernichten, die sich seiner Machtstufe nähern.
- 9 Um ein Portal zu einer der unteren Ebenen wurde ein heiliger Tempel errichtet, um Böses daran zu hindern, in die eine oder andere Richtung zu reisen. Nun wird der Tempel auf beiden Seiten belagert.
- 10 Fünf uralte metallische Drachen haben sich in den Säulen der Schöpfung ihre Horte eingerichtet. Wenn sie alle getötet werden, versinkt die Welt im Chaos. Der erste wurde gerade erschlagen.

ABENTEUERWELT

Viele D&D-Abenteuer spielen sich in Gewölben ab – in Innenräumen wie großen Hallen, Gräbern, unterirdischen Monsterhorten, fallengespickten Labyrinthen, kilometergroßen natürlichen Höhlensystemen und verfallenen Burgen. Der Abschnitt „Gewölbe“ in Kapitel 3 kann dir helfen, eine Gewölbe-Umgebung für ein Abenteuer zu gestalten.

Natürlich findet nicht jedes Abenteuer in einem Gewölbe statt. Wanderungen durch die Wüste oder spannungsgeladene Reisen durch den Dschungel können bereits aufregende Abenteuer sein. Unter freiem Himmel ziehen Drachen auf der Suche nach Beute durch die Lüfte, stürmen wilde Krieger aus düsteren Festungen, um den Krieg zu ihren Nachbarn zu tragen, plündern hungrige Oger und Trolle Gehöfte und lassen monströse Spinnen sich aus ihren Netzen in den Bäumen fallen.

Abenteuer können sich auch in Städten, Dörfern und Weilern ereignen, die oft nicht ungefährlicher sind als Gewölbe oder die Wildnis. Der Abschnitt „Siedlungen“ in Kapitel 3 kann dir helfen, eine Siedlung für ein Abenteuer zu erstellen.

ABENTEUERKARTEN

Fast jeder Abenteuerort profitiert von einer Karte, und je durchdachter diese aufgebaut ist, desto mehr Spaß haben die Spieler wahrscheinlich, wenn ihre Charaktere den Ort erkunden.

Karten und Abenteuerstruktur: Ein Abenteuerkarte kann viele Formen haben – von der detailreichen Gewölkarte mit Abmessungen und Inhalten aller Räume bis hin zur groben Skizze, welche Begegnung auf die vorherige folgen mag, je nachdem, welche Route die Charaktere nehmen. Welche Form deine Karte auch hat, sie fungiert als Flussdiagramm, da jeder Entscheidungspunkt (ein Abzweig in einem Korridor, ein Raum mit mehreren Ausgängen) zu weiteren Entscheidungspunkten führt. Wenn die Charaktere einen Raum durch die nördliche Tür verlassen, kannst du auf deiner Karte sehen, dass diese Tür in eine große Säulenhalde führt, in der der König der Feuerriesen Hof hält. Wählen sie dagegen die Geheimtür

im Südosten aus, so siehst du auf der Karte, dass dort ein Geheimtunnel zu den verborgenen Schatzkammern unter der großen Halle führt.

Beispielkarten: Anhang B enthält Karten, die du für dein Abenteuer oder als Inspiration für eigene Karten verwenden kannst. Natürlich kannst du diese Karten anpassen und um die Details ergänzen, die dir für diesen Ort vorschweben.

Karteninspiration: Das Internet ist voll von Abenteuerkarten, die frei zur Verfügung stehen, sowie von Gebäudegrundrissen, Stadtplänen und anderen Bildern, die dich beim Erstellen von Karten inspirieren können.

EINEN ORT LEBENDIG WERDEN LASSEN

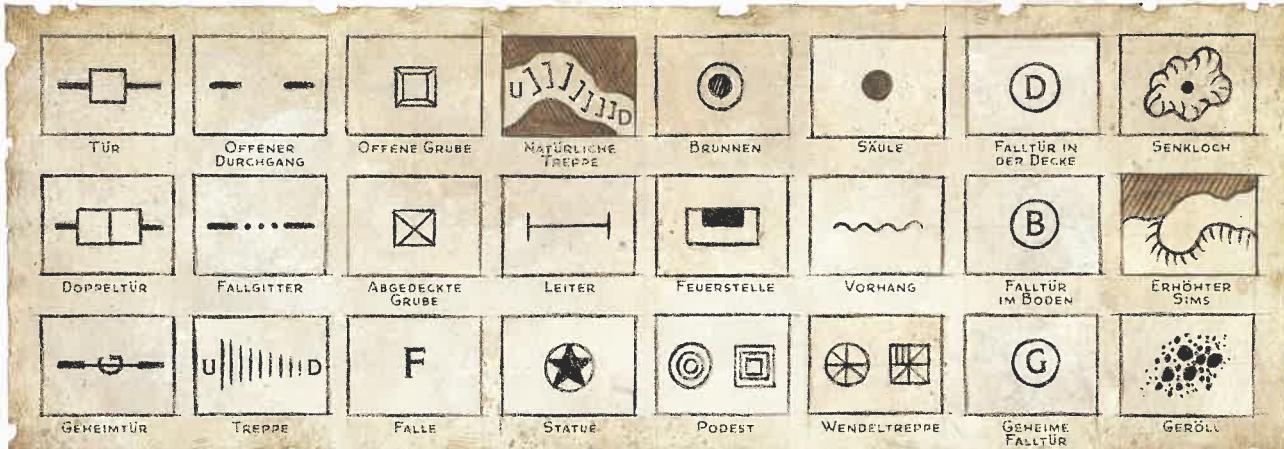
Ein bewohnter Abenteuerort hat sein eigenes Ökosystem. Die Kreaturen dort müssen essen, trinken, atmen und schlafen. Raubtiere brauchen Beute, und intelligente Kreaturen suchen sich die Orte mit den besten Kombinationen aus Luft, Nahrung, Wasser und Sicherheit. Behalte diese Faktoren stets im Hinterkopf, wenn du einen Abenteuerort erstellst. Wenn der Ort über eine innere Logik verfügt, können die Abenteurer anhand ihres Verständnisses dieser Logik fundierte Entscheidungen treffen.

Beispiel: Wenn die Charaktere einen Frischwasserteich in einem Gewölbe entdecken, könnten sie darauf schließen, dass viele Bewohner des Gewölbes an diesen Ort kommen, um zu trinken. Sie könnten beschließen, an diesem Teich einen Hinterhalt vorzubereiten. Ebenso können ge- oder verschlossene Türen die Bewegung einiger Kreaturen einschränken. Ein Gewölbe voller Aaskriecher oder Blutmücken bräuchte offene Passagen, damit diese Kreaturen sich auf Nahrungssuche begeben können.

ABENTEUERBEWOHNER

Die Monster an einem Abenteuerort sind nicht nur eine Ansammlung von Kreaturen, die zufällig in der Nähe voneinander leben. Fungi, natürliche Tiere, Aasjäger und Raubtiere können in einer komplexen Ökologie gemeinsam mit intelligenten Kreaturen koexistieren, die sich den Lebensraum durch eine Kombination aus Verhandlungen und Dominanz teilen.

HÄUFIGE KARTENSYMBOLE



Im Eintrag einer Kreatur im Monsterhandbuch sind die Geländearten angegeben, auf denen die Kreatur am häufigsten anzutreffen ist. Das Buch enthält außerdem Tabellen mit den Kreaturen, die normalerweise auf einer Geländeart zu finden sind. Anhand dieser Informationen kannst du ermitteln, welche Kreaturen einen Abenteuerort in einer bestimmten Umgebung bewohnen. Du kannst eine Reihe von Kreaturen auswählen – von gewöhnlichem Ungeziefer bis hin zu intelligenten Bewohnern und furchterregenden Raubtieren – und entscheiden, wie sie zusammenleben.

Faktionen: Gerade in größeren Gegenden könnten Kreaturengruppen um Ressourcen konkurrieren. Wenn diese Gruppen aus intelligenten Kreaturen bestehen, ergeben sich reichlich Gelegenheiten für Abenteurer, die in solche Gegenden gelangen. Die Charaktere könnten sich mit einer Gruppe verbünden oder Gruppen gegeneinander ausspielen, um die Bedrohung durch die mächtigeren Monster zu verringern. Beispiel: In einem Gewölbe, das von Gedankenschindern sowie von Grimlocks bewohnt wird, die von den Gedankenschindern beherrscht werden, könnten die Abenteurer auf eine Revolte der Grimlocks gegen die Gedankenschinder hinarbeiten.

Lass die NSC-Gruppenanführer wie im Abschnitt „Nichtspielercharaktere“ in Kapitel 3 beschrieben lebendig werden, indem du ihre Persönlichkeiten und Ziele ausarbeitest. Verwende diese Elemente dann, um zu entscheiden, wie die Anführer auf Abenteurer reagieren.

DIE SPIELER HINEINZIEHEN

Wenn eine Abenteuersituation direkten Einfluss auf die Charaktere oder auf Leute und Orte hat, an denen ihnen liegt, ist dies oft Motivation genug für die Charaktere, um sich darauf einzulassen. (Unter „Respekt für die Spieler“ in Kapitel 1 findest du Ratschläge zum Umgang mit Leuten und Orten, die den Charakteren wichtig sind.)

Wenn die Abenteuersituation keinen offenkundigen Einfluss auf die Charaktere oder auf Leute und Orte hat, an denen ihnen liegt, kannst du andere Techniken verwenden, um die Spieler hineinzuziehen. Diese sollten auf die Motivationen deiner Spieler und ihrer Charaktere abgestimmt werden. Beispiel: Manche Abenteurergruppen sind edle Helden, die sofort auf die Hilferufe wehrloser Dörfler reagieren würden. Andere Gruppen bestehen aus kampfgestählten Söldnern, die nur gegen Bezahlung helfen. Manche Gruppen sind Göttern, Herrschern oder anderen Schutzherrn treu, welche sie – direkt oder durch Mittler – auf Missionen schicken könnten.

ABENTEUERSCHUTZHERRN

Viele Abenteuer beginnen damit, dass ein Schutzherr den Charakteren eine Mission aufträgt und ihnen eine Belohnung für ihre Dienste verspricht.

Nimm dir die Zeit, einen NSC auszuarbeiten, der als Schutzherr fungiert. Manchmal kann es interessant sein, wenn der Schutzherr die Charaktere verrät. Dies sollte

WENN RIVALISIERENDE FRAKTIONEN
EINE ZERSTÖRTE STADT BEWOHNEN,
IST ES MANCHMAL BESSER, SICH AUS
DEM WEG ZU GEHEN!



aber höchstens einmal pro Kampagne geschehen, denn sonst werden die Spieler womöglich keinem Schutzherrn mehr trauen und auf jedwede Abenteueridee, mit der du sie konfrontierst, argwöhnisch reagieren.

In der Tabelle „Schutzherrn-Einstiege“ findest du Vorschläge, wie ein Schutzherr die Charaktere in eine Abenteuersituation bringen kann. Der Abschnitt „Kampagnenbeginn“ in Kapitel 5 enthält weitere Vorschläge mit Schutzherrn.

SCHUTZHERREN-EINSTIEGE

1W6 Einstieg

- 1 Ein Dorfschreier verkündet, dass jemand Abenteurer anheuern möchte.
- 2 Jemand, den die Charaktere beeindrucken möchten oder von dem sie einen Gefallen brauchen, fordert sie auf, sich um die Abenteuersituation zu kümmern.
- 3 Als die Charaktere in einer neuen Stadt eintreffen, finden sie ein „Schwarzes Brett“ mit einem Aushang: Es werden Abenteurer gesucht.
- 4 Ein reicher Schutzherr, der von den Erfolgen der Abenteurer gehört hat, schreibt ihnen und bietet ihnen an, sie für ihre Fähigkeiten zu bezahlen.
- 5 Ein Bürger in Not hat von den Erfolgen und der Freundlichkeit der Abenteurer gehört und ist weit gereist, um ihre Hilfe zu erflehen.
- 6 Die Abenteurer werden (wegen tatsächlicher oder erfundener Delikte) verhaftet und bekommen die Chance, ihrer Strafe zu entgehen, indem sie eine Mission erfüllen.

KEINE KLISCHEES

Wenn du deine Welt mit interessanten unterstützenden Charakteren füllst, erwäge Folgendes:

Frischer Wind: Bring frischen Wind in vertraute Motive, wann immer möglich. Die mysteriöse Gestalt, die den Abenteurern eine Mission im Namen des Königs aufträgt, könnte der König in Verkleidung sein. Der Magier im Turm könnte eine projizierte Illusion sein, geschaffen von einer Diebesbande, um ihre Beute zu bewachen.

Nachvollziehbarkeit: Behandle die NSC als echte Leute mit echten Motivationen. Versetz dich in ihre Lage. Was würdest du an ihrer Stelle tun?

Schöne Vielfalt: Zeige Angehörige unterschiedlicher Geschlechter, Völker und sexueller Orientierungen mit verschiedenen Fähigkeiten, Glaubensrichtungen, Rollen, Berufen, Interessen und Ansichten.

Stereotype vermeiden: Zeige, wie unterschiedlich Personen aus dem gleichen Kulturkreis sein können. Verwende einen realen Akzent nicht in abwertender Weise.

ÜBERNATÜRLICHE EINSTIEGE

Himmlische Omen, Klarträume oder andere magische Phänomene können die Charaktere ebenfalls in eine Abenteuersituation bringen und ihnen eine Vorgehensweise nahelegen. In der Tabelle „Übernatürliche Einstiege“ findest du einige Vorschläge.

ÜBERNATÜRLICHE EINSTIEGE

1W6 Einstieg

- 1 Die Charaktere haben alle einen Klartraum, der Elemente des Abenteuers vorwegnimmt.
- 2 Beim Vorbereiten von Zaubern erhält ein Charakter eine Mission von einem Gott oder einem Schutzherrn.
- 3 Ein Wahrsager weist einen der Charaktere auf eine Mission sowie auf bevorstehende Herausforderungen hin.
- 4 Flammen, Wolken, Rauch oder riesige Vogelschwärme nehmen bestimmte Formen an, welche die Abenteuersituation vorhersagen.
- 5 Tiere oder belebte Gegenstände beginnen zu sprechen und weisen die Abenteurer auf die Situation hin.
- 6 Ein Toter kehrt als Geist zurück und sucht die Charaktere heim. Der Geist fordert die Charaktere auf, die Ursache seines Todes zu erkunden, damit er Ruhe finden kann.

ZUFALLSEINSTIEGE

Manchmal stolpern Charaktere einfach durch Zufall in ein Abenteuer – jedenfalls wirkt es so. Tatsächlich könnte es sich auch um eine göttliche oder anderweitig übernatürliche Intervention handeln. In der Tabelle „Zufallseinstiege“ findest du einige Ideen.

ZUFALLSEINSTIEGE

1W6 Einstieg

- 1 Die Charaktere finden einen Brief, in dem die Abenteuersituation beschrieben wird.
- 2 Die Charaktere sind auf einer anderen Mission (beispielsweise suchen sie einen bestimmten magischen Gegenstand), durch die sie in die Abenteuersituation geraten.
- 3 Die Abenteuersituation unterbricht ein Fest oder eine Zeremonie mit den Charakteren als Teilnehmern.
- 4 Ein magisches Missgeschick bringt die Charaktere in die Abenteuersituation.
- 5 Auf Reisen mit einer Karawane oder auf einem Schiff lernen die Charaktere einen NSC kennen, der ihnen von der Abenteuersituation berichtet.
- 6 Die Charaktere werden für eine andere Abenteurergruppe gehalten und angegriffen. Ihre Angreifer hinterlassen einen Hinweis auf die Abenteuersituation.

BEGEGNUNGEN PLANEN

Begegnungen sind die einzelnen Szenen innerhalb der Rahmenhandlung deines Abenteuers. Grundsätzlich gesprochen ist eine Begegnung ein Ziel mit einem Hindernis. Dabei wird mindestens einer der folgenden Punkte erfüllt:

- Die Charaktere kommen einem Ziel näher.
- Der Fortschritt der Charaktere in Richtung eines Ziels wird erschwert.
- Es werden neue Informationen enthüllt.

CHARAKTERZIELE

Die folgenden Ziele können als Grundlagen für Begegnungen dienen. Sie fokussieren sich auf eine einzelne Begegnung während eines Abenteuers. Du kannst dasselbe Ziel jedoch bei mehreren Begegnungen verwenden und diese Begegnungen so zu einem größeren Hindernis oder Problem kombinieren, das die Abenteurer überwinden müssen.

EIN EINZELNES ZIEL BESIEGEN

Ein Bösewicht, den die Charaktere besiegen wollen, ist von Schergen umgeben, die stark genug sind, um die Abenteurer zu töten. Die Charaktere können fliehen – in der Hoffnung, den Bösewicht ein andermal zu konfrontieren. Oder sie können sich durch die Schergen kämpfen. Als Komplikation könnte es sich bei den Schergen um unschuldige Kreaturen handeln, die der Bösewicht unter seine Kontrolle gebracht hat. Wenn die Abenteurer den Bösewicht besiegen, verliert er diese Kontrolle, doch bis dahin müssen die Abenteurer die Angriffe der Schergen ertragen.

EIN RITUAL STOPPEN

Zu den Plänen von bösen Kultisten, Zauberwirkern oder Unholden gehören oft Rituale, die es zu stoppen gilt. Bei einer Kampfbegegnung müssen die Charaktere sich möglicherweise durch böse Schergen kämpfen, ehe sie versuchen können, die Ritualmagie zu stören. Es kann sich aber auch um eine Erkundungsbegegnung handeln, bei der die Herausforderung darin besteht, zum Schauplatz des Rituals zu gelangen. Auch eine Begegnung mit sozialer Interaktion ist möglich, bei der die Ritualanführer davon überzeugt werden müssen, von ihrem Vorhaben abzulassen. Als Komplikation könnte das Ritual kurz vor dem Abschluss stehen, wenn die Charaktere eintreffen, sodass es ein Zeitlimit gibt. Auch der Abschluss des Rituals könnte unmittelbare Folgen haben.

EINEN GEGENSTAND ERLANGEN

Die Abenteurer müssen einen bestimmten Gegenstand im Bereich der Begegnung an sich bringen, wobei es ein Zeitlimit geben kann. Es könnte sich um eine Kampfbegegnung mit Monstern, die den Gegenstand bewachen, oder auch um eine Erkundungsbegegnung handeln, bei der Fallen oder Gefahren den Zugang zum Gegenstand erschweren. Als Komplikation könnten Gegner den Gegenstand ebenso dringend an sich bringen wollen wie die Abenteurer. Dadurch könnte eine Erkundungsbegegnung ein Kampfelement erhalten und eine Kampfbegegnung noch schwieriger werden.

EINEN NSC ODER EINEN GEGENSTAND BESCHÜTZEN

Die Charaktere müssen als Leibwachen fungieren oder einen Gegenstand in ihrer Obhut beschützen. Als Komplikation könnte der NSC, den die Abenteurergruppe beschützen soll, verflucht, panisch oder außerstande sein zu kämpfen, oder dazu neigen, das Leben der Abenteurer durch dubiose Entscheidungen in Gefahr zu bringen. Der Gegenstand, den die Abenteurer zu beschützen geschworen haben, könnte belebt, verflucht oder schwierig zu transportieren sein. Eine solche Begegnung könnte eine Kampf- oder eine Erkundungsbegegnung sein, und das Schutzobjekt der Charaktere könnte entweder von feindlich gesinnten Monstern oder durch eine gefährliche Umgebung bedroht werden. Wenn die Charaktere einen NSC beschützen, könnte dieser die Kampf- oder Erkundungsbegegnung um ein Element sozialer Interaktion ergänzen.

EINEN PARCOURS DURCHLAUFEN

Die Abenteurer müssen einen gefährlichen Bereich durchqueren. Wie beim Erlangen eines Gegenstands hat das Erreichen des Ziels (hier der Ausgang) eine höhere Priorität als das Besiegen von Gegnern im Bereich. Ein Zeitlimit kann die Situation ebenso verkomplizieren wie ein Entscheidungspunkt, an dem die Charaktere auf Abwege geraten können. Es könnte sich um eine Erkundungsbegegnung mit Fallen und Gefahren als Komplikationen oder aber um eine Kampfbegegnung mit feindlich gesinnten Monstern handeln.

FRIEDEN SCHLIESSEN

Die Charaktere müssen zwei gegnerische Gruppen (oder deren Anführer) dazu bringen, ihren Konflikt beizulegen. Als Komplikation könnten die Charaktere Feinde auf einer oder auf beiden gegnerischen Seiten haben, oder eine dritte Seite (Person oder Gruppe) könnte den Konflikt aus eigenen Motiven am Köcheln halten. Eine Begegnung zum Friedenschließen könnte nur aus einer sozialen Interaktion bestehen – vielleicht mit dem Risiko, dass es zum Kampf kommt, wenn die Verhandlungen schlecht verlaufen. Sie könnte auch als Kampfbegegnung beginnen, und die Charaktere versuchen, die Feindseligkeiten zu beenden und die Seiten zu Gesprächen zu bringen.

SCHLEICHEN

Die Abenteurer müssen sich durch den Bereich der Begegnung schleichen, ohne von ihren Gegnern bemerkt zu werden. Dies ist üblicherweise eine Erkundungsbegegnung. Wenn die Charaktere jedoch bemerkt werden, kann eine Kampfbegegnung oder eine soziale Interaktion folgen.

DAS ABENTEUER IN BEWEGUNG HALTEN

Achte darauf, dass deine Spieler bei jeder Etappe des Abenteuers klare Ziele vor Augen haben, die sie verfolgen können. Du kannst mit drei simplen Techniken dafür sorgen, dass die Spieler wissen, was ihre Aufgabe ist und wie sie diese erreichen:

Eingreifen des Bösen: Wenn die Spieldynamik zu stark nachlässt, lass die Charaktere Schergen oder Monstern begegnen, die mit der Hauptbedrohung des Abenteuers

GOLBLÄNDER BEREITEN
EINEN HINTERHALT IN EINER
SCHLUCHT VOR.



in Verbindung stehen. Am Ende der Begegnung finden die Charaktere vielleicht Informationen, die ihnen wieder auf die Sprünge helfen. Plane rechtzeitig eine oder zwei Begegnungen dieser Art ein.

Ratgeber-NSC: Ein hilfreicher NSC könnte den

Charakteren im Rahmen einer sozialen Interaktion mit Ratschlägen und Ideen dienen. Dabei könnte es sich um den Schutzherrn handeln, der die Charaktere ursprünglich ins Abenteuer geschickt hat. Es könnte aber auch eine Bekanntschaft von unterwegs oder der Kontakt eines Charakters sein. Wenn du ein Abenteuer entwirfst, plane NSC ein, die diese Rolle übernehmen können.

Rolle des SL: Wenn die Charaktere nicht darauf kommen, wie sie eine Begegnung lösen sollen, oder nicht wissen, was sie als Nächstes tun sollen, gibt es mehrere Möglichkeiten: Du kannst die Spieler auf Dinge aufmerksam machen, die ihre Charaktere bereits erfahren haben. Du kannst sie Intelligenzwürfe (Nachforschungen) oder ähnliche Würfe ausführen lassen, um zu ermitteln, ob ihre Charaktere sich an Dinge erinnern (und Schlüsse daraus ziehen), die den Spielern entgehen.

FÜR JEDEN ETWAS

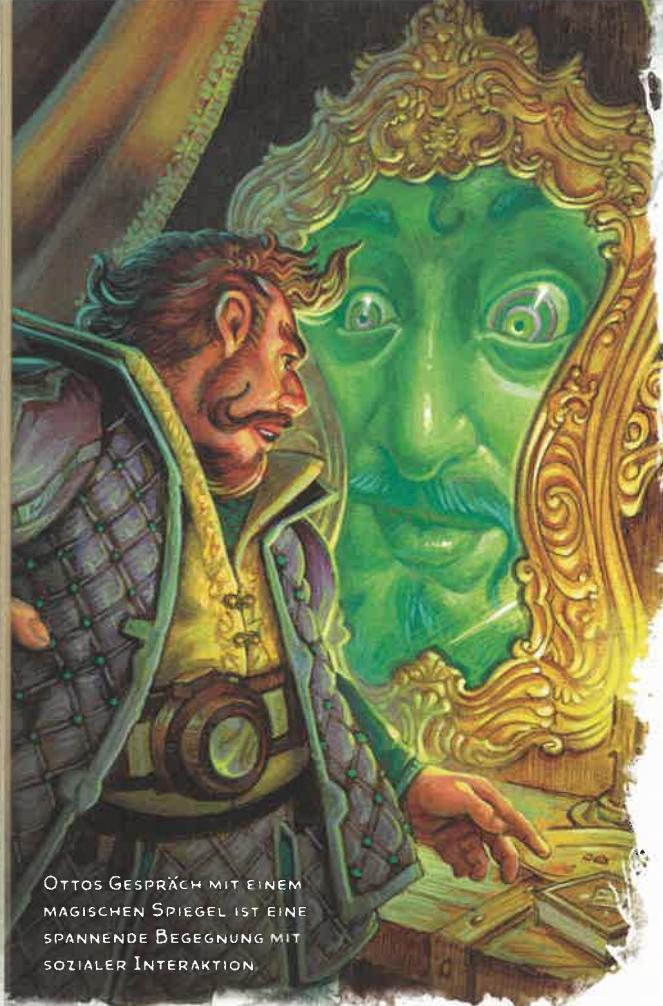
Wie im Abschnitt „Kenne deine Spieler“ in Kapitel 2 beschrieben, gefallen jedem Spieler jeweils verschiedene Aktivitäten im Spiel besonders gut. Ein Abenteuer muss die unterschiedlichen Spieler und Charaktere in der Gruppe berücksichtigen, um alle in die Geschichte zu verwickeln.

Wenn das Abenteuer eine ausgewogene Mischung aus Erkundungen, sozialen Interaktionen und Kämpfen enthält, spricht es vermutlich eine große Bandbreite von Spielern an. Ein Abenteuer für deine eigene Kampagne muss allerdings nicht jedes erdenkliche Spielerinteresse bedienen – nur die Interessen der Spieler an deinem Tisch.

Du kannst Begegnungen entwerfen, die verschiedene Spielermotivationen ansprechen. Stell dir einen Kampf der Charaktere gegen eine Bande von Gnollen vor. Er macht Spielern Spaß, die gerne kämpfen. Mitten im Kampfgeschehen taucht plötzlich ein junger Drache auf. Nun kann der Kampf zwei verschiedene Richtungen nehmen: Der Drache könnte sich entweder auf die Seite der Gnolle schlagen, oder er könnte der Abenteurergruppe beistehen. Es ist an den schauspielerisch veranlagten Spielern, den Drachen zu überreden, der Abenteurergruppe zu helfen.

MEHRERE WEGE ZUM FORTSCHRITT

Sorge dafür, dass es im Abenteuer jederzeit mehrere Möglichkeiten gibt, wie die Charaktere Fortschritte erzielen können. Wenn sie eine Gelegenheit verpassen, bleiben ihnen Alternativen. Plane Möglichkeiten ein, wie das Abenteuer sich auch dann weiterentwickeln kann, wenn die Charaktere einmal scheitern. Herausforderungen, die nur eine einzige Erfolgsmöglichkeit bieten, solltest du nur als Chancen für die Charaktere vorsehen, sich zusätzliche Belohnungen zu verschaffen.



OTTOS GESPRÄCH MIT EINEM MAGISCHEN SPIEGEL IST EINE SPANNENDE BEGEGNUNG MIT SOZIALER INTERAKTION

BEGEGNUNGEN MIT SOZIALER INTERAKTION

Im Abschnitt „Soziale Interaktionen leiten“ in Kapitel 2 findest du Ratschläge, wie du Begegnungen mit sozialer Interaktion entwirfst und leitest. Auch der Abschnitt „Nichtspielercharaktere“ in Kapitel 3 ist nützlich, um solche Begegnungen zu gestalten.

ERKUNDUNGSBEGEGNUNGEN

Eine erkundungszentrierte Begegnung könnte umfassen, dass die Charaktere eine Falle zu entschärfen versuchen, eine Geheimtür finden oder etwas über den Abenteuerort erfahren. Sie könnte auch bedeuten, dass die Charaktere einen Tag lang durch eine hügelige Ebene oder durch ein riesiges Höhlensystem reisen.

Der Abschnitt „Erkundungen leiten“ in Kapitel 2 kann dir helfen, solche Begegnungen zu gestalten und zu leiten. Mithilfe verschiedener Abschnitte in Kapitel 3 kannst du die Hindernisse und Gefahren einer Erkundungsbegegnung ausarbeiten: Siehe vor allem „Verfolgungsjagden“, „Flüche und magische Krankheiten“, „Türen“, „Umgebungseffekte“, „Gefahren“, „Gifte“ und „Fallen“.

KAMPFBEGEGNUNGEN

Die folgenden Merkmale können Kampfbegegnungen interessanter und herausfordernder machen:

Gefahren: Im Abschnitt „Gefahren“ in Kapitel 3 werden gefährliche Merkmale wie Flecken grünen Schleims beschrieben, die Charaktere oder ihre Gegner zu ihrem Vorteil nutzen können.

Gemischte Monstergruppen: Wenn verschiedene Monsterarten zusammenarbeiten, können sie ihre Fähigkeiten kombinieren – genau wie Charaktere verschiedener Klassen und Herkünfte. Vielfältige Kräfte sind stärker.

Gründe für Bewegung: Nutze Merkmale, die Charaktere und ihre Gegner dazu ermuntern, sich zu bewegen: Kronleuchter, Fässchen mit Schießpulver oder Öl, die Falle „Rollender Stein“.

Höhenunterschiede: Geländemerkmale mit Höhenunterschieden (Stapel leerer Kisten, Vorsprünge, Balkons) belohnen eine kluge Positionierung und ermuntern die Charaktere zum Springen, Klettern, Fliegen oder Teleportieren.

Verteidigungspositionen: Gegner an schwierig zu erreichenden Orten oder auf Verteidigungspositionen zwingen Charaktere, die normalerweise aus der Distanz angreifen, zu Bewegung.

SCHWIERIGKEIT VON KAMPFBEGEGNUNGEN

Verwende die folgenden Richtlinien, um eine Kampfbegegnung der gewünschten Schwierigkeitsstufe zu gestalten.

Schritt 1: Wähle eine Schwierigkeit aus. Die Schwierigkeitsbandbreite von Begegnungen lässt sich in drei Kategorien unterteilen:

Niedrige Schwierigkeit: Eine Begegnung von niedriger Schwierigkeit hält vermutlich einen oder zwei gruselige Momente für die Spieler bereit, doch ihre Charaktere sollten den Kampf für sich entscheiden können, ohne Todesfälle zu erleiden. Es kann allerdings sein, dass mindestens einer von ihnen zu Heilressourcen greifen muss. Als grobe Richtlinie kann gelten: Ein einzelnes Monster stellt für eine Abenteurergruppe mit vier Charakteren, deren Stufe dem Herausforderungsgrad des Monsters entspricht, normalerweise eine Herausforderung von niedriger Schwierigkeit dar.

Mittlere Schwierigkeit: Eine Begegnung von mittlerer Schwierigkeit kann für Abenteurer ohne Heil- und andere Ressourcen übel ausgehen. Schwächere Charaktere könnten aus dem Kampf ausscheiden, und es besteht ein gewisses Risiko, dass mindestens ein Charakter stirbt.

Hohe Schwierigkeit: Eine Begegnung von hoher Schwierigkeit kann für mindestens einen Charakter tödlich enden. Die Charaktere brauchen clevere Taktiken, Geistesgegenwart und vielleicht sogar etwas Glück, um die Begegnung zu überstehen.

Schritt 2: Ermittle dein EP-Budget. Verwende die Tabelle „EP-Budget pro Charakter“ und suche den Eintrag für die Stufe der Abenteurergruppe bei der gewünschten Begegnungsschwierigkeit. Multipliziere die Zahl in der Tabelle mit der Anzahl der Charaktere in der Abenteurergruppe – das Ergebnis ist dein EP-Budget für die Begegnung.

EP-BUDGET PRO CHARAKTER

Stufe der Gruppe	Begegnungsschwierigkeit		
	Niedrig	Mittel	Hoch
1	50	75	100
2	100	150	200
3	150	225	400
4	250	375	500
5	500	750	1.100
6	600	1.000	1.400
7	750	1.300	1.700
8	1.000	1.700	2.100
9	1.300	2.000	2.600
10	1.600	2.300	3.100
11	1.900	2.900	4.100
12	2.200	3.700	4.700
13	2.600	4.200	5.400
14	2.900	4.900	6.200
15	3.300	5.400	7.800
16	3.800	6.100	9.800
17	4.500	7.200	11.700
18	5.000	8.700	14.200
19	5.500	10.700	17.200
20	6.400	13.200	22.000

Schritt 3: Gib dein Budget aus. Jede Kreatur hat einen EP-Wert im Wertekasten. Wenn du deiner Kampfbegegnung eine Kreatur hinzufügst, ziehe deren EP von deinem EP-Budget ab, um zu ermitteln, wie viele EP du noch ausgeben kannst. Gib so viel von deinem EP-Budget wie möglich aus, ohne es zu überziehen. Es ist in Ordnung, wenn ein paar EP übrig bleiben. Es folgen einige Beispiele:

Beispiel 1: Eine Begegnung von niedriger Schwierigkeit für vier Charaktere der Stufe 1 hat ein EP-Budget von 50×4 , also insgesamt 200 EP. Damit könntest du jede der folgenden Begegnungen gestalten:

- 1 **Grottenschratkrieger** (200 EP)
- 2 **Riesenwespen** (jeweils 100 EP) insgesamt 200 EP
- 6 **Zweigplagen** (jeweils 25 EP) insgesamt 150 EP

Beispiel 2: Eine Begegnung von mittlerer Schwierigkeit für fünf Charaktere der Stufe 3 hat ein EP-Budget von 225×5 , also insgesamt 1.125 EP. Damit könntest du eine der folgenden Begegnungen gestalten:

- 2 **Nothics** (jeweils 450 EP) und 9 **Blutmücken** (jeweils 25 EP), insgesamt 1.125 EP
- 1 **Gruftschrecken** (700 EP), 1 **Streitross-Skelett** (100 EP) und 6 **Skelette** (jeweils 50 EP), insgesamt 1.100 EP

Beispiel 3: Eine Begegnung von hoher Schwierigkeit für sechs Charaktere der Stufe 15 hat ein EP-Budget von 7.800×6 , also insgesamt 46.800 EP. Damit kannst du diese Begegnung gestalten:

- 2 **ausgewachsene rote Drachen** (jeweils 18.000 EP) und 2 **Feuerriesen** (jeweils 5.000 EP), insgesamt 46.000 EP

PROBLEME VERMEIDEN

Behalte beim Erstellen und Leiten von Kampfbegegnungen die folgenden Punkte im Hinterkopf:

Viele Kreaturen: Je mehr Kreaturen an einer Begegnung teilnehmen, desto höher ist das Risiko, dass sie eine Glückssträhne haben und den Charakteren mehr Schaden zufügen, als du erwartet hast. Wenn deine Begegnung mehr als zwei Kreaturen pro Charakter umfasst, dann schließe empfindliche Kreaturen ein, die rasch besiegt werden können. Diese Richtlinie ist vor allem für Charaktere der Stufen 1 und 2 wichtig.

Anpassungen: Wenn ein Spieler fehlt, solltest du Kreaturen aus Begegnungen entfernen, um die beabsichtigte Schwierigkeit beizubehalten. Auch Würfelwürfe und andere Faktoren können dazu führen, dass eine Begegnung einfacher oder schwieriger als vorgesehen wird. Du kannst Begegnungen anpassen, indem du beispielsweise Kreaturen fliehen lässt (die Begegnung wird einfacher) oder für Verstärkung bei den Gegnern sorgst (die Begegnung wird schwieriger).

Kreaturen mit HG 0: Kreaturen mit einem HG von 0, besonders solche, die 0 EP wert sind, sollten sparsam eingesetzt werden. Wenn du in einer Begegnung viele kleine Wesen mit HG 0 einbauen möchtest, verwende stattdessen Schwärme aus dem *Monsterhandbuch*.





KOBOLDE ERRICHTEN EINE BARRIKADE,
UM DIE ABENTEURER AUF ABSTAND
ZU HALTEN.

Anzahl von Wertekästen: Bei den besten Kampfbegegnungen werden meist Kreaturen verschiedener Arten kombiniert, beispielsweise Feuerriesen und Höllenhunde. Achte auf die Anzahl von Wertekästen, die du für die Begegnung brauchst. Es kann mühsam sein, bei einer Begegnung mehr als zwei oder drei Wertekästen zurate ziehen zu müssen, vor allem dann, wenn es sich um komplexe Kreaturen handelt.

Mächtige Kreaturen: Wenn deine Kampfbegegnung eine Kreatur enthält, deren HG die Stufe der Abenteurergruppe überschreitet, dann denk daran, dass diese Kreatur mit einer einzigen Aktion genügend Schaden bewirken kann, um mindestens einen Charakter außer Gefecht zu setzen. Beispiel: Ein Oger (HG 2) kann einen Magier der Stufe 1 mit einem Hieb töten.

Ungewöhnliche Merkmale: Wenn ein Monster ein Merkmal hat, das für Charaktere niedriger Stufe schwierig zu überwinden ist, solltest du dieses Monster nicht in Begegnungen mit Charakteren einbauen, deren Stufe niedriger ist als der Herausforderungsgrad des Monsters.

MONSTERVERHALTEN

Haltungen, Motivationen und Verhalten von Monstern bei Begegnungen helfen zu ermitteln, wie sich eine soziale Interaktion entfalten würde – und ob sie zum Kampf führen würde. Außerdem beeinflussen sie den Verlauf von Kämpfen.

ANFÄNGLICHE HALTUNGEN

In veröffentlichten Abenteuern ist üblicherweise angegeben oder nahegelegt, ob die anfängliche Haltung einer Kreatur gegenüber den Abenteuerern freundlich, gleichgültig oder feindlich ist. Wenn du eine Begegnung erstellst, kannst du diese Anfangshaltung festlegen oder anhand der Tabelle „Anfängliche Haltung“ zufällig bestimmen.

ANFÄNGLICHE HALTUNG

1W12*	Anfängliche Haltung
Maximal 4	Feindlich
5–8	Gleichgültig
Mindestens 9	Freundlich

*Würfe mit verschiedenen Würfeln, um die Bandbreite und die Wahrscheinlichkeit möglicher Haltungen zu verändern. Beispiel: Du könntest bei einem räuberischen Monster mit 1W6 würfeln, für gewöhnliche Reisende 1W6+3 und für wohlmeinende Personen 1W6+6 verwenden.

MONSTERPERSÖNLICHKEIT

Wenn eine Begegnung mit einer besonderen Person stattfindet, verwende die Ratschläge im Abschnitt „Nichtspielercharaktere“ aus Kapitel 3, um Details zu Persönlichkeit und Zielen dieses Individuums auszuarbeiten. Bei einer Gruppe namenloser Monster kannst du die Persönlichkeit anhand der Monstereinträge im *Monsterhandbuch* festlegen oder die Tabelle „Monsterpersönlichkeit“ verwenden, um zu bestimmen, wie du die Monster und

ihre Aktionen darstellen willst. Am einfachsten ist es, Gruppen gleicher Monster bei einer Begegnung dieselben Persönlichkeitsmerkmale zuzuweisen. Beispiel: Eine Räuberbande könnte ein renitenter Mob von Aufschneidern sein, während die Mitglieder einer anderen Bande allesamt nervös sind und beim kleinsten Anzeichen von Gefahr die Beine in die Hand nehmen.

MONSTERPERSÖNLICHKEIT

1W8 Persönlichkeit

- 1 Feige: gibt schnell auf
- 2 Gierig: will Schätze
- 3 Prahlerisch: tut mutig, läuft aber bei Gefahr davon
- 4 Undiszipliniert: schlecht ausgebildet, leicht aus der Fassung zu bringen
- 5 Fanatisch: bereit, im Kampf zu sterben
- 6 Tapfer: hält der Gefahr stand
- 7 Scherhaft: verspottet Gegner
- 8 Diszipliniert: schwer aus der Fassung zu bringen

MONSTERBEZIEHUNGEN

Begegnungen mit Monstergruppen können interessanter werden, wenn zwischen den Gruppenmitgliedern Rivalitäten, Abneigungen oder Bindungen existieren. Der Tod eines verehrten Anführers könnte seine Anhänger zur Raserei bringen. Andererseits könnte ein Monster fliehen, wenn sein Jagdgefährte getötet wird, oder ein schlecht behandelter Schranze könnte sich bereitwillig ergeben und seinen Boss verraten, wenn er dafür mit dem Leben davonkommt. Du kannst dich von der Tabelle „Monsterbeziehungen“ zu solchen Beziehungen innerhalb einer Monstergruppe inspirieren lassen.

MONSTERBEZIEHUNGEN

1W6 Beziehung

- 1 Zwei Monster sind erbitterte Rivalen. Jedes will das andere leiden sehen.
- 2 Ein Monster wird von den anderen schikaniert. Es hält sich zurück und flieht bei der ersten Gelegenheit.
- 3 Ein Monster wird von den anderen verehrt oder sogar angebetet. Die anderen würden für es sterben.
- 4 Ein Monster wird von der Gruppe bewundert. Seine Verbündeten wollen es beeindrucken oder ihm helfen.
- 5 Ein Monster schert sich nur um sich selbst und nicht um die übrige Gruppe.
- 6 Ein Monster schikaniert die anderen und zwingt sie, sich in Gefahr zu begeben. Sie wollen es besiegt sehen.

REAKTIVE TAKTIKEN

Eine gute Möglichkeit, um einen Abenteuerort – vor allem organisierte Basen oder Festungen – lebendig wirken zu lassen, besteht darin, seine Bewohner auf die Anwesenheit der Abenteurer reagieren zu lassen. Wenn intelligente Kreaturen Eindringlinge bemerken, könnten sie entweder ihre eigenen Standorte befestigen, oder sie könnten sie verlassen, um ihren Kollegen zu helfen, die Eindringlinge loszuwerden.

Nimm eine Kopie der Abenteuerkarte und skizziere die Standorte aller Bewohner, um dir einen Überblick zu verschaffen, wo sie sich relativ zueinander befinden. Wenn die Abenteurer in Kämpfe oder andere laute Aktivitäten verwickelt werden, nimm an, dass Kreaturen in der Nähe den Lärm hören und die Anwesenheit der Abenteurer bemerken. (Kreaturen, die nicht hören können, könnten von Vibrationen oder anderen sensorischen Hinweisen alarmiert werden.) Sobald eine Kreatur alarmiert ist, hat sie mehrere Möglichkeiten:

Befestigen: Die Kreatur versucht, ihre Position zu befestigen, indem sie Türen oder Zugänge mit Möbeln oder schweren Gegenständen blockiert. Erhöhe den SG zum Aufbrechen einer blockierten Tür um 3. Eilig blockierte Zugänge sind schwieriges Gelände. Eine Kreatur mit Fernkampfangriff, die diese Option wählt, sorgt an ihrem Standort für Deckung.

Nachforschen: Die Kreatur eilt los, um herauszufinden, was den Lärm verursacht. Wenn bereits ein Kampf entbrannt ist, nimmt sie möglicherweise daran teil. Kommt sie unterwegs an Verbündeten vorbei, so könnte sie diese auffordern, sie zu begleiten.

Überfallen: Die Kreatur verlässt ihren Standort und positioniert sich in der Nähe der Abenteurer, um einen Hinterhalt vorzubereiten. Sie versucht, unbemerkt zu bleiben, und nutzt die nächstbeste Gelegenheit, um anzugreifen.

Verstecken/Fliehen: Wenn möglich, versteckt die Kreatur sich an ihrem aktuellen Standort und hofft, dass die Abenteurer sie nicht finden. Wenn es keine Versteckmöglichkeiten gibt, flieht die Kreatur an einen Ort, der weiter von den Abenteuerern entfernt oder aber näher bei ihren eigenen Verbündeten liegt. Erreicht eine fliehende Kreatur ihre Verbündeten, so werden diese dadurch sofort auf die Anwesenheit der Abenteurer aufmerksam. Ermittle, wie die Verbündeten reagieren.

Wenn du dich nicht entscheiden kannst, was eine alarmierte Kreatur tun sollte, lass sie einen SG-10-Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf forscht die Kreatur entweder nach, oder sie bereitet einen Hinterhalt vor. Misslingt der Wurf, so versteckt sie sich oder befestigt ihren Standort. Wenn es sich um eine Gruppe von Kreaturen handelt, führt deren Anführer diesen Rettungswurf für die ganze Gruppe aus.

Wenn Kreaturen sich reaktiver Taktiken bedienen, notiere ihre neuen Standorte auf deiner Abenteuerkarte.

VORBEREITETE VERTEIDIGER

Intelligente Kreaturen, die eine Invasion fürchten müssen, richten wahrscheinlich Verteidigungen ein. Es kann unter anderem folgende Gründe geben, Verteidigungen einzurichten:

- Kürzlich haben Abenteurer das Lager angegriffen, sich dann aber zurückgezogen.
- Späher, die mit den Bewohnern des Lagers in Verbindung stehen, haben die Abenteurer auf das Lager zuhalten sehen.
- Ein Spion in einer Siedlung in der Nähe hat die Pläne der Abenteurer belauscht oder entdeckt und die Bewohner des Lagers alarmiert.

Vorbereitete Verteidiger setzen normalerweise mindestens eine der folgenden Taktiken ein:

Fallen: Die Verteidiger könnten im gesamten Lager zusätzliche Fallen platzieren, beispielsweise fallende Netze (siehe „Fallen“ in Kapitel 3).

Hinterhalte und Barrikaden: Manche Verteidiger könnten ihre ursprünglichen Standorte verlassen und sich in der Nähe kritischer Durchgänge verstecken. Sie könnten auch Durchgänge mit Möbeln oder Trümmern blockieren, um die Angreifer zu vorbereiteten Stützpunkten zu leiten.

Wachen und Alarme: Manche Kreaturen könnten ihre notierten Standorte verlassen, um Positionen zu beziehen, von denen aus sie die Zugänge zum Lager überwachen können. Wenn verfügbar, könnten diese Kreaturen sich mit Alarmmöglichkeiten wie einem Horn oder einem improvisierten Gong (beispielsweise einem leeren Kessel) ausrüsten. Beim ersten Anzeichen von Eindringlingen schlagen sie Alarm, sodass ihre Verbündeten in der Nähe die oben beschriebenen reaktiven Taktiken einsetzen können.

Wenn die Bewohner eines Abenteuerorts solche Taktiken einsetzen, aktualisiere deine Karte entsprechend.

TEMPO UND SPANNUNG VON BEGEGNUNGEN

Eine gute Geschichte packt das Publikum mit einer interessanten Einleitung, baut stetig Spannung auf und erreicht dann einen krönenden Abschluss. Es ist nicht immer einfach, diese Struktur in einem Abenteuer abzubilden, in dem die Spieler die Aktionen ihrer Charaktere kontrollieren. Du kannst jedoch deine geplanten Begegnungen verwenden, um Spannung aufzubauen und auf einen Höhepunkt hinzuarbeiten.

Jede Begegnung in einem Abenteuer ist eine Gelegenheit, die Situation der Charaktere noch komplexer und dringlicher und die Konsequenzen noch signifikanter werden zu lassen. Aufeinanderfolgende Begegnungen erhöhen die Spannung im Abenteuer auf natürliche Weise, da die Charaktere ihre begrenzten Ressourcen verbrauchen. Auch Abwechslung trägt zu einem Gefühl zunehmender Spannung bei. Sorge bei den Begegnungen auf die folgenden drei Arten für Abwechslung:

Variiere die Art der Begegnungen: Schaffe eine Mischung aus sozialer Interaktion, Erkundung und Kampfbegegnungen. Verschiedene Arten

von Begegnungen sind unterschiedlich spannend (Kampfbegegnungen sind meistens besonders aufregend). Sie fühlen sich daher auch sehr unterschiedlich an, und es stehen ganz verschiedene Dinge auf dem Spiel.

Variiere die Begegnungsschwierigkeit: Schließe

Begegnungen von geringer, von mittlerer und von hoher Schwierigkeit ein. Eine Mischung von Begegnungen mit niedriger und mittlerer Schwierigkeit früh im Abenteuer kann auf einen Kampfhöhepunkt von hoher Schwierigkeit hinführen, vielleicht gegen den primären Bösewicht des Abenteuers oder gegen eine andere Bedrohung.

Variiere die Bedrohungen: Baue Begegnungen um verschiedene Bedrohungen herum auf. Wenn die Charaktere einen Kuo-toa-Tempel erkunden und daher viele Begegnungen mit unterschiedlichen Kuo-toa erwarten, suche nach Gelegenheiten, andere Monster einzubeziehen, die vielleicht als Wachen, Haustiere oder Verbündete der Kuo-toa fungieren. Schließe bei Erkundungsbegegnungen vielfältige Gefahren, Umgebungsgefahren und Fallen ein. Lass bei Begegnungen mit sozialer Interaktion NSC mit verschiedenen Persönlichkeiten und unterschiedlichen Zielen auftreten.

DRINGLICHKEIT UND RASTEN

Aufeinanderfolgende Begegnungen erhöhen die Spannung. Eine kurze Rast nimmt ein wenig Spannung aus dem Geschehen, da die Charaktere einige Ressourcen auffüllen können. Bei vielen Abenteuern haben die Charaktere und ihre Spieler jedoch das Gefühl, schnell handeln zu müssen, um die jeweilige Situation zu meistern. Dann entsteht eine Spannung zwischen dem Bedürfnis zu rasten und dem Gefühl, dass die Lage sich zuspitzt, während die Charaktere sich ausruhen.

Du kannst Tempo und Spannung deines Abenteuers beeinflussen, indem du bestimmst, wann und wo die Charaktere rasten können. Wenn die Charaktere ein großes Gewölbe erkunden, könntest du ein paar kleine Räume mit nur einer Tür verteilen, wo die Charaktere sich verbarrikadieren und mit einer ruhigen Stunde oder sogar einer ganzen Nacht in Sicherheit rechnen können. Vorsichtige Charaktere könnten wiederum versuchen, zwischen allen Begegnungen eine kurze Rast einzulegen, um ihre Ressourcen nie überzustrapazieren. Es ist in Ordnung, solche Rasten hin und wieder zu unterbrechen, um eine gewisse Spannung aufrechtzuerhalten, oder die Dringlichkeit zu erhöhen, indem du deutlich machst, dass schon eine Stunde Rast die Erfolgschancen aufs Spiel setzen könnte.

Auflockern: Die Dringlichkeit kann so intensiv werden, dass die Spieler das Gefühl bekommen, keine Zeit mehr für die interessanten Details zu haben, denen sie in der Welt begegnen. Wenn dies geschieht, solltest du einen hilfreichen NSC einschalten, der ein wenig Druck aus der Lage nimmt. Ein weiser Ältester könnte die Charaktere darauf hinweisen, dass die Situation nicht so dringend ist, wie sie fürchten. Ein drolliges Feenwesen könnte sie mit magischen Späßen zu mehr Gemach zwingen. Ein freundliches celestisches Wesen könnte ihnen mitteilen, dass sie die Sorgen der sterblichen Welt ein wenig zu ernst nehmen.



GEHEIMNISVOLLE LICHTER GLIMMEN
IN EINEM ABGELEGENEN GEBIRGSSEE UND
LADEN ABENTEURER ZU ERKUNDUNGEN EIN.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Zufallsbegegnungen sind zufällig bestimmte Begegnungen an variablen Orten. Die Optionen werden oft in Tabellenform präsentiert. Wenn eine Zufallsbegegnung stattfindet, würfelst du anhand der Tabelle, um zu ermitteln, wem oder was die Abenteurergruppe begegnet. Bei den Abenteuerbeispielen weiter hinten in diesem Kapitel findest du beispielhafte Zufallsbegegnungstabellen. Ähnliche Tabellen findest du in vielen veröffentlichten Abenteuer- und Regelbüchern, und du kannst anhand der Beispiele ganz einfach eigene Tabellen erstellen.

Gut gestaltete Zufallsbegegnungen können zahlreiche nützliche Zwecke erfüllen.

Dringlichkeit erzeugen: Umherziehende Monster ermuntern die Charaktere, in Bewegung zu bleiben und sichere Orte zum Rasten zu finden. Manchmal kannst du ein Gefühl von Gefahr und Dringlichkeit schaffen, indem du einfach hinter deinem Spielleiterschirm würfelst – ohne dass überhaupt eine Begegnung stattfindet!

Charakterressourcen aufzehren: Wenn Trefferpunkte und Zauberplätze der Abenteurergruppe aufgezehrt werden, sodass die Abenteurer sich kraftlos und verletzlich fühlen, können Zufallsbegegnungen in einem Abenteuer Spannung aufbauen.

Atmosphäre schaffen: Thematische Verbindungen zwischen Monstern in Zufallsbegegnungen schaffen Ton und Atmosphäre der Umgebung, die die Charaktere erkunden. Beispiel: Eine Begegnung voller Fledermäuse, Todesalben, Riesenspinnen und Zombies schafft eine

Horror-Atmosphäre und legt nahe, dass es noch furchterregendere Feinde geben könnte.

Unterstützung bieten: Zufallsbegegnungen können den Charakteren auch nützen, anstatt sie zu behindern und zu schädigen. Beispielsweise könnten hilfreiche Kreaturen den Charakteren nützliche Informationen oder Unterstützung bieten.

Kampagnenthemen verstärken: Zufallsbegegnungen können die Spieler an die großen Themen und Konflikte der Kampagne erinnern. Beispiel: Wenn ein großer Konflikt in der Kampagne in einem Krieg zwischen zwei Nationen besteht, könntest du Zufallsbegegnungstabellen entwerfen, die die allgegenwärtige Bedrohung durch diesen Konflikt unterstreichen – Begegnungen mit erschöpften Truppen auf dem Rückweg von einer Schlacht, mit Leuten, die vor Invasoren fliehen, mit einsamen Boten, die zur Front reiten, mit gegnerischen Kriegsparteien und so weiter.

Eigenleben entwickeln: Manchmal kann eine Zufallsbegegnung, die willkürlich beginnt, zu einem wichtigen Element der Geschichte werden. So könnte eine Zufallsbegegnung mit einem umherziehenden Oger damit enden, dass der Oger den Charakteren hilft, ihr Ziel zu erreichen. Er könnte auch etwas in einer nahen Höhle verwahren, was bedeutsam für die Abenteuergeschichte ist – vielleicht einen Gefangenen, einen gestohlenen Gegenstand oder wichtige Informationen. Oder den Spielern gefällt die Persönlichkeit des Ogers so gut, dass du beschließt, den Oger zum festen Bestandteil der Geschichte zu machen.

DAS ABENTEUER ZUM ABSCHLUSS BRINGEN

Der krönende Abschluss eines Abenteuers erfüllt die Versprechen der vorangehenden Ereignisse. Der beste Höhepunkt ist der, den die Spieler kommen sehen. Wenn in einem Abenteuer beispielsweise ein Drache der Strippenzieher hinter den boshaften Umtrieben ist, dann lass seine Scherzen erwähnen, welchen Boss sie haben, um die bevorstehende krönende Begegnung vorzubereiten.

Der Höhepunkt muss natürlich von den Erfolgen und Misserfolgen der Charaktere bis zu diesem Moment abhängen. Dennoch kann die Tabelle „Höhepunkt des Abenteuers“ Vorschläge bieten, wie du den Abschluss des Abenteuers gestalten kannstest.

HÖHEPUNKT DES ABENTEUERS

1W10 Höhepunkt

- 1 Die Abenteurer stellen einen Bösewicht und seine Scherzen in einem Kampf auf Leben und Tod.
- 2 Die Abenteurer liefern sich eine Verfolgungsjagd mit einem Bösewicht, überwinden alle Hindernisse und erreichen schließlich das Refugium des Bösewichts, wo sich die finale Konfrontation ereignet.
- 3 Die Aktionen der Abenteurer oder eines Bösewichts führen zu einem kataklymatischen Ereignis, dem die Abenteurer entkommen müssen.
- 4 Die Abenteurer treffen gerade noch rechtzeitig an einem Schauplatz ein, an dem ein Bösewicht soeben seinen großen Plan zum Abschluss bringen will.
- 5 Ein Bösewicht und zwei oder drei seiner Offiziere führen in einem großen Raum separate Riten durch. Die Abenteurer müssen alle drei Riten unterbrechen.
- 6 Die Abenteurer sind gerade dabei, ihr Ziel zu erreichen, da werden sie von einem Verbündeten verraten. (Verwende diesen Höhepunkt mit Bedacht und nicht zu oft.)
- 7 Ein Portal zu einer anderen Existenzebene öffnet sich. Kreaturen von der anderen Seite kommen heraus, sodass die Abenteurer das Portal schließen müssen, während sie gerade gegen einen Bösewicht kämpfen.
- 8 Ein Gewölbe beginnt einzustürzen, und ein Bösewicht will das Chaos zur Flucht nutzen.
- 9 Die Abenteurer müssen entscheiden, ob sie einen fliehenden Bösewicht verfolgen oder einen NSC retten wollen, an dem ihnen liegt – oder eine Gruppe Unbeteiligter.
- 10 Gerade, als die Charaktere die Hauptbedrohung für besiegt halten, verwandelt sie sich in ein anderes Monster oder in eine noch mächtigere Form.

AUSKLANG

In den meisten Geschichten gibt es nach dem Höhepunkt eine Phase, in der lose Handlungsfäden miteinander verknüpft und die letzten Fragen beantwortet werden. Es sind auch die folgenden Auskänge möglich:

Die Abenteurer haben nun die Muße, die Schätze in einem Drachenholt zu erkunden, als siegreiche Helden von der Königin Medaillen im Rahmen einer Zeremonie entgegenzunehmen oder Abenteuergefährten zu betrauen, die das letzte Gefecht nicht überlebt haben.

Der Ausklang kann obendrein eine Gelegenheit für die Spieler sein, sich um lose Enden zu kümmern, die noch nicht miteinander verknüpft wurden – und möglicherweise ins nächste Abenteuer führen. Im Abschnitt „Episoden und Serien“ in Kapitel 5 findest du Vorschläge, wie du diese zusammenhängenden Handlungsstränge miteinander verknüpfen kannst.

ABENTEUERBELOHNUNGEN

Die Aussicht auf materielle Belohnungen ist für manche Charaktere der Hauptgrund, Abenteuer zu suchen. Für andere sind solche Belohnungen ein willkommener Nebeneffekt, während sie andere Ziele verfolgen.

In Kapitel 7 werden verschiedene Arten von Schätzen beschrieben. Unter „Zeichen von Prestige“ in Kapitel 3 findest du jedoch noch andere Arten von Belohnungen, die du nutzen kannstest.

In den folgenden Abschnitten wird beschrieben, wie Schätze in einem Abenteuer üblicherweise verteilt sind.

EINZELNE SCHÄTZE

Die Charaktere könnten in den Taschen, Beuteln oder individuellen Verstecken einzelner Monster kleinere Schätze finden. Auch wenn ein Monster nicht vorsätzlich Schätze hortet, könnten die Charaktere vereinzelte Münzen und andere monetäre Schätze finden, die von den bisherigen Opfern des Monsters stammen.

Verwende die Tabelle „Zufällige einzelne Schätze“, um je nach dem Herausforderungsgrad (HG) einzelner Monster zu bestimmen, wie viele Schätze diese Monster besitzen. Die Tabelle enthält auch den durchschnittlichen Gesamtwert in Klammern. Du kannst den Gesamtwert verwenden, anstatt zu würfeln. Um den Gesamtwert von Schätzen einer Gruppe ähnlicher Kreaturen zu bestimmen, kannst du einmal würfeln und das Ergebnis mit der Anzahl von Kreaturen in der Gruppe multiplizieren.

ZUFÄLLIGE EINZELNE SCHÄTZE

HG Schatz

0–4	3W6 (10) GM
5–10	2W8 × 10 (90) GM
11–16	2W10 × 10 (110) PM
ab 17	2W8 × 100 (900) PM

SCHATZHORTE

Manchmal entdecken Abenteurer große Mengen von Schätzen, entweder die gesammelten Reichtümer einer größeren Gruppe von Kreaturen oder die Habseligkeiten einer einzelnen mächtigen Kreatur, die Wertsachen hortet. Die Tabelle „Zufälliger Schatzhort“ kann dir helfen, einen solchen Hort zu erstellen. Wenn du den Inhalt eines Horts festlegst, der einem einzigen Monster gehört, verwende die Zeile mit dem Herausforderungsgrad (HG) des Monsters. Wenn der Hort einer größeren Monstergruppe gehört,



EINE GEWALTIGE SCHLACHT BEIM TEMPEL DES ELEMENTAREN BÖSEN BRINGT EIN ABENTEUER ZU EINEM DRAMATISCHEN ENDE.

verwende den HG des Monsters, das die Gruppe anführt. Jede Zeile enthält Durchschnittsergebnisse für monetäre Schätze, die du verwenden kannst, anstatt zu würfeln. Willst du den Hort eines Monsters erstellen, das besonders emsig Schätze hortet (wie ein Drache), so kannst du entweder zweimal anhand der Tabelle würfeln oder das Ergebnis eines einzelnen Würfelwurfs verdoppeln.

Als Daumenregel solltest du etwa einmal pro Spielsitzung anhand der Tabelle „Zufälliger Schatzhort“ würfeln. Verwende die Richtlinien in Kapitel 7, um zu ermitteln, welche magischen Gegenstände der Hort enthält (siehe „Magische Gegenstände verleihen“ und „Zufällige magische Gegenstände“).

ZUFÄLLIGER SCHATZHORST

HG	Monetäre Schätze	Magische Gegenstände
0–4	2W4 × 100 (500) GM	1W4-1
5–10	8W10 × 100 (4.400) GM	1W3
11–16	8W8 × 1.000 (36.000) GM	1W4
ab 17	6W10 × 10.000 (330.000) GM	1W6

MISSIONSBELOHNUNGEN

Manchmal werden Charaktere für das Abschließen einer Mission bezahlt. Um eine angemessene Missionsbelohnung zu ermitteln, würfe einmal anhand der Tabelle „Zufälliger Schatzhort“ und verwende die Stufe der Charaktere als Herausforderungsgrad (HG).

SCHATZPRÄFERENZEN VON MONSTERN

Im Monsterhandbuch findest du Schatzpräferenzen von Monstern. Diese Präferenzen lassen sich in folgende Kategorien einteilen:

Beliebig: Das Monster hat einen Schatzhort, dessen Inhalt du anhand der Tabelle „Zufälliger Schatzhort“ ermitteln kannst. Monetäre Schätze können in Form von Münzen, Handelsbarren, Handelsgütern, Edelsteinen oder Kunstgegenständen vorliegen (alle in Kapitel 7 beschrieben). Magische Gegenstände können zu allen Schatzthemen und -kategorien gehören (siehe „Schatzthemen“ und „Kategorien magischer Gegenstände“ in Kapitel 7).

Individuell: Das Monster hat keinen Schatzhort. Es könnte jedoch monetäre Schätze haben, die du anhand der Tabelle „Zufällige einzelne Schätze“ ermitteln kannst. Diese Schätze können in Form von Münzen, Handelsbarren, Handelsgütern, Edelsteinen oder Kunstgegenständen vorliegen (alle in Kapitel 7 beschrieben).

Schatzthemen (Arkana, Bewaffnung, Hilfsmittel oder Relikt): Das Monster hat einen Schatzhort zu einem bestimmten Thema (siehe „Schatzthemen“ in Kapitel 7). Du kannst die Größe des Horts anhand der Tabelle „Zufälliger Schatzhort“ ermitteln. Wenn der Hort magische Gegenstände enthält, verwende die Richtlinien und Tabellen in Kapitel 7, um sie jeweils zu ermitteln.

ABENTEUERBEISPIELE

Dieser Abschnitt enthält Beispielabenteuer, um die im Kapitel beschriebenen Prinzipien zu veranschaulichen. Jedes Abenteuer bietet genügend Informationen, dass du mithilfe der Karten in Anhang B und der Wertekästen im *Monsterhandbuch* eine Sitzung damit gestalten kannst.

Die Abenteuer in diesem Abschnitt enthalten jeweils die folgenden Informationen:

Titel: Der Abenteuertitel kann dir helfen, deine Kampagnennotizen zu organisieren und deinen Spielern einen Vorgeschmack auf das zu bieten, was sie erwarten.

Charakterstufe: Bei jedem Abenteuer ist angegeben, für welche Charakterstufe es geeignet ist. Die Schwierigkeit der Begegnungen in den Abenteuern ist auf vier Charaktere dieser Stufe zugeschnitten. Du kannst die Abenteuer auch für Charaktere höherer oder niedrigerer Stufe und für größere oder kleinere Gruppen verwenden. Die Begegnungen fallen dann allerdings einfacher oder schwieriger als vorgesehen aus, sofern du sie nicht anpasst.

Situation: Bei jedem Abenteuer wird die Situation beschrieben, mit der die Abenteurer sich auseinandersetzen müssen. Siehe „Die Kulisse erstellen“ weiter vorne in diesem Kapitel.

Einstieg: Jedes Abenteuer bietet eine Möglichkeit, die Charaktere in das Abenteuer hineinzuziehen. Siehe „Die Spieler hineinziehen“ weiter vorne in diesem Kapitel.

Begegnungen: Der Rest der Abenteuerbeschreibungen besteht aus einer Reihe von Begegnungen. Die Orte der Begegnung (oft mit Verweis auf die Karten in Anhang B) werden beschrieben, außerdem gegebenenfalls Ereignisse, die die Begegnung auslösen. Monsternamen in **Fettdruck** verweisen auf Wertekästen im *Monsterhandbuch*. Bei manchen Begegnungen werden auch Schätze angegeben, welche die Charaktere finden könnten.

Nutze deine Fantasie, um die Orte und Begegnungen lebendig werden zu lassen, und bau bei jeder Begegnung auf den Ideen der Spieler auf. Passe diese Skizzen frei an deinen Geschmack, an den deiner Spieler und an deine Kampagnenideen an.

EINE STARTKAMPAGNE

Du kannst die Abenteuer in diesem Abschnitt verwenden, um eine neue Kampagne in Fahrt zu bringen. Diese Abenteuer sind mit Orten in der Nähe der Freien Stadt Greyhawk (siehe Kapitel 5) verbunden. Du kannst die ersten drei Abenteuer nacheinander leiten und die Charaktere nach jedem Abenteuer eine Stufe aufsteigen lassen. Zwischen den Abenteuern könnten sie in ihre Heimatbasis in der Stadt zurückkehren, oder sie könnten nach Abschluss von „Der geflügelte Gott“ nach Greyhawk reisen. Verwende die Begegnungen und Interaktionen der Charaktere auf diesen frühen Stufen sowie die Situationen, die deine Spieler interessieren, um spätere Abenteuer zu planen.

DER FLUSS DER VERDERBNIS

Abenteuer für Charaktere der 1. Stufe

Situation: Ein fremdweltlicher Pilz in einer Höhle verseucht den Fluss, der am Dorf Ober-Eri vorbeifließt. Der Pilz hat bei und in der Höhle böse Kreaturen hervorgebracht.

Einstieg: Die Einwohner von Ober-Eri bemerken, dass am Flussufer Pilze wachsen und eine schleimige Schaumschicht auf dem Wasser treibt. Die Charaktere könnten im Dorf leben, oder ein Kontakt in der Freien Stadt Greyhawk könnte sie bitten, sich die Sache anzusehen.

BEGEGNUNGEN

Das Abenteuer besteht aus folgenden Begegnungen:

Erster Zulauf: Vom Dorf aus wenige Kilometer stromaufwärts hat der Fluss einen Zulauf aus einem Wäldchen auf der Südseite des Flusses. Die Charaktere stellen rasch fest, dass dieser Zulauf die Quelle der Verseuchung ist.

Reise stromaufwärts: Der Wald wird von einem freundlichen **Baumhirten** namens Borohag bewacht. Auf diesen stoßen die Charaktere, als sie dem Zulauf stromaufwärts folgen. Borohag weiß, dass der Ursprung der Verseuchung in einer Höhle liegt, aus der der Zulauf entspringt. Er gibt den Charakteren eine magische Eichel. Wird sie verzehrt, so bietet sie die Vorzüge eines Heiltranks und des Zaubers *Schwache Genesung*.

Zweigplagen: Direkt vor der Höhle begegnen die Charaktere sechs **Zweigplagen**.

Verseuchte Höhle: Verwende die Karte „Unterreich-Labyrinth“ in Anhang B für die verseuchte Höhle. Ignoriere dabei die Geheimtür und die beiden Kammern dahinter. Versiegle die Tunnel, die nach Süden, Osten und Norden aus der Karte führen. Die Charaktere folgen dem Zulauf und betreten die Höhle im Südwesten. Die Hauptmerkmale und die Bewohner der Höhle sind wie folgt:

Eingang: Ein **Kreischerpilz** direkt hinter dem Höhleneingang macht die Höhlenbewohner auf die Ankunft der Charaktere aufmerksam. Vier pilzbewachsene **Bullywug-Krieger** halten in der Nähe des Eingangs Wache und reagieren sofort auf den Alarm des Kreischerpilzes.

Bär im Kampfrausch: In einer Seitenhöhle im Südosten lauert ein **Braunbär**, der vom verseuchten Wasser getrunken hat. Er ist wütend, weil das Wasser ihn krank gemacht hat. Wenn die Charaktere ihm Borohags magische Eichel zu fressen geben oder ihn mit anderen Mitteln von seinem Vergiftet-Zustand befreien, erholt er sich sofort und lässt sie in Ruhe.

Hort eines Schlicks: Am Nordende des Bachs befinden sich ein **psychischer Grauschlick** und sechs **Blutmücken**. Wenn die Charaktere diese Kreaturen besiegt haben, können sie die gehirnartigen Pilze im Wasser zerstören, die die Ursache der Verseuchung sind. In diesem Fall verdient jeder Charakter einen Bonus von 100 EP.

Rückkreise: Wenn die Charaktere den Wald verlassen, begegnen sie Borohag noch einmal. Haben sie seine Eichel verwendet, so gibt er ihnen noch eine. Wenn sie den Zulauf gereinigt haben, gibt er ihnen zum Dank einen *Stab der Blumen*.

SCHRECKEN IN DER MINE

Abenteuer für Charaktere der 2. Stufe

Situation: In einer Mine wurde ein Tunnel ins Unterreich geöffnet. Daraufhin hat sich ein **Hakenschrecken** in die Mine verirrt und sitzt nur dort in der Falle. Er hat ein paar Bergleute gefressen, und die anderen sind durch die hallenden Klicklaute in der Mine zu verängstigt, um die Bestie zu jagen.

Einstieg: Kristryd Ambosknack (rechtschaffen gut, Zwergerin, zäh), Bürgermeisterin des Dorfs Schwarzstein, heuert die Abenteurer an – vielleicht, weil sie von ihrem Erfolg in „Der Fluss der Verderbnis“ gehört hat –, damit sie das Monster in der Mine beseitigen. Sie bietet Abenteuerern, die das Monster töten oder vertreiben, einen kostbaren Topas im Wert von 500 GM als Lohn an.

BEGEGNUNGEN

Das Abenteuer besteht aus folgenden Begegnungen:

Minenerkundung: Verwende die Minenkarte in Anhang B. In den Wochen, seit die Bergleute den Ort verlassen haben, sind diverse Schädlinge in den Tunneln gediehen. Würfle anhand der folgenden Tabelle, wann immer die Charaktere einen neuen Bereich der Mine betreten:

1W6 Begegnung

- 1 Vier **violette Pilze** und ein **Rostmonster**
- 2 Eine **Riesenspinne** und zwei **Insektschwärme** (Spinnen)
- 3 Ein **Düstermantel** und drei **Falldorne**
- 4 Ein Flecken gelben Schimmels (siehe „Gefahren“ in Kapitel 3) auf den sterblichen Überresten eines Bergarbeiters
- 5 Ein **Gallertwürfel**
- 6 Laute des Schreckens (siehe unten)

Laute des Schreckens: Wenn diese Begegnung zum ersten Mal stattfindet, hören die Charaktere grausige Klick- und Kratzlaute durch die Stollen hallen, und sie bemerken Kratzspuren in den Wänden. Beim zweiten Mal finden sie die Quelle dieser Laute und Spuren – den **Hakenschrecken**. Die Kreatur ist hungrig, will aber vor allem ins Unterreich zurückkehren. Läuft ein Kampf schlecht für sie, so zieht sie sich zurück.

Verbindung mit dem Unterreich: Der Tunnel in der Südostecke der untersten Minenebene ist der Ort, an dem die Bergleute versehentlich eine Verbindung mit dem Unterreich geschaffen haben. Der Hakenschrecken hat die Mine durch ein Loch in der Wand betreten, doch dann wurde das Loch verschüttet. Wenn die Charaktere es von Geröll befreien, hören sie ein Klicken und Kratzen von der anderen Seite. Auch der Hakenschrecken hört diese Laute und eilt herbei, um wieder zu seinesgleichen zu gehen. Solange die Charaktere aus seinem Weg bleiben, ignoriert er sie, klettert wieder durch das Loch und kehrt nie mehr in die Mine zurück. Jeder Charakter verdient einen Bonus von 200 EP.

DER GEFLÜGELTE GOTT

Abenteuer für Charaktere der 3. Stufe

Situation: Vor ein paar Wochen hat ein **roter Drachennestling** eine Gruppe Kobolde aus ihrem Bau vertrieben, um diesen zu seinem Hort zu machen.

Jetzt machen einige der Kobolde Ärger in den Steinhügeln. Sie plündern Händler, weil sie hoffen, dass der Drache sie als seine treuen Diener nach Hause zurückkehren lässt.

Einstieg: Der Händler Nondy Bardax (rechtschaffen neutral, Gnom-Gemeiner) heuert die Charaktere an, damit sie seinen Wagen in ein abgelegenes Dorf namens Funkelsee bringen, das sich zufällig in der Nähe des neuen Drachenorts befindet. Bei seiner letzten Reise wurde Nondy von den Kobolden ausgeraubt. Diesmal will er nicht ohne Schutz reisen. Er bietet jedem Charakter 150 GM als Bezahlung an.

BEGEGNUNGEN

Das Abenteuer besteht aus folgenden Begegnungen:

Koboldbanditen: Unterwegs wird der Wagen von acht **Koboldkriegern** (neutral) umzingelt, die verlangen, dass der Händler seine Waren herausgibt. Im Kampf rufen die Kobolde Dinge wie „Für den geflügelten Gott!“ und „Kämpft um unsere Heimat!“ Sobald vier von ihnen besiegt sind, versuchen die übrigen Kobolde zu fliehen. Wenn ein Kobold gefangen wird, erklärt er die Situation.

Koboldbitsteller: Wenn die Charaktere ihre Reise fortsetzen, ohne die Kobolde zu verfolgen, nähern sich zwölf **Koboldkrieger** (einschließlich aller Überlebenden der ersten Begegnung) und sechs **geflügelte Kobolde** (alle neutral) dem Wagen. Diese Kobolde bitten die Abenteurer demütig um Hilfe. Sie versprechen, Nondy die geklauten Waren wiederzugeben, wenn die Abenteurer den Drachen vertreiben.

Koboldlager: Wenn die Abenteurer fliehende Kobolde verfolgen, können sie das Lager der Kobolde auf einem Felsvorsprung in der Nähe finden. Die Kobolde dort kämpfen nicht, sondern bitten die Abenteurer um Hilfe (so wie die Kobolde unter „Koboldbitsteller“ oben).

Drachenhort: Verwende die Karte „Vulkanhöhlen“ in Anhang B für den Drachenhort, doch verschließe einige Passagen, um den Hort klein zu halten. Beim Eingang begegnen die Charaktere einer Bande aus vier **Magma-Mephiten** und drei **Rauch-Mephiten**, die von der Magie des Drachen in den Hort gelockt wurden.

In der inneren Höhle ruht der lästige **rote Drachennestling** auf seinem kleinen Hort:

- Kiste mit Nondys gestohlenen Waren (400 GM wert)
- 4.200 KM, 2.000 SM und 180 GM
- Sieben Edelsteine im Wert von jeweils 50 GM
- Heiltrank
- Seil des Kletterns
- Zwei Zauberschriftrollen (*Alarm* und *Sprachen verstehen*)

Wenn die Charaktere den Drachen besiegen oder vertreiben, verdient jeder von ihnen einen Bonus von 400 EP.

DIE HÖRNER DER BESTIE

Abenteuer für Charaktere der 5. Stufe

Situation: In einer Ruine, die lange vergessen war, soll sich ein unholdisches Artefakt namens *Hörner der Bestie* befinden. Ein Bösewicht will dieses Artefakt an sich bringen und einem schrecklichen Nutzen zuführen.

Einstieg: Ein unscheinbarer menschlicher Händler namens Melchis (in geheim ein chaotisch böser **Unhold-Kultist**, der Iuz ergeben ist) heuert die Charaktere als Eskorte für eine Expedition an. Er will im Dschungel einen uralten Tempel finden. Dafür bietet er eine Bezahlung von insgesamt 2.000 GM in Handelsbarren an – die Hälfte, wenn der Tempel erreicht ist, und die andere Hälfte bei sicherer Rückkehr in die Zivilisation. Außerdem verspricht er den Abenteuerern Unterstützung mit seiner „begrenzten magischen Fähigkeit“, wie er sagt.

BEGEGNUNGEN

Du kannst für dieses Abenteuer die Posterkarte der Kampagnenwelt Greyhawk verwenden. Der Tempel befindet sich nahe der südlichen Kartengrenze im Dschungel Amedio. Die Reise findet in drei Etappen statt (siehe „Reisen“ in Kapitel 2) und findet mit der Entdeckung der Ruinen und des Artefakts ihren Höhepunkt.

Etappe 1: Melchis mietet ein Schiff, um die Abenteuergruppe zum Dschungel Amedio zu bringen. Verwende die Karte, um zu ermitteln, wie lange die Schiffsreise dauert – je nach Startpunkt und mit der Annahme, dass das Schiff etwa 1,5 Hexfelder pro Tag zurücklegt. Wenn das Schiff am Ende der Reise die Jeklea-Bucht durchquert, wird es von einer Gruppe feindlich gesinnter Sahuagin angegriffen. Diese Gruppe besteht aus zwei **Sahuagin-Priestern**, sechs **Sahuagin-Kriegern** und einem **Wasserelementar**. (Nimm an, dass die Schiffsbesatzung sich von diesen furchterregenden Monstern fernhält und den Kampf den Charakteren und Melchis überlässt.) Etappe 1 endet, wenn Melchis und die Charaktere mit einem Beiboot an Land rudern.

Etappe 2: Melchis führt die Charaktere in den Dschungel und hält auf das Seeufer zu. Diese Etappe führt fast 300 Kilometer weit durch den dichten Wald. Würfe an jedem Reisetag einmal anhand der folgenden Tabelle, um zu ermitteln, ob die Charaktere eine Begegnung haben, und wenn ja, welche.

TW20 Begegnung

1–14 Keine Begegnung.

15 Ein gleichgültiger **Riesenaffe** beschützt sein Territorium und will vor allem, dass die Abenteuergruppe verschwindet.

16 Ein feindlich gesinnter **Tyrannosaurus Rex** ist auf der Jagd und versucht, die Charaktere zu fressen.

17 Drei **Allosaurier** jagen im Dschungel. Sie sind feindlich gesinnt und behandeln die Abenteuergruppe als Beute.

TW20 Begegnung

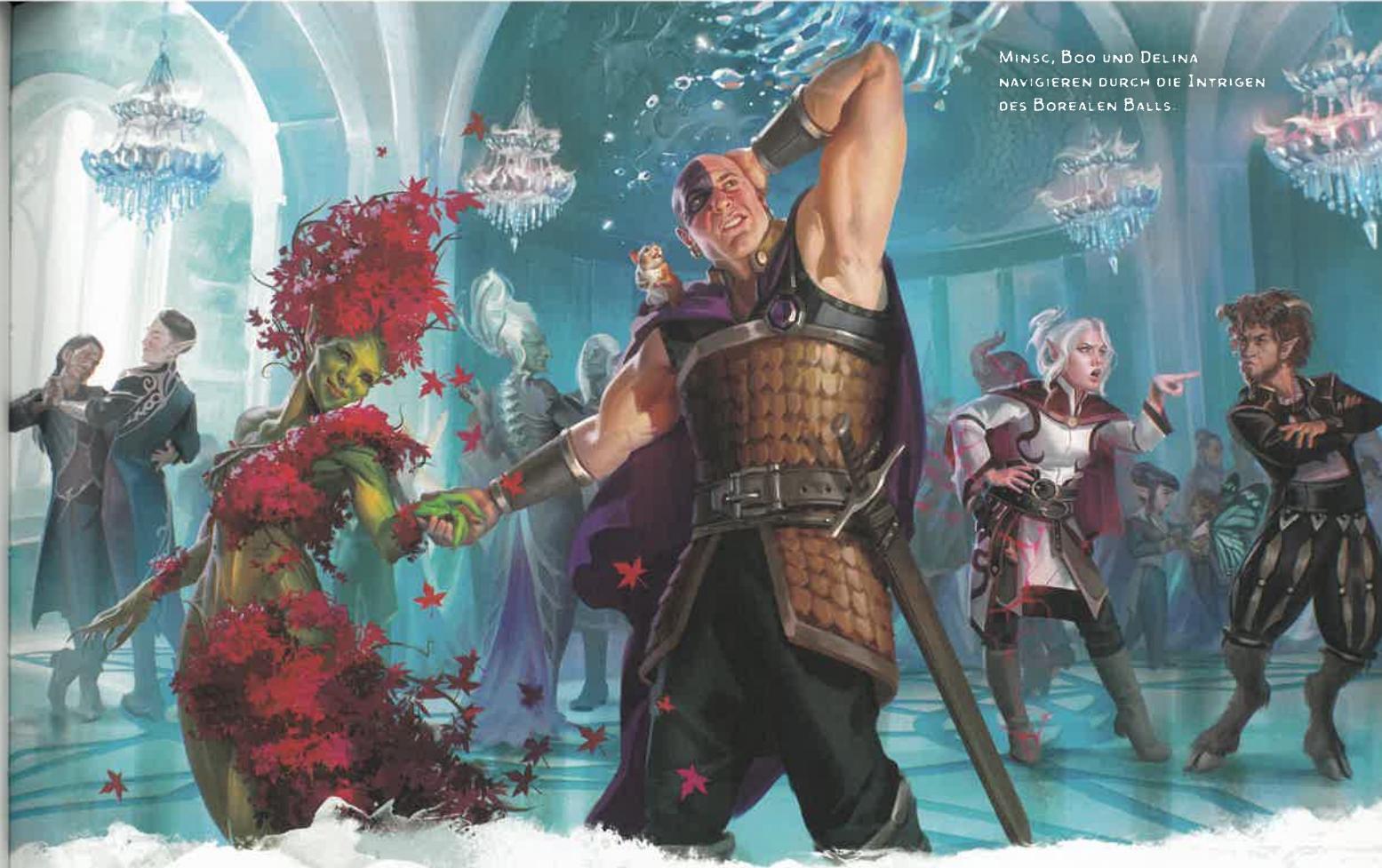
- 18 Zwei **Ankylosaurier** trampeln durch den nahen Wald. Sie sind territorial und aggressiv, jedoch gleichgültig. Wenn die Abenteuergruppe flieht, verfolgen sie sie nicht.
- 19 Eine Bande von Menschen – ein **Veteranenkrieger** und acht **Infanteriekrieger** – beobachtet die Abenteuergruppe. Die Leute sind gleichgültig. Sie leben im Dschungel und sind es nicht gewöhnt, andere Leute zu sehen.
- 20 Vier **Minotauren von Baphomet** streifen durch den Dschungel und suchen nach Humanoiden, die sie fangen und zum Tempel bringen können.

Etappe 3: Wenn die Charaktere den See erreichen, führt Melchis sie am Ufer entlang nach Südwesten, bis sie die Ruine finden. Diese Etappe führt knapp 150 Kilometer weit durch Ufergelände. Am zweiten Tag dieser Etappe verschleiert starker Regen die Sicht und erzeugt Treibsandgruben (siehe „Umgebungseffekte“ und „Gefahren“ in Kapitel 3). Wer von der Abenteuergruppe vorangeht, könnte in eine Treibsandgrube fallen, und zugleich greifen zwei **Riesenkrokodile** an. Der Rest der Etappe verläuft ohne Zwischenfälle.

Die Ruine: Verwende für die Ruine die westliche Hälfte der Karte „Gewölbeversteck“ in Anhang B und ignoriere die Treppe nach unten. In der Ruine leben sechs **Minotauren von Baphomet**, die allen Eindringlingen gegenüber feindlich gesinnt sind. Sie haben sich in der Ruine verteilt, kommen jedoch sofort herbei, wenn sie einen Kampf hören.

Das Artefakt: Das Artefakt *Hörner der Bestie* – eine bizarre Krone aus den Hörnern von Dämonen und wilden Tieren – ruht in der nordwestlichen Ecke der Ruinen auf einem Sockel. Melchis versucht sofort, sich die Krone zu schnappen und aufzusetzen. Wenn er es schafft, verwandelt er sich in einen **Hezrou** und versucht, die Charaktere zu töten. Ein Charakter, der sich das Artefakt aufsetzt, wird mit Dämonischer Besessenheit (siehe „Flüche und magische Krankheiten“ in Kapitel 3) verflucht. Das Artefakt kann erst vom Kopf des Charakters entfernt werden, wenn der Zauber *Fluch brechen* auf den Charakter gewirkt wird. Wenn die Charaktere Melchis besiegen und durchsuchen, finden sie einen *Nimmervollen Beutel* mit zwölf Gold-Handelsbarren zu je 2,5 Kilogramm (jeweils 250 GM wert) und eine *Zauberschriftrolle* mit dem Zauber *Kreis der Teleportation*. Die Schriftrolle enthält außerdem die Siegesequenz für einen dauerhaften Kreis der Teleportation. Am Ende des Abenteuers verdient jeder Charakter einen Bonus von 1.000 EP.

Das Artefakt zerstören: Die *Hörner der Bestie* können nur zerstört werden, indem sie in den Fluss Oceanus geworfen werden. Dieser Fluss durchzieht die Oberen Ebenen (siehe Kapitel 6). Ein Charakter kann dies erfahren, indem er *Identifizieren* auf das Artefakt wirkt.



DER BOREALE BALL

Abenteuer für Charaktere der 7. Stufe

Situation: Der Baron des Borealen Balls, Angehöriger des niederen Adels der Feenwildnis, veranstaltet in seinem Palast einen endlosen Ball. Hinter der noblen Kulisse ist der Ball Rahmen zahlreicher Ränke und Intrigen.

Einstieg: Die Abenteurer erhalten eine magische Einladung zum Borealen Ball, die sie zur angegebenen Zeit ans Ziel teleportiert.

BEGEGNUNGEN

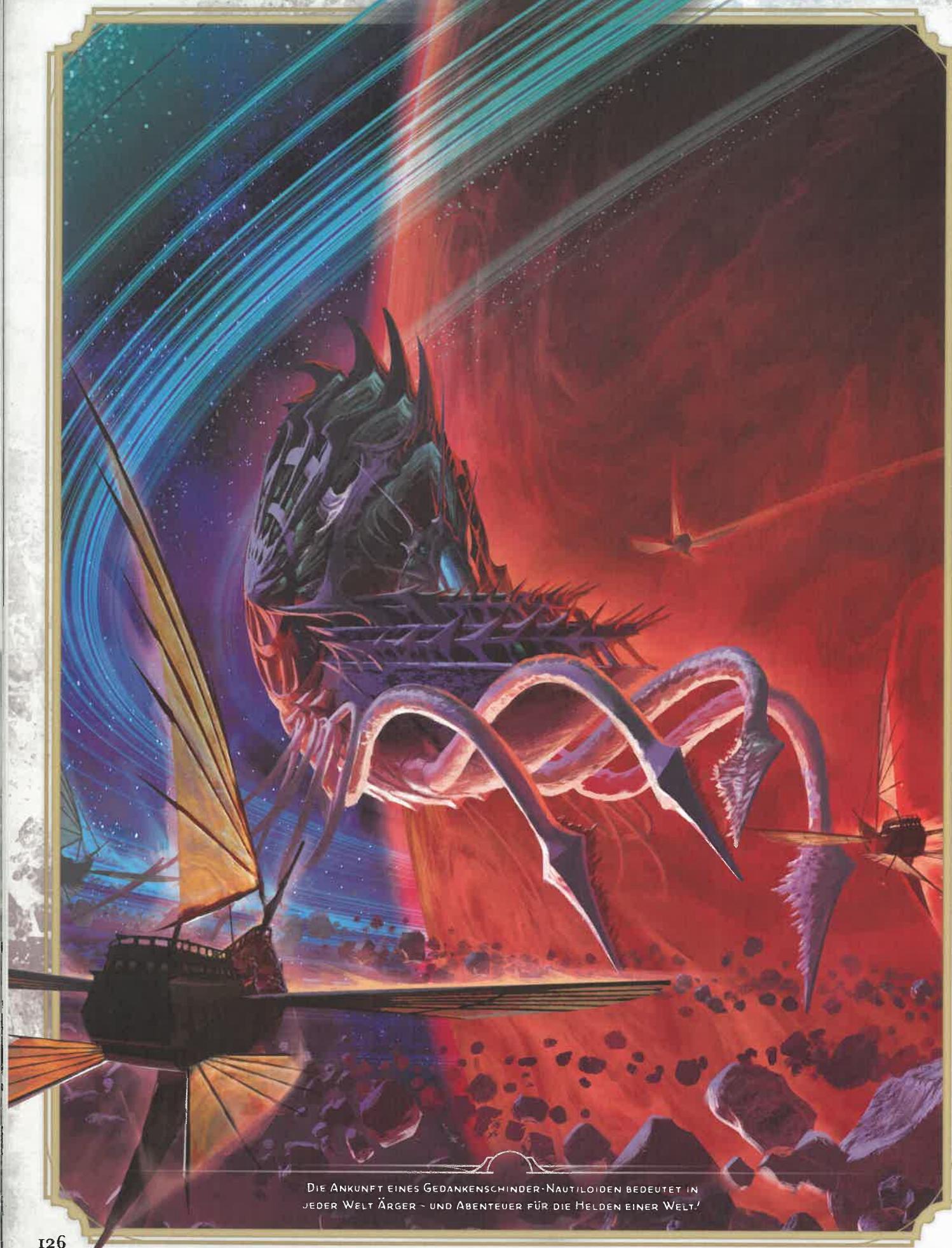
Das Abenteuer findet über drei Tänze hinweg statt. Bei jedem davon können die Charaktere entscheiden, ob sie tanzen, sich unter die Leute mischen, die Tänzer beobachten oder etwas anderes tun wollen. (Die Karte „Anwesen“ in Anhang B kann als Grundriss für den Palast des Barons dienen.) Alle Charaktere haben die Gelegenheit, der Abenteurergruppe Ansehen einzubringen (siehe „Ansehen“ in Kapitel 3), indem sie einen positiven Eindruck bei beliebigen Interaktionspartnern hinterlassen – mit einem potenziellen Ansehen-Wertzuwachs von 1 pro Charakter und Tanz. Diese Gäste widmen den Charakteren besondere Aufmerksamkeit:

- Cannifer ist ein **Satyr-Festmeister** und daran gewöhnt, bei jedem Ball im Mittelpunkt zu stehen, an dem er teilnimmt. Er ist den Abenteuerern feindlich gesinnt.
- Daris ist eine freundliche **Dryade**, die sich gerne amüsiert und mit allen Abenteurern als Tanzpartnern gesehen werden will.

- Friemel ist eine verspielte Pixie, die den Abenteuerern gegenüber gleichgültig gesinnt ist und sie den ganzen Abend über mit Streichen nervt, ohne allerdings echten Schaden anzurichten.
- Muttchen Schneckenzung ist eine feindlich gesinnte **grüne Vettel**, die die Abenteurer als potenziell nützliche Werkzeuge betrachtet. Sie bietet ihnen ständig ihre Hilfe an – in der Hoffnung, sie in ihre Schuld zu bringen.
- Raxas Albrethin ist ein arroganter chaotisch neutraler **Drow-Magus**, der zunächst feindlich gesinnt ist und die Abenteurer erniedrigt sehen will. Sobald die Charaktere jedoch einen Ansehen-Wert von 6 erreicht haben, gibt Raxas zu, dass er sie falsch eingeschätzt hat, und wird freundlich gesinnt.

Rüde Unterbrechung: Nach dem zweiten Tanz wird der Ball von einem neutral bösen **Hobgoblin-Kriegsherrn** namens Varka in Begleitung eines **Hobgoblin-Hauptmanns** mit fünf **Hobgoblin-Kriegern** unterbrochen. Die Hobgoblins finden die Anwesenheit der Abenteurer beleidigend und greifen an. Wenn die Charaktere die Hobgoblins besiegen, steigt ihr Ansehen-Wert um 2.

Abschluss: Nach drei Tänzen erscheint der Baron des Borealen Balls. Beträgt der Ansehen-Wert der Abenteurergruppe mindestens 6, so verleiht der Baron jedem Charakter einen Glücksbringer des Borealen Balls. Dieser Glücksbringer (siehe „Übernatürliche Geschenke“ in Kapitel 3) gestattet einem Charakter, der ihn besitzt, den Zauber *Eismesser* auf dem 3. Grad zu wirken. Wenn der Glücksbringer einmal verwendet wurde, verschwindet er. Jeder Charakter verdient außerdem einen Bonus von 1.700 EP.



DIE ANKUNFT EINES GEDANKENSCHINDER-NAUTILOIDEN BEDEUTET IN
JEDER WELT ÄRGER - UND ABENTEUER FÜR DIE HELDEN EINER WELT!

KAMPAGNEN ERSTELLEN

WENN BEGEGNUNGEN DIE BAUSTEINE VON D&D-Abenteuern sind, dann sind Abenteuer die Bausteine einer D&D-Kampagne. Eine solche Kampagne entsteht, wenn du zwei oder mehr Abenteuer miteinander verbindest. Kampagnenwelten sind der Ort, in denen sich diese Abenteuer ereignen – sie sind sowohl Hintergrund für deine Abenteuer als auch Brutstätte von Konflikten und Persönlichkeiten, die deine Abenteuer inspirieren und voranbringen.

KAMPAGNEN SCHRITT FÜR SCHRITT

Führe folgende Schritte aus, um eine Kampagne zu erstellen:

Schritt 1: Erstelle die Kulisse.

Erwäge, welche Konflikte die Kampagne vorantreiben, und wähle eine Kampagnenwelt aus, die die Themen und die Atmosphäre verstärkt, die du erzielen möchtest.

Schritt 2: Ziehe die Spieler hinein.

Starte deine Kampagne auf eine denkwürdige Art. Bestimme, wie die Charaktere in die Ereignisse einbezogen werden und ihre Ziele und Ambitionen ins Spiel kommen könnten.

Schritt 3: Plane die Abenteuer.

Erwäge, welche kleineren Konflikte zu den größeren Konflikten der Kampagne führen könnten, und überlege dir unterhaltsame Missionen, die die Geschichte voranbringen. Arbeitet die Antagonisten, die wichtigen Orte und die Elemente aus, die die Abenteuer miteinander verbinden.

Schritt 4: Bring die Kampagne zum Abschluss.

Überlege dir, wie die Kampagne enden könnte und welche Stufe die Charaktere zu diesem Zeitpunkt vermutlich haben werden.

Vielleicht hast du bemerkt, dass diese Schritte denen in der Liste „Abenteuer Schritt für Schritt“ zu Beginn von Kapitel 4 gleichen. Kampagnen sind in vielerlei Hinsicht mit erweiterten Abenteuern vergleichbar. In einer laufenden Kampagne gehen die Abenteuer auf ganz natürliche Art ineinander über.

In den späteren Abschnitten dieses Kapitels findest du Inspirationen und Ratschläge für jeden dieser vier Schritte. Das Kapitel schließt mit einem Kampagnenbeispiel.

DEIN KAMPAGNENTAGEBUCH

Zu Beginn einer Kampagne gibt es jede Menge Aufregung, wenn du und deine Spieler euch darauf freut, gemeinsam eine neue Welt zu schaffen – eine Welt voller Abenteuer und Verheißungen. Jede Spielsitzung ist eine Chance für dich, mehr von der Kampagnenwelt zu zeigen und deine Spieler noch mehr hineinzuziehen.

Wenn sich deine Kampagne über Monate oder Jahre erstreckt, wird es schwierig, dieses anfängliche Begeisterungsniveau bei dir und deinen Spielern

aufrechtzuerhalten. Ein wichtiges Werkzeug, um das Interesse an der Kampagne wach zu halten, ist ein Kampagnentagebuch – eine Sammlung von Notizen zu den bisherigen Sitzungen. Verwende dein Tagebuch, um deine Erinnerung an vergangene Ereignisse in der Kampagne aufzufrischen und ungelöste Konflikte und Geheimnisse zum Abschluss zu bringen.

EIN TAGEBUCH FÜHREN

Ein Kampagnentagebuch dokumentiert die Fortschritte in der Kampagne von der ersten bis zur letzten Spielsitzung. Dein Tagebuch kann eine beliebige Form haben. Nimm, was am besten funktioniert. Vielleicht ist es ein physisches Notizbuch oder eine Sammlung einzelner Blätter, Karten und Tracking-Bögen. Es könnte aber auch ein Wiki oder eine Sammlung von Computerdateien sein. Die Tagebucheinträge organisierst du am besten nach Datum oder Spielsitzung. (Manche SL ziehen statt „Spielsitzung“ den Begriff „Episode“ vor, doch die Begriffe sind austauschbar.)

Unten findest du eine Beispelseite eines Kampagnentagebuchs. Du kannst sie kopieren oder als Inspiration für deine eigenen Tagebuchseiten verwenden.

DEIN TAGEBUCH VERWENDEN

Verwende dein Tagebuch, um die nächste Spielsitzung zu planen (siehe „Eine Sitzung vorbereiten“ in Kapitel 1). Ergänze das Tagebuch nach jeder Spielsitzung um alles Wichtige, das zukünftige Sitzungen beeinflussen könnte, beispielsweise die Namen von NSC, die du aus dem Stegrefl erstellt hast, oder kritische Informationen, die die Charaktere erfahren haben.

Während einer Spielsitzung kannst du das Kampagnentagebuch verwenden, um dir rasch ein vergessenes Detail wie den Namen des Maultiers eines Charakters ins Gedächtnis zu rufen oder um Dinge zu notieren, an die du dich später erinnern willst – beispielsweise den Namen einer Taverne. So wird das Tagebuch zur aktiven Chronik der laufenden Kampagne.

ANDEUTUNG

Etwas im Voraus anzudeuten ist eine erzählerische Technik, die niemals aus der Mode kommt. Spieler lieben es, wenn in einer Spielsitzung etwas geschieht, was schon durch ein Ereignis in einer früheren Sitzung angedeutet wurde.

Eine Andeutung hat etwas von einer Saat, die später Früchte hervorbringen wird. Ein aktuelles Kampagnentagebuch vereinfacht diese Technik: Du kannst deine Notizen zu den bisherigen Spielsitzungen lesen und Elemente identifizieren, die in zukünftigen Sitzungen wieder auftauchen könnten, um vergangenen Ereignissen mehr Gewicht zu geben oder sie noch lohnender zu machen. Erwäge das folgende Beispiel:

KAMPAGNENTAGEBUCH

SITZUNGSDATUM: _____ SITZUNGSNUMMER: _____

SITZUNGS-/ABENTEUERTITEL: _____

Wichtige Ereignisse bisheriger Sitzungen, die Einfluss auf diese Spielsitzung haben könnten:

Kurze Zusammenfassung der geplanten Inhalte dieser Spielsitzung:

Zusätzliche Notizen:



Die Charaktere stoßen auf den Leichnam eines unbekannten Halbling-Abenteurers. Sie durchsuchen ihn und finden ein Medaillon mit dem Porträt eines anderen Halblings. Ein Charakter behält das Medaillon, das eigentlich nur als ausschmückendes Detail gedacht war. Du notierst dir diesen Umstand im Tagebuch. Einige Monate später blätterst du beim Planen der nächsten Sitzung im Tagebuch und wirst an das Medaillon erinnert. Dies inspiriert dich, eine Zufallsbegegnung mit einem anderen Halbling zu planen, den die Charaktere als jenen erkennen könnten, dessen Porträt sich im Medaillon befindet. Was geschieht, wenn die Charaktere diesem Halbling das Medaillon geben? Der Halbling könnte mit einem größeren Plot in Verbindung stehen oder Informationen besitzen, die den Charakteren helfen, einen Konflikt zu lösen. Plötzlich deutet eine kleine Requisite größere Ereignisse in der Zukunft an.

ABENTEUFUNDUS

Du solltest nicht nur jede Sitzung eurer Kampagne nachverfolgen, sondern auch eine Liste mit Abenteuerideen führen. Auch wenn du nicht jede Abenteueridee verwendest, ist es doch nützlich, einen Fundus zu haben und vorbereitet zu sein, egal, was deinen Spielern einfällt. Du kannst dir auch Teile verschiedener Ideen „ausleihen“, um sie in zukünftige Abenteuer einzubauen. Nicht jedes Abenteuer muss auf vorangehenden Plots aufbauen. Ein gutes Einzelabenteuer inmitten einer seriösen Kampagne kann eine angenehme Variation des Tempos für dich und deine Spieler sein.

KAMPAGNENKULISSE

Alle Ausführungen über Geschichten von Abenteuern in Kapitel 4 treffen auch auf die Geschichten von Kampagnen zu. Kampagnen sind mit Comic- oder Fernsehserien vergleichbar, denn jedes Abenteuer erzählt wie ein Comicheft oder eine Serienepisode eine Geschichte, die zwar in sich abgeschlossen ist, aber dennoch zum übergreifenden Plot beiträgt. Wie bei Abenteuern steht auch eine Kampagnengeschichte nicht von vornherein fest, weil die Aktionen der Spielercharaktere ihren Verlauf beeinflussen.

KAMPAGNENCHARAKTERE

Die Charaktere sind der Fokus eines jeden D&D-Abenteuers, und ihre Spieler sind deine Partner, wenn es um die Entwicklung der epischen Reisen ihrer Charaktere geht.

Arbeite mit deinen Spielern zusammen, um zu erfassen, was sie am meisten begeistert. So kannst du Geschichten entwerfen, in denen sie ihre Charaktere besonders gerne auftreten lassen. Außerdem kannst du die Spieler noch effizienter in die Abenteuerplots hineinziehen (siehe „Die Spieler hineinziehen“ in Kapitel 4), wenn du weißt, was sie und ihre Charaktere motiviert.

SPIELER-INPUT

Es ist nicht deine Aufgabe, dich um jeden Aspekt einer D&D-Kampagne zu kümmern. Die Spieler tragen durch die Aktionen ihrer Charaktere und durch ihre Rückmeldungen, was sie in einer Kampagne erleben möchten, ebenfalls dazu bei. Es gibt zwei Möglichkeiten, mehr über die Präferenzen deiner Spieler zu erfahren:

Direkter Input: Frage deine Spieler, was sie in einer Kampagne unternehmen möchten. Frage regelmäßig nach, was sie vom Verlauf der Kampagne halten, wovon sie gerne mehr erleben würden und welche Elemente sie genauer erkunden möchten. Gerade nach und zwischen den Sitzungen kannst du die Spieler gut nach ihren Gedanken über die Kampagne fragen.

Indirekter Input: Die Entscheidungen der Spieler ab der Charaktererstellung können darauf hinweisen, was die Spieler sich vom Spiel erhoffen. Beispiel: Ein Schurke möchte vermutlich die Möglichkeit haben, subtil und hinterlistig zu agieren, während ein Barbar wahrscheinlich kämpfen will. Achte darauf, welche Begegnungen die Spieler begeistern, und suche nach Möglichkeiten, die Spielercharaktere so richtig zum Glänzen zu bringen.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Wie die Protagonisten in Film und Literatur werden auch D&D-Abenteurer mit Herausforderungen konfrontiert und verändern sich, während sie diese überwinden. Wenn du die Motivationen der einzelnen Charaktere in dein Abenteuer einbaust und die Herausforderungen im Spielverlauf steigerst, hilfst du den Charakteren, sich auf spannende Weise zu entwickeln. Du kannst den Bogen „Charakter-Tracker für SL“ verwenden, um Schlüsselinformationen zu jedem Charakter nachzuverfolgen. Unter „So bleiben die Spieler am Ball“ in diesem Kapitel findest du weitere Ideen.

Charaktermotivationen: Denke bei jedem Charakter darüber nach, was ihn motiviert, sich auf Abenteuer zu begeben. Die Motivationen fallen meist in eine der folgenden Kategorien:

Ziele: Das Ziel eines Charakters ist ein kurzfristiger, konkreter Grund für ihn, sich auf ein Abenteuer zu begeben. Zu Beginn einer Kampagne könnte dies der Wunsch sein, Schätze zu finden, aufregende Dinge zu erleben oder ein Bedürfnis zu stillen, das sich aus der Hintergrundgeschichte ergibt. Im Verlauf der Abenteuer kommen meist weitere Ziele hinzu – ein verschollenes Relikt finden, einen Ahnen ehren, einen getöteten Mentor rächen oder einen Bösewicht besiegen.

Ambitionen: Die Ambitionen eines Charakters sind allgemeine persönliche Hoffnungen eines Charakters, im Verlauf eines Abenteuers etwas zu erreichen. Der Charakter könnte davon träumen, ein legendärer Ritter zu werden oder seiner Heimat Frieden zu bringen. Ambitionen müssen nicht mit dem aktuellen Ziel des Charakters in Zusammenhang stehen.

Eigenarten und Marotten: Bei Eigenarten und Marotten handelt es sich um Vorlieben, Impulse und andere Merkmale eines Charakters. Sie werden oft im Spielverlauf deutlich: Ein Charakter könnte die Neigung haben, unhöfliche Gastwirte durch Widerworte zu reizen. Ein anderer hat vielleicht eine besondere Schwäche für den Pelz von Täuschungsbestien.

Spieler enthüllen die Motivationen ihrer Charaktere oft rollenspielerisch. Wenn du unsicher bist oder die Motivationen eines Charakters sich anscheinend verändert haben, kannst du die Spieler ruhig um Klärung bitten.

Familie, Freunde und Feinde: Die Herkunft eines Charakters (Spezies und Hintergrund) impliziert einen Teil seiner Hintergrundgeschichte. Er legt seine

CHARAKTER-TRACKER FÜR SL

NAME DES CHARAKTERS: _____

NAME DES SPIELERS: _____

MOTIVATION DES SPIELERS

ERKUNDUNG

GESCHICHTENERZÄHLEN

GESELLSCHAFT

KAMPF

OPTIMIERUNG

PROBLEMLÖSEN

SCHAUSPIEL

TATENDURST

NOTIZEN ZU SPIELEERWARTUNGEN

CHARAKTERDETAILS

KLASSE

UNTERKLASSE

STUFE

HINTERGRUND

SPEZIES

GESINNUNG

ZIELE UND AMBITIONEN

FAMILIE, FREUNDE UND FEINDE

EIGENARTEN UND MAROTTEN

ABENTEUERIDEEN

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Familiensituation und seinen Lebensinhalt vor der Zeit als Abenteurer nahe. Notiere dir bestimmte Charaktere – Freunde, Feinde, Angehörige und weitere –, die zum Hintergrund des Charakters gehören und in der Kampagne in Erscheinung treten könnten.

Wenn diese Hintergrundcharaktere für die Kampagne wichtig werden, arbeite ihre Details gemeinsam mit dem Spieler aus. Umstände wie verschollene Geschwister oder Rivalen aus Kindertagen sollten nur mit Bedacht mitten in einer Kampagne enthüllt werden, um die Glaubwürdigkeit nicht zu strapazieren. Vergewissere dich, dass der jeweilige Spieler mit neuen Entwicklungen hinsichtlich seines Charakters einverstanden ist, ehe du sie einführist.

Charakterfokussierte Abenteuer: Abenteuer sollten gelegentlich Charaktermotivationen oder Elemente ihrer Hintergrundgeschichten einbeziehen. Hier sind ein paar Beispiele für charakterfokussierte Abenteuer:

- Der Rivale eines Charakters taucht auf, um einen alten Groll beizulegen.
- Ein Charakter, der auf Heimlichkeit setzt, testet seine Fähigkeiten, indem er den Rest der Abenteurergruppe bei einem Beutezug anführt.
- Ein Charakter erfährt, wo sich der magische Gegenstand befindet, mit dem er sein Heimatdorf retten kann.
- Ein Zauberwirker-Charakter muss sich einer Prüfung unterziehen, um in eine exklusive Zauberwirkergruppe aufgenommen zu werden.

Ein Abenteuer, das sich auf einen einzelnen Charakter fokussiert, sollte dennoch der gesamten Abenteurergruppe Anreize zur Beteiligung bieten – und sei es nur, um ihrem Gefährten zu helfen. Vermeide es, allzu häufig Abenteuer für einen einzelnen Charakter zu präsentieren. Suche nach Gelegenheiten, für jeden Charakter hin und wieder ein charakterfokussiertes Abenteuer zu starten.

Neue Ziele setzen: Die Charaktere können ihre Ziele ändern, wann immer sie wollen. Du kannst sie jedoch dazu ermuntern, indem du ihnen ungefähr alle fünf Stufen bedeutsame Erfolge ermöglicht. Wenn die Charaktere ihre Ziele erreichen, erwäge die folgenden Fragen:

- Inwiefern führt das Erreichen des aktuellen Ziels zu neuen Herausforderungen?
- Inwiefern ist dieser Erfolg nur ein Teil dessen, was der Charakter erreichen will?
- Wer könnte dem Charakter das Erreichen dieses Ziels übelnehmen?
- Über welche Belohnung würde der Charakter sich freuen, die ihn außerdem seinen Ambitionen näherbringt?

Verwende die Antworten auf diese Fragen, um neue Charakterziele zu entwickeln und Inspirationen für weitere Abenteuer zu finden.

Auf den Aktionen der Charaktere aufbauen: Manchmal kann es spannend sein, die Kampagne von den Spielern steuern zu lassen, indem die Aktionen ihrer Charaktere zukünftige Abenteuer mitbestimmen. Beispiel: Wenn die Charaktere mit ihren angesammelten Schätzen eine Taverne kaufen, kannst du die Kampagne so anpassen, dass die Taverne in zukünftigen Abenteuern eine Rolle spielt. Ein Abenteuer könnte sich um einen Konkurrenten drehen, der die Taverne der Charaktere in den Ruin treiben will. Ein anderes könnte die Taverne als Kulisse für ein mysteriöses Verbrechen verwenden.

KAMPAGNENKONFLIKTE

Du kannst deine Kampagne beispielsweise dadurch langfristig anlegen, indem du dir drei packende Konflikte überlegst, um die herum du Abenteuer gestalten kannst. Führe diese Konflikte frühzeitig in die Kampagne ein. Während die Kampagne sich entfaltet, fokussiere Abenteuer auf verschiedene Konflikte, um die Spannung für die Spieler zu halten.

Verwende den Tracking-Bogen „Kampagnenkonflikte“, um die Konflikte deiner Kampagne nachzuverfolgen (mit Platz, um Details oder Notizen hinzuzufügen). Ein Konflikt kann beliebig groß oder klein sein, und es ist angenehm, wenn sich mindestens ein Konflikt rasch lösen lässt. Jeder Konflikt sollte die Abenteurer gegen einige antagonistische Kraft in Stellung bringen. Du kannst auch für Konflikte zwischen zwei mächtigen Kräften sorgen, ohne zu wissen, ob die Abenteurer sich auf eine der Seiten schlagen (und falls sie es tun, auf welche). Im Abschnitt „Formen der Fantasy“ weiter unten findest du Beispiele für Konflikte, die bestimmte Themen unterstreichen.

Wenn ein Konflikt vor dem Ende der Kampagne zu einem zufriedenstellenden Abschluss kommt, schaffe einen neuen Konflikt als Ersatz. Du kannst auch Konflikte ersetzen, mit denen deine Spieler nichts anfangen können oder bei denen es dir schwerfällt, Abenteuer um sie herum zu konstruieren.

KONFLIKTENTWICKLUNG

Ähnlich wie die Charaktere entwickeln sich auch Konflikte im Verlauf der Kampagne. Wie erfahren die Charaktere erstmals von einem Konflikt? Wie entwickelt der Konflikt sich im Lauf der Zeit? Wie könnte sich ein krönender Abschluss für den Konflikt gestalten?

Beim Strukturieren einer Konfliktentwicklung kann es hilfreich sein, die in Kapitel 4 beschriebenen Stufenbereiche zu verwenden. Die Stufen 5, 11 und 17 stellen Meilensteine für Macht und Fähigkeiten der Charaktere dar. Sie können auch Meilensteine im Handlungsbogen der Kampagne sein. Der Wechsel von einem Stufenbereich zum nächsten ist die ideale Gelegenheit, einen Kampagnenkonflikt zum Abschluss zu bringen und einen neuen von noch größerer Reichweite und Bedrohung einzuführen. Alternativ könnte offenbar werden, dass ein bekannter Konflikt ungeahnte Ausmaße hat – beispielsweise könnten die Banditen, gegen die die Charaktere auf den ersten vier Stufen gekämpft haben, sich als Marionetten einer feindlichen Nation erweisen, der sich die Charaktere dann im nächsten Stufenbereich stellen müssen.

Im Abschnitt „Greyhawk“ in diesem Kapitel findest du Beispiele für solche Konfliktentwicklung.

FORMEN DER FANTASY

Deine D&D-Kampagne könnte von einer bestimmten Fantasy-Form inspiriert sein. Einige davon werden in den folgenden Abschnitten beschrieben. Jedes dieser fantastischen Subgenres kann von den Traditionen, Mythen, Legenden und Fantasien beliebiger Kulturen geprägt sein: Eine High-Fantasy-Kampagne könnte auf französischen Romanzen oder chinesischen Wuxia-Geschichten basieren, eine mythische Fantasy-Kampagne auf der griechischen Mythologie oder dem Gilgamesch-Epos – und so weiter.

KAMPAGENKONFLIKTE

KONFLIKT 1

Abenteurer vs.



KONFLIKT 2

Abenteurer vs.

KONFLIKT 3

Abenteurer vs.

HEROISCHE FANTASY

In heroischer Fantasy treten Abenteurer mit Magie gegen monströse Bedrohungen an – dies ist das Standard-Subgenre der D&D-Regelbücher.

Konflikte bei heroischer Fantasy: Heroische-Fantasy-Kampagnen handeln oft von uralten Gewölben, Schatzsuchen und Kämpfen gegen Monster und Bösewichte. Erwäge Konflikte wie die folgenden, um solche Kampagnen voranzubringen:

Alter Feind: Ein Bösewicht hat den Charakteren vor Jahren übel mitgespielt und ist dann verschwunden. Nun taucht er wieder auf, und die Charaktere haben die Chance, ihn endlich zu stellen.

Böse Kulte: Böse Kultisten infiltrieren ein friedliches Reich, um eine uralte böse Wesenheit aus einem Gewölbe zu befreien. Sollte ihnen dies gelingen, so ist dem Reich der Untergang sicher.

Pilzseuche: Um einen uralten Wald vor Jägern und Siedlern zu beschützen, entfesseln Druiden eine Pilzseuche, die rasch außer Kontrolle gerät.

SCHWERT UND MAGIE

Schwert-und-Magie-Kampagnen spielen in düsteren Welten voller böser Zauberwirker und dekadenter Städte, und die Protagonisten sind eher von Gier und Selbstsucht als von altruistischen Motiven getrieben.

Konflikte bei Schwert-und-Magie-Fantasy: In Kampagnen dieser Art symbolisieren Zauberwirker oft die Dekadenz und Verderbtheit der Zivilisation, und Magier sind in diesen

Kampagnenwelten die klassischen Bösewichte. Magische Gegenstände sind daher selten und meist gefährlich. Erwäge Konflikte wie die folgenden, um solche Kampagnen voranzubringen:

Böse Abenteurer: Eine böse Bande von erfahrenen Abenteuerern gebietet über Macht und Einfluss, um hilflose Leute zu unterdrücken.

Böse Waffe: Ein Ritter, der unter dem Einfluss einer intelligenten, bösen Waffe steht, terrorisiert ein friedliches Reich. Die Waffe wird von Kultisten verehrt und beschützt. Sie muss gefunden und zerstört werden, um die Gefahr abzuwenden.

Vergessene Dynastie: Der verschollene Stammsitz einer vergessenen Dynastie erhebt sich aus dem Meer oder aus dem Wüstensand, und seine Bewohner beginnen eine Eroberungskampagne.

HIGH FANTASY

High-Fantasy-Kampagnen betonen den Konflikt zwischen Gut und Böse, und die Abenteurer stehen auf der Seite des Guten. Diese heldenhaften Charaktere haben edlere Motive als Egoismus oder Ehrgeiz. Sie könnten sich mit moralischen Zwickmühlen plagen und gegen ihre eigenen bösen Tendenzen ebenso wie gegen das Böse kämpfen, das die Welt bedroht. Die Geschichten dieser Kampagnen enthalten oft auch ein romantisches Element: tragische Geschichten von Liebenden unter einem schlechten Stern, Geschichten von Leidenschaft, die sogar den Tod überwindet, oder Geschichten von tugendhafter Verehrung zwischen Rittern und Adeligen.



Konflikte bei High Fantasy: Konflikte wie die folgenden prägen die Themen von High-Fantasy-Kampagnen:

Apokalypse: Eine Prophezeiung sagt das Ende der Welt voraus, sofern die Abenteurer nicht eingreifen. Kultisten der Apokalypse bekämpfen die Charaktere, wo sie können.

Drachentyrann: Ein so mächtiger wie böser Drache gelangt in die Region, bringt das natürliche Gleichgewicht durcheinander und verlangt von den Siedlungen in der Nähe Tribut.

Vergessener Feind: Ein böser Feind, der für längst tot gehalten wurde, war tatsächlich in der Zeit verloren und kehrt nun aus der Feenwildnis zurück. Er will sich an den Nachfahren seiner früheren, längst verblichenen Gegner rächen.

MYTHISCHE FANTASY

Mythische Fantasykampagnen basieren auf den Themen und Geschichten uralter Mythen und Legenden von Gilgamesch bis Cú Chulainn. Die Abenteurer versuchen legendäre Taten zu vollbringen, und die Götter oder deren Gesandte helfen ihnen oder stellen sich ihnen in den Weg. Die Charaktere selbst könnten göttliche Ahnen haben, ebenso die Monster und Bösewichte, mit denen sie zu tun bekommen. Die Chimäre im Gewölbe ist nicht irgendeine Bestie, sondern das Ergebnis eines göttlichen Fluchs.

Konflikte bei mythischer Fantasy: Konflikte wie die folgenden prägen die Themen von Mythische-Fantasy-Kampagnen:

Göttliche Prüfungen: Auf der Suche nach einer göttlichen Gabe oder Gunst unterziehen sich die Abenteurer einer Reihe von Prüfungen und gelangen schließlich in die Gefilde der Götter, wo sie ihr Anliegen vortragen können.

Göttlicher Zorn: Ein Tempel wurde geplündert, und ein rachsüchtiger Gott plagt das Königreich mit immer schlimmeren Strafen, bis die Relikte des Tempels zurückgebracht werden.

Riesen: Ein riesiges Schloss auf einer Wolke schwebt über dem Land. Die Charaktere können gegen die Riesen kämpfen, die im Schloss leben, oder versuchen, einen dauerhaften Frieden auszuhandeln.

ÜBERNATÜRLICHER HORROR

Wenn du deiner Kampagne ein Horror-Element geben möchtest, ist das *Monsterhandbuch* voll mit Kreaturen, die zu Handlungsbögen übernatürlichen Horrors passen. Wesentliches Element einer solchen Kampagne ist eine Atmosphäre des Schreckens, die du durch gezieltes Tempo und packende Beschreibungen aufbauen kannst. Auch deine Spieler tragen dazu bei. Sie müssen allerdings willens sein, sich auf diese Stimmung einzulassen.

Ob du eine ganze Horror-Kampagne oder ein einzelnes Gruselabenteuer planst – besprich deine Pläne vorab mit den Spielern. Horror kann intensiv und persönlich sein, und nicht jeder fühlt sich bei einem solchen Spiel wohl. (Die Ratschläge zum Besprechen von Grenzen unter „Spaß für alle“ in Kapitel 1 sind bei Horrorspielen besonders wichtig.)

Konflikte bei übernatürlichem Horror: In Kampagnen mit übernatürlichem Horror kommen oft Untote oder

dämonische Feinde vor, deren Bosheit sogar die Sterblichen verwandelt. Erwäge Konflikte wie die folgenden, um solche Kampagnen voranzubringen:

Der Gesichtslose Fürst: Juiblex, der Gesichtslose Fürst, sickert aus dem Abyss ins Unterreich. Die Charaktere hören von unterirdisch lebenden Leuten, die Hilfe brauchen, um den Dämonenfürsten und seine Scherben zu besiegen.

Schule der Nekromantie: Vampire eröffnen eine Schule der Nekromantie. Diese zieht böse Nekromanten an, die für ihre Studien frische Leichen brauchen. Ein Orden von Vampirjägern bittet die Charaktere um Hilfe.

Unsterblicher Monarch: Ein ehrwürdiger Monarch klammert sich an die Macht, indem er Orkus anbetet und zum Lich wird.

INTRIGEN

Politische Intrigen, Spionage, Sabotage und ähnliche Inhalte können die Basis für eine aufregende Kampagne abgeben. Bei dieser Spielvariante könnten die Charaktere mehr an Fertigkeiten und Freunden mit Verbindungen als an Angriffszaubern und magischen Waffen interessiert sein. Soziale Interaktion spielt in diesem Fall eine größere Bedeutung als Kämpfe. Vergewissere dich, dass deine Spieler vorab wissen, dass du diese Art von Kampagne leiten möchtest. Andernfalls erstellen sie möglicherweise kampffokussierte Charaktere, die sich dann inmitten von Diplomaten und Spionen fehl am Platz fühlen.

Konflikte bei Intrigen: Konflikte wie die folgenden sind für eine Intrigenkampagne geeignet:

Intrigranter Ratgeber: Als sich ein Monarch für die Charaktere interessiert, werden sie zur Zielscheibe seines engsten Ratgebers, der vorhat, die wahre Macht im Reich an sich zu bringen.

Königliche Rivalen: Der plötzliche Tod eines Herrschers stürzt ein Königreich ins Chaos, da der rechtmäßige Erbe von Rivalen herausgefordert und bedroht wird.

Lehensfehde: Zwei Lehren oder Siedlungen sind schon seit Jahren im Zwist. Die Charaktere werden in ihre Fehde verwickelt, nachdem sie einer Seite geholfen haben.

MYSTERY

In einer Mystery-Kampagne schlüpfen die Charaktere in die Rolle von Detektiven. Vielleicht reisen sie von Dorf zu Dorf, um schwierige Fälle zu knacken, mit denen die lokalen Behörden überfordert sind. In solchen Kampagnen spielen Rätsel und das Lösen von Problemen eine ebenso große Rolle wie Kampffertigkeit. Wenn ein Abenteuer jedoch nur aus Rätseln besteht, kann dies frustrierend werden. Achte darauf, verschiedene Arten von Begegnungen zu kombinieren.

Konflikte bei Mystery: Ein Mysterium kann die Atmosphäre für die ganze Kampagne vorbereiten. Die Charaktere könnten von Zeit zu Zeit Hinweise auf dieses Geheimnis entdecken, während die einzelnen Abenteuer vielleicht nur am Rande damit zu tun haben. Erwäge Konflikte wie diese für eine Mystery-Kampagne:

Einen Dieb fangen: Ein ungewöhnlicher Dieb stiehlt nur die wertvollsten Juwelen und Kunstwerke. Die Charaktere könnten zu seinem Ziel werden, wenn sie einen besonders kostbaren Schatz erlangen.

Gestaltenwandelnde Assassinen: Ein Geheimbund von Doppelgängern oder anderen Gestaltwandlern ermordet eine prominente Persönlichkeit nach der anderen.

Verbrechersyndikat: Ein vielköpfiges Verbrechersyndikat strebt nach Reichtum und politischer Macht. Es hat überall seine Spione, auch unter den Freunden oder Angehörigen der Abenteurer.

MANTEL UND DEGEN

Mantel-und-Degen-Abenteuer voller Piraten und Musketiere ermöglichen dynamische Kampagnen, in denen verwogene, charmante Helden durch Palastintrigen navigieren und von Balkons auf ihre Pferde springen, um hartnäckigen Verfolgern zu entkommen. In einer Mantel-und-Degen-Kampagne verbringen die Charaktere üblicherweise viel Zeit in Städten, an Königshöfen und an Bord von hochseetauglichen Schiffen. Natürlich können sie trotzdem in klassische Gewölbesituationen gelangen, wenn sie beispielsweise aus einem Zellenblock ausbrechen oder in einer Kanalisation nach den verborgenen Kammern eines Bösewichts suchen.

Konflikte bei Mantel und Degen: Konflikte wie die folgenden prägen die Themen einer Mantel-und-Degen-Kampagne:

Die erwachende Tiefe: Ein monströses Grauen, das in den Tiefen des Ozeans geschlummert hat, regt sich und lässt seine Schergen – Sahuagin, Seeogier oder Drachenschildkröten – Schiffe angreifen.

Geerbte Gegner: Ein Charakter erbt nach dem Tod eines Verwandten einen magischen Gegenstand. Er ahnt nicht, dass die Gegner des Verblichenen hinter dem Gegenstand her sind.

Piraten und Freibeuter: Ein neuer Monarch geht gegen Piraterie vor und beauftragt Freibeuter und Marineoffiziere damit, Piratenschiffe zu jagen.

KRIEG

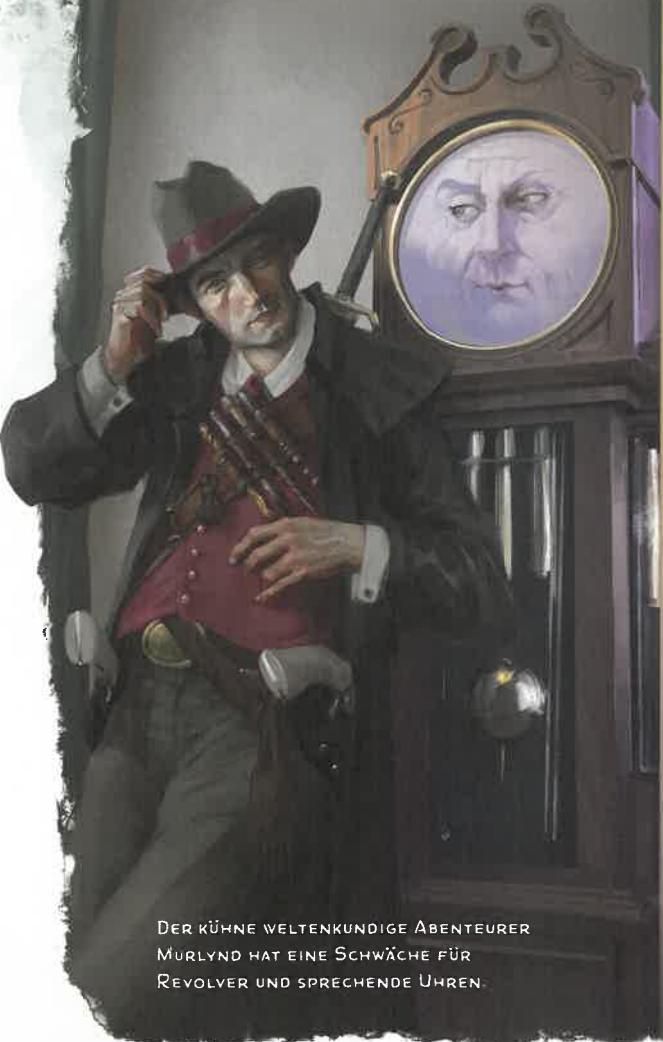
Kriegszentrierte Kampagnen drehen sich um Helden, deren Aktionen das Schlachtenglück wenden. Die Charaktere erfüllen bestimmte Missionen: Sie erobern eine magische Standarte, die untote Armeen ermächtigt, sie sammeln Verstärkung, um eine Belagerung zu durchbrechen, oder sie überwinden die Flanke des Feindes, um einen dämonischen Anführer zu erreichen. Die Abenteurergruppe könnte auch die größere Armee unterstützen, indem sie eine strategisch wichtige Position hält, bis Verstärkung eintrifft, indem sie gegnerische Späher tötet oder Nachschublinien abschneidet. Missionen zur Informationsbeschaffung und diplomatische Unternehmungen können kampforientierte Abenteuer ergänzen.

Konflikte bei Kriegskampagnen: Konflikte wie die folgenden können die Themen und die Atmosphäre einer Kriegskampagnen unterstreichen:

Bauern auf dem Schachbrett: Ein Krieg wütet schon so lange, dass die Kriegsgründe fast vergessen sind. Die Leute versuchen, in der trostlosen, gewalttätigen Welt einen Sinn zu finden.

Freiheitskämpfer: Die schlecht bewaffneten und unorganisierten Untertanen eines Tyrannen revoltieren.

Invasoren: Eine kriegerische Nation überfällt ihre friedlichen Nachbarn.



DER KÜHNE WELTENKUNDIGE ABENTEURER
MURLYND HAT EINE SCHWÄCHE FÜR
REVOLVER UND SPRECHENDE UHREN

CROSSOVER-KAMPAGNEN

In den Wurzeln von D&D finden sich Elemente von Science-Fiction und Science-Fantasy sowie eine umfangreiche Sammlung von Fantasy-Inspirationen. Auch diese Quellen kannst du für deine Kampagne nutzen. Du kannst die Charaktere durch einen magischen Spiegel in Lewis Carrolls Wunderland schicken, in einem Raumschiff zu den Sternen reisen lassen oder deine Kampagne in einer Welt in der fernen Zukunft ansiedeln, in der Laserwaffen (siehe „Feuerwaffen und Sprengstoffe“ in Kapitel 3) Seite an Seite mit Zauberstäben und Magischen Geschossen existieren.

Konflikte bei Crossover-Kampagnen: Konflikte wie die folgenden schaffen Gelegenheiten für Crossover-Kampagnen:

Gammawelt: Die Charaktere leben in einer post-apokalyptischen Einöde mit überwiegend mittelalterlicher Atmosphäre, in der es jedoch immer noch isolierte Außenposten mit futuristischer Technik von vor dem Kataklysmus gibt.

Hinter dem magischen Spiegel: Ein mysteriöser Spiegel in einem seltsamen Gewölbe ist ein Portal in eine andere Welt, in der sich drollige Geschichten entspinnen – oder die vielleicht eine Version der modernen Welt ist.

Invasoren aus dem Wildall: Raumschiffe landen in der Welt der Charaktere und speien feindlich gesinnte Kreaturen aus, die mit fortschrittlicher Technik bewaffnet sind.

KAMPAGENWELT

Wie bei Abenteuern (siehe Kapitel 4) ist auch bei Kampagnen die Welt ein wesentlicher Teil der Kulisse und formt die Arten von Geschichten, die sich dort entwickeln.

Als SL hast du zwei Möglichkeiten, wenn du eine Kampagnenwelt aussuchst:

- Du verwendest eine veröffentlichte Kampagnenwelt.
- Du erstellst deine eigene Kampagnenwelt.

Ob du deine eigene Kampagnenwelt oder eine veröffentlichte Welt verwendest – die Welt deines Spiels ist immer deine eigene. Du kannst sie an deine Vorlieben und an die deiner Spieler anpassen.

EINE VERÖFFENTLICHTE KAMPAGENWELT VERWENDEN

Zu den Vorteilen einer veröffentlichten Kampagnenwelt gehört, dass ein Großteil der Aufbauarbeit bereits erledigt ist. Allerdings wissen deine Spieler möglicherweise genauso viel über die Kampagnenwelt wie du. Du kannst dies umgehen, indem du Schlüsselaspekte der Kampagnenwelt an deinen Bedarf anpasst. So kannst du auch die Erwartungen deiner Spieler herausfordern.

In der Tabelle „D&D-Kampagnenwelten“ werden verschiedene etablierte Kampagnenwelten beschrieben.

D&D-KAMPAGENWELTEN

Kampagnenwelt	Beschreibung
Dark Sun	Helden hinterlassen ihre Spuren in dieser postapokalyptischen, magisch entweihten und von den Göttern verlassenen Welt.
Dragonlance	Die Kräfte des Guten kämpfen gegen die böse Königin der Drachen und ihre Armeen im weltenverschüttenden Krieg der Drachenlanze.
Eberron	Nach einem tödlichen Krieg bauen sich magisch fortschrittliche Nationen neu auf, und ein kalter Krieg bedroht den Frieden.
Exandria	Helden machen sich einen Namen in der Welt, die durch die Streaming-Sendung <i>Critical Role</i> beliebt wurde.
Greyhawk	Während sich die Spannungen zwischen kriegerischen Nationen erhöhen, plündern Helden Gewölbe, um die Macht und Magie zu erlangen, mit der sie die Kräfte des Bösen besiegen können.
Planescape	In Sigil, der Stadt der Türen, beginnen viele Helden ihre Erkundung der Wunder des D&D-Multiversums und seiner zahlreichen Existenzebenen.
Ravenloft	Helden geraten in die finsternen Domänen des Schreckens – verfluchte Reiche, die von Fürsten des Bösen beherrscht werden – und müssen herausfinden, wie sie entkommen können.
Ravnica*	In einer weltumspannenden Stadt verwickeln zehn verschiedene Fraktionen Helden in ein Netz aus Abenteuern und Gefahr.
Spelljammer	Helden reisen an Bord eines Spelljammer-Schiffs zu den Sternen und besuchen Welten, die in den majestätischen Weiten des Wildalls schweben.
Strixhaven*	Strixhaven, eine Schule der Magie, dient als Knotenpunkt des Lernens und der Abenteuer.
Theros*	Heldenhafte Schicksale warten in dieser Kampagnenwelt, die von altgriechischen Mythen inspiriert ist, auf ihre Erfüllung.
Vergessene Reiche	Übernatürlich mächtige Helden und Bösewichte kämpfen um das Schicksal der Welt und erkunden die Ruinen und Gewölbe gefallener Königreiche und vergessener Imperien.

*Diese Kampagnenwelt basiert auf einer Welt von *Magic: The Gathering*.

DEINE EIGENE KAMPAGENWELT ERSTELLEN

Ein Vorteil einer selbst erstellten Kampagnenwelt: Sie kann all das enthalten, was du dir vorstellen kannst. Deine Spieler wissen keinesfalls mehr über diese Welt als du, was für dich bequem und für deine Spieler aufregend sein kann. Du brauchst auch kein anderes Quellenmaterial über die Kampagnenwelt auswendig zu lernen, sondern nur das, was du selbst erstellt hast.

Ob du eine Kampagnenwelt von Grund auf neu erstellst oder Elemente von etablierten Kampagnenwelten verwendest, das Ergebnis muss zu deinen Spielern passen. Ehe du die Welt erstellst, frage deine Spieler, was für Kampagnenwelten und Genres sie mögen. Dann lass dich von diesen Quellen inspirieren, um faszinierende Orte, denkwürdige Bewohner, spannende Konflikte und eine innere Logik zu erstellen, die deinen Spielern gefallen.

Fünf wichtige Fragen: Wenn du über eine neue Kampagnenwelt nachdenkst, überlege dir Antworten auf die folgenden Fragen:

Wie heißt deine Kampagnenwelt? Wähle einen charakteristischen Namen für deine Kampagnenwelt. Er kann ein Wort oder ein Satz sein, der Thema und Ton des Spiels widerspiegelt, oder einfach ein erfundener Name, der dir zusagt. Führe eine fortlaufende Ideenliste, während du über weitere Aspekte deiner Kampagnenwelt entscheidest.

Welche Fraktionen und Organisationen sind tonangebend? Das gesellschaftliche Gewebe der Kampagnenwelt wird von Nationen, Tempeln, Gilden, Orden, Geheimgesellschaften und Universitäten bestimmt. Welche Organisationen oder gesellschaftliche Gruppen spielen in deiner Kampagnenwelt besonders wichtige Rollen? Welche könnten als Schutzherrn, Verbündete oder Gegner in das Leben von Spielercharakteren einbezogen sein? Welchen Organisationen können Charaktere beitreten und damit Teil von etwas Größerem werden?

Wie gewöhnlich ist Magie? Zauberwirker und Geschäfte mit magischen Gegenständen könnten in deiner Welt alltäglich, selten oder kaum vorhanden sein. Sind Zauber wie *Schwache Genesung*, *Tote erwecken* und *Kreis der Teleportation* problemlos verfügbar? Ist Magie so verbreitet, dass sie Teil des Alltags ist, oder so selten, dass sie zu allen möglichen Arten von Aberglauben führt?

Welche Geheimnisse birgt die Welt? Jede Kampagnenwelt hat Mysterien: ein sagenhaftes Land jenseits des Meeres, ein finsterer Wald mit einem furchtbaren Geheimnis, rastlose Geister, die aus unbekannten Gründen in einem verfallenen Bergfried spuken, ein uraltes Gewölbe mit vergessenem Zweck und so weiter. Denke dir so viele Mysterien aus, wie du willst, und notiere sie in deinem Kampagnentagebuch – wer weiß, welche davon die Fantasie deiner Spieler besonders reizen und zum zentralen Element der Kampagne werden könnten.

Spielen Götter eine Rolle, und wenn ja, welche? Welche höheren und geringeren Götter und welche Quasi-Gottheiten gibt es in deiner Welt? Welche werden angebetet? Wenn es Götter gibt: Wie involviert sind sie in der Spielwelt? Sind sie distanzierte, gleichgültige Wesen, oder erscheinen sie ihren Gläubigen und mischen sich in die Angelegenheiten der Sterblichen ein?

KAMPAGNENSTART

Mit deinem Kampagnentagebuch und den Grundlagen deiner Kampagne (Charaktere, Konflikte und Kampagnenwelt) im Hinterkopf ist es Zeit, dir zu überlegen, wie die Kampagne beginnen könnte.

SITZUNG NULL

Zu Beginn einer Kampagne kannst du für deine Spieler eine besondere Sitzung leiten, um Erwartungen zu erfragen, Ideen mitzuteilen und Hausregeln zu besprechen, damit das Spiel für alle Beteiligten unterhaltsam wird: die sogenannte Sitzung null, die so heißt, weil sie vor der ersten Spielsitzung stattfindet. Im Abschnitt „Spaß für alle“ in Kapitel 1 werden die wichtigsten Grundlagen beschrieben, die zu Beginn einer neuen Kampagne etabliert werden müssen.

Zur Sitzung null gehört auch oft, gemeinsam Charaktere zu erstellen. Als SL kannst du den Spielern bei der Charaktererstellung helfen, indem du ihnen mitteilst, welche Optionen am besten zur Kampagne passen.

CHARAKTERERSTELLUNG

Wenn die Spieler die Klassen und Herkünfte ihrer Charaktere festlegen, kannst du Optionen ausschließen, die für die Kampagne unpassend sind.

Ermuntere die Spieler, unterschiedliche Klassen auszuwählen, damit die Abenteurergruppe möglichst verschiedene Fähigkeiten hat. Verschiedene Hintergründe oder Spezies sind weniger wichtig, zumal es Spaß machen kann, mit lauter Zwergen oder Unterhaltungskünstlern auf Abenteuerjagd zu gehen.

Die ausgewählten Herkünfte definieren, wer die Charaktere waren, bevor sie Abenteurer wurden. Überlege, wie die Hintergründe der Charaktere die Abenteuer in deiner Kampagne beeinflussen könnten. Beispiel: Wenn ein Spieler den Hintergrund „Krimineller“ auswählt, hilf ihm beim Ausarbeiten der Verbrechervergangenheit seines Charakters, und verwende diese Informationen, wenn du relevante Handlungsbögen in die größere Kampagne einbaust.

Anfangsstufe: Welche Stufe haben die Charaktere zu Beginn? In vielen D&D-Kampagnen starten die Charaktere auf der 1. Stufe. Wenn deine Spieler erfahren sind und die Charaktere etwas zäher sein sollten, beginnen sie die Kampagne stattdessen auf der 3. Stufe. (Im *Spielerhandbuch* findest du Regeln zum Starten auf höheren Stufen.)

DIE ABENTEURERGRUPPE ZUSAMMENBRINGEN
Hilf den Spielern in der Sitzung null, Erklärungen zu finden, woher ihre Charaktere einander kennen, und lass sie eine gemeinsame Geschichte überlegen, wie kurz diese auch sein mag. Um ein Gespür für die Beziehungen innerhalb der Abenteurergruppe zu bekommen, kannst du den Spielern einige Fragen stellen, während sie ihre Charaktere erstellen:

- Sind irgendwelche der Charaktere miteinander verwandt?
- Was hält die Charaktere als Abenteurergruppe zusammen?
- Was gefällt jedem Charakter am besten an jedem anderen Mitglied der Abenteurergruppe?
- Hat die Gruppe einen Schutzherrn – eine Person oder eine Organisation –, der sie in ihre Abenteuer schickt?

Wenn die Spieler Schwierigkeiten haben, sich auszudenken, wie ihre Charaktere einander getroffen haben, kannst du ihnen folgende Möglichkeiten vorschlagen:

Verbindendes Ereignis: Irgendein verbindendes Ereignis – eine Hochzeit, ein Stadtfest, eine Beerdigung – bringt die Charaktere zusammen, und sie stellen rasch fest, dass sie gemeinsame Interessen haben.

Zufall: Jemand sucht Abenteurer für eine Mission, und die Charaktere melden sich bei ihm. Alternativ könnten sich alle Charaktere zufällig treffen und dann entdecken, dass sie dasselbe Ziel haben, oder sie geraten gemeinsam in eine Falle.

Gemeinsame Bekanntschaft: Die Charaktere werden einander von einer gemeinsamen NSC-Bekanntschaft vorgestellt, der sie alle vertrauen. Diese gemeinsame Bekanntschaft könnte als Schutzherr der Abenteurergruppe fungieren – vielleicht der Vertreter einer Organisation (Akademie, Verbrechersyndikat, Gilde, Militäreinheit,

religiöser Orden), eine politisch mächtige Person (Adeliger oder sogar Herrscher) oder eine magische Kreatur wie eine Sphinx oder ein Drache.

Gemeinsame Geschichte: Die Charaktere sind am selben Ort aufgewachsen und kennen einander seit Jahren. Trotz ihrer verschiedenen Hintergründe und Ausbildungen sind sie gute Freunde.

Tavernenbekanntschaft: Die Charaktere haben sich in einer Taverne bei ein paar Humpen Bier kennengelernt und beschlossen, gemeinsam ein Abenteuerleben zu beginnen – erprobt, gelobt!

DIE KAMPAGENWELT VORBEREITEN

Die Sitzung null ist der ideale Zeitpunkt, um deinen Spielern Informationen über die Kampagne zu geben. Solche Informationen enthalten üblicherweise Folgendes:

Details zum Anfangsort: Deine Spieler brauchen grundlegende Informationen über den Ort, an dem die Charaktere starten – den Namen der Siedlung, wichtige Orte in der Nähe und bekannte NSC, von denen sie wissen würden (siehe „Anfangsort“).

Schlüsselereignisse: Beschreibe alle aktuellen oder vergangenen Ereignisse, die dabei helfen, die Kampagne zu formen. Beispiel: Die Kampagne könnte kurz nach einem großen Krieg oder an einem Festtag beginnen.

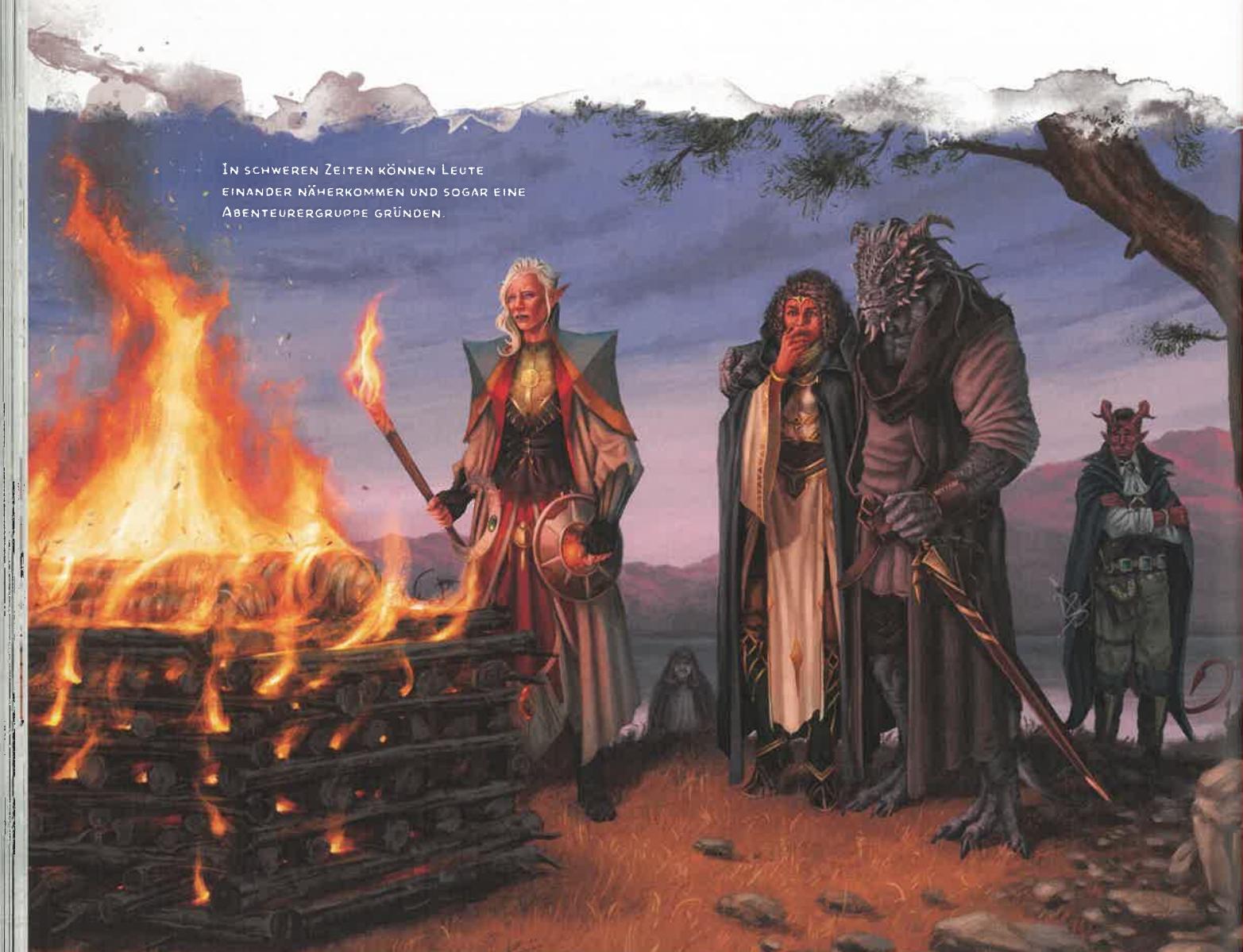
Solche Schlüsselereignisse helfen, die Atmosphäre zu bestimmen und die Spieler auf die kommenden Abenteuer vorzubereiten.

Hausregeln: Wenn du Hausregeln (siehe Kapitel 1) oder Variantenregeln aus diesem oder einem anderen Buch verwendest, teile sie deinen Spielern mit.

Denke daran: Du weißt immer mehr über deine Kampagnenwelt als die Spieler. Da die Charaktere aber schon ihr ganzes bisheriges Leben in dieser Welt verbracht haben, wissen auch sie mehr die Welt als die Spieler. Teile mit, was die Charaktere vermutlich wissen, wann immer solche Informationen für das Abenteuer relevant sind.

ANFANGSORT

Beginne deine Kampagne an einem Ort, den du ausarbeiten kannst – in einem Dorf, einem Viertel einer größeren Stadt, einem Außenposten oder einer Taverne am Wegesrand. Bereite dich darauf vor, den Spielern genügend Informationen über diesen Ort zu geben, sodass sie ermitteln können, welche Verbindungen ihre Charaktere gegebenenfalls zu ihm haben. Wenn dieser Knotenpunkt der Kampagne ausgearbeitet ist, denk dir ein oder zwei lokale Attraktionen aus, die als Abenteuerorte dienen könnten, beispielsweise ein Spukhaus außerhalb des Dorfs oder ein Gewölbekomplex in den nahen Hügeln.



IN SCHWEREN ZEITEN KÖNNEN LEUTE
EINANDER NÄHERKOMMEN UND SOGAR EINE
ABENTEURERGRUPPE GRÜNDEN.

Wenn du eine veröffentlichte Kampagnenwelt verwendest, such dir einen Ort in dieser Welt aus und entwickle ihn nach Belieben. In einer veröffentlichten Kampagnenwelt oder einem veröffentlichten Abenteuer kannst du alle erforderlichen Details finden. Die Freie Stadt Greyhaw, weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben, ist ein idealer Anfangsort und illustriert, welche Details du bei Anfangsorten ausarbeiten solltest.

Wenn du deine eigene Kampagnenwelt erstellst, beginne klein, indem du nur diesen Startbereich ausarbeitest. Die übrige Kampagnenwelt kannst du vorerst unentwickelt lassen. Verbringe nicht zu viel Zeit damit, die geopolitische Landschaft deiner Welt oder Orte auszustalten, welche die Abenteurer vermutlich gar nicht direkt aufsuchen. Heb dir diese unterhaltsamen Aufgaben für später auf, wenn du und deine Spieler einen besseren Eindruck davon hast, wohin die Kampagne sich bewegt.

ERSTES ABENTEUER

Wenn du ein veröffentlichtes Abenteuer verwendest, um die Kampagne zu beginnen, verwende die Charaktereinstiege dieses Abenteuers, um die Charaktere von ihrem Anfangsort zum Schauplatz des Abenteuers zu bringen. Viele Kampagnen beginnen mit einem veröffentlichten Abenteuer und entwickeln sich dann organisch weiter, wenn die Charaktere die Welt über den Rahmen des Abenteuers hinaus erkunden.

Erstellst du ein eigenes Abenteuer für den Kampagnenstart, so lies die Ratschläge in Kapitel 4. Halte die ersten Abenteuer relativ kurz und einfach, sodass die Charaktere genügend Raum haben, einander kennenzulernen, während die Spieler sie rollenspielerisch darstellen. Am wichtigsten ist, dass sie sich allmählich als Abenteuergruppe begreifen und mit ihren kollektiven Fähigkeiten vertraut machen. Der größere Rahmen der Kampagne kann sich später noch entfalten.

ABENTEUER PLANEN

Eine D&D-Kampagne ist wie ein Garten. Jedes neue Abenteuer pflanzt weitere Samen darin ein. Die Kampagne muss aber auch gepflegt werden, sonst verwildert sie. Im Lauf der Zeit wird deine Kampagne auf Arten wachsen und gedeihen, die dich überraschen. Vielleicht musst du Elemente entfernen, mit denen deine Spieler nichts anfangen können, während du andere Elemente pflanzt, die sie packend finden.

Die meisten D&D-Kampagnen wachsen organisch. Ihre Elemente sind nicht von vornherein in Stein gemeißelt. Hin und wieder werden die Entscheidungen der Charaktere erfordern, dass du improvisierst und neue Kampagnenelemente aus dem Stegreif erstellst. Beispiel: Du musst einen neuen Ort entwickeln, weil sich eine Geschichte entspinnt, die ihn erfordert, oder es müssen plötzlich bestimmte NSC lebendig werden. Andere Teile dieses Buchs wie die Abschnitte „Nichtspielercharaktere“ und „Siedlungen“ in Kapitel 3 können dir helfen, deine Kampagne rasch zu erweitern.

EPISODEN UND SERIEN

Es gibt grundsätzlich zwei Methoden, Abenteuer zu einer Kampagne zu verbinden: Sie können eigenständige Episoden oder aber eine serienhafte Geschichte sein. Wenn du dich nicht entscheiden kannst, frage deine Spieler, was sie vorziehen. Haben deine Spieler verschiedene Vorlieben, so kannst du episodische, eigenständige Abenteuer in die Serienhandlung einstreuen, um die größere Geschichte aufzulockern.

EPISODEN

In einer episodischen Kampagne bilden die einzelnen Abenteuer keine zusammenhängende Geschichte. Episodische Abenteuer sind Einzelmissionen, und ein Bösewicht, der in einem Abenteuer erscheint, kehrt selten zurück, um die Charaktere erneut zu belästigen. Wenn deine Spielgruppe sich eher selten trifft, könnte eine episodische Kampagne ideal sein, weil die Spieler das aktuelle Abenteuer auch dann genießen können, wenn sie die Details des vorigen bereits vergessen haben.

Eine neue Episode beginnen: In einer episodischen Kampagne muss der Beginn eines neuen Abenteuers nicht unbedingt mit dem Ende des vorigen in Verbindung stehen. Die Handlung könnte direkt nach dem vorigen Abenteuer einsetzen, doch es könnten seitdem auch Wochen, Monate oder Jahre vergangen sein, sodass Zwischenereignisse stattgefunden haben, während die Charaktere eine Abenteuerpause gemacht haben.

SERIEN

Eine serienhafte Kampagne ist eine fortlaufende Geschichte in kleineren Teilen, die organisch ineinander übergehen. Oft gibt es mindestens eine abenteuerübergreifende Bedrohung, und das Ergebnis eines Abenteuers kann beeinflussen, wie die übrige Kampagne verläuft. Wenn deine Spielgruppe sich oft und regelmäßig trifft, kannst du deine Spieler mit einer Serienkampagne raten lassen, was als Nächstes kommt, während die Kampagne auf einen zufriedenstellenden Abschluss hinausläuft.

Abenteuer verknüpfen: Stelle in einer Serienkampagne Verbindungen zwischen dem Ende eines Abenteuers und dem Beginn des nächsten her, damit die Abenteuer wie eine zusammenhängende Geschichte wirken. Manchmal kannst du den aktuellen Handlungsbogen einfach mit neuen Orten zum Erkunden und neuen Gefahren zum Überwinden fortsetzen. Alternativ kannst du die Tabelle „Abenteuerverbindungen“ als Inspiration für Verknüpfungen zwischen Abenteuern verwenden. Die Tabelle enthält Vorschläge, wie du die Charaktere vom Ende eines Abenteuers in das nächste führen kannst.

ABENTEUERVERBINDUNGEN

IW6 Abenteuerverbindung

- 1 Führe eine Person, Informationen oder einen Gegenstand ein, die oder den die Charaktere an einen Ort bringen müssen, der mit dem neuen Abenteuer in Zusammenhang steht.
- 2 Lass einen wichtigen Bösewicht an einen Ort fliehen, der mit dem neuen Abenteuer in Zusammenhang steht. Die Charaktere könnten den Bösewicht verfolgen, oder sie müssen nach Hinweisen auf seinen neuen Aufenthaltsort suchen.
- 3 Führe Hinweise darauf ein, dass ein Bösewicht oder ein anderer NSC in diesem Abenteuer Teil einer größeren Gruppe ist, die im neuen Abenteuer eine herausragende Rolle spielt.
- 4 Führe eine böse Gruppe ein, die im neuen Abenteuer eine Rolle spielt. Lass dazu ihre Agenten die Charaktere ausspionieren oder sich in deren Angelegenheiten mischen.
- 5 Lass Reisende von Ereignissen berichten, die sich anderswo zugetragen haben, um die Charaktere zum neuen Abenteuer hinzuführen.
- 6 Gib den Charakteren einen geheimnisumwitterten Schatz, dessen Mysterien sie im neuen Abenteuer entschleiern müssen.

SO BLEIBEN DIE SPIELER AM BALL

Erstelle eine Kampagnenwelt mit Leuten und Orten, die die Spieler wiedererkennen, und lass ihre Charaktere bedeutsame Entscheidungen treffen, damit die Spieler von deiner Kampagne gepackt werden.

In den folgenden Abschnitten findest du Vorschläge, wie du eine Welt erstellen kannst, die deine Spieler gerne erkunden.

WIEDERKEHRENDE ELEMENTE

Wenn die Charaktere mit Leuten und Orten in deiner Kampagnenwelt Beziehungen eingehen – Freundschaften, Geschäftsbeziehungen oder sogar dauerhafte Feindschaften –, dann bleiben solche Leute und Orte den Spielern im Gedächtnis. Sorge früh und häufig für Gelegenheiten, solche dauerhaften Beziehungen zu schmieden.

Erwäge, wiederkehrende Elemente wie die folgenden in dein Spiel einzubauen:

Gemeinschaft: Führe eine kleine Gruppe oder Gemeinschaft ein, mit der die Charaktere sich identifizieren können, beispielsweise ein Dorf, ein Viertel, eine Gilde oder eine Mannschaft.

Heimatbasis: Gib den Charakteren einen Ort, der als ihre Heimatbasis fungiert – eine Taverne, ein Versteck oder ein Schiff. Bastionen (siehe Kapitel 8) sind ideale Heimatbasen für Charaktere.

Prominenter Freund: Erstelle einen unterstützenden NSC, dem die Charaktere vertrauen und den sie ansprechen können, wenn sie Hilfe brauchen – einen lokalen

Anführer, einen Gastwirt, einen Schutzherrn, einen Ex-Abenteurer oder ein Familienmitglied.

Freundlich gesinnte Ressourcen: Stelle Experten oder Institutionen zur Verfügung, die den Charakteren assistieren können, beispielsweise einen Tempel, der Heilung bietet, oder einen Weisen, der ihnen helfen kann, Mysterien zu entschleiern.

Sympathischer Bösewicht: Erstelle einen Bösewicht mit mindestens einer sympathischen oder ausgleichenden Eigenschaft, die die Charaktere zu schätzen wissen – idealerweise einen Bösewicht, der nicht damit befasst ist, die Charaktere töten oder ihnen schaden zu wollen.

Führe im Verlauf deiner Kampagne neue Leute und Orte ein. Gewähre Favoriten später in der Kampagne gelegentlich einen Cameo-Auftritt.

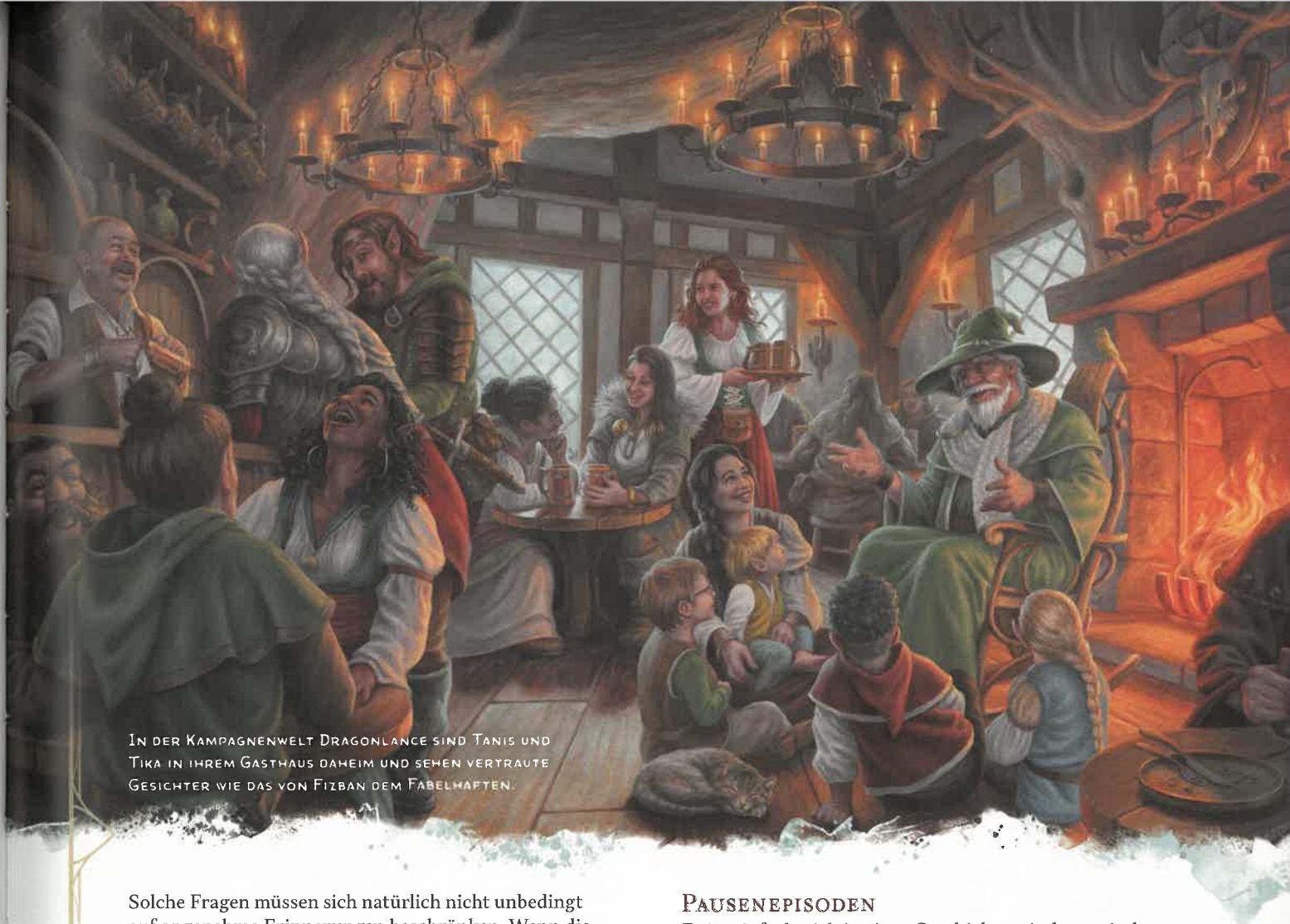
SPIELERFAVORITEN

Es ist oft einfacher, Leute und Orte zu beschreiben, die feindlich oder furchteinflößend wirken sollen, als solche auszuarbeiten, die die Charaktere mögen sollen. Woher sollst du wissen, welche rustikale Szene einen Charakter an seine Heimat oder welche Eigenart ihn an seinen Lieblingsmentor erinnert? Du kannst den Spieler des Charakters direkt fragen. Erwäge jedoch, ihm stattdessen die erzählerischen Zügel in die Hand zu geben und ihn die Details selbst beschreiben zu lassen.

Beispiel: Du hast ein friedliches Dorf vorgesehen, das in mehreren Abenteuern existieren soll. Du hoffst, dass die Charaktere diesen Ort mögen und als Zuhause empfinden. Wenn die Charaktere diese Gemeinschaft betreten, riechen sie etwas Besonderes. Jetzt kannst du einen bestimmten Geruch beschreiben, den du magst oder von dem du meinst, dass ein bestimmter Charakter ihn mögen würde. Du kannst aber auch einen Spieler fragen: „Um die Ecke weht ein wunderbarer Geruch. Was für einer?“ Was immer der Spieler antwortet – Zimtbrötchen beim Bäcker, Feuerwerksladungen, die auf eine anstehende Feier vorbereitet werden, oder irgendetwas anderes –, nun gehört es zum Dorf, und der Spieler hat ein wichtiges Detail zum Ort beigetragen.

Du kannst Spieler-Input verwenden, wann immer du etwas für die Charaktere und ihre Spieler Bedeutsames festlegen willst. Erwäge, den Spielern Fragen wie die folgenden zu stellen, wann immer du etwas auf denkwürdige Art beschreiben möchtest:

- Der Tavernenwirt serviert dein Leibgericht – perfekt zubereitet. Was ist es für ein Gericht, und was macht es so besonders?
- Der Kuriositätenladen verkauft ein Schmuckstück, das dich an ein Familienmitglied erinnert. Was ist es für ein Schmuckstück, und an wen erinnert es dich?
- Hier spielen die Kinder ein Spiel, das du früher auch in deinem Heimatdorf gespielt hast. Was ist es für ein Spiel?
- Der junge Taschendieb erinnert dich an jemanden von früher. An wen?
- Aus der wimmelnden Menge mörderischer Puppen krabbelt eine Figur hervor, die dich an dein Lieblings-spielzeug in der Kindheit erinnert. Worum handelt es sich?



IN DER KAMPAGNEWELT DRAGONLANCE SIND TANIS UND
TIKA IN IHREM GASTHAUS DAHEIM UND SEHEN VERTRAUTE
GESICHTER WIE DAS VON FIZBAN DEM FABELHAFTEN.

Solche Fragen müssen sich natürlich nicht unbedingt auf angenehme Erinnerungen beschränken. Wenn die Spieler beschreiben, was ihre Charaktere verstört oder abstoßt, kannst du bedrohliche Begegnungen noch wirksamer gestalten. Beachte in allen Fällen interessante Charakterdetails, die dir deine Spieler mitteilen, und notiere sie im Kampagnentagebuch. Sie können dir in späteren Abenteuern als Inspirationen dienen.

DAS UNGLAUBLICHE WÜRDIGEN

Abenteurer sind von Haus aus bemerkenswert. Schon auf der 1. Stufe vollbringen sie wundersame Taten und haben Eigenschaften, die sie von gewöhnlichen Leuten unterscheiden. Verstärke dies in deinem Spiel. Es ist nicht nötig, dass NSC die Charaktere verehren, doch deren Ruf als Helden, Problemlöser oder Wunderwirker sollte frühzeitig zementiert werden und sich im Verlauf der Kampagne weiterentwickeln.

Suche bei jeder Sitzung nach Gelegenheiten, die Charaktere zu den Stars der Geschichte zu machen, und versuche, mindestens eine der folgenden Fragen zu beantworten:

- Warum sind die Charaktere die idealen Problemlöser?
- Inwiefern kommen die Talente der Charaktere im Abenteuer zur Geltung?
- Welche Geschichten wissen NSC von den bisherigen Heldentaten der Charaktere zu berichten?
- Wie könnte ein NSC die Fähigkeiten eines Charakters kommentieren oder anerkennen, dass sie besonders sind?

PAUSENEPISODEN

Es ist einfach, sich in einer Geschichte mit dramatischen Risiken zu verlieren, in der die Charaktere gegen immer größere Bedrohungen kämpfen. Dennoch solltest du den Charakteren alle drei bis fünf Stufen mindestens einmal eine Pause gönnen – in Form einer gemächlichen Sitzung oder eines Abenteuers, das nichts mit dem übergreifenden Plot oder größeren Gefahren zu tun hat.

Eine Pausenepisode kann den Charakteren Gelegenheit geben, über die Ereignisse der laufenden Kampagne nachzudenken, die Feinheiten der Welt zu erkunden und die Beziehungen zwischen ihnen in entspannter Atmosphäre zu vertiefen. Gib der Gruppe eine Atempause, notiere dir Entwicklungen, die du später ins Rampenlicht rücken willst, und fahre erst dann mit dem Abenteuer fort.

Erwäge folgende Ideen für eine Pausenepisode:

Bastionen-Episode: Die Charaktere legen eine Abenteuerpause ein und kümmern sich um ihre Bastionen (siehe Kapitel 8). Dabei führen die Spieler mindestens einen Bastionszug aus und beschreiben, was geschieht.

Besonderes-Ereignis-Episode: Die Charaktere werden zu einem Sportereignis, einer Feier, einem schicken Dinner oder zu einem Ball eingeladen.

Einkauf-Episode: Ein befreundeter NSC bittet die Charaktere, Einkäufe für jemandes Geburtstag zu erledigen.

Jahrmarkt-Episode: Ein Jahrmarkt lockt die Charaktere mit magischen Attraktionen, Spielen und Preisen. Der Hexenlichtjahrmarkt in *Die Wildnis jenseits des Hexenlichts* ist ein gutes Beispiel für einen Jahrmarkt.

Kreaturen-Comedy: Die Charaktere begegnen Monstern mit komödiantischem Aspekt – Flumphs, Pixies, Feendrachen oder geschwätzige Mimiks – in einer Situation, die zu Streichen und Humor statt zu Kampf einlädt.

Urlaub-Episode: Die Charaktere entspannen sich an einem einsamen Strand, genießen den Luxus in einer edlen Villa, ziehen sich in ein stilles Kloster zurück oder verbringen ihre Stunden in heißen Quellen bei Feen.

Vermisstes-Haustier-Episode: Jemand vermisst sein Haustier. Die Charaktere müssen eine Siedlung durchsuchen und mit den Einwohnern Kontakt aufnehmen, um es zu finden.

ZEIT IN DER KAMPAGNE

Die meisten Konflikte in einer D&D-Kampagne ziehen sich in der realen Welt über Wochen oder Monate hin. Eine typische Kampagne kann innerhalb eines realen Jahres abgeschlossen werden, sofern du die Charaktere keine ausgedehnten Ruhepausen zwischen den Abenteuern einlegen lässt.

Wenn du das Vergehen von Tagen, Wochen und Monaten nicht nachverfolgen willst, kannst du die Zeit stattdessen anhand von Jahreszeiten und saisonalen Festen messen. Die Antwort auf die Frage „Wann findet dieses Abenteuer statt?“ kann einfach „im Winter“ oder „beim Herbstfest“ lauten.

ZEITLICHE EREIGNISSE

Außergewöhnliche Ereignisse zu bestimmten Jahreszeiten können großartige Abenteuergelegenheiten darstellen. Vielleicht erscheint auf einem bestimmten Berg zu jeder Wintersonnenwende ein geisterhaftes Schloss, oder jeder dreizehnte Vollmond ist tiefrot und versetzt Werwölfe in besonders blutige Raserei. Ein Komet könnte am Himmel erscheinen und alle möglichen bedeutsamen Ereignisse ankündigen. Auch religiöse Feste können als Gelegenheiten dienen, ein Abenteuer zu beginnen, vor allem dann, wenn die Götter selbst beteiligt sind.

EINE KAMPAGNE BEENDEN

Am Ende einer Kampagne sollte der letzte große Konflikt abgeschlossen werden, und die meisten Handlungsstränge vom Anfang und der Mitte der Kampagne sollten verknüpft sein. (Es ist in Ordnung, ein paar Enden offen zu lassen, die die Charaktere in der nächsten Kampagne erkunden können.) Die Kampagne muss nicht alle Charaktere bis auf die 20. Stufe bringen, um zufriedenstellend zu sein. Schließe sie ab, wann immer die Geschichte ihr natürliches Ende erreicht.

Gib den Charakteren am Ende der Kampagne Zeit, ihre persönlichen Ziele abzuschließen. Ihre Geschichten müssen ebenso befriedigend enden wie die Kampagnengeschichte. Idealerweise werden einige individuelle Ziele der Charaktere im letzten Abenteuer erreicht. Gib Charakteren mit unerreichten Zielen die Chance, diese bis zum definitiven Ende der Kampagne abzuschließen.

Ist die Kampagne vorbei, so kann eine neue beginnen. Wenn du mit derselben Spielergruppe in derselben Kampagnenwelt eine neue Kampagne beginnen willst, kannst du die Aktionen ihrer vorigen Charaktere als Grundlage für Legenden nutzen, um die Spieler stärker in die neue Kampagne zu involvieren. Lass die neuen Charaktere erleben, wie die Welt sich durch die Aktionen oder Errungenschaften der alten Charaktere verändert hat. Unterm Strich ist die nächste Kampagne jedoch eine neue Geschichte mit neuen Protagonisten. Diese sollten sich das Rampenlicht nicht mit den Helden vergangener Tage teilen müssen.

FRÜHZEITIGES ENDE DER KAMPAGNE

Es kann sein, dass dir die Ideen für deine Kampagne ausgehen oder sie so auf Abwege gerät, dass du nicht weißt, wie du sie zu einem befriedigenden Abschluss bringen sollst. Vielleicht findest du sie einfach nicht mehr packend oder du bist so mit deinen Ideen für eine neue Kampagne beschäftigt, dass du dich nicht mehr auf die aktuelle konzentrieren kannst. In solchen Fällen könnte ein frühzeitiges Ende der aktuellen Kampagne gekommen sein.

Wenn du eine Kampagne beenden willst, solltest du mit deinen Spielern darüber reden. Wenn du das Spiel nicht mehr packend findest, geht es ihnen wahrscheinlich ähnlich, und du kannst die Kampagne zu jedermanns Zufriedenheit ändern oder beenden. Erwäge die folgenden Möglichkeiten:

Spieler-Input: Wenn du keine Ideen mehr für deine Kampagne hast, steuern deine Spieler vielleicht nur allzu gerne welche bei. Finde heraus, was sie gerne erleben würden, sofern die Kampagne weitergeht. Womöglich geben sie dir all die Inspiration, die du brauchst!

SL wechseln: Einer deiner Spieler könnte so viele Ideen zum weiteren Kampagnenverlauf haben, dass er bereit ist, die Rolle des SL zu übernehmen. Du kannst entweder den Charakter des Spielers übernehmen oder einen eigenen erstellen. Lass deine Pläne für die Entwicklung der Geschichte los und übergib dem neuen SL die kreative Kontrolle.

Charaktere transportieren: Wenn du oder ein anderer SL beschließt, eine Kampagne in einer neuen Kampagnenwelt zu beginnen, die Spieler jedoch keine neuen Charaktere erstellen wollen, könnten die Charaktere durch ein Portal in die neue Welt gelangen.

Großes Finale arrangieren: Manchmal ist es das Richtige, eine Kampagne enden zu lassen. Suche nach Möglichkeiten für ein würdiges Finale, selbst wenn es früher als geplant stattfindet. Sieh dein Kampagnentagebuch durch – vielleicht gibt es vergessene Elemente, die sich für einen letzten Auftritt eignen.

GREYHAWK



REYHAWK IST EINE D&D-KAMPAGNENWELT, die du als Kulisse für deine Kampagne oder als Referenzmodell zum Erstellen deiner eigenen Kampagnenwelt verwenden kannst.

Im Folgenden werden wichtige Aspekte von Greyhawk beschrieben, die du nach Belieben übernehmen, erweitern oder verändern kannst.

Greyhawk wurde von Gary Gygax erdacht, einem der ursprünglichen Schöpfer des D&D-Spiels. Viele der frühesten D&D-Abenteuer wurden von Gary in dieser selbstgemachten Kampagnenwelt angesiedelt. Die hier vorgestellte Version von Greyhawk basiert weitgehend auf dem Ortslexikon *The World of Greyhawk*, das 1980 veröffentlicht wurde.

WICHTIGE NAMEN

Im Folgenden werden einige wichtige Namen definiert:

Oerde („Orde“ oder „Örde“) ist die Welt von Greyhawk. Sie hat vier Kontinente, vier Ozeane und jede Menge Inseln und Meere.

Oerik („Orick“ oder „Örick“) ist einer der Kontinente von Oerde.

Ost-Oerik ist die riesige Region, die in diesem Kapitel erkundet wird. Dies ist die Heimat vieler mächtiger Nationen und einiger der berühmtesten Gewölbe und Abenteurer des D&D-Spiels.

Die Flanaess („Flahnayess“ oder „Flaynays“) ist ein anderer Name für Ost-Oerik. Er bedeutet „Land der Flannae“. Die ursprünglichen menschlichen Siedler und ihre Nachfahren sind als Flannae bekannt.

Greyhawk ist eine unabhängige Stadt in Ost-Oerik, die zahlreiche Abenteurer anzieht. Außerdem fungiert „Greyhawk“ auch als Name der Kampagnenwelt.

POSTERKARTE

Zu diesem Regelbuch gehört eine Posterkarte mit den Landen von Ost-Oerik auf der einen Seite (jedes Hexfeld auf der Karte entspricht 48 Kilometern) und der Freien Stadt Greyhawk auf der anderen. Diese Orte werden in den Abschnitten „Freie Stadt Greyhawk“ und „Ortslexikon Greyhawk“ weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben.

GREYHAWK ALS KULISSE

Wir schreiben das Jahr 576 AJ (Allgemeines Jahr). In Ost-Oerik ist das Böse auf dem Vormarsch. Wenn nicht irgendetwas geschieht, um die wachsende Bedrohung zu bannen, wird Ost-Oerik an Tyrannen, böse Drachen und Monsterhorden fallen. Es sind Helden gefragt, um den Leuten in der Flanaess neue Hoffnung zu bringen. Selbst wenn sie beim Versuch sterben, die Region zu retten, werden die Legenden ihrer Heldentaten weiterleben!

Abenteuergruppen aus der Freien Stadt Greyhawk und anderen Siedlungen ziehen durch die weite Wildnis von Ost-Oerik. Sie töten Monster und erkunden Gewölbe, um magische Gegenstände zu finden, mit denen sie ihre Heimat verteidigen und den Kampf zu ihren Gegnern tragen können.

KONFLIKTE IN GREYHAWK

Du kannst Greyhawk zwar problemlos an jedes D&D-Abenteuer anpassen, das du leiten möchtest, doch zur Standard-Kampagnenwelt gehören Konflikte mit drei größeren feindseligen Gruppen: chromatische Drachen, Kulte des Elementaren Bösen sowie Iuz und seine Anhänger. Du kannst mindestens einen dieser Konflikte durch einen selbst erdachten oder einen aus dem Abschnitt „Formen der Fantasy“ weiter vorne in diesem Kapitel ersetzen.

Wenn du diese Konflikte verwendest, suche nach Gelegenheiten in deinem Abenteuer, Kreaturen in den Diensten von einer der drei bösen Gruppen einzuführen. Gib diesen Bösewichten Ziele, die ihre Handlanger in Konflikt mit den Spielercharakteren bringen.

Die drei Hauptkonflikte und die Ziele der bösen Gruppen werden nachfolgend beschrieben.

CHROMATISCHE DRACHEN

In der Wildnis von Ost-Oerik leben böse chromatische Drachen. Sie wurden jahrelang durch Abenteurer in Schach gehalten, manchmal mithilfe der freundlichen metallischen Drachen. In letzter Zeit werden die chromatischen Drachen jedoch immer rastloser, und in ihren Träumen hält das Gewisper Tiamats wider, die in den Neun Höllen gefangen sitzt. Die fünfköpfige Drachenkönigin glaubt, dass ihre Flucht unmittelbar bevorsteht, und sie befiehlt ihren Verwandten aus den Tiefen ihres Kerkers, die Welt Oerde für sie zu beanspruchen. Nur die Vorzüglichsten unter ihnen werden überleben und ihre Gespielen werden.

Ziele chromatischer Drachen: Ihre Horte befestigen, um ihre Schätze zu beschützen, in ganz Ost-Oerik zuschlagen und schlecht verteidigte Siedlungen plündern und Vieh stehlen, Tribute in Form von Nahrung oder Schätzen verlangen sowie territoriale Rivalen (drakonische oder andere) besiegen.

Handlungsbogen mit chromatischen Drachen: Der Konflikt zwischen Abenteurern und chromatischen Drachen könnte diesem allgemeinen Handlungsbogen folgen:

Stufen 1–4: Erwäge, diesen Konflikt einzuführen, wenn die Abenteurer die 3. oder 4. Stufe erreicht haben und einem aggressiven chromatischen Drachennestling begegnen. (Du kannst das Abenteuer „Der geflügelte Gott“ aus Kapitel 4 verwenden.)

Stufen 5–10: Die Abenteurer könnten einer Handvoll ehrgeiziger junger chromatischer Drachen begegnen, ohne etwas von einem größeren Konflikt zu ahnen.

Stufen 11–16: Allmählich wird klar, dass das Verhalten der ausgewachsenen Drachen, denen die Charaktere begegnen, nicht normal ist. Die Charaktere könnten von den Plänen eines Drachen erfahren, einen anderen Drachen zu schwächen oder zu stürzen. Sie könnten auch Gerüchte über die Drachenträume hören, Tiamat zu befreien.

Stufen 17–20: Der Konflikt erreicht seinen weltener-schütternden Abschluss, in dem uralte Drachen Nationen bedrohen und sich verheerende Schlachten mit ihresgleichen liefern. Die Kampagne könnte damit enden, dass Tiamat selbst in der Flanaess erscheint – vielleicht aus der Tiefenschlucht (siehe „Mysterien von Greyhawk“ in diesem Kapitel) oder aus dem See Nyr Dyv.

DAS ELEMENTARE BÖSE

Das Elementare Böse ist der Name für eine Vielzahl destruktiver extraplanarer Wesenheiten: Dämonenfürsten, böse Elementarprinzen und Ältesten-Gottheiten, die die Welt Oerde vor langer Zeit heimgesucht haben. Viele dieser Wesenheiten sind heute eingekerkert. Kulte und Monster wollen sie befreien und ihnen dienen. Nur die Abenteurer sind gerüstet, um diese bösartigen Wesenheiten daran zu hindern, aus ihren unterirdischen Gefängnissen zu entkommen.

Ziele des Elementaren Bösen: Nach einem Dämonenfürsten, Elementarprinzen oder einer Ältesten-Gottheit in einem Gewölbe suchen, eine Festung über dem Gewölbe oder in dessen Nähe bauen, andere Bewohner aus der Region vertreiben sowie einen besonderen magischen Gegenstand oder ein Ritual verwenden, um zu befreien, was immer im Gewölbe eingeschlossen ist.

Handlungsbogen mit dem Elementaren Bösen: Zwei veröffentlichte Abenteuer haben um das Elementare Böse zentrierte Handlungsbögen. Das Abenteuer *The Temple of Elemental Evil* (1985 veröffentlicht) ereignet sich in der Welt von Greyhawk in den Kron-Bergen zwischen Verbobonc und Celene. Es beginnt im bescheidenen Dorf Hommlet, wo die Charaktere entdecken, dass sich in nahen Ruinen Agenten des Elementaren Bösen eingerichtet haben und daran arbeiten, ihren großen Tempel wieder aufzubauen. Das übrige Abenteuer dreht sich darum, den verfallenen Tempel des Elementaren Bösen zu erkunden und mit den verschiedenen bösen Fraktionen und Kräften (einschließlich Agenten von Luz, siehe unten) darin zu kämpfen.



TIAMAT SELBST BRINGT EINE KAMPAGNE
ZUM DRAMATISCHEN ABSCHLUSS.

Prinzen der Apokalypse, inspiriert von *The Temple of Elemental Evil*, präsentiert einen alternativen Handlungsbogen für eine Kampagne rund um das Elementare Böse:

Stufen 1–4: Die Charaktere entdecken die finsternen Machenschaften von vier Elementarkulten.

Stufen 5–10: Die Charaktere schlagen bei den vier Hauptquartieren der bösen Kulte zu und untersuchen die Aktivitäten der Kulte in der umgebenden Region. Während die Charaktere gegen einen Kult in dessen Hauptquartier kämpfen, können die anderen drei Kulte weiterhin in der Nähe Chaos anrichten und die Charaktere zwingen, ihre Aufmerksamkeit aufzuteilen.

Stufen 11–16: Schließlich entdecken die Charaktere tief unter dem Tempel des Kults einen uralten Tempel des Auges des Elementar-Ältesten. Sie strengen sich an, den Schaden durch die Aktivitäten des Kults zu begrenzen und die Pläne der bösen Kult-Anführer zu vereiteln, ehe diese Anführer eine Apokalypse entfesseln.

Dieses Abenteuer spielt zwar in der Welt der Vergessenen Reiche, doch es enthält Notizen dazu, wie es sich nach Greyhawk oder in eine andere Kampagnenwelt übertragen lässt.

IUZ DER BÖSE

Nördlich der Freien Stadt Greyhawk fordert ein Halbgott namens Iuz jenen riesigen Landstrich zurück, den er einst bei seiner Einkerkierung unter Schloss Greyhawk durch den Erzmagier Zagig Yragerne verloren hat. Nun ist Iuz wieder frei und will die Königreiche, Gehöfte, Tempel und Außenposten seiner Rivalen zerstören. Zu diesem Zweck suchen seine Spione nach mächtigen Artefakten, mit deren Hilfe sie sich den Sieg sichern können, während böse Kreaturen in Iuz' Region entstehen und die benachbarten Reiche bedrohen. Die Abenteurer können die Pläne des Halbgotts durchkreuzen, indem sie böse Artefakte außerhalb seiner Reichweite halten und die bösen Kreaturen besiegen, die ihm dienen.

Ziele von Iuz: Loyale Schergen in Siedlungen in ganz Ost-Oerik installieren, Bibliotheken und Gewölbe nach Informationen über uralte mächtige Magie durchsuchen, Gewölbe nach verlorenen Artefakten und anderen magischen Gegenständen durchsuchen, solche Gegenstände beschaffen sowie Magie und Monster einsetzen, um Nationen von Rivalen zu erobern.

Handlungsbogen mit Iuz: Der Konflikt zwischen Abenteurern und Iuz könnte diesem allgemeinen Handlungsbogen folgen:

Stufen 1–4: Am Anfang ihrer Abenteuerkarriere könnten die Charaktere auf scheinbar gewöhnliche Schläger treffen, die in der Nähe der Freien Stadt Greyhawk Bergbaubetriebe stören (siehe „Jenseits der Stadtmauern“ in diesem Kapitel). Sie brauchen nicht lange, um herauszufinden, dass diese Schläger in Wahrheit Agenten eines größeren Bösewichts sind. Dessen Identität bleibt vorerst ein Geheimnis. Wenn du das Abenteuer „Schrecken in der Mine“ aus Kapitel 4 verwendest, könnten NSC, die mit den Charakteren sprechen, den Verdacht äußern, dass der Ärger in der Mine mit diesen Schlägern und ihren Machenschaften zusammenhängt.

Stufen 5–10: Du könntest das Abenteuer „Die Hörner der Bestie“ aus Kapitel 4 verwenden, um einen Scherben von Iuz einzuführen. Als die Charaktere von ihrer Expedition zurückkehren, haben sie unangenehme Begegnungen mit der Stadtwache von Greyhawk. Schließlich entdecken sie, dass deren Generalkapitän Sental Nurev von den Anführern Stoinks, eines kleinen Lehns in den Reichen der Banditenkönige, manipuliert wird. Als die Charaktere eine Expedition in dieses gefährliche Reich unternehmen, um die Anführer von Stoink zu konfrontieren und den gefangenen Bruder des Generalkapitäns zu befreien, finden sie heraus, dass die Schurken Agenten von Iuz sind.

Stufen 11–16: Iuz und die Gehörnte Gesellschaft fallen mit allen Kräften in die Schildlande ein, überwältigen deren Verteidigung und halten auf Furyondy zu. Die Charaktere könnten Abenteuer erleben, um Kräfte in der Umgebung zu sammeln und sie zu Furyondys Verteidigung einzusetzen oder Iuz entgegenzuwerfen.

Stufen 17–20: Schließlich entdecken die Charaktere, dass Iuz' Überfall nur eine Ablenkung von seinem eigentlichen Ziel war: Er will *Auge und Hand von Vecna* aus einem uralten Bergfried auf dem Quag-See beschaffen. Die Charaktere stellen Iuz am Seeufer und stehen womöglich vor einer schrecklichen Entscheidung: Werden sie Vecnas Macht einsetzen, um Iuz aufzuhalten, oder werden sie riskieren, dass Iuz diese furchtbare Macht gegen sie einsetzt?

DIE KAMPAGENWELT GREYHAWK

Der Planet Oerde befindet sich im Zentrum eines Wildall-Systems namens Grauall. (Weitere Informationen über das Wildall findest du in Kapitel 6). Oerde hat zwei Monde: Luna (groß und weiß, auch „die Herrin“ genannt) und Celene (kleiner und blau, auch „die Magd“ genannt). Im Grauall kreist die Sonne um Oerde, nicht umgekehrt.

Sie braucht 360 Tage, um Oerde einmal zu umrunden. Lunas Zyklen betragen jeweils 28 Tage, auf denen die Monate basieren, während Celene nur viermal im Jahr zum Vollmond wird. Dies ist Anlass für vier Mondfeste.

KALENDER DEINER WELT

Wie sieht der Kalender in deiner Kampagne aus? Je ähnlicher er dem Kalender ist, mit dem du und deine Spieler vertraut seid, desto einprägsamer und anwendungsfreundlicher ist er. Vertraute Namen für Monate und Wochentage verleihen deiner Kampagne eine wunderbare Einfachheit, die viele Spieler zu schätzen wissen. Kalender mit Zehn-Tage-Wochen oder Namen wie „Borntag“ und „Kaldeben“ hingegen sind für Spieler schwieriger zu merken, erinnern sie jedoch daran, dass sie sich in einer Fantasy-Welt befinden. Der Greyhawk-Kalender hat zwölf Monate und Sieben-Tage-Wochen wie der gregorianische Kalender, jedoch eigene Namen für Monate und Tage und überdies Feste, die nicht auf die Kalendermonate fallen, sodass eine fantastische Atmosphäre entstehen kann.

WOCHENTAGE

Sterntag (Samstag)	Sonntag (Sonntag)	Mondtag (Montag)	Göttertag (Dienstag)	Wassertag (Mittwoch)	Erdtag (Donnerstag)	Freitag (Freitag)
Tag der Anbetung				Tag der Ruhe		

MONATE UND FESTE

Das Standardjahr hat 360 Tage und besteht aus zwölf Monaten mit jeweils 28 Tagen – jeder Monat ist in vier siebentägige Wochen unterteilt. Es gibt vier sechstägige Mondfeste: Fest des Mangels, Fest des Wachstums, Fest der Reichlichkeit und Braufest. Das Fest des Mangels mitten im Winter gilt als Beginn des neuen Jahres. In der Abbildung sind die Monate und die Feste dargestellt, aus denen das Jahr besteht.

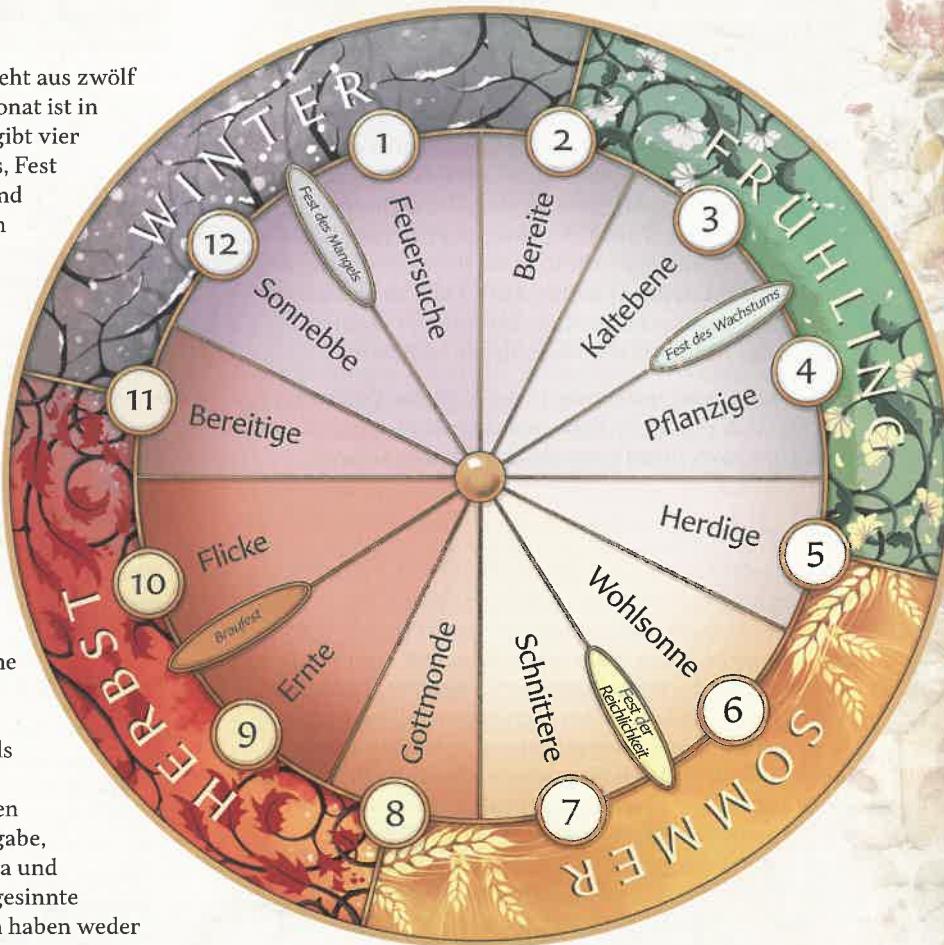
FRAKTIONEN UND ORGANISATIONEN

Es gibt nicht nur viele politische Institutionen und zahlreiche Tempel der verschiedenen Götter in der Flanaess, sondern auch diverse Organisationen, die ihre Ziele über die nationalen Grenzen hinaus verfolgen. Manche dieser Organisationen eignen sich im Rahmen einer Greyhawk-Kampagne als Schutzherrnen oder Verbündete der Abenteurer, andere eher als Bösewichte. Manche könnten die Abenteurer sogar als Mitglieder aufnehmen.

Orden des Hirschs: Die Ritter vom Orden des Hirschs hatten ursprünglich die Aufgabe, die Freiheit der Staaten Furyondy, Veluna und Hochvolk gegen Banditen und feindlich gesinnte Nachbarn zu verteidigen. Diese Nationen haben weder eine Zentralmacht noch militärische Kraft, daher haben die Ritter historisch als ihre erste Verteidigungslinie gegen vielfältige Gefahren fungiert. In jüngster Zeit haben sie gegen die zunehmende Bedrohung durch Luz und das Elementare Böse mobil gemacht und sind gezwungen, auch in benachbarten Reichen zu operieren, in denen diese Übel aktiv sind.

Ritter der Wache: Der Ritterorden der Wache ist als militärische Kraft entstanden, um die Lande Bissel, Großmark, Geoff und Keoland vor feindlich gesinnten Nachbarn im Norden und im Westen (vor allem Ket und die Ulakandar) zu schützen. Die Wache unterhält zwar Festungen an der Grenze zu Ket, doch die Verteidigung gegen Riesen und Drachen in den westlichen Bergen bindet den größten Teil ihrer Kräfte. Die Ritter der Wache haben sich einem Kodex der Askese und Disziplin verschworen. Sie trainieren hart und bis zur völligen Selbstverleugnung.

Scharlachroter Orden: Der Scharlachrote Orden ist ein Klosterorden suelischer Militärs. Seine Spione und Assassinen haben viele Höfe und Schlösser in der ganzen Flanaess infiltriert und sind jederzeit bereit zuzuschlagen. Der Anführer des Ordens ist ein anscheinend unsterbliches Wesen namens Korenth Zan,



das auch als Vater des Gehorsams bekannt ist. Gerüchten zufolge handelt es sich um einen suelischen Mönch, der schon durch Oerik gezogen ist, lange bevor der Regen des Farblosen Feuers das Imperium der Sueler zerstört hat. Andere behaupten, Korenth sei ein roter Drache – einstiger Gespiele Tiamats, nun in menschlicher Gestalt gefangen. Wie immer die Wahrheit lauten mag, der Vater des Gehorsams wird von allen verehrt, die dem Scharlachroten Orden ihr Leben verschrieben haben. Seine Ziele – und in Erweiterung auch die des Ordens – sind ein Mysterium, das einst das Machtgefüge von ganz Ost-Oerik durcheinanderwirbeln könnte.

Zirkel der Acht: Einige der größten Zauberwirker der Welt von Greyhawk bilden den Zirkel der Acht – eine Gruppe, die sich der Bewahrung des Gleichgewichts in der Welt verschrieben hat. Sie will verhindern, dass ein einzelnes Land, eine einzelne Fraktion oder eine andere organisierte Gruppe zu mächtig wird und andere unterwirft. Die Mitgliedschaft beim Zirkel der Acht ist geheim. Man weiß jedoch, dass Mordenkainen (als Strategie der Gruppe), Bigby, Jallarzi Sallavarian, Otiluke und Otto dazugehören.

ABENTEURER UND ORGANISATIONEN

Auf die Spielercharaktere zugeschnittene Fraktionen und Organisationen können die Abenteurer mit deiner Welt verbinden, indem sie Kontakte zu wichtigen NSC und eine klare Agenda über individuelle Interessen hinaus bieten. Verruchte Organisationen erzeugen hingegen eine ständige Gefahr, die über die Bedrohung durch einzelne Feinde hinausgeht.

Wenn einzelne Charaktere mit verschiedenen Fraktionen verbunden sind, kann dies zu interessanten Situationen am Spieltisch führen, sofern diese Fraktionen ähnliche Ziele verfolgen und nicht grundsätzlich gegeneinander arbeiten. Abenteurer, die verschiedene Fraktionen repräsentieren, könnten in Interessens- oder Prioritätenkonflikte geraten, während sie die gleichen Ziele verfolgen.

Abenteuerorganisationen sind außerdem eine gute Quelle für besondere Belohnungen über Erfahrungspunkte und Schätze hinaus. Zunehmendes Ansehen in einer Organisation könnte mit konkreten Vorteilen wie Zugriff auf Informationen, Ausrüstung, Magie und weitere Ressourcen einer Organisation verbunden sein. Unter „Ansehen“ in Kapitel 3 findest du Regeln, mit deren Hilfe du das Ansehen der Charaktere in Organisationen nachverfolgen kannst.

MAGIE IN GREYHAWK

In der Welt von Greyhawk ist Magie wie in den meisten D&D-Welten weit verbreitet, aber dennoch wundersam und manchmal furchteinflößend. Alle Leute wissen von ihrer Existenz, und die meisten haben sie irgendwann schon mal in Aktion gesehen. Magie durchdringt den Kosmos und durchfließt die uralten Besitztümer legendärer Helden, die mysteriösen Ruinen gefallener Imperien, von den Göttern berührte Wesen, Kreaturen von übernatürlicher Macht sowie Leute, welche die Geheimnisse des Multiversums studieren. Historien wie Lagerfeuergeschichten handeln oft von jenen, die über Magie gebieten.

Was normale Leute über Magie wissen, hängt davon ab, wo sie leben und ob sie jemanden kennen, der Magie wirkt. In entlegenen Dörfern hat man vielleicht seit Generationen keine echte Magie gesehen – abgesehen von den seltsamen Kräften jenes alten Einsiedlers, der in den Wäldern lebt, misstrauisch beäugt und nur flüsternd erwähnt wird.

In der Freien Stadt Greyhawk ist Magie hingegen so alltäglich, dass die Gilde der Zauberei sie unterrichtet und Zauberdienste anbietet. Ihr Ge- und Missbrauch ist durch umfangreiche Gesetzgebung geregelt. Das Gesetz behandelt magische Nötigung als schweres Verbrechen und bestraft jedes öffentliche Wirken von Magie, sofern es Personen oder Eigentum Schaden zufügen könnte.

MYSTERIEN VON GREYHAWK

Ost-Oerik ist ein Reich mit vielen Mysterien, von denen einige nachfolgend beschrieben werden.

Fledermaus-Leute von Hepmonaland: Hepmonaland ist durch die Tilva-Meerenge von Ost-Oerik getrennt. Nur wenige Leute in der Flanaess haben nennenswertes Wissen über diesen kleinen Kontinent. Wer die nördlichen Bereiche von Hepmonaland erkundet hat, berichtet über

dichte Regenwälder, schwere Tropenstürme, dampfende Feuchtgebiete und einen stinkenden Sumpf, Peliso-Sumpf genannt. Manchmal lassen sich Abenteurer von alten Ruinen, Grabstätten und Schreinen in den Regenwald von Hepmonaland locken. Die Bauwerke stammen von einer uralten Zivilisation fledermausartiger Humanoiden, deren Geschichte weithin vergessen ist.

Land des Schwarzen Eises: Wer sich weit in den Norden jenseits des Burneal-Waldes gewagt hat, berichtet von einem seltsamen Phänomen. Anstatt strahlend weißen Schnees und bläulich durchscheinenden Eises gibt es dort eine endlose Landschaft aus dunkelblauem, teils mit Schnee bedecktem Eis. Merkwürdige arktische Monster durchstreifen diese dunklen Eisfelder. Noch merkwürdiger ist, dass es jenseits des Eises eine blühende Landschaft geben soll, in der die Sonne niemals untergeht.

Reichtümer der Leuchtenden Wüste: Die Leuchtende Wüste ist durch die monsterverseuchten Berge der Abbor-Alz und dem passend benannten Mückenmoor von der Flanaess getrennt. Angeblich gibt es dort Kupfer, Silber, Gold und Edelsteine in rauen Mengen. Ihr harsches Klima, die wild wechselnden Temperaturen und die feindlich gesinnten Bewohner machen Erkundungen allerdings schwierig. Zahlreiche Expeditionen haben versucht, in die Leuchtende Wüste vorzudringen und an ihre Reichtümer zu gelangen – bisher ist noch keine zurückgekehrt.

Tiefenschlucht: Zwischen den Reichen der Banditenkönige und den Schildländern erstreckt sich eine fast 300 Kilometer lange Schlucht. Sie ist an den Enden gut 15 Kilometer, in der Mitte rund 50 Kilometer breit und hat eine Tiefe von fast zwei Kilometern. In dieser sogenannten Tiefenschlucht lebt mindestens ein blauer Drache, und in der Nähe ihres Grundes führen Tunnel ins Unterreich.

Verheerende Magie: Vor knapp tausend Jahren fand der Krieg zwischen dem baklunischen und dem suelischen Imperium ein schreckliches Ende. Die Bakluner lebten dort, wo heute die Trockensteppen liegen. Sie beschworen den Regen des Farblosen Feuers, der alles Lebendige verbrannte, das suelische Land einäscherete und das Staubmeer schuf. Die wenigen überlebenden Sueler wirkten aus Rache ihre eigene Magie, um das baklunische Land zu vernichten. Welche Magie hatte den Regen des Farblosen Feuers und die Beschorene Verwüstung bewirkt? Was, wenn solche Magie heute in die falschen Hände geriete?

Inmitten der Trockensteppen, wo sich einst der Sitz des baklunischen Imperiums befand, soll es noch einen angenehmen, fruchtbaren Bereich geben, den baklunische Nomaden durchstreifen. Die frühere suelische Hauptstadt im Herzen des Staubmeers ist hingegen eine windgepeitschte Einöde mit schrecklichen Staubstürmen, auf die Vulkanasche und Funken der nahen Höllenöfen niedergehen.

Weißfederberg: Direkt südlich der Tiefenschlucht liegt der ewig qualmende Weißfederberg, dem die Einwohner benachbarter Dörfer schon immer abergläubische Ehrfurcht entgegengebracht haben. Manche Leute reisen weit, um dieses Wunder der Natur zu betrachten. Dabei halten sie jedoch respektvollen Abstand, denn angeblich spuken dort Dämonen und Teufel. Das gelegentliche Verschwinden von Leuten, die sich zu nahe an den Rauch herangewagt haben, bestärkt diese Annahme.

GÖTTER VON GREYHAWK

Name und Beiname	Heimatebene	Typische Anhänger	Symbol
Beory, Herz von Oerde*	Materielle Ebene	Bauern, Hirten	Grüne Scheibe
Berei vom Herd	Bytopia	Familien, Bauern	Weizengarbe
Boccob der Unbarmherzige, Erzmagier der Götter*	Außenlande	Weise, Zauberwirker, Seher	Auge in einem Pentagramm
Celestian der Fernwanderer	Astralebene	Wanderer, Astronomen	Bogen aus sieben Sternen in einem Kreis
Cuthbert von der Keule	Arcadia	Praktische, ehrliche Leute	Kreis in der Mitte sternförmiger Linien
Ehlonna von den Wäldern	Bestienlande	Jäger, Wildbeuter	Einhorn-Horn
Erythnul der Viele	Pandämonium	Plünderer, Banditen, Berserker	Blutstropfen
Fharlanghn, Bewohner des Horizonts	Außenlande	Reisende	Kreis, von einer gekrümmten Horizontlinie gekreuzt
Heironeous der Unbesiegbare	Berg Celestia	Ritter, Soldaten	Blitz
Hextor, Geißel der Schlacht	Acheron	Soldaten, Tyrannen	Sechs nach unten weisende Pfeile in einem Fächer
Incabulos der Schwarze Reiter*	Hades	Nekromanten und Leute, die Krankheiten abwehren wollen	Reptilienauge in einer horizontalen Raute
Istus, Weber unseres Schicksals*	Mechanus	Seher, Ratgeber	Spindel mit drei Strängen
Iuz der Böse†	Materielle Ebene	Seine Untertanen und Verbündeten	Grinsender menschlicher Schädel
Kord der Raufbold	Ysgard	Athleten, Berserker	Speere und Streitkolben, die von einem Punkt ausgehen
Nerull der Schnitter*	Carceri	Mörder, Nekromanten	Schädel und Sense
Obad-Hai der Schalm	Außenlande	Jäger, Sammler, Einsiedler	Eichenblatt und Eichel
Olidammara der Lachende Schurke	Ysgard	Feiernde, Glücksspieler, Schelme	Lachende Maske
Pelor die Strahlende Sonne*	Elysium	Heiler, Barmherzige	Sonne
Pholtus vom Blendenden Licht	Arcadia	Richter, Anwälte, Schlichter	Silbersonne, teilweise von Sichelmond verdeckt
Ralishaz der Ungesuchte	Limbus	Glücksspieler	Drei Orakelknochen
Rao der Vermittler*	Berg Celestia	Vermittler, Weise, Wissenschaftler	Weißes Herz
Syrul der Eidbrecher	Gehenna	Lügner, Scharlatane, Verräter	Gespaltene Zunge
Tharizdun der Weltenfresser	Gefangen in einer Halbebene	Nihilistische Kultisten	Spiralrunе
Trithereon der Beschwörer	Arborea	Rebellen, Individualisten	Triskele
Ulaa die Geschmückte	Arcadia	Bergleute, Juweliere, Steinmetze	Berg mit Rubinherz
Vecna der Geflüsterte	Unbekannt	Nekromanten, Untote, Geheimnishüter und -jäger	Auge in linker Handfläche
Wee Jas die Hexe	Acheron	Zauberwirker, Ratgeber	Roter Schädel vor Feuerball

*Höherer Gott

†Halbgott

Der Weißfederberg wird in den *Geschichten aus dem Klaffenden Portal* beschrieben.

GÖTTER VON GREYHAWK

In der Tabelle „Götter von Greyhawk“ sind viele der beliebten Gottheiten aufgeführt, die in der Flanaess verehrt werden. Höhere Götter und Halbgötter sind als solche markiert. Die anderen sind geringere Götter. In der Flanaess werden noch viele weitere Gottheiten und Halbgötter verehrt, nicht nur die in der Tabelle aufgeführten. Manche Gottheiten von Greyhawk stammen zwar aus dieser Welt, beeinflussen jedoch noch größere Bereiche des Multiversums. Zwei von ihnen, Tharizdun und Vecna, sind in Anhang A beschrieben.

Die höheren Götter von Greyhawk mischen sich nur selten in die Ereignisse der Welt Oerde ein. Geringere Götter manifestieren sich hingegen häufiger in irgendeiner Form auf der materielle Ebene und interagieren mit ihren Anhängern. Cuthbert ist beispielsweise dafür bekannt, dass er sich gerne als Sterblicher tarnt – als verschmutzter Bauer, als Wanderer in braungrüner Robe oder als alter Tüftler. Unter den vielen Quasi-Gottheiten von Oerde ist Iuz besonders bekannt, ein Halbgott, der seine eigene Nation in der Flanaess regiert.

DIE FREIE STADT GREYHAWK

Viele Helden in spe werden von der Freien Stadt Greyhawk und ihren Versprechen von Abenteuern angezogen. Hier bieten sich zahllose Gelegenheiten, Gefahren zu überwinden und Reichtümer zu erlangen.

Die Stadt befindet sich am Ostufer des Selintan-Flusses. Dieser fließt vom Nyr Dyv, dem See der Unbekannten Tiefen, nach Süden bis zur Wollbucht und ist auf seiner gesamten Länge schiffbar.

Greyhawk war einst ein Knotenpunkt an der Grenze des Großkönigreichs Aerdy. Vor 78 Jahren erklärte die Stadt sich für unabhängig und beanspruchte das Selintan-Becken als Territorium. Seither stellen die zahlreichen Abenteurer, die zu den nahen Ruinen des Schlosses Greyhawk strömen, eine stete Einnahmequelle für die Stadt dar.

Wenn in diesem Abschnitt der Name einer Kreatur in **Fett** erscheint, findest du ihren Wertekasten im *Monsterhandbuch*. Ist die Gesinnung einer Kreatur nicht angegeben, so kannst du sie selbst festlegen.

STARTPUNKT

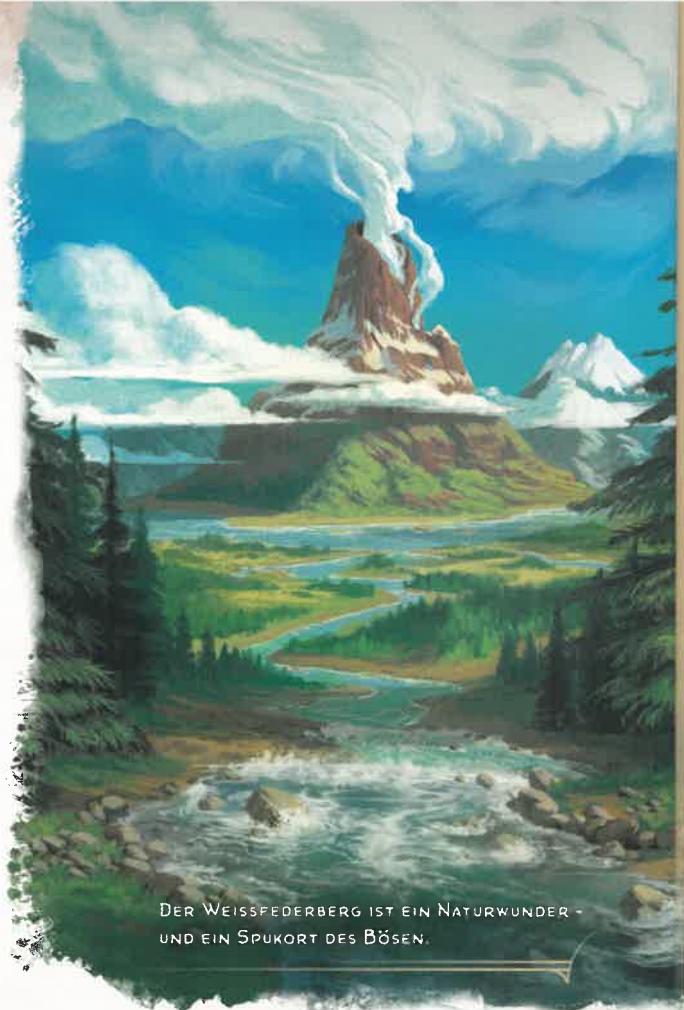
Die Stadt Greyhawk ist ein idealer Startpunkt für eine D&D-Kampagne. Dafür gibt es mehrere Gründe, die in den folgenden Abschnitten erläutert werden:

ABENTEUERIDEEN

Die Stadt ist voll von Gerüchten, lokalen Legenden und Missions-Auftraggebern, die die Charaktere in ihr nächstes Abenteuer leiten könnten. Die Beispielabenteuer in Kapitel 4 beginnen alle in der Freien Stadt Greyhawk.

ATTRAKTIONEN IN DER NÄHE

Nördlich der Stadt finden sich die Steinhügel, von denen es heißt, es gebe dort verborgene Gräfte und Gewölbe. Ebenfalls in der Nähe befinden sich ein Wald, ein Sumpf



und eine Wüste. Die Monster in diesen Bereichen sind eher schwach – ideal für Abenteurerneulinge, die sich erproben wollen.

FÜR BASTIONEN GEEIGNET

Es gibt diverse Orte inner- und außerhalb der Stadt, an denen Abenteurer Bastionen (siehe Kapitel 8) errichten können.

HANDELSZENTRUM

In den Geschäften und auf den Märkten der Stadt können Abenteurer ihre hart erkämpfte Beute versilbern und neue Ausrüstung kaufen.

LOKALER TRUBEL

Greyhawk hat einen für seine Größe untypischen Grenzort-Charakter. Die Einwohner sind handfest und rauflustig. Abenteurer, die nach Aufregung dürsten, müssen nicht lange suchen – die Stadt hat genügend Querulantien zu bieten.

SCHLÜSSELKONFLIKTE

Zwei der drei zentralen Konflikte der Greyhawk-Kampagnenwelt – die Bedrohungen durch das Elementare Böse und durch Iuz – sind Quelle starker Spannungen und zahlreicher Intrigen in der Freien Stadt Greyhawk. Der dritte Konflikt rund um böse Drachen ist eine lauernde Gefahr in der Nähe, vor allem im Nebelmoor, in den Bergen der Abbor-Alz und der Leuchtenden Wüste.

ZUFLUCHT

Die Stadt bietet eine Zuflucht, in der man rasten, sich heilen und Informationen oder magische Gegenstände beschaffen kann. Wer ferne Lande besuchen möchte, kann bei den Docks eine Schiffspassage buchen.

SO VERWENDEST DU DIE STADT

Eine lebendige Stadt wie Greyhawk kann in einer Kampagne folgende wichtige Funktionen erfüllen:

AKTIVITÄTEN IN DER STADT

Greyhawk ist ein idealer Ort für Aktivitäten, die das Abenteuerleben unterstützen. Hier gibt es zahllose Gelegenheiten zu sozialer Interaktion sowie Orte, an denen die Charaktere zwischen den Abenteuern rasten, ihr Gold ausgeben und sich mit Ausrüstung versorgen können.

HEIMATBASIS

Als Heimatbasis der Charaktere kann Greyhawk zwischen den Abenteuern als Ort zum Leben, Trainieren und Rasten dienen. Wie unter „So bleiben die Spieler am Ball“ in diesem Kapitel beschrieben, bietet Greyhawk nicht nur jede Menge Ressourcen, sondern auch potenzielle Freunde, Rivalen und Bösewichte. Verwende die in diesem Kapitel erwähnten Leute und Orte als Startpunkt, um die Verbindungen der Charaktere mit der Stadt auszustalten,

und arbeite mit deinen Spielern daran, diese Verbindungen weiterzuentwickeln. Wähle ein Stadtviertel (siehe „Stadtviertel“ unten) als Zentrum für die Charaktere und ihre Aktivitäten aus.

HINTERGRUNDVERBINDUNGEN

Verwende die Hintergründe der Charaktere, um diese mit Leuten und Orten in der Stadt zu verbinden.

Solche Verbindungen können den Spielern den Eindruck vermitteln, dass Greyhawk die Heimat ihrer Charaktere ist – oder rasch dazu werden wird. Ein Charakter, der in Greyhawk geboren und aufgewachsen ist, könnte eine der städtischen Berühmtheiten von klein auf kennen, während ein jüngst zugezogener Charakter einen gemeinsamen Freund mit dieser Berühmtheit haben oder ein Vorstellungsschreiben mit sich führen könnte, das ihn dieser Person empfiehlt. (Jeder im Abschnitt „Orte in der Stadt“ beschriebene Ort enthält mögliche Verbindungen für zwei Charakterhintergründe.)

STÄDTISCHE ABENTEUER

Eine Stadt ist mehr als ein Ort, an dem man zwischen den Abenteuern Zeit verbringen kann. Viele Abenteuer ereignen sich innerhalb der Stadtmauern. Von Werratten in der Kanalisation bis hin zu intriganten Bürokraten in den Hallen der Macht lauern an jeder Ecke Gefahren.



HINTER DEN BELEBTTEN DOCKS ERHEBT SICH DIE FREIE STADT GREYHAWK.

ÜBERSICHT ÜBER DIE STADT

Mach die Stadt ruhig zu deinem eigenen Kunstwerk. Ein paar wichtige Merkmale und Orte sind in den nächsten Abschnitten beschrieben, doch abgesehen von diesen kannst du die Stadt nach deinen Wünschen und denen deiner Spieler ausgestalten.

RELIGION

Die Stadt hat Tempel und Schreine, die verschiedenen Göttern geweiht sind. Religiöse Praktiken, die eindeutig böse sind, werden allerdings nicht toleriert. Wird eine Sekte des Bösen in der Stadt entdeckt, so wird ihr Besitz konfisziert, ihre Anführer werden hingerichtet und alle anderen Mitglieder auf Lebenszeit aus der Stadt verbannt.

In der Tabelle „Götter von Greyhawk“ findest du viele der Gottheiten, die von den Einwohnern der Freien Stadt verehrt werden.

STADTMAUERN

Eine neun Meter hohe Steinmauer windet sich wie eine Schlange um die Stadt. Zwei weitere Mauern, ebenso hoch wie die äußere Mauer, unterteilen die Stadt in drei große Bereiche. Die Mauerkrone sind über Aufzüge in den Torhäusern erreichbar. Außerdem befinden sich im unteren Bereich der Innenseite der Außenmauer im Abstand von 100 Metern geheime Fächer, die jeweils eine neun Meter lange Holzleiter enthalten. Alle Mitglieder der Stadtwache wissen, wo die Leitern sich befinden. Mit diesen können die Verteidiger der Stadt im Notfall rasch die Mauerbrüstungen erreichen.

Auf den Mauern sind Wachen postiert. Tagsüber besteht die Wache üblicherweise aus einem Wächter (**Wache**) je 90 Meter. Nachts wird die Wache vervierfacht: Je 45 Meter sind zwei Wächter postiert. Außerdem werden nachts Fackeln in 45-Meter-Abständen zwischen den Wachen auf der Mauer entzündet, sodass jede Wachstation in beiden Richtungen gut 20 Meter von einer Fackel entfernt ist.

STADTREGIERUNG

In der Freien Stadt Greyhawk regiert die sogenannte Leitende Oligarchie, ein Rat aus sechzehn gleichrangigen Herrschern. Dieser Rat wählt seinen Vorsitzenden, den Oberbürgermeister – dieses Amt wird derzeit von einem menschlichen **Meisterspion** (rechtschaffen neutral) namens Nero Gasgol bekleidet. Zu den Ratsmitgliedern gehören außerdem der Generalkapitän und die Vogtin der Stadtwache, einige Gildenmeister, Priester von Boccob und Rao, der Steuerkommissar sowie ein paar einflussreiche Magiewirker mit Verbindungen zu politisch aktiven Geheimgesellschaften. Mehrere Ratsmitglieder verfolgen kriminelle oder anderweitig verwerfliche Interessen, darunter Nero Gasgol selbst, der mithilfe einer berüchtigten Spielhölle zu Rang und Reichtum gekommen ist.

STADTTORE

Jedes Stadttor besteht aus einer eisenbeschlagenen hölzernen Doppeltür, die sich von innen verriegeln lässt. Die schweren Türen werden von einem massiven eisernen Fallgitter verstärkt. Durch dessen Stäbe könnte sich allenfalls ein sehr kleines Kind quetschen. Schon Halbwüchsige und ausgewachsene Halblinge sind zu groß. Die Fallgitter sind normalerweise auch dann geöffnet, wenn die Stadttore geschlossen sind.

Jedes Stadttor befindet sich in einem Torhaus und wird von einem Turmpaar. Die Turm spitzen und das Blockhaus dazwischen sind mit Schießscharten sowie Löchern versehen, durch welche kochendes Öl auf Angreifer gegossen werden kann. Jeder Torhaus-Turm kann von der Stadt aus über eine Tür in der Turmbasis und von der Mauerkrone aus über eine Tür in der Turmseite betreten werden. Die Türme enthalten drei Plattformen. Die unterste befindet sich jeweils auf Höhe der Mauerkrone. Auf diesen Plattformen können jeweils bis zu vierzig Bogenschützen unterkommen und von dort aus schießen.

Drei Stadttore sind normalerweise Tag und Nacht geöffnet: das Überlandstraßentor (der Hauptzugang zur Stadt), das Frachttor (das hauptsächlich von Händlern und Kaufleuten verwendet wird) und das Gartentor (eines der beiden inneren Tore der Stadt). Die übrigen Tore sind von der Abenddämmerung bis zum Morgengrauen geschlossen, und wer sie in dieser Zeit passieren will, braucht eine schriftliche Genehmigung des Oberbürgermeisters von Greyhawk oder des Generalkapitäns der Stadtwache – oder die eines Staatsoberhaupts. Führt die Person die Botschaft eines Staatsoberhaupts mit, so vergewissern sich die Wachen, dass der Reisende ungefährlich ist, ehe sie die Tore öffnen.

Wer durch ein geöffnetes Tor geht, wird weder nach seinem Anliegen gefragt noch aufgehalten oder abgewiesen, sofern er nicht als Flüchtiger erkannt wird. Karren und Wagen werden möglicherweise durchsucht, wenn sie den Verdacht der Wachen erregen. Die meisten Fahrzeuge werden jedoch ohne Inspektion durchgelassen. Die Wachen führen Buch darüber, wer und was die Tore passiert.

STADTWACHE

Die Stadtwache ist eine stehende Garnison aus etwa achthundert **Wachen** und **Veteranenkriegern**. Diese werden von **Magiern** der städtischen Gilde der Zauberei sowie von **Priestern** der örtlichen Tempel unterstützt.

Generalkapitän und Vogtin der Stadtwache sind in der Großen Zitadelle (siehe „Orte in der Stadt“) stationiert.

VERBRECHEN

In der Freien Stadt Greyhawk gibt es zahllose Diebe, Vandalen, Scharlatane und Schläger. Verbrechen werden in drei Kategorien unterteilt:

Geringfügige Verbrechen: Öffentliche Schlägereien ohne Waffen, Taschendiebstahl, Vandalismus und andere Vergehen, die Sachschäden bis zu 50 GM zur Folge haben, gelten als geringfügige Vergehen. Der Täter muss eine Geldstrafe von 2W10 GM zahlen oder als Wiedergutmachung arbeiten.

Mittelschwere Verbrechen: In die Kategorie mittelschwerer Verbrechen fallen bewaffnete Überfälle (nichttödliche Angriffe mit Waffen oder Schadenszaubern) sowie Eigentumsdelikte, die Sachschäden zwischen 50 und 250 GM zur Folge haben. Der Täter muss eine Geldstrafe von mindestens 100 GM zahlen und wird zu 1W6 Jahren Gefängnis verurteilt.

Schwere Verbrechen: Noch ernstere Vergehen – einschließlich Mord, Bestechung, Amtsanmaßung und magische Nötigung – gelten als schwere Verbrechen. Der Täter wird zu 2W10 Jahren Gefängnis, zu dauerhaftem Exil oder zum Tod verurteilt. Ein Stadtmagistrat entscheidet, welche Strafe angemessen ist.



STADTVIERTEL

Die Freie Stadt Greyhawk wird durch zwei innere Mauern, die von Osten nach Westen verlaufen, in drei Hauptabschnitte unterteilt. Im nördlichen Abschnitt befinden sich das Hohe Viertel und das Gartenviertel. Hier residieren die betuchtesten Einwohner der Stadt. Im mittleren Abschnitt liegen das Flussviertel, Amtsburg, das Handwerksviertel und das Fremdenviertel. Der südliche Abschnitt ist auch als Altstadt bekannt. Hier finden sich die ärmeren, raueren Gegenden der Stadt: das Elendsviertel und das Diebesviertel.

Im Folgenden werden die Stadtviertel kurz beschrieben:

Amtsburg: Amtsburg ist der Universitätsbezirk von Greyhawk mit Dutzenden Schulen und Hochschulen sowie den passenden Geschäftszweigen. In der Südostecke dieses Viertels säumen Tempel die passend benannte Straße der Tempel.

Diebesviertel: Die Gebäude im Diebesviertel sind etwas weniger baufällig als die im Elendsviertel, und die Leute hier sind nicht ganz so arm.

Elendsviertel: Das Elendsviertel ist mit seinen schäbigen Unterkünften und zahlreichen Verbrechen der ärmste und verzweifelteste Bereich innerhalb der Stadtmauern von Greyhawk.

Flussviertel: Das Flussviertel bietet Tavernen, Unterhaltungsmöglichkeiten und die Hafengegend am Selintan-Fluss außerhalb der Stadtmauer. Das Viertel ist als Handelszentrum der vielfältigste und multikulturellste Teil der Stadt.

Fremdenviertel: Das Fremdenviertel gehört zu den kulturell vielfältigsten Gegenden der Stadt, und hier findet man gute Unterkünfte und Lokale.

Gartenviertel: Das Gartenviertel ist eine extravagante Wohngegend wie das Hohe Viertel, doch die Herrenhäuser sind nicht ganz so verschnörkelt, die Anwesen nicht ganz so groß und das Viertel nicht ganz so protzig.

Handwerksviertel: Das Handwerksviertel wurde um einen großen Marktplatz herum errichtet. Hier leben und arbeiten die besten Handwerker und hier haben die städtischen Handwerkszünfte ihren Sitz.

Hohes Viertel: Paläste, Tempel, Herrenhäuser und Gärten prägen das Hohe Viertel. Hier gibt es extravagante Architektur und weitläufige Freiflächen.

ORTE IN DER STADT

Die hier beschriebenen Orte könnten als gute Startpunkte für deine Kampagne dienen. Verwende sie als Beispiele, wenn du neue Orte für dein Spiel ausgestaltest.

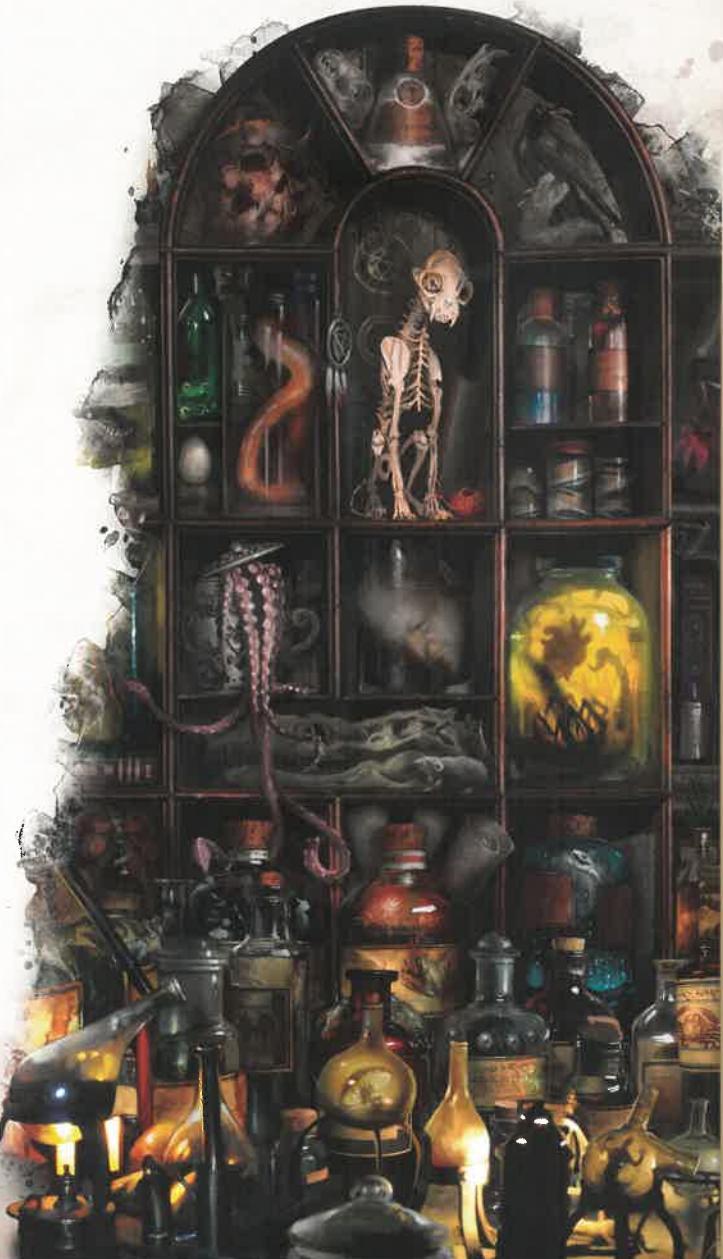
ARCANA AUS DER ERDE

Dieser pittoreske zweigeschossige Laden hat ein Schild mit einem weißbärtigen menschlichen Magier, der einen Stab mit einer Kupferkugel an der Spitze hält. In der Auslage sind verschiedene Tränke, Schriftrollen, Zauberstäbe und wundersame Kuriositäten zu besichtigen.

Im urigen Laden „Arcana aus der Erde“ in Amtsburg werden magische Gegenstände ge- und verkauft. Seine Türen und Fenster werden durch magischen Schutz vor Zerstörung bewahrt. Niemand kann den Laden ohne das Einverständnis des Inhabers Morley, der im Obergeschoss wohnt, auf magische Art betreten oder verlassen.

Morley ist ein **ausgewachsener Kupferdrache** (chaotisch gut), der seine Tage in der Gestalt eines redseligen, aufgeweckten, weißbärtigen menschlichen Magiers mit spitzem Hut, abgetragenen Gewändern und Schnabelschuhen verbringt. Nur wenige Leute in the Stadt – darunter Jallarzi Sallavarian und Otto, geschätzte lokale Mitglieder des Zirkels der Acht – wissen um Morleys wahre Gestalt.

Morley ist eine der „Geheimwaffen“ der Stadt und bereit, nötigenfalls Invasoren zurückzuschlagen oder eine Belagerung zu durchbrechen. Der Drache hat eine Schwäche für Abenteurer, die für das Gute ihr Leben aufs Spiel setzen. Gelegentlich verleiht er magische Gegenstände gratis an tapfere Helden, die sie sich nicht leisten können – unter der einzigen Bedingung, dass er die Gegenstände zurückhält, sobald sie nicht mehr gebraucht werden.



Charakterhintergründe: Abenteurer mit einem der Hintergründe Scharlatan oder Einsiedler könnte eine Verbindung mit dem Arcana aus der Erde haben, da Morley zahlreiche ungewöhnliche Interessen hat.

Gründe für einen Besuch: Die Abenteurer könnten den Arcana aus der Erde aus einem der folgenden Gründe aufsuchen:

Gratis leihen: Ein Wohltäter arrangiert, dass Morley den Charakteren einen magischen Gegenstand leiht, damit sie eine Mission erfüllen können. Morley verlangt, dass die Charaktere den Gegenstand später in makellosem Zustand zurückgeben.

Magische Gegenstände identifizieren: Morley kann den Zauber Identifizieren beliebig oft wirken. Für jedes Wirken des Zaubers nimmt er 50 GM.

Magische Gegenstände kaufen und verkaufen:

Morley kauft und verkauft magische Gegenstände zu Standardpreisen (siehe Kapitel 7). Er bewahrt zwar ein paar magische Gegenstände als Blickfang im Laden auf, doch sein Inventar befindet sich überwiegend in extradimensionalen Schatzkammern, auf die nur er zugreifen kann. Im Laden werden viele gewöhnliche, ungewöhnliche und seltene magische Gegenstände verkauft – hauptsächlich Ringe, Stäbe, Tränke, wundersame Gegenstände, Zauberstäbe und Zepter. Morley hat außerdem Zugriff auf ein paar sehr seltene und legendäre magische Gegenstände.

GASTHAUS ZUM HOHEN TURM

Dieses einladende Gasthaus liegt in der Nähe des Selintan-Flusses und ist mühelos an seinem hohen Turm zu erkennen, der oben spitz zuläuft wie der Hut eines exzentrischen Magiers. Die Kundschaft ist offensichtlich wohlhabend, doch das Gasthaus selbst ist durchaus nicht protzig.

Der Inhaber des Gasthauses zum Hohen Turm, Erlynn Gutfreund, ist eine zurückhaltende **Magierin** (rechtschaffen gut) mittleren Alters mit grauem Haar, hellblauen Augen, rundem Bauch und einer Brille mit Platingestell. Sie hatte selbst mit Abenteuern zu tun, ehe ihr klar wurde, dass sie für Gefahren nicht viel übrig hat und dass Sesshaftigkeit einen größeren Teil ihrer Berufung ausmacht. Nur wenige Gäste wissen von Erlynnns magischen Fähigkeiten, da sie vor Fremden nur selten Zauber wirkt.

Das Gasthaus zum Hohen Turm liegt im Gartenviertel. Es ist bei einigen der berühmtesten Magier der Stadt beliebt, darunter Otto und Jallarzi.

Charakterhintergründe: Abenteurer mit einem der Hintergründe Händler oder Adeliger könnten eine Verbindung mit dem Gasthaus zum Hohen Turm haben, da hier wichtige Leute verkehren.

Gründe für einen Besuch: Die Abenteurer könnten das Gasthaus zum Hohen Turm aus einem der folgenden Gründe aufsuchen:

Informationsquelle: Erlynn kennt alle lokale Gerüchte. Wenn sie den Abenteuerern vertraut, kann Erlynn sie an NSC vermitteln, die ihren Dienste gebrauchen können.

Unterkunft: Die Abenteurer benötigen eine Unterkunft, und der Hohe Turm bietet komfortable Quartiere, reichlich Wein und Bier sowie delikate Gerichte. Das Etablissement verfügt über sechs private Schlafkammern, die zu je 3 GM pro Nacht vermietet werden. Drei dieser Gästezimmer befinden sich im Turm auf jeweils einer eigenen Etage.

Zauberwirker. Die Abenteurer könnten mit einem mächtigen Zauberwirker zu tun haben, der sich im Gasthaus einquartiert hat.

GASTHAUS ZUM SCHWARZEN DRACHEN

Das dreistöckige, etwas heruntergekommene Gasthaus liegt im Herzen der Stadt. Über der Eingangstür hängt ein Schild mit dem grinsenden Antlitz eines schwarzen Drachen. Hinter dem Gasthaus befindet sich ein Stall.

Das Gasthaus zum Schwarzen Drachen in Amstburg bietet gutes Essen und erschwingliche Unterkünfte. Im Stall finden bis zu einem Dutzend Reittiere Platz.

Der Gastwirt Miklos Dare ist ein menschlicher **Veteranenkrieger** (chaotisch gut). Er erzählt mit Hingabe von seinen Heldentaten bei der Schlacht in den Emridy-Auen vor sieben Jahren, als Krieger aus der ganzen Mittleren Flanaess mit vereinten Kräften die Mächte des Bösen aus dem Tempel des Elementaren Bösen (siehe „Mittlere Flanaess“ in diesem Kapitel) vertrieben. Miklos ist ein liebenswerter, stolzer, rotbärtiger Bär von einem Mann, und er trägt eine Beinprothese. Seine freundschaftliche Rivalität mit Olaf und Sivan, den Inhabern des Gasthauses zum Silberdrachen, ist Stadtgespräch. Olaf und Sivan haben neulich einen Magier angeheuert, um Miklos' schwarzen Drachen auf dem Aushängeschild Säure sabbern zu lassen – sehr zum Verdruss der kommenden und gehenden Gäste. Miklos kann es kaum erwarten, es ihnen in gleicher Münze heimzuzahlen.

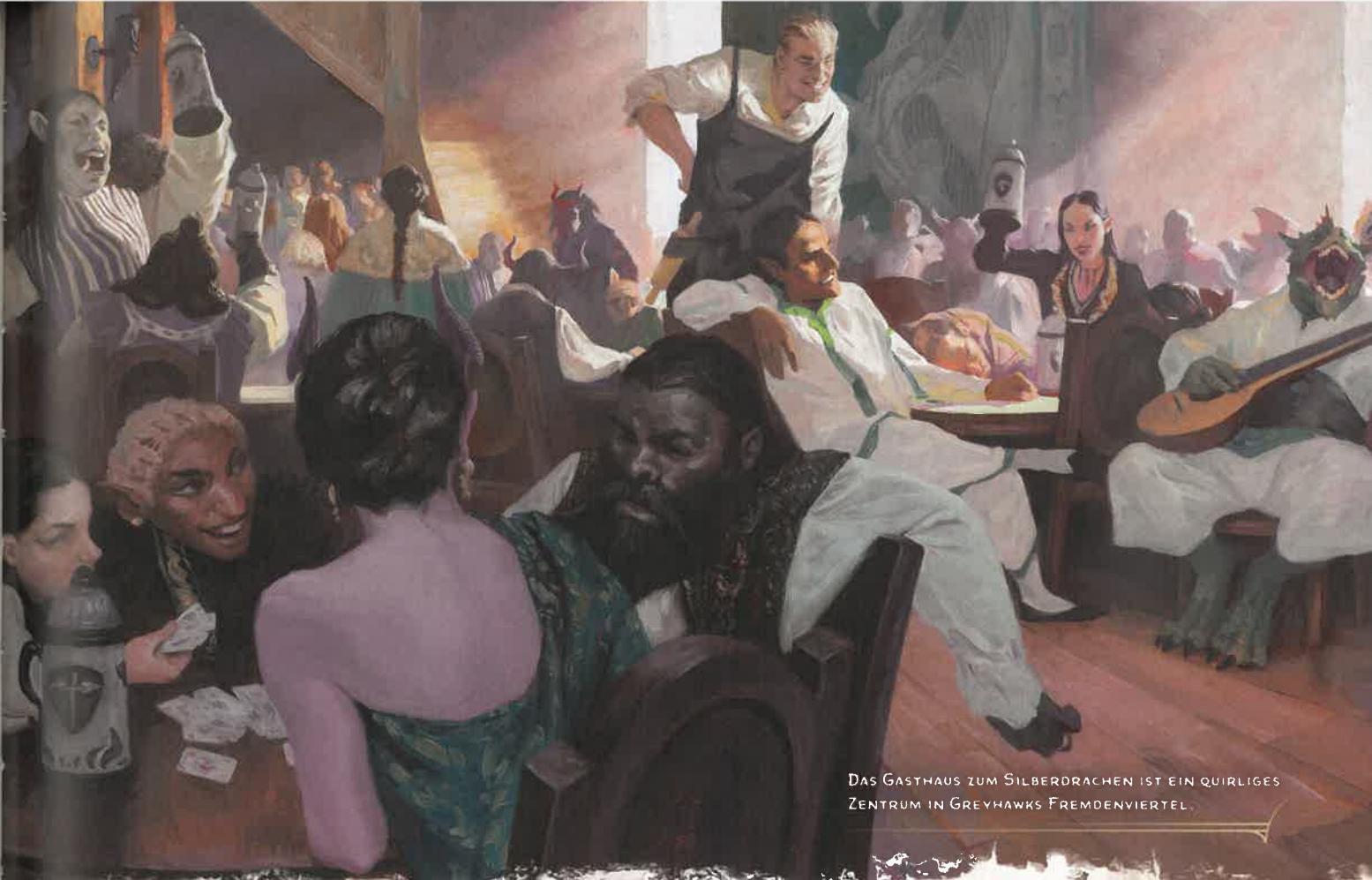
Charakterhintergründe: Ein Abenteurer mit dem Hintergrund Soldat könnte eine Verbindung mit Miklos haben, weil er beispielsweise ebenfalls an der Schlacht in den Emridy-Auen teilgenommen hat. Ein Charakter mit dem Hintergrund Reisender könnte wissen, dass Miklos ein großzügiger Mann ist, der Leuten in Not schon mal etwas zu Essen oder sogar eine Unterkunft spendiert.

Gründe für einen Besuch: Die Abenteurer könnten das Gasthaus zum Schwarzen Drachen aus einem der folgenden Gründe besuchen:

Informationsquelle: Wenn die Abenteurer Miklos Geschichten von seinen früheren Ruhmestaten erzählen lassen oder ihm Hilfe anbieten, seinen Rivalen einen Streich zu spielen, kann er ihnen neue Abenteuergelegenheiten eröffnen. Außerdem weiß er viel über die Natur des Elementaren Bösen.

Paradies für Lauscher: Im Schwarzen Drachen finden viele heimliche Treffen statt. Abenteurer, die private Gespräche belauschen, können verlockende Gerüchte erfahren und wertvolle Informationen erhalten.

Unterkunft: Der Schwarze Drache befindet sich in der Nähe des zentralen Marktplatzes der Stadt. Reisende haben die Wahl zwischen einem Gemeinschaftsraum für 2 SM pro Nacht und einem privaten Raum für 5 SM pro Nacht. Eine luxuriöse Suite kostet 2 GM pro Nacht.



DAS GASTHAUS ZUM SILBERDRACHEN IST EIN QUIRLIGES ZENTRUM IN GREYHAWKS FREMDEVIERTEL.

GASTHAUS ZUM SILBERDRACHEN

Dieses enorme mehrstöckige Gasthaus wird von einem Holzschild mit den Worten „Gasthaus zum Silberdrachen“ in schicker Silberschrift geziert. Das S ist wie ein Silberdrache geformt. Auf einem nüchterneren Schild neben der Eingangstür steht „Keine Metallrüstungen. Schilde und Waffen müssen an der Tür abgegeben werden.“

Das große Gasthaus zum Silberdrachen im Fremenviertel ist für Neuankömmlinge in der Stadt häufig der erste Anlaufpunkt. Die Preise sind moderat, die Portionen jedoch riesig. Auf der Karte stehen scharfe Bohnengerichte, Fischdelikatessen von der Wilden Küste sowie Reis- und Gemüsegerichte als Vorspeisen.

Waffen, die größer als Dolche sind, müssen ebenso wie Schilde am Eingang abgegeben werden. Leute in Metallrüstungen haben keinen Zutritt. Zwei Türsteher (**zähe Bosse**, neutral) stehen am Eingang und setzen diese Regel höflich, aber unerbittlich durch.

Das Gasthaus wird von den menschlichen Eheleuten Olaf Al-Azul (**Veteranenkrieger**, chaotisch gut) und Sivan Al-Azul (**Assassine**, chaotisch neutral) geführt. Sie sprechen mehrere Sprachen und greifen gerne auf Humor zurück, um für Stimmung zu sorgen und

Spannungen zu lösen. Olaf kann fast jeden Streit schlachten, ehe dieser zum Kampf wird – meist mit einer Getränkerunde für die Beteiligten. Sivan ist ruhig und in sich gekehrt, hat jedoch immer einen köstlichen Witz oder eine scharfe Bemerkung auf Lager.

Charakterhintergründe: Abenteurer mit einem der Hintergründe Handwerker oder Unterhaltungskünstler könnten beruflich mit dem Gasthaus zum Silberdrachen zu tun haben.

Gründe für einen Besuch: Die Abenteurer könnten das Gasthaus zum Silberdrachen aus einem der folgenden Gründe aufsuchen:

Sicherheit: Das Gasthaus zum Silberdrachen ist stolz darauf, Besuchern eine sichere Zuflucht zu bieten. Inhaber und Türsteher sind daran gewöhnt, ohne Hilfe der Stadtwache mit Ärger fertigzuwerden.

Treffen mit ausländischen Würdenträgern: Das Gasthaus zum Silberdrachen wird oft von ausländischen Würdenträgern aufgesucht, die Speisen und Unterkunft genießen. Charaktere, die Reisen in ferne Lande planen, könnten sich mit diesen geschätzten Gästen treffen.

Unterkunft: Der Silberdrache befindet sich zentral in der Stadt und bietet 24 Gästezimmer auf den oberen Etagen. Reisende haben die Wahl zwischen einem Gemeinschaftsraum für 1 SM pro Nacht, einem privaten Raum für 3 SM pro Nacht oder einer luxuriösen Suite für 1 GM pro Nacht.

GROSSE BIBLIOTHEK

Die Front dieses Gebäudes besteht aus schwungvollen Granitwänden und hohen Säulen. Eine breite Rampe führt zu einer massiven Doppeltür hinauf, die von steinernen Drachenstatuen flankiert wird. Drinnen ist es kühl und muffig.

Waffen und Rüstungen sind in der Großen Bibliothek nicht erlaubt. Wenn jemand in Rüstung oder mit einer sichtbar getragenen Waffe versucht, die Bibliothek zu betreten, oder wenn ein Dieb gesehen wird, wie er die Bibliothek mit mindestens einem gestohlenen Buch zu verlassen versucht, werden die steinernen Bronzedrachen beim Eingang lebendig und greifen an. Diese Statuen sind **Steingolems**.

Hier obliegt Abra Saghaast, einer barschen, aufbrausenden drachenblütigen Weisen, die Bibliotheksleitung. Die **Erzmagierin** (chaotisch gut) hat strahlend grüne Augen, und ihre bronzenfarbenen Schuppen haben einen aquamarinblauen Farbstich. Sie trägt üblicherweise eine Robe aus Flickwerk.

Abra sitzt in der Haupthalle hinter einem großen Schreibtisch. Sechs offene Torbögen führen aus der Haupthalle in die Flügel. Dort befinden sich die meisten Bücher der Bibliothek in Regalen. Sie dürfen von Besuchern kostenlos gelesen, jedoch nicht aus der Bibliothek entfernt werden. Die Bibliothek hat mehrere Weise und Schreiber unter Vertrag, die Bücher für sie schreiben – überwiegend zu aktuellen Angelegenheiten der Stadt.

Eine Eisentür führt zu einem Flur hinter dem Schreibtisch der Bibliotheksleiterin. Drei Schreiber (**Magier**) arbeiten hier und fungieren als Wächter, da sich neben ihren Schreibtischen drei verschlossene Eisentüren zu den Katakomben der Bibliothek befinden. Diese Türen sind mit dem Zauber **Arkane Schloss** versiegelt. Dahinter befinden sich Archive mit den wertvollsten und den skandalösesten Werken der Bibliothek. Bei den Tischen der Schreiber hängt jeweils eine Zugschnur durch ein Loch in der Decke. Wird an einer dieser Schnüre gezogen, so steigt eine Brieftaube aus einem Schlag über der Bibliothek auf. Diese Taube braucht eine Minute, um einen **Erzmagier** zu finden und zu alarmieren. Dieser teleportiert sich in die Haupthalle der Bibliothek, um herauszufinden, was los ist.

Charakterhintergründe: Abenteurer mit einem der Hintergründe Weiser oder Schreiber könnte eine Verbindung mit der Großen Bibliothek und der Bibliotheksleiterin haben.

Gründe für einen Besuch: Die Abenteurer könnten die Große Bibliothek aus einem der folgenden Gründe aufsuchen:

Forschung: Abenteurer, die nach einem bestimmten Buch oder nach Informationen zu einem bestimmten Thema suchen, könnten in der Bibliothek fündig werden.

Zauberbücher: Die Abenteurer müssen vielleicht eines der vielen Zauberbücher der Bibliothek stehlen und dazu einen ausgeklügelten Coup planen.

Zauberschriftrollen: Die Abenteurer könnten die Schreiber mit dem Abfassen einer **Zauberschriftrolle** mit einem Magierzauber des höchstens 5. Grades beauftragen. Im **Spielerhandbuch** erfährst du, wie viel Zeit zum Erstellen der Schriftrolle erforderlich ist. Die Schreiber berechnen das Doppelte des dort angegebenen Preises.

GROSSE ZITADELLE

Auf einer Anhöhe erhebt sich eine Festung mit vielen Türmen über alle Stadtviertel. Die rußigen Außenwände könnten eine Reinigung gut vertragen.

Das große Gebäude am nördlichen Ende des Hohen Viertels, von den Städtern einfach „die Zitadelle“ genannt, enthält die Kaserne der Stadtwache, das Büro des Generalkapitäns, die städtische Schatzkammer und eine große Waffenkammer für die Bürgerwehr. Hier befindet sich auch das Gefängnis, in dem die hartgesottensten Verbrecher der Stadt einsitzen.

Der Generalkapitän der Stadtwache ist Sental Nurev, ein hochgewachsener menschlicher **Veteranenkrieger** (neutral gut) mit sich lichtendem blonden Haar und Schnurrbart. Sental ist normalerweise unbestechlich, doch er steht unter großem Stress. Die Herrscher von Stoink, einem befestigten Dorf in den Reichen der Banditenkönige, halten seinen Bruder Sarek als Geisel, um Informationen zu Greyhawks Abwehr und zu lokalen Politikern vom Generalkapitän zu erpressen. Sental teilt diese Informationen einer menschlichen **Spionin** (chaotisch böse) mit, die unter dem falschen Namen Skanda Drond im Gasthaus zum Schwarzen Drachen weilt. Der Generalkapitän weiß nicht, dass die Banditenfürsten von Stoink Schergen von Luz sind, dessen Eroberungspläne sich auf die Freie Stadt Greyhawk und noch weit darüber hinaus erstrecken.

Die Stadtvochtin – welche nur dem Generalkapitän untersteht, die Wache verwaltet und zur Leitenden Oligarchie gehört – ist eine warmherzige **Priesterin** von Pelor namens Derider Fanshen (neutral gut). Sie ist nicht zuletzt wegen ihrer Freundlichkeit und ihres Heitalents sehr beliebt bei der Wache, und als ehemalige Abenteurerin hat sie ein offenes Ohr für die Bedürfnisse anderer Abenteurer. Von Sentals Zwangslage weiß sie nichts.

Charakterhintergründe: Abenteurer mit einem der Hintergründe Krimineller oder Wache könnte eine Verbindung mit der Großen Zitadelle haben, die auf einem vergangenen Zusammenstoß mit dem Gesetz oder Dienst an der Stadtwache beruht.

Gründe für einen Besuch: Die Abenteurer könnten die Große Zitadelle aus einem der folgenden Gründe aufsuchen:

Ein- oder Ausbruch: Die Abenteurer werden angeheuert, um in die Schatzkammer der Zitadelle einzubrechen oder jemanden aus dem Gefängnis zu befreien.

Verabredung: Die Abenteurer haben einen Termin bei Sental Nurev, weil sie einen verhafteten Gefährten befreien oder eine Gefahr für die Stadt melden wollen.

Verhaftung: Die Abenteurer werden wegen eines schändlichen Verbrechens ins Gefängnis der Zitadelle geworfen.

TEMPEL DES FERNEN HORIZONTS

Zwischen den grandioseren Tempeln der Stadt verborgen findet sich dieses bescheidene Haus der Anbetung mit Tonziegeldach, einem Glockenturm in der Ecke und gepflegten Gemüsegärten. Draußen warte hungrige und kranke Leute in kurzen Schlangen auf die Fürsorge der Priester.

Dieser Tempel befindet sich im Gartenviertel und ist dem Gott Fharlanghn gewidmet, der von Reisenden und Söldnern verehrt wird. Die Priester des Tempels bieten Bedürftigen Tag und Nacht Nahrung, Rast und Heilung. Für Gäste werden einige kleine Räume vorgehalten, und allen Besuchern stehen schlichte heiße Mahlzeiten zur Verfügung.

Charakterhintergründe: Abenteurer mit einem der Hintergründe Wegfinder oder Seemann könnte eine Verbindung mit dem Tempel haben, der Reisenden Unterstützung anbietet.

Gründe für einen Besuch: Die Abenteurer könnten den Tempel aus einem der folgenden Gründe aufsuchen:

Abenteurer gesucht: Die Priester verfolgen die Bedrohungen in der Region um die Stadt mit. Gerüchte über Drachenaktivitäten in den nahen Steinhügeln verfolgen sie besonders aufmerksam und heuern oft Abenteurer an, um den Gerüchten nachzugehen.

Heilung: Abenteurer können hier *Heiltränke* zu je 50 GM kaufen, und die Priester des Tempels haben täglich IW4 dieser Tränke auf Lager. Ferner haben sie die Zauber *Wunden heilen* und *Schwache Genesung* vorbereitet und wirken sie üblicherweise gratis. Falls die Abenteurer mächtigere Magie wie die Zauber *Vollständige Genesung* oder *Tote erwecken* wünschen, schicken die Priester sie zum Tempel der Strahlenden Sonne.

Kreis der Teleportation: Der dauerhafte Kreis der Teleportation im Tempel des Fernen Horizonts ist zwar nicht der einzige in der Stadt, doch ihn kann man am einfachsten erreichen. Die Priester gestatten in beiden Richtungen freien Zugang zum Kreis der Teleportation. Für 2.000 GM wirkt der Oberpriester den Zauber *Kreis der Teleportation*, um eine Verbindung zu einem anderen dauerhaften Kreis auf der materiellen Ebene herzustellen.

Sichere Reisen: Durch eine kleine Spende an den Tempel erhöhen Abenteurer ihre Chancen, wohlbehalten an ihr nächstes Ziel zu gelangen.

TEMPEL DER STRAHLENDEN SONNE

Dieser Tempel hat ein Kupferdach, und über dem doppeltürigen Eingang prangt ein goldenes Sonnensymbol. Tagsüber scheint das Sonnenlicht durch die hohen Fenster und lässt die goldenen Wandbehänge im Inneren erstrahlen.

Dieser Tempel mitten im Gartenviertel ist dem Gott Pelor geweiht. Er öffnet im Morgengrauen und schließt in der Abenddämmerung. In einem Heiligtum im Herzen des Tempels halten Priester tägliche Morgenriten sowie jeden Göttertag ganztägige Observanzen ab.

Sarana, die *Erzpriesterin* (neutral gut) des Tempels, ist eine menschliche Frau mittleren Alters. Sie trägt eine sonnenförmige Kopfbedeckung und Gewänder in Gelb und Gold. Nie hat jemand sie ohne ihren *Stab der Heilung* in der Öffentlichkeit gesehen. Sarana hat strohblondes Haar, grüne Augen und eine nachsichtige Natur.

Charakterhintergründe: Abenteurer mit dem Hintergrund Akolyth könnten im Tempel der Strahlenden Sonne gedient haben, während solche mit dem Hintergrund Bauer hier ihre Segen erheischen könnten.

Gründe für einen Besuch: Die Abenteurer könnten den Tempel aus einem der folgenden Gründe aufsuchen:

Dienst am Gemeinwohl: Der Tempel könnte die Abenteurer bitten, in der Stadt oder anderswo gute Taten zu vollbringen. Sarana ist besonders wachsam, was die Bedrohung durch das Elementare Böse angeht, da sie vor sieben Jahren an der Schlacht beim Tempel des Elementaren Bösen beteiligt war. Als Vergütung für ihre Dienste erhalten die Charaktere und ihre Gefährten 50 Prozent Rabatt auf die Waren des Tempels.

Heilung: Der Tempel verkauft *Zauberschriftrollen* der *Vollständigen Genesung* zu je 3.200 GM und *Zauberschriftrollen* mit dem Zauber *Fluch brechen* zu je 300 GM. Die Priester haben täglich IW3 Exemplare beider Schriftrollen auf Lager. Ferner haben sie die Zauber *Wunden heilen* und *Schwache Genesung* vorbereitet, die sie üblicherweise gratis wirken.

Tote erwecken: Die Erzpriesterin Sarana gehört zu den wenigen Leuten in der Freien Stadt Greyhawk, die den Zauber *Tote erwecken* wirken können. Sie braucht dazu allerdings einen Diamanten im Wert von 500 GM. Sarana kann einen Juwelier empfehlen, der Diamanten von ausreichendem Wert verkauft. Ehe sie einwilligt, einen Toten zu erwecken, wirkt Sarana den Zauber *Zone der Wahrheit* und stellt Fragen über den Toten, um sich zu vergewissern, dass niemand ins Leben zurückkehrt, der tot bleiben sollte.

DIE STADT GREYHAWK UND UMGEBUNG

- ◆ Freie Stadt
- Dorf
- Dorf (unterirdisch)
- Weiler
- Burg
- Turm
- Ruine
- Militärlager
- Brücke
- Straße
- Weg



JENSEITS DER STADTMAUERN

Die Karte „Freie Stadt Greyhawk und Umgebung“ zeigt die Lande um die Freie Stadt Greyhawk. Die Orte auf der Karte werden im Folgenden als mögliche Schauplätze für Abenteuer vorgestellt:

Bergbaudörfer: Schwarzstein, Funkelsee und Dampfquell sind kleine Bergbaudörfer, die von der Freien Stadt Greyhawk regiert und beschützt werden. Die Stadt entsendet häufig Abenteurer, um Bergleute wie Bergbauunternehmungen der Dörfer vor Bedrohungen zu bewahren. Zu diesen gehören in letzter Zeit auch Scherben von Iuz, welche die Wirtschaft der Stadt destabilisieren sollen.

Dampfquell: Siehe „Bergbaudörfer“ oben.

Eri-Dörfer: Die Dörfer Ober-Eri und Erikehr sind in erster Linie von Bauern bewohnt, die ihre Feldfrüchte überwiegend nach Greyhawk zum Verkauf schicken. Die beiden Dörfer werden von zwei bedeutenden Familien beherrscht, den Feinhochs und den Dörrwinns. Die gemeinsame Geschichte dieser Familien ist komplex und umfasst zahlreiche Fehden, aber auch viele Hochzeiten und ein gerüttelt Maß geringerer Affronts und Gefälligkeiten.

Funkelsee: Siehe „Bergbaudörfer“ oben.

Furtfried: In der ersten großen Biegung des Selintan-Flusses ermöglicht eine Fähre den Verkehr zwischen Greyhawk und den Regionen im Süden. Hier hat der Oberbürgermeister von Greyhawk den Furtfried errichten lassen, um die Furt vor Banditen zu beschützen.

Grossettgrottell: Dieses Netzwerk natürlicher Höhlen und künstlich geschaffener Tunnel ist die Heimat einer fleißigen Gemeinde gnomischer Bergarbeiter und Wildbeuter. Die Gnome handeln mit Edelsteinen und seltenen Pilzen, mit denen sie auch Hilfe bei der Abwehr von Monstern aus dem Unterreich bezahlen.

Kurioses Anwesen: Wie viele Anwesen in der Ebene von Greyhawk wurde auch das Kuriose Anwesen von einem vergessenen Kriegshelden aus uralten Zeiten erbaut. Vor einigen Jahren wurde es von den ehemaligen Abenteuer Sanjarah und Chetna Mohsin aus Ekbir gekauft. Die Mohsins brauen ein außergewöhnliches Bier, das sie Kurioses Alt nennen – daher der Name des Anwesens.

Moorfried: Dies ist der zweite der beiden neuen Bergfriede, die das Nebelmoor bewachen sollen. Von hier aus führt die Zwergenmarsch-Straße ostwärts nach Greysmere, einem Steinbrecherdorf, in dem zahlreiche Zwerge leben.

Nebelmoor: In diesem großen Sumpf liegen die halb versunkenen Ruinen einer uralten Stadt in ewigem Dunst. Sie werden von einer Familie schwarzer Drachen bewacht. Irrlichter locken ihre Beute zu den Ruinen, wo sie der Untergang erwartet.

Schloss Greyhawk: Reisende, die dem Selintan-Fluss von der Stadt aus westwärts folgen, gelangen zu einer Steinbrücke. Von dort aus müssen sie einige Kilometer nach Nordosten reisen, um die Ruinen von Schloss Greyhawk zu erreichen. Das Schloss wurde vom Erzmagier Zagig Yragerne errichtet. Seit seinem Ableben ist es verlassen, und die Ruinen (sowie das Gewölbe darunter, das sich über mehrere Ebenen erstreckt)

sind ein mächtiger Magnet für Abenteurer, die nach Reichtümern, Ruhm und magischer Macht streben. Es soll alle möglichen wundersamen Erscheinungen in den Ruinen geben, auch zahlreiche Portale zu anderen Ebenen.

Schwarzhold-Anwesen: Wie viele andere Anwesen und Bergfriede in der ganzen Ebene von Greyhawk wurde auch das Schwarzhold-Anwesen von einem hochdekorierten Kavalleriekommandanten gegründet. Die Schwarzhold-Stallungen sind die vorzüglichste Quelle für schnelle, zähe Schlachträsser in der ganzen Flanaess. Sie ziehen gewiefte Käufer aus Greyhawk und darüber hinaus an. Das Herrenhaus ist von Höfen, riesigen Weideflächen und einem Weiler mit Mühle, Taverne, Schmiede und Sattlerei umgeben.

Schwarzmauerfried: Dies ist einer von zwei neuen Bergfrieden, die das Nebelmoor bewachen sollen. Der stabile Steinturm mit Pferdepferch ist von einer Palisade umgeben. Im Bergfried sind Soldaten aus Greyhawk stationiert, die von dort aus am Nordrand des Sumpfes patrouillieren.

Schwarzstein: Siehe „Bergbaudörfer“ oben.

Selintan-Klamm: Der Selintan-Fluss fließt etwa 15 Kilometer weit durch hohe Klippen. Diese Klamm wird etwa 250 Meter über dem Fluss von einem steinernen Brückenbogen überspannt, der so gestaltet ist, dass er wie eine natürliche Erweiterung der Klippen wirkt. Dank dieser Brücke kann man problemlos zwischen Greyhawk und Grossettgrottell reisen. Die Gnomenarchitekten der Brücke haben jedoch eine Abwehrmaßnahme eingebaut: Irgendwo in der Brücke ist ein Eisendorn verborgen. Wenn er entfernt wird, stürzt die Brücke ein.

Steinbrücke: Eine kleine Garnison im Fort der Steinbrücke kontrolliert den Schiffsverkehr in Richtung Greyhawk.

Steinfurt: Eine Garnison von Soldaten aus Greyhawk wacht von den hohen Wehrgängen der Steinfurt aus über den südlichen Teil des Nyr Dyv. Das Fort beschützt außerdem eine Kiesgrube.

Steinhügel: In den Hügeln nördlich und östlich der Stadt liegen uralte Gräber und halb versunkene Ruinen verborgen, die Abenteurer, Banditen, Kultisten des Elementaren Bösen und Monster anziehen.

Tokelburg: Diese öde Ruine erhebt sich auf einem Felsvorsprung über dem Nyr Dyv. Sie ist überwiegend eine magische Totzone (siehe „Umgebungseffekte“ in Kapitel 3), und die Geheimnisse, die sie und ihre Gewölbe bergen mögen, werden von Monstern bewacht.

Ulmgau: Dieses idyllische Dörfchen mit ansehnlicher Halbling-Einwohnerschaft liegt am Ufer des Nyr Dyv. An den Kais drängen sich die Fischerboote. Die Dörfler heißen friedliche Besucher willkommen – besonders Abenteurer, die ihnen helfen können, Monster, Banditen und Kulte des Elementaren Bösen aus den Steinhügeln zu bekämpfen.

Zweifurt: Der Weiler Zweifurt mit seinen Gasthäusern, Schmieden und Händlern lebt vom Flusshandel. Auch Erz aus den Bergbaudörfern wird hier gehandelt, da es auf dem Fluss einfacher transportiert werden kann als auf dem Landweg.

ORTSLEXIKON GREYHAWK

Die Posterkarte in diesem Buch zeigt die gesamte Region der Flanaess mit der Freien Stadt Greyhawk im Zentrum. Wenn die Charaktere sich aus Stadt und Umland hinauswagen, kannst du die Karte und die Informationen auf diesen Seiten als Inspiration für eigene Abenteuer und Weltdetails nutzen.

DAS GESAMTBILD

Um das heutige Greyhawk (im Allgemeinen Jahr 576) zu verstehen, sind Kenntnisse über die Flanaess vor rund 200 Jahren hilfreich. Damals erstreckte sich das Großkönigreich Aerdy vom Großen Sumpf bis zu den Harken und vom Solnor-Ozean bis zu den Yatil- und den Lortmil-Bergen. Zwischen den Lortmil-Bergen und den Kristallnebeln lag das Königreich Keoland, das dem Imperialismus des Großkönigreichs nacheiferte. Westlich der Berge lagen die baklunischen Nationen – Überlebende der Beschworenen Verwüstung –, die sich bis heute nicht sehr verändert haben. Und im Norden waren die Nomadenstämme (die Chakyik, die Wegwiur und die Vagabunden in den Jagdgründen) und die Nordkönigreiche damals wie heute politisch unabhängig vom Süden.

Der Zusammenschluss der beiden südlichen Reiche im Verlauf der letzten beiden Jahrhunderte war für die heutige Flanaess besonders prägend. Zunächst erklärten die Provinzen Perrenland, Veluna und Furyondy – fernab vom Thron des Großkönigs in Rauxes – ihre Unabhängigkeit vom Großkönigreich. Als Nyrond zu ihnen stieß (356 AJ), war der langsame Zerfall des Großkönigreichs mit der fortdauernden Rebellion, die den östlichen Teil der Flanaess bis heute prägt, nicht mehr aufzuhalten.

Der Anfang von Aer dys Niedergang markierte zugleich die größte Ausdehnung des expansionistischen Keolands, das zu dieser Zeit von der Halbinsel Pomarj bis zu den Grenzen von Ket reichte. Rebellen in der Region Ulek wollten den kriegerischen Machenschaften des Königreichs mit der Hilfe von Celene ein Ende bereiten, und die Thronbesteigung von König Tavish IV (453 AJ) stellte in der royalen Politik einen dramatischen Wendepunkt dar. Die Staaten Yeomanry und Ulek erhielten Autonomie, die Großmark und Sterich wurden quasi-unabhängig (blieben aber der Krone treu), und die diversen Völker dieser Region leben seither wieder in relativem Frieden.

Mit diesem Gesamtbild kannst du dir die Flanaess jenseits der Freien Stadt Greyhawk in fünf großen Regionen vorstellen, jede davon mit zahllosen Abenteuermöglichkeiten, die auf ihre Entdeckung warten:

Alt-Keoland: Die ehemaligen Provinzen von Keoland kämpfen gegen böse Monster aus den westlichen Bergen, darunter Drachen und Riesen.

Mittlere Flanaess: Diverse Völker kämpfen gegen Iuz und die Kräfte des Elementaren Bösen.

Nördliche Flanaess: In der riesigen Wildnis voller Eingeborener kann man anhand der Umgebung und umherstreifender Drachen zeigen, aus welchem Holz man geschnitzt ist.

Östliche Flanaess: Die Überreste des Großkönigreichs kämpfen, um das Schicksal der Lande im übeln Griff des Großkönigs zu entscheiden.

Westliche Flanaess: Die baklunischen Völker und Nationen unterhalten komplexe politische Beziehungen.

LEBENDIGE GESCHICHTE

Greyhawk hat eine lange Geschichte von uralten Imperien und nicht ganz so alten Kriegen. Die einzigen relevanten Details dieser Geschichte sind jedoch diejenigen, die in deinem Abenteuer vorkommen. Markiere dir bedeutsame Details dieser Welt, um sie im Verlauf deines Abenteuers zu enthüllen. Du kannst die folgenden Techniken verwenden, um deinen Spielern geschichtliche Einzelheiten mitzuteilen:

Echos der Vergangenheit: Merkmale wie ein Krater in einer Bergflanke, eine gesichtslose Statue auf dem Marktplatz oder ein Feiertag zu Ehren eines lokalen Helden können als konkrete Berührungspunkte mit vergangenen Ereignissen dienen. Die Charaktere könnten erfahren, dass eine Ruine, die sie erkunden, ein Bauwerk war, das bei einer katastrophalen Schlacht oder einer Naturkatastrophe zerstört wurde.

Historische Aufzeichnungen: Schriftliche historische Details können überall in einem Abenteuer auftauchen: als Glyphen an alten Kerkerwänden, in Büchern von Bibliotheken, in Akten in einer königlichen Gruft, auf Wandteppichen mit bedeutsamen Ereignissen. Verwende solche Möglichkeiten, um wichtige Details zu vermitteln. Wenn die Medien umfangreich sind, fasse den Inhalt zusammen und konzentriere dich auf die Teile, die für die Geschichte am wichtigsten sind.

Wissenschaftliche Expertise: Charaktere mit Übung in den Fertigkeiten Arkane Kunde, Geschichte oder Religion können Quellen hilfreicher Informationen sein. Wenn es für eine Gruppe nützlich wäre, etwas über die Kampagnenwelt zu erfahren, fordere solche Charaktere zu einem Intelligenzwurf mit der entsprechenden Fertigkeit auf und teile dann relevante Details mit, sofern der Wurf dies zulässt.

Magische Fußnoten: Die Charaktere können mithilfe von Zaubern wie Kontakt zu anderen Ebenen, Mit Toten sprechen und Sagenkunde Informationen erhalten, während dir die Kontrolle über die Einzelheiten vorbehalten bleibt.

Primärquellen: Personifiziere die Vergangenheit durch einen tragischen Geist, einen außerweltlichen Wächter, eine künstliche Intelligenz, einen uralten Weisen oder ein anderes langlebiges Individuum. Solche NSC geben dir die Möglichkeit, relevante Informationen zu übermitteln und Fragen der Abenteurergruppe zu beantworten. Wenn die Charaktere ein wichtiges Detail verpassen, könnte ein NSC es auf Arten betonen, wie es mit Büchern und anderweitig gesammelten Fakten nicht möglich wäre.

Jede dieser Methoden ist nützlich, um ein paar Details zu entdecken. Du kannst sie kombinieren, um nuancierte Geschichten sowie den Eindruck zu vermitteln, dass die Charaktere es mit einer vielschichtigen und realistischen Geschichte zu tun haben.





UNTER DER SCHÖHEN OBERFLÄCHE DER
HÖLLENÖFEN LIEGEN ZAHLOSE ÜBEL VERBORGEN.

ALT-KEOLAND

Die Marken und Lehen zwischen den Lortmil-Bergen und dem höheren Gebirge im Westen sind durch ihre gemeinsame Geschichte als Teil des uralten Königreichs Keoland verbunden. Hier leben zahlreiche Völker vieler verschiedenen Spezies in relativem Frieden zusammen. Sogar die alte Fehde zwischen Keoland und dem Reich der Seefürsten könnte unter König Kimbertos Skotti, Keolands aktuellem Herrscher, zu einem Ende kommen. Die Region erfreut sich eines milden Klimas, ist jedoch zahlreichen Bedrohungen durch monströse Feinde ausgesetzt.

KULTUR IN ALT-KEOLAND

Alt-Keoland ist eine vielfältige Region der Flanaess, wo sich seit Jahrhunderten verschiedene Kulturen mischen. Die Keoländer lieben Gartenarbeiten, Familienbande und Geschichtenerzählen. Sie haben eine sehr erdverbundene Natur.

In Alt-Keoland werden lockere Hemden und Pluderhosen bevorzugt. Bei kaltem oder nasmem Wetter werden dicke Mäntel und robuste Stiefel getragen. Die Küche der Region bietet sowohl die Reis-, Kartoffel- und Fleischgerichte der Mittleren Flanaess als auch Gewürze aus dem Westen, sodass ganz besondere Aromen entstehen.

ALT-KEOLAND UND SEINE NACHBARN

Die lange Kette der Lortmil-Berge bildet eine natürliche Barriere zwischen Alt-Keoland und der Mittleren Flanaess. Hier gibt es einige der größten Edelstein- und Edelmetallvorkommen von Ost-Oerik. Die Menschen, Drachenblütigen, Zwerge, Gnome, Halblinge, Goblinoiden, Goliaths und Orks, die in diesen Bergen und deren Ausläufern leben, sind Untertanen der Reiche, die das Gebirge umgeben, doch sie tun sich oft zusammen, um mit größeren Bedrohungen beiderseits der Berge umzugehen.

ABENTEUER IN ALT-KEOLAND

Ein Grund für die guten Beziehungen zwischen den Nationen von Alt-Keoland ist die Gefahr durch Drachen, Riesen und andere Monster in der ganzen Region. Dadurch eignet sich diese Region besonders gut für Heroische-Fantasy-Kampagnen (siehe „Formen der Fantasy“ in diesem Kapitel). Zu den gefährlichsten Orten gehören die im Folgenden beschriebenen:

Binsenmoore: Hungrige schwarze Drachen, Otyugh und andere Monster lauern in den Binsenmooren.

Düsterwald: Der westliche Teil des Düsterwalds wird von zähen Elfen bewohnt. Der östliche Teil ist wild, und Monster streifen darin umher, auch grüne Drachen.

Grenzgipfel: Dieses unwirtliche Hochland beherbergt seltsame Monster. „Expedition to the Barrier Peaks“, ein Abenteuer in der Sammlung *Quests from the Infinite Staircase*, erkundet die Ursprünge dieser Monster.

ORTE IN ALT-KEOLAND

Ort	Regent	Beschreibung
Bissel, Mark	Markgraf Imran Rendulkar (Mensch)	Zankapfel von Keoland, Veluna und Ket
Geoff, Großherzogtum	Großherzogin Owena Schwarzdorn (Mensch)	Abgelegenes Lehen mit langer Geschichte von Kämpfen gegen Riesen in den nahen Bergen
Großmark	Kommandant Magnus Onyxbart (Zwerg)	Nomineller Vasall von Keoland und Verbündeter von Bissel – der Kommandant wird aus den Adelshäusern der Mark erwählt
Keoland, Königreich	König Kimbertos Skotti (Mensch)	Zentrum der Region Alt-Keoland, umgeben von Verbündeten, die dem keoländischen Monarchen Treue geschworen haben
Lortmil-Berge	–	Natürliche Grenze zwischen der Region Alt-Keoland und der Mittleren Flanaess
Reich der Seefürsten	Prinz Zygmund III. von Monmurg (Mensch)	Unabhängige Oligarchie von Seehändlern, von Seeräubern gegründet und heute eine mächtige Seestreitmacht
Sterich, Mark	Markgräfin Quercha Emonday (Mensch)	Nomineller Vasallenstaat von Keoland – seine Regentin ist eher wie eine Schwester denn wie eine Vasallin des keoländischen Königs
Tal des Magiers	Magier vom Tal (Identität unbekannt)	Abgelegenes Refugium eines uralten Erzmagiers, derzeitige Bewohner unbekannt
Ulek, Fürstentum	Prinzessin Olynn Corond (Zwergin)	Lehen mit bedeutender Flotte, seine Prinzessin genießt den Respekt vieler Zwerge über Ulek hinaus
Ulek, Grafschaft	Gräfin Lewenn Reichfeld (Mensch)	Ehemaliger Vasall von Keoland
Ulek, Herzogtum	Herzog Grenowin (Elf)	Ehemaliger Vasall von Keoland mit großer Elfenbevölkerung
Yeomanry	Landsassin Vyndi Himmelsspeer (Goliath)	Unabhängige Republik, von einem gewählten Grundherrn regiert

Höllenöfen: Die Höllenöfen sind ein vulkanisch aktiver Ausläufer der Kristallnebelberge. Hier gibt es Bedrohungen wie Feuerriesen und rote Drachen. Unter den Bergen liegen Labyrinthe mit Städten, Festungen und Tempeln, die mit dem Unterreich verbunden sind und fürchterlich Böses enthalten.

Joten: Hügelriesen, Mantikore und Lindwürmer aus den Joten bedrohen regelmäßig die Ruhe von Sterich und der Yeomanry.

Kristallnebelberge: Riesen, weiße Drachen und andere Monster steigen häufig von den Kristallnebelbergen nach Geoff und Sterich hinab, um zu fressen und zu plündern. Ein uralter Tunnel erstreckt sich vom westlichen Ende der Yeomanry ins Staubmeer und zieht viele Abenteurer an, die ihn auf ganzer Länge erforschen wollen.

MITTLERE FLANAESS

Nicht nur der fruchtbare Boden und das gemäßigte Klima der Region zwischen dem Nyr Dyv und den Yatil-Bergen, sondern auch der florierende Handel mit den östlichen, südlichen und westlichen Nachbarn machen diese Region so stark und wohlhabend.

DIE SCHLACHT IN DEN EMRIDY-AUEN

Vor sieben Jahren schlossen sich Ritter und Soldaten aus Furyondy, dem Erzbistum Veluna, der Grafschaft Verbobonc und dem Elfenkönigreich von Celene zu einer Allianz zusammen, um die bösen Horden zurückzuschlagen, die sich in den Auenlandschaften südlich des Velverdyva-Flusses zusammengerottet hatten.

Dieser Kampf – vermutlich der größte, den es in Ost-Oerik je gegeben hatte – ging als Schlacht in den Emridy-Auen in die Geschichtsbücher ein. Die Streitkräfte des Bösen wurden zerschlagen und ihre Überreste in die Gewölbe unter ihrer Festung zurückgedrängt, dem Tempel des Elementaren Bösen. Die Kräfte des Guten unter Befehl von Prinz Thrommel IV. von Furyondy belagerten den Tempel zwei Wochen lang, bis er fiel. Nur wenige der frevelhaften Anführer des Tempels entkamen, und man vermutet, dass sie für die anschließende Entführung des Prinzen verantwortlich waren.

Prinz Thrommel war mit Dame Jolene verlobt, einer Priesterin aus einer berühmten Adelsfamilie aus Veluna. Ihre Hochzeit hätte Furyondy und Veluna vereint. Der Kanonikus von Veluna hätte in geistlichen Angelegenheiten, der König von Furyondy in weltlichen Dingen regiert. Dieser Doppelstaat mit seinen mächtigen Elfenverbündeten in Celene hätte dem Bösen, das Ost-Oerik plagte, den Krieg erklären können. Doch das Verschwinden des Prinzen hat diese Pläne durchkreuzt.

DER AUFSTIEG VON IUZ

Iuz ist der Sprössling des Dämonenfürsten Graz'zt und der menschlichen Erzmagierin Iggwilv. Er hat lange Zeit die Lande von den Heulenden Hügeln bis zum Weistol-See beherrscht und seine Domäne nach sich selbst benannt. Diese Lande sind so verdorben und gefährlich, dass selbst die zähen Nomaden aus den Jagdgründen und die Wegwiur lieber durch die Kaltmoore ziehen, als Iuz' Reich auch nur zu streifen.



AN DEN HEILIGEN TAGEN
VON RAO FINDEN IN VELUNA
FREUDIGE PROZESIONEN
UND FEIERLICHKEITEN STATT.

Iuz' böse Herrschaft wurde von seiner fünfundsechzigjährigen Gefangenschaft im Kerker unter Burg Greyhawk unterbrochen. In seiner Abwesenheit blühten das Königreich Furyondy und dessen Verbündete auf. Das Land Iuz hingegen wurde von bösen Banditen und Monstern überrannt. Iuz wurde indessen zur Legende und sammelte neue Anhänger um sich, deren fatale Verehrung ihm die Macht eines Halbgottes gab.

Kaum, dass er wieder in Freiheit war, konnte er sein Land im Handumdrehen zurückgewinnen. Er schmiedete unsichere Allianzen mit den Anführern der Reiche der Banditenkönige und der Gehörnten Gesellschaft, die er durch Terror kontrollierte. Mit ihrer Hilfe will er seine Nachbarn zerstören und die Freie Stadt Greyhawk vernichten.

Seit der Wiederkehr von Iuz haben sich der nördliche Teil des Vesve-Waldes und der östliche Bereich der Heulenden Hügel mit Plünderern und Monstern gefüllt. Die Wegwiur kämpfen in den Heulenden Hügeln gegen die Kräfte von Iuz, während Späher und Truppen aus Furyondy sich mit den Verteidigern von Hochvolk zusammentun, um die bösen Bewohner des Vesve-Waldes zu vertreiben.

KULTUR IN DER MITTLEREN FLANAESS

Die Kultur der Mittleren Flanaess ist das Ergebnis der langjährigen Herrschaft des Großkönigreichs über die verschiedenen Völker in der Region. Diese Völker teilen im Großen und Ganzen die praktischen Werte harter Arbeit des Großkönigreichs und bauen eher auf Familie und lokale Gemeinschaft als auf die Macht von Nationen und Armeen. Im Gegensatz zur strengen Sozialhierarchie des Großkönigreichs halten sie es mit der Gleichheit und haben (mit Ausnahme der Domänen von Iuz und der Gehörnten Gesellschaft) für Möchtegern-Tyrannen und arroganten Adel nicht viel übrig. Die Monarchien von Furyondy und Celene mit ihren zahlreichen freien Städten und Bünden sind in der Praxis weitaus demokratischer als andere Regionen.

Die typische Kleidung in der Mittleren Flanaess besteht aus einer Tunika von variabler Länge, manchmal auch über engen Hosen getragen. Das Ensemble wird von Umhängen oder Mänteln vervollständigt, die oft mit Ovalen oder Rautenmustern versehen sind. Die Küche der Mittleren Flanaess wird von Reis und Kartoffeln dominiert, wozu Käse und gekochtes oder gebratenes Fleisch gereicht werden.

ORTE IN DER MITTLEREN FLANAESS

Ort	Regent	Beschreibung
Celene	Königin Yolande (Elfe)	Elfenmonarchie mit großer Gnomen- und Halblingbevölkerung
Dyvers (Freie Stadt)	Magisterin Thymantia Gortos (Aasimar)	Bedeutendes Hafen- und Handelszentrum mit mächtiger Flotte
Furyondy, Königreich	König Belvor IV. (Mensch)	Ehemalige Provinz des Großkönigreichs, die als eine der ersten ihre Unabhängigkeit erklärte
Gehörnte Gesellschaft	Neun Hierarchen (überwiegend Menschen und Hobgoblins)	Theokratie, beherrscht von Teufelsanbetern, die mit Iuz im Bunde sind, und unterstützt von Söldnern, die die tyrannische Herrschaft durchsetzen
Hochvolk (Freie Stadt)	Bürgermeisterin Talisyr (erscheint als Elfe)	Befestigte Stadt mit großer Elfenbevölkerung, der Bürgermeister ist ein ausgewachsener Silberdrache in Elfengestalt
Iuz	Iuz (Cambion-Halbgott)	Monsterbefallene, von Bosheit durchdrungene Domäne des dämonischen Diktators
Nyr Dyv	–	See der Unbekannten Tiefen, Heimat von Bootsbewohnern
Perrenland	Vorziechter Yrenda Schwartzen (Mensch)	Betont unabhängige Konföderation der Kanoniker
Pomarj	–	Gesetzlose Halbinsel, Heimat von Banditen und Plünderern
Schildlande	Mehrere verbündete Adelige	Unabhängige Allianz von Adeligen, beschützt von den Rittern des Heiligen Schildes, angeführt von Großoffizier Aleshh Kaarth (Drachenblütiger) und gestärkt durch Furyondy und Urnst
Veluna, Erzbistum	Canon Hazen (Mensch)	Theokratie, regiert von Rao-Priestern und göttliches Leuchtfeuer der Gerechtigkeit und Hoffnung
Verbbonc (Freie Stadt und Grafschaft)	Gräfin Wilfrick Rejjin (Mensch)	Vasallenstaat von Veluna, Standort des Tempels des Elementaren Bösen
Wilde Küste	Verschiedene Bürgermeister, Oberbürgermeister und weitere	Freies Territorium mit selbstverwalteten Siedlungen, Zuflucht für Ausgestoßene und Dissidenten

ABENTEUER IN DER MITTLEREN FLANAESS

Die doppelte Bedrohung durch Iuz und das Elementare Böse bietet reichlich Gelegenheiten für Abenteuer in der Mittleren Flanaess (siehe „Konflikte in Greyhawk“ in diesem Kapitel). Diese Region eignet sich besonders für Kampagnen mit den Themen High Fantasy, Übernatürlicher Horror und Krieg (siehe „Formen der Fantasy“ in diesem Kapitel). Viele der berühmten Gewölbe und Ruinen von Greyhawk befinden sich hier, darunter die in den folgenden Abschnitten beschriebenen.

Burg Maure: Die Burg Maure ist ein verlassener, unheilsschwangerer Ort, umgeben von Sümpfen und missgestalteten Bäumen. Gerüchten zufolge gibt es dort einen Folianten mit uralten Legenden von unvorstellbarer Bosheit, der von einem mächtigen Dämon bewacht wird.

Geisterturm von Inverness: Vor langer Zeit schuf ein Erzmagier die mächtige Festung Inverness aus dem Felsbett der Abbor-Alz. Im großen Innenturm verbarg er seinen kostbarsten Besitz: den Seelenstein. Der Legende nach fiel dieser große weiße Diamant vom Himmel und strahlte wie die Sonne. Seine Magie konnte sterbliche Seelen aus ihren Körpern reißen und einkerkern. Die Festung wurde vor langer Zeit zerstört, doch in nebligen Nächten erscheint der große zentrale Turm als geisterhaftes Abbild.

Tempel des Elementaren Bösen: Der Tempel des Elementaren Bösen ist uralt und hat Horden blutdürstiger Monster ausgespien, welche über die Lande zwischen Celene und Veluna hergefalle sind. Soweit man weiß, ist der Tempel derzeit verlassen und stellt seit der Schlacht in den Emridy-Auen 569 AJ keine Bedrohung mehr dar. Die Kräfte des Guten in der Gegend halten trotzdem aufmerksam Ausschau nach Anzeichen dafür, dass der Tempel und seine Kulte sich einmal mehr erheben.

Verlorene Höhlen von Tsojcanth: Die Erzmagierin Iggwilv soll viel von ihrer Macht der verborgenen Magie zu verdanken haben, die sie in den Verlorenen Höhlen von Tsojcanth – gesprochen: Zoikant – entdeckt hat. In diesen Höhlen hat sie Experimente und Rituale ausgeführt, um ihre Kräfte zu erhöhen. Doch eines dieser Rituale bedeutete ihren Niedergang, als sie versehentlich den Dämonenfürsten Graz'zt aus dem Gefängnis befreite, in das sie ihn selbst verbannt hatte. Graz'zt floh zwar in den Abyss, aber Iggwilv war geschwächt und gezwungen, die Höhlen zu verlassen. Es heißt, dass sich ein Teil ihrer Schätze noch immer dort befindet. Die Verlorenen Höhlen von Tsojcanth sind in der Abenteuersammlung *Quests from the Infinite Staircase* beschrieben.



ABENTEURER IN DEN NORDKÖNIGREICHEN HELFEN
EINEM MAMMUT NACH HAUSE ZU SEINEM RIESEN

NÖRDLICHE FLANAESS

Die nördliche Region der Flanaess setzt sich aus drei unterschiedlichen Bereichen mit verschiedenen Völkern zusammen: den baklunischen Reitern Chakyik und Wegwiur, den suelischen Völkern der Nordkönigreiche und den Flan-Nomaden der Jagdgründe.

BAKLUNISCHE NOMADEN

Die Chakyik und die Wegwiur – von ihren Nachbarn als Tigernomaden und als Wolfsnomaden bezeichnet – sind Reiterstämme baklunischer Abstammung, die in den Steppen nördlich der Yatil-Berge und des Quag-Sees leben. Das Klima in den Steppen und Kiefernwäldern variiert zwischen kühl und eisig. Beide Völker betreiben verstreute Handelsstützpunkte, an denen Besucher aus benachbarten und fernen Ländern willkommen sind.

Die Steppennomaden haben eine umfangreiche Tradition des Geschichtenerzählens, die die Identität des Klans und der Familienlinie darin noch weiter verstärkt. Sie erzählen nicht nur von den Helden ihrer Klane, sondern auch von heldenhaften Pferden. Die Abstammung der Pferde wird ebenso sorgfältig verfolgt wie die eigene. Die Nomaden pflegen ihre Traditionen, von denen viele auf das alte baklunische Reich zurückgehen.

Bei ihrer Kleidung bevorzugen sie helle Pastellfarben. Unterwegs oder im Krieg ziehen sie jedoch rustikalere Kleidung aus Leder und Fell vor.

DIE NÖRDKÖNIGREICHE

Drei Königreiche mit verwandten Völkern besetzen die Halbinsel Thillonria im Nordosten der Flanaess – eine schöne subarktische Landschaft mit hohen Bergen, Nadelwäldern und tiefen Fjorden. Sie sind nach den drei verschiedenen Stammeslinien benannt, von denen sie jeweils dominiert werden: Cruski („Eis“), Fruzti („Frost“) und Schnai („Schnee“).

Die Schnai sind stark und zahlreich. Wenn Königin Ingrid der Schnai die Inseln der Seebaronate oder die Küsten von Aerdiaak und dem Großkönigreich plündern will, ruft sie den König der Fruzti und die Königin der Cruski auf, ihre Armee zu verstärken. König Hundred der Fruzti hat keine Wahl, als den Eid zu ehren, den er den Schnai geleistet hat. Königin Tharla der Cruski wiederum schlägt nur selten eine Gelegenheit aus, ihre Gegner anzugreifen. Bei anderen Gelegenheiten plündern die Cruski die Fruzti, die Schnai oder die Steinfaust-Feste.

Wie schon die verschiedenen Königreiche nahelegen, legen die Leute der Nordkönigreiche großen Wert auf ihre Klan-Linien. Ihren Wissensdurst haben sie von ihren Ahnen aus dem Suel-Imperium geerbt. Sie schätzen das Wissen über die natürliche Welt so hoch wie Fertigkeiten der Jagd, der Seefahrt und der Kriegsführung. Ihre Kleidung besteht aus wollenen Hemden und Hosen sowie aus Pelzen, Umhängen, Handschuhen und warmen Stiefeln. Als Zeichen von Wohlstand oder ihren Großtaten tragen sie oft große Anstecknadeln, Broschen oder Embleme an den Mänteln.

DIE JAGDGRÜNDE

Die Völker der Jagdgründe werden von ihren Nachbarn Vagabunden des Ödlands genannt und waren dafür berüchtigt, die Außenbezirke von Furyondy, den Reichen der Banditenkönige, von Tenh und Wegwiur zu plündern. Folglich haben sie nicht viele Verbündete. Die legendäre Dominanz der Nomaden im Norden ist jedoch geschwunden, da die Kräfte von Juz und der Gehörnten Gesellschaft die Nomaden stetig bekriegen und Plünderer aus der Steinfaust-Feste sich weiter östlich an den Jagdgründen schadlos halten. Viele der mächtigsten Krieger der Vagabunden – die Kriegshunde – sind in den Schlachten gegen diese unbarmherzigen Feinde gefallen.

Die Völker der Jagdgründe schätzen eine enge Verbindung zur Natur, welche sie als zu respektierende, nicht zu kontrollierende Wesenheit betrachten. Ihre Mythen und Legenden lehren, den Reichtum der Natur als Geschenk zu betrachten, das Dankbarkeit verdient. Sie tragen Kleidung aus Tierhäuten, darunter Gürtel, Umhänge, Gewänder und Mokassins, und verzieren ihre Haut mit Farben und Tätowierungen.

DIE NÖRDLICHE FLANAESS UND IHRE NACHBARN

Die Regionen des Nordens liegen an den Rändern anderer Regionen der Flanaess. Drei Reiche sind die primären Schnittpunkte zwischen der Nördlichen Flanaess und den benachbarten Regionen:

Ratik: Als ehemalige Provinz des Großkönigreichs bildet Ratik das Grenzgebiet zwischen den nördlichen und den östlichen Regionen der Flanaess. Ohne den Schutz des Großkönigreichs ist Ratik gezwungen, sich selbst gegen die häufigen Plünderungen seitens der Nordkönigreiche und der Seebaronate sowie gegen Angriffe von Monstern aus den Bergen zu wehren. Die Gesandten von Baron Lexnol Haarkof hoffen auf eine Allianz mit den Nordkönigreichen, um die Aggressionen der Berserker auf die Steinfaust-Feste zu lenken.

Reiche der Banditenkönige: Die Reiche der Banditenkönige sind ein gesetzloses Grenzland zwischen den Jagdgründen im Norden, der Gehörnten Gesellschaft und den Schildländern in der Mittleren Flanaess und dem Herzogtum Tenh im Osten. Kein einzelner Banditenkönig ist mächtig genug, um das gesamte Territorium zu erobern, und oft sind die kombinierten Kräfte aller erforderlich, um sich gegen die Vergeltung für Aggressionen der Banditenkönige durch die benachbarten Staaten zu verteidigen. Mindestens einer der Banditenkönige, Renfus der Marmorierte – der Herrscher von Stoink –, steht voll und ganz in den Diensten von Iuz.

Wegwiur: Die Wolfsmutter Bargra Yefkos der Wegwiur-Horden ist besorgt wegen der Bedrohung durch Iuz. Sie trifft sich häufig mit Klan-Anführern und Söldnern aus Perrenland, um eine Strategie zu entwickeln. Die Wegwiur betrachten das Gebiet bis zum Dulsi-Fluss als ihr Territorium und verteidigen die westlichen Heulenden Hügel daher erbittert gegen die grässlichen Monster, die Iuz dienen. In dieser Gegend ist es schon zu mehreren großen Schlachten zwischen Wegwiur und den Kräften von Iuz gekommen.

ORTE IN DER NÖRDLICHEN FLANAESS

Ort	Regent	Beschreibung
Arn, Erzbaronat	Erzbaron von Arn (Identität unbekannt)	Abgelegene, wenig bekannte Region in der Nähe einer Burgruine mit Gewölben voller Monster
Chakyik	Fürst Agul Krusef (Mensch)	Land der Tigernomaden (Reiternomaden mit verstreuten Handelsniederlassungen)
Jagdgründe	Oberlehnsherr Yhareen Sakarr (Tiefling)	Heimat der Flannae-Nomaden, bei ihnen Nachbarn als Vagabunden des Ödlands bekannt
Nordkönigreich der Cruski	Königin Tharla der Cruski (Mensch)	Wilde seefahrende Berserker der Nordkönigreiche
Nordkönigreich der Fruzti	König Hundgred der Fruzti (Mensch)	Schwächstes der drei Nordkönigreiche, hat bei Kämpfen im Knochengrenzland große Verluste erlitten
Nordkönigreich der Schnai	Königin Ingrid der Schnai (Mensch)	Stärkstes und bevölkerungsreichstes der Nordkönigreiche
Öde Weiten	–	Raues, verwüstetes Land, in dem Drachen umherstreifen, die es manchmal zum Sterben aufsuchen
Ratik, Baronat	Baron Lexnol Haarkof (Mensch)	Ehemalige Provinz des Großkönigreichs, will sich mit den Nordkönigreichen verbünden
Reiche der Banditenkönige	Vier bis sechs Banditenkönige	Königreiche, die einander befehlen und von gierigen Banditenanführern mit Privatarmeen beherrscht werden
Steinfaust-Feste	König Sevvord Rotbart von der Feste (Mensch)	Monarchie, von einem Banditenführer gegründet, der Unzufriedene vieler Nationen angezogen hat
Wegwiur	Wolfsmutter Bargra Yefkos (Mensch)	Land der Wolfsnomaden – Reiter, die Krieg gegen Iuz führen

ABENTEUER IN DER NÖRDLICHEN FLANAESS

Der kalte Norden eignet sich ideal für Kampagnen zum Thema Schwert-und-Magie-Fantasy (siehe „Formen der Fantasy“ in diesem Kapitel). Die Völker der Nördlichen Flanaess kämpfen gegen Riesen, Drachen und andere furchterliche Monster in einer ebenso gefährlichen Umgebung. Die Dekadenz der Städte und Nationen des Südens ist ihnen suspekt.

ÖSTLICHE FLANAESS

Das Großkönigreich Aerdy, einst eine mächtige Kraft des Guten und Rechtschaffenen, ist im letzten Jahrhundert in die völlige Dekadenz abgestiegen. Der regierende Großkönig – Ivid V., Patriarch des Hauses Naelax – soll unholdische Ratgeber haben, und sein Hof ist angeblich vom Bösen verseucht. Von seinem Malachithtron in Rauxes befehligt Ivid eine unerreichte Armee, die derzeit zwei Kriege gleichzeitig führt: einen gegen das Königreich Nyrond und die Prälatur Almor, den anderen gegen den Eisernen Bund (der aus Idei, Eisentor, der Inselherrschaft, Onnwal und Sunndi besteht). Kriege sind teuer – und der Großkönig hat seinen Untertanen hohe Steuern auferlegt, was seine Beliebtheit weiter schmälert.

Aerdiaak, Ahlissa, Medegia und Rel Astra sind Provinzen und Lehen des Großkönigreichs. Die Seebaronate sind Vasallenstaaten, die den Großteil der Marine des Königreichs stellen.

SHAR

Der sogenannte Scharlachrote Orden, der aus fanatischen suelischen Militaristen besteht, hat das Verborgene Imperium Shar errichtet. Dieses ist Außenstehenden verschlossen. Der Orden kontrolliert die Halbinsel westlich der Tilva-Meerenge bis zum Großen Sumpf im Norden. Unter „Fraktionen und Organisationen“ in diesem Kapitel erfährst du mehr über den Scharlachroten Orden.

KULTUR IN DER ÖSTLICHEN FLANAESS

Die Kultur in der Östlichen Flanaess ist im Wesentlichen die des uralten Aerdi-Stammes. Diese Menschen haben die Region vor fast 800 Jahren erobert und das Großkönigreich gegründet. Die Aerdi schätzten gesunden Menschenverstand, harte Arbeit und das Wissen um den eigenen Platz in einer strengen sozialen Ordnung. Da sie ihre Position durch Eroberung errungen hatten, legten sie großen Wert auf militärische Macht und kriegerische Fähigkeiten. Diese Werte sind noch heute in der gesamten Region verbreitet und werden im Großkönigreich durch strenge Gesetze und noch strengere gesellschaftliche Sitten gefestigt.

Sie gelten außerdem in vielen Landen, die sich der Herrschaft des Großkönigs widersetzen. Vor allem Nyrond und Almor teilen die soziale Schichtenstruktur des Großkönigreichs – König und Prälat halten sich fern vom einfachen Volk, das sie beherrschen. Die unabhängigen Staaten des Eisernen Bundes sind egalitärer und darin den Völkern der Mittleren Flanaess ähnlicher.

Die typische Kleidung in der Östlichen Flanaess besteht aus einer Tunika von variabler Länge, oft mit Hose und Umhang getragen. Die Stoffe des Ostens sind vielfach mit Karomustern versehen, die oft mit der Abstammung des Trägers in Zusammenhang stehen. Die Küche ist reis- und kartoffellastig mit verschiedenen Fleisch- und Fischsorten.

DIE ÖSTLICHE FLANAESS UND IHRE NACHBARN

Die Region Urnst ist im Süden ein Herzogtum und im Norden eine Grafschaft. Sie verbindet die Mittlere und die Östliche Flanaess. Einst gehörte sie zur Provinz Nyrond des Großkönigreichs, erklärte dann jedoch ihre Unabhängigkeit vom Großkönigreich sowie vom neuen Königreich Nyrond und konnte sich ohne viel Blutvergießen durchsetzen. Die Leute von Urnst misstrauen dem König von Nyrond zwar, hassen ihn jedoch nicht so sehr wie den Großkönig.

Die Nähe zum Nyr Dyv, den Steinhügeln und den Schildländern bedeutet, dass die Lande von Urnst weder die wachsende Bedrohung durch Iuz noch die Politik der Freien Stadt Greyhawk ignorieren können. Außerdem bildet Nyrond zwar einen Puffer zwischen Urnst und dem Großkönigreich, doch die Gefahr durch den Großkönig ist damit nicht gebannt. Der Herzog und die Gräfin von Urnst glauben beide, dass ein einiges Urnst sich dem Druck aus Osten und Westen besser widersetzen kann. Deswegen ist eine Eheschließung zwischen Gräfin Belissica Gellor und Byron Lorinar geplant, dem ältesten Sohn von Herzog Jalken Lorinar.

ABENTEUER IN DER ÖSTLICHEN FLANAESS

Die Geschichte der Östlichen Flanaess ist durch kampflustige Rebellen geprägt – Nyrond, Almor und der Eisernen Bund –, die sich der erdrückenden Macht eines korrupten, dekadenten Reiches widersetzen. Folglich eignet sich die Region für Kampagnen mit den Themen Übernatürlicher Horror (am Hof des Großkönigs, der voller Unholde ist), Mantel und Degen (in den Städten der Region und auf den östlichen Meeren) und Krieg (siehe „Formen der Fantasy“ in diesem Kapitel).

Grabmal des Schreckens: Tief im Großen Sumpf befindet sich das finstere Grabmal des Schreckens – eine labyrinthartige Gruft voll von tödlichen Fallen und so seltsamen wie tobsüchtigen Monstern, aber auch voller Reichtümer und magischer Schätze. Irgendwo in diesem Grabmal ruht der Demilich Acererak, der vor langer Zeit über den Großteil der Region geherrscht hat. Es heißt, er habe teuflischen Spaß daran, die Seelen von Abenteurern zu verschlingen.

Das Grabmal des Schreckens ist in der Abenteuersammlung *Geschichten aus dem Klaffenden Portal* beschrieben.

ORTE IN DER ÖSTLICHEN FLANAESS

Ort	Regent	Beschreibung
Aerdiaak	Herzog Varz Grenell (Mensch)	Nördliche Provinz des Großkönigreichs, von einem Cousin des Großkönigs regiert – am Hof herrschen Ausschweifungen und Intrigen
Ahlissa	Herzogin Seprenna Calyn (Mensch)	Südliche Provinz des Großkönigreichs, von einer Cousine des Großkönigs regiert und in einen Krieg mit dem Eisernen Bund verwickelt
Almor, Prälatur	Prälat Xanther Klimstyn (Mensch)	Theokratie, beherrscht von einem Priester von Pelor, der die Unabhängigkeit ausrief, als das Großkönigreich sich dem Bösen zuwandte
Blasse Theokratie	Oberster Prälat Ogon Tillit (Mensch)	Theokratie unter einem Pholtus-Priester
Celadon-Wald	–	Uralter Wald, von Druidenzirkeln und Feenwesen beschützt
Eisentor (Freie Stadt)	Bürgermeisterin Unthera Selwitsch (erscheint als Zwergin)	Blühende Metropole, Mitglied des Eisernen Bundes – der Bürgermeister ist ein ausgewachsener Bronzedrache in Zwergengestalt
Flinthügel und Gamboge-Wald	–	Heimat mehrerer unabhängiger Gemeinschaften, die keine große Liebe zu Nyrond und der Blassen Theokratie hegen
Gischt-Inseln	Rat der Fünf (auf den nördlichen Inseln), Rat der Sieben (auf den südlichen Inseln)	Unabhängige Inseln, beobachten aggressive Nachbarinseln aufmerksam
Großer Sumpf	–	Morast, trennt die Halbinsel Tilvanot und Shar vom Rest des Ostens
Großkönigreich	Großkönig Ivid V. (Mensch)	Unaussprechlich böse Monarchie
Idei	Graf Vasiliek Donsten (Mensch)	Unabhängiges Lehen, Mitglied des Eisernen Bundes
Inselherrschaft	Prinzessin Ronthal III. (Mensch)	Unabhängiges Fürstentum, Mitglied des Eisernen Bundes
Knochengrenzland	–	Gefallenes Territorium des Großkönigreichs, wird heute von Armeen aus Almor und Nyrond gehalten
Medegia, See	Heiliger Zensor Starvik Jerel (Mensch)	Theokratisches Lehen, von einem Priester regiert, dessen Macht angeblich auf Pakten mit Erzteufeln beruht
Nyrond, Königreich	König Dunstan I. (Mensch)	Zentrum des Widerstands gegen das Großkönigreich
Onnwal	Zyl Grauschatten, „Rabe von Onnwal“ (Zwergin)	Unabhängiger Staat, Mitglied des Eisernen Bundes
Rel Astra (Stadt)	Vogt Mayor Drax (Ork)	Unabhängiges Lehen, intrigiert gegen das Großkönigreich und will sich mit Medegia oder den Seebaronaten verbünden
Seebaronate	Vier Seebarone, darunter Großadmiral Kalashe Asperdi (Mensch)	Unabhängige Insel-Lehen, die dem Großkönigreich die Marine stellen
Shar, Verborgenes Imperium	Vater des Gehorsams Korenth Zan (Mensch?)	Isolierter Orden militanter Sueler mit Spionen in der ganzen Flanaess
Sunndi	Verwalterin Valenta (Elfe)	Unabhängiges Lehen, Mitglied des Eisernen Bundes
Tenh, Herzogtum	Herzogin Ehliyah Raynar III. (Mensch)	Unabhängiges Lehen, mit Nyrond gegen Iuz verbündet
Urnst, Grafschaft	Gräfin Belissica Gellor (Mensch)	Unabhängiges Lehen
Urnst, Herzogtum	Herzog Jalken Lorinar (Mensch)	Unabhängiges Lehen

Keimzellen des Aufruhrs: Wer sich der Unterdrückung des Großkönigreichs widersetzt – gute und böse Gesetzlose –, findet in den Grenzlanden gerade außer Reichweite der Soldaten des Großkönigs Zuflucht. Dazu gehören die Wälder und Sümpfe bei Rel Astra (die östlichen Ausläufer des Großen Waldes und der Einsamen Heide) und das Hestmark-Hochland östlich von Sunndi. Zu den Gesetzlosen im Großen Wald zählen viele Elfen, Halblinge und Menschen. Im Hestmark-Hochland sind es vor allem Zwerge und Gnome.

Trollsümpfe: Die kalten Nebel der Trollsümpfe am Fuße der Greifenberge und der Harken an der Mündung des Yol-Flusses verhüllen einen Ort namenloser Schrecken. Wie der Name nahelegt, gibt es in diesen Sümpfen besonders große und üble Trolle. Die Blasse Theokratie hat den Ort sorgfältig mit Wachtürmen und Festungen eingehetzt und lässt das südliche Ende der Trollsümpfe von starken Patrouillen kontrollieren, um die Monster darin von unwillkommenen Besuchen abzuhalten.

WESTLICHE FLANAESS

Überlebende der Beschworenen Verwüstung, die das uralte baklunische Reich zerstört hat, haben sich vor über tausend Jahren in den gemäßigten Prärien, Wäldern und Küstenregionen der Westlichen Flanaess niedergelassen.

Diese Reiche, durch Yatil-Berge, Grenzgipfel und Kristallnebelberge überwiegend von der restlichen Flanaess getrennt, sind eine Hochburg der baklunischen Kulturen.

Die Nationen Ekbir, Tusmit und Zeif liegen im Zentrum der Region. Die beiden Flüsse Blaschikmund und Tuflik bilden natürliche Grenzen zwischen ihnen. Derzeit ist das Verhältnis zwischen den Nationen friedlich, doch Tusmit profitiert davon, seine politischen Nachbarn gegeneinander auszuspielen – Ekbir gegen Zeif, Zeif gegen die Ulakandar-Nomaden, die Nomaden gegen Ket und so weiter. Pascha Qharlan Sylba von Tusmit achtet sorgfältig darauf, dass sein Name nicht in diesen Ränken auftaucht, damit er Tusmit aus offenen Kriegen heraushalten kann. Doch die Spione von Tusmit stifteten Zwietracht, indem sie Gerüchte streuen, dass Zeif eine Invasion Ekbirs plant. Ekbirs Sultan hält diese Gerüchte für wahr und macht seine Armee bereit.

Sultan Naxas Murad von Zeif ist ein einsiedlerischer Mann, ein großer Philosoph und den Herrschern von Ekbir und Tusmit eine strenge Vaterfigur. Im Lauf der Jahre haben seine Ratgeber und Angehörigen ihn immer wieder gedrängt, die Grenzen von Zeif durch militärische Eroberung auszudehnen. Naxas weigert sich jedoch.



ORTE IN DER WESTLICHEN FLANAESS

Ort	Regent	Beschreibung
Ebene der Ulakandar	Verschiedene Klan-Anführer der Ulakandar	Land der Ulakandar-Nomaden, die zwischen den Trockensteppen und der Grenze von Zeif umherziehen
Ekbir, Sultanat	Sultan Xargun II. (Aasimar)	Monarchie in unsicherem Frieden mit den Nachbarn, bereitet sich auf eine angebliche Invasion durch Zeif vor
Ket	Beygräfin Zoltana Lhaz (Mensch)	Kreuzungsgebiet
Staubmeer	–	Einöde, wo sich einst das Suel-Imperium befand
Trockensteppen	–	Wüste, wo sich einst das baklunische Reich befand
Tusmit, Paschalik	Pascha Qharlan Sylba (Mensch)	Monarchie, die profitiert, indem sie ihre Nachbarn gegeneinander ausspielt
Ull	Orakhan Drasika Borinok (Mensch)	Unabhängiges Lehen, von Ulakandar-Nomaden gegründet, die dort siedelten
Zeif, Sultanat	Sultan Naxas Murad (Mensch)	Monarchie, regiert von einem zurückgezogenen Philosophen, der sich dem Ruf seiner Ratgeber nach imperialer Expansion widersetzt

Er meint, dass imperiale Expansionen in der Flanaess selten gut enden, und kann auf zahlreiche gescheiterte Landnahmen verweisen.

KULTUR IN DER WESTLICHEN FLANAESS

Die Kultur in der Westlichen Flanaess hat viele Bräuche und Traditionen des uralten baklunischen Imperiums bewahrt. Gastfreundschaft und Großzügigkeit haben einen hohen Wert, besonders Almosen und fromme Spenden an Tempel und Geistliche. Seit dem Untergang ihres alten Reiches setzen die Einwohner der Westlichen Flanaess Interesse auf Handel als Mittel, um zu Macht und Reichtum zu kommen, jedoch auch, um Verbindungen mit den Nachbarn herzustellen und mit ihnen zu koexistieren. An imperialer Expansion oder militärischer Vorherrschaft ist ihnen weniger gelegen.

Die Kleidung, die in der Westlichen Flanaess bevorzugt wird, hat strahlende Farben und fröhliche Muster. Fließende Kleider, Roben und lange Mäntel werden mit Hosen getragen. Ihre Küche wird wegen ihrer Aromen und ihre Schärfe geschätzt.

DIE WESTLICHE FLANAESS UND IHRE NACHBARN

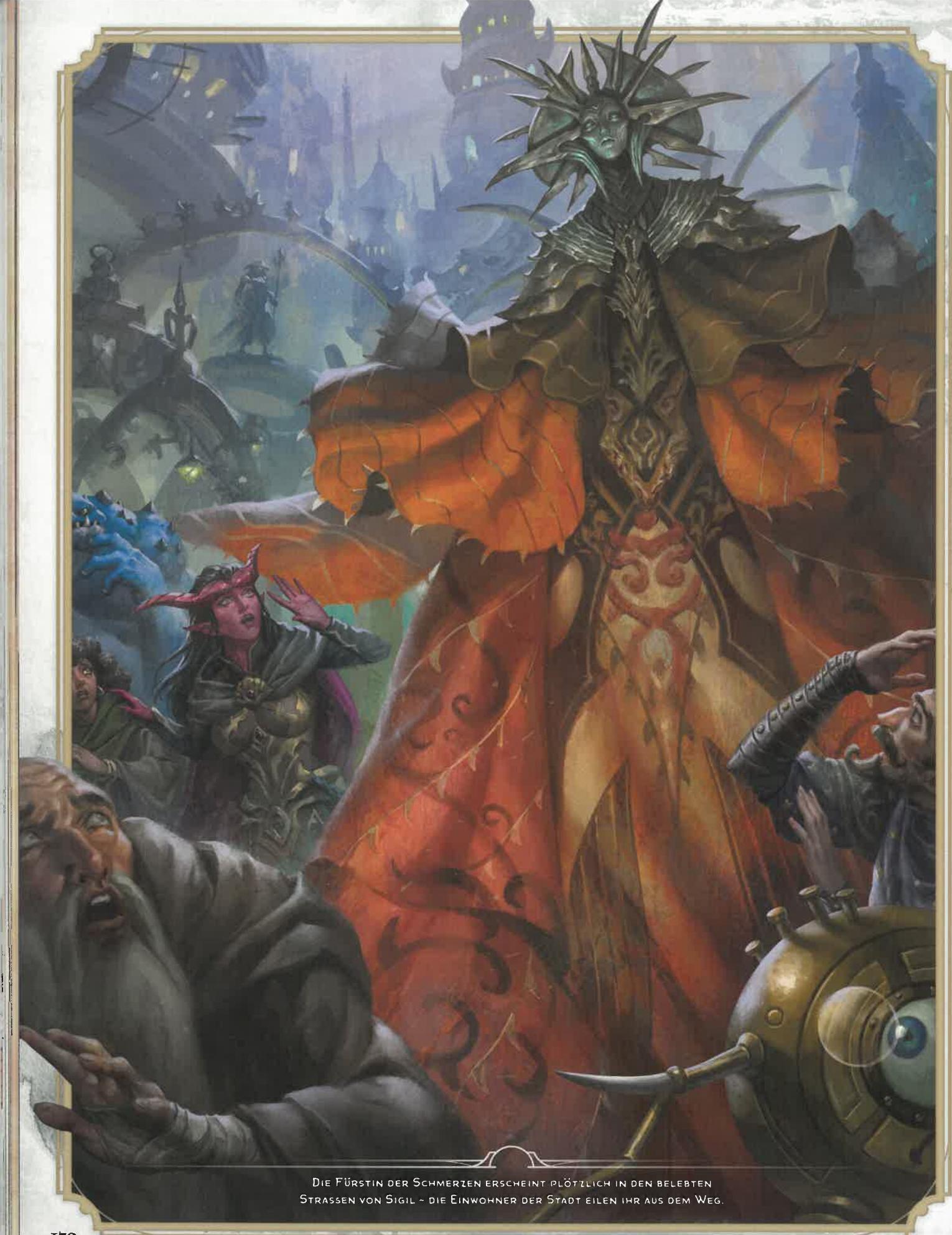
Ket liegt zwischen den Yatil-Bergen und den Grenzgipfeln. Dies ist das Kreuzungsgebiet zwischen der Westlichen Flanaess und dem übrigen Kontinent. Es wurde von baklunischen Siedlern gegründet. Seine Nähe sowohl zu Bissel (und den Landen von Alt-Keoland) als auch zu Veluna (und der Mittleren Flanaess) macht es zu einem lebendigen, multikulturellen Land mit umfassenden Handelsbeziehungen. Seine Kultur, die stattlichen Mengen an Drachenblütigen und Tieflingen sowie die Fusion

baklunischer und oeridischer Einflüsse reflektieren die Bandbreite seines Handels. Diese Mischung spiegelt sich auch im Titel des Herrschers wider – Kombination eines baklunischen (Bey) und eines oeridischen Titels (Graf). Der Beygraf ist ein Adeliger, der von den Oberhäuptern der wohlhabendsten und einflussreichsten Familien Lopollas erwählt wird. Viele dieser Oberhäupter dienen auch als Generäle im kettischen Militär. Die aktuelle Beygräfin Zoltana Lhaz ist eine geschickte Diplomatin. Bisher ist es ihr gelungen, die Interessen verschiedener Kräfte sowohl in ihrer Nation als auch bei ihren Nachbarn auszubalancieren.

ABENTEUER IN DER WESTLICHEN FLANAESS

Die politischen und kaufmännischen Intrigen zwischen Ekbir, Tusmit und Zeif bieten reichlich Abenteuergelegenheiten für Charaktere in der Westlichen Flanaess. Kampagnen rund um Intrigen oder Mysterien (siehe „Formen der Fantasy“ in diesem Kapitel) funktionieren in dieser Region besonders gut.

Natürlich herrscht auch in der Westlichen Flanaess kein Mangel an Monstern, Gewölben und Ruinen. Beispielsweise ziehen die Ruinen des baklunischen Imperiums in den Trockensteppen und die des Suel-Imperiums im Staubmeer zahlreiche Abenteurer und Bösewichte an. Diese hoffen, das magische Wissen erschließen zu können, das zu den schrecklichen Katastrophen und in der Folge zum Fall der Imperien geführt hat. Ket und Ull leiden ebenso wie ihre östlichen Nachbarn unter den plündernden Monstern in den Grenzgipfeln und den Yatil-Bergen.



Die Fürstin der Schmerzen erscheint plötzlich in den belebten
Strassen von Sigil – die Einwohner der Stadt eilen ihr aus dem Weg.

KAPITEL 6

KOSMOLOGIE

DIE WELTEN VON D&D SIND TEIL EINES IMMENSEN Kosmos. Die meisten Kampagnen und Abenteuer ereignen sich in Welten auf der materiellen Ebene. Das übrige Multiversum besteht aus verschiedenen Existenzebenen, die im Verhältnis zur materiellen Ebene definiert werden.

Die Existenzebenen sind seltsame, oft gefährliche Umgebungen, die niemand in der natürlichen Welt sich in seinen Träumen vorstellen könnte. Abenteurer können auf Straßen aus Feuer wandeln, sich auf den Schlachtfeldern beweisen, auf denen die Gefallenen in jedem Morgengrauen auferstehen, und die furchterregende Erhabenheit der Fürstin der Schmerzen sehen, wenn diese über den Straßen der ringförmigen Stadt im Zentrum des Multiversums schwebt.

DIE EBENEN

Die Existenzebenen sind Reiche von Mythen und Mysterien. Sie sind nicht nur andere Welten, sondern andere Dimensionen, die von spirituellen und elementaren Prinzipien geformt und beherrscht werden. Sie fallen in die folgenden Kategorien:

Materielle Reiche: Die meisten D&D-Welten befinden sich auf der materiellen Ebene, die zwei planare Echos hat: die Feenwildnis und den Schattensaum.

Transitive Ebenen: Die Ätherebene und die Astralebene sind grenzenlose Reiche, durch die man in andere Existenzebenen gelangen kann.

Innere Ebenen: Die vier Elementarebenen (Erde, Feuer, Luft und Wasser) sowie die Para-Elementarebenen zwischen ihnen bilden die Inneren Ebenen.

Außere Ebenen: Siebzehn Äußere Ebenen korrespondieren mit den neun Gesinnungen und den Schattierungen ihrer philosophischen Unterschiede.

Positive und Negative Ebene: Diese beiden Ebenen umfassen die übrige Kosmologie. Sie enthalten die Urkräfte von Leben und Tod, die der gesamten Existenz im Multiversum zugrunde liegen.

DAS GROSSE RAD

Die D&D-Standardkosmologie enthält mehr als zwei Dutzend Ebenen, die in diesem Kapitel beschrieben werden. Nach der gängigsten Auffassung bilden diese Ebenen eine Gruppe konzentrischer Räder. Die materiellen Bereiche befinden sich im Zentrum. Die Inneren Ebenen formen ein Rad um die materielle Ebene, dann kommt die Ätherebene. Die Äußeren Ebenen bilden ein weiteres Rad um und hinter diese (oder darüber oder darunter) je nach Gesinnung, und die Außenlande verbinden sie alle.

Da Reisen zwischen Ebenen vorwiegend durch magische Portale erfolgen, ist die räumliche Anordnung der Ebenen nur theoretisch von Belang. Kein Wesen im Multiversum kann die Anordnung der Ebenen wie eine Abbildung in einem Buch betrachten. Kein Sterblicher weiß, ob sich der Berg Celestia zwischen Bytopia und Arcadia befindet. Diese theoretische Positionierung basiert auf der philosophischen Schattierung der drei Ebenen und der relativen Wichtigkeit, die sie dem Gesetz und dem Guten geben.

ANDERE KONFIGURATIONEN

Du kannst für deine Kampagne auch ein anderes Ebenenmodell verwenden. Es folgen einige Beispiele:

- Die Ebenen befinden sich bei den Wurzeln und Ästen eines riesigen kosmischen Baums (wörtlich oder im übertragenen Sinne).
- Die materiellen Reiche schweben zwischen zwei anderen Realitäten: den Astralreichen (Astralebene und Äußere Ebenen) darüber, den elementaren Reichen (Innere Ebenen) darunter.
- Die Kosmologie hat weniger Ebenen: eine materielle Ebene, die Transitiven Ebenen, eine einzelne undifferenzierte Elementarebene, in der alle vier Elemente im Chaos mahlen, einen Überhimmel mit Gottheiten des Guten und celestischen Wesen sowie eine Unterwelt mit bösen Gottheiten und Unholden.
- Die Ebenen sind als komplexes System von Umlaufbahnen angeordnet, und je näher eine Ebene der materiellen Ebene kommt, desto mehr beeinflusst sie diese.

MATERIELLE REICHE

Auf der materiellen Ebene kollidieren die philosophischen und elementaren Kräfte der anderen Existenzebenen in einer zusammengewürfelten Existenz von sterblichem Leben und Materie. Sie ist ein wahrhaft magischer Ort, der sich in den beiden Ebenen spiegelt, die ihren zentralen Platz im Multiversum teilen.

Die Feenwildnis und der Schattensaum sind parallele Dimensionen, die denselben kosmischen Raum einnehmen wie die materielle Ebene. Die Landschaften dieser drei Ebenen sind ähnlich, doch die der Feenwildnis sind wundersamer und heiterer, die des Schattensaums trister und bedrohlicher. Zwischen der materiellen Ebene und diesen anderen Reichen lässt sich manchmal mühelos, sogar spontan wechseln. Die Abenteurer könnten einen Hain auf der materiellen Ebene betreten und sich plötzlich in einem üppigen, farbenfrohen Wald der Feenwildnis wiederfinden – oder in einem düsteren Wald aus toten Bäumen im Schattensaum.

INNERE EBENEN

Die Inneren Ebenen umgeben die materielle Ebene und deren Echos. Sie stellen die elementare Grundsubstanz bereit, aus der alle Welten bestehen. Die vier Elementarebenen – Erde, Feuer, Luft und Wasser – bilden einen Ring um die materielle Ebene. Die Grenzregionen zwischen diesen Ebenen werden manchmal als ihrerseits eigenständige Ebenen beschrieben: die Para-Elementarebenen.

Diese Reiche exemplifizieren die physische Essenz und die elementare Natur von Erde, Feuer, Luft und Wasser. Die gesamte Substanz der Elementarebene des Feuers ist beispielsweise von der grundsätzlichen Natur des Feuers durchdrungen: Energie, Leidenschaft, Transformation und Zerstörung. Selbst Objekte aus massivem Messing oder Basalt scheinen wie Flammen zu tanzen, da sie Manifestationen der Schwingung von Feuer sind.

In den innersten Bereichen in größter konzeptueller Nähe zur materiellen Ebene wirken die vier Elementarebenen und die vier Para-Elementarebenen wie Orte auf der materiellen Ebene. Die vier Elemente vermischen sich wie auf der materiellen Ebene und bilden Land, Meer und Himmel. Das dominante Element beeinflusst die Umgebung jedoch stark und verändert die grundlegenden Eigenschaften dieser Orte.

Zu den Bewohnern dieses inneren Rings gehören Aarakocra, Azer, Drachenschildkröten, Gargylen, Dschinns, Echsenmenschen, Mephiten, Salamander und Xorn. Manche stammen von der materiellen Ebene, und alle können auf die materielle Ebene reisen (sofern sie über die erforderliche Magie gebieten) und auch dort überleben.

Je weiter Bereiche der Elementarebenen von der materiellen Ebene entfernt sind, desto instabiler und unwirtlicher werden sie. In den äußereren Regionen existieren die Elemente in ihrer reinsten Form: Es gibt große Gebiete aus massiver Erde, loderndem Feuer, kristallklarem Wasser oder reiner Luft. Fremdelemente sind hier sehr selten. In den Außenbereichen der Ebene der Erde gibt es kaum Luft, in den Außenbereichen der Ebene des Feuers hingegen praktisch keine Erde. Diese Bereiche sind für Reisende von der materiellen Ebene deutlich unwirtlicher als die Grenzregionen. Daher sind sie auch kaum bekannt. Wenn jemand beispielsweise die Ebene des Feuers erwähnt, bezieht er sich meist auf deren Grenzregion.

Die äußeren Regionen sind Heimat von Kreaturen aus den reinen Elementen wie Erd-, Feuer-, Luft- und Wasserelementaren. Sie sind auch die Domänen der Elementarprinzipien des Bösen – urtümliche Wesen aus reiner elementarer Wut.

In den äußersten Bereichen der Elementarebenen lösen sich die reinen Elemente auf und verschmelzen zu einem endlosen Tumult aus widerstreitenden Energien und kollidierenden Substanzen, der Elementares Chaos genannt wird. Auch hier finden sich Elementare, doch sie bleiben meist nicht lange, da sie ihre Heimatebenen vorziehen.

ÄUSSERE EBENEN

Wenn die Inneren Ebenen die Grundsubstanz und die Energie des Multiversums darstellen, sind die Äußeren Ebenen die Richtung, der Gedanke und Zweck seiner Konstruktion. Sie sind die Reiche der Spiritualität und der Gedanken, die Sphären von celestischen Wesen, Unholden und Gottheiten. Die Ebene namens Elysium ist beispielsweise nicht nur die Heimat guter Kreaturen oder das Ziel der Geister guter Kreaturen nach deren Tod. Sie ist die Verkörperung des Guten, ein spirituelles Reich, in dem das Böse keinen Platz hat. Es ist ebenso sehr ein Seins- und Geisteszustand wie ein physischer Ort.

Über Götter und deren Reiche sollte man nur in metaphorischer Form sprechen. Götter bewohnen keine richtigen Orte, sondern ihre Heimat verkörpert die Vorstellung, dass die Äußeren Ebenen Reiche der Gedanken und des Geistes sind.

Die Ebenen mit einem Element des Guten in ihrer Natur werden Obere Ebenen genannt, solche mit einem Element des Bösen Untere Ebenen. Die Gesinnung einer Ebene (siehe Tabelle „Äußere Ebenen“) ist ihre Essenz, und eine Kreatur, deren Gesinnung nicht zu jener der Ebene passt, erlebt dort ein Gefühl von Dissonanz. Eine gute Kreatur fühlt sich im Elysium beispielsweise im Einklang mit der Ebene, während sich eine böse Kreatur dort unwohl fühlt.

ÄUSSERE EBENEN

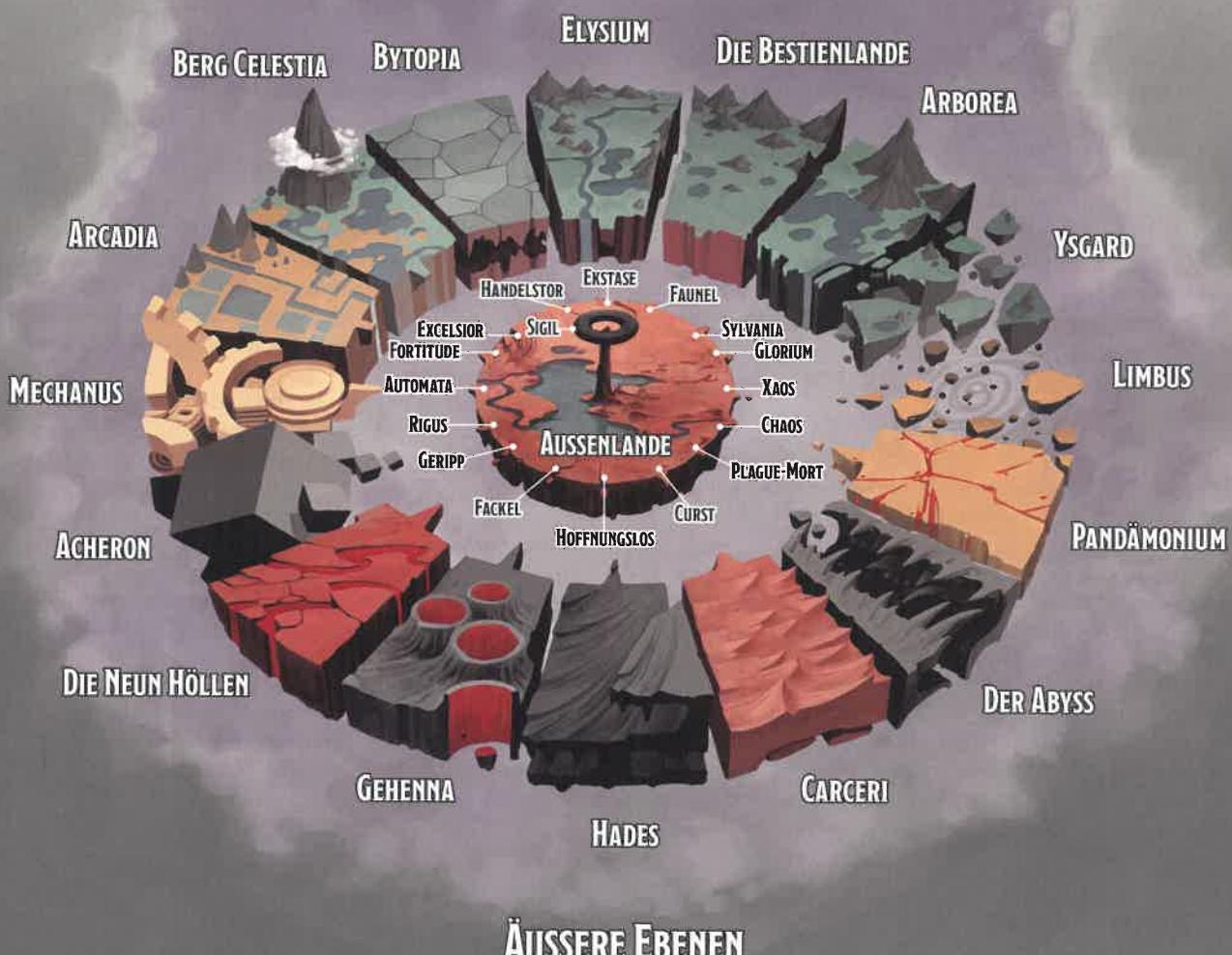
Äußere Ebene	Gesinnung
Abyss	Chaotisch böse
Acheron	Rechtschaffen böse, rechtschaffen neutral
Arborea	Chaotisch gut
Arcadia	Rechtschaffen gut, rechtschaffen neutral
Außenlande	Neutral
Berg Celestia	Rechtschaffen gut
Bestienlande	Chaotisch gut, neutral gut
Bytopia	Rechtschaffen gut, neutral gut
Carceri	Chaotisch böse, neutral böse
Elysium	Neutral gut
Gehenna	Rechtschaffen böse, neutral böse
Hades	Neutral böse
Limbus	Chaotisch neutral
Mechanus	Rechtschaffen neutral
Neun Höllen	Rechtschaffen böse
Pandämonium	Chaotisch böse, chaotisch neutral
Ysgard	Chaotisch gut, chaotisch neutral

Die Oberen Ebenen sind die Heimat celestischer Wesen. Die Unteren Ebenen sind die Heimat von Unholden. Die Ebenen dazwischen haben ihre eigenen Bewohner: Modronen sind beispielsweise Konstrukte, die Mechanus bewohnen, und Slaadi sind Aberrationen, die im Limbus gedeihen.

INNERE EBENEN



ASTRALEBENE



ÄUSSERE EBENEN

Wie bei den Elementarebenen kann man sich den wahrnehmbaren Teil der Äußeren Ebenen als Grenzregion vorstellen, während die ferneren spirituellen Gebiete außerhalb der gewöhnlichen Sinneserfahrungen liegen. Doch selbst in wahrnehmbaren Regionen kann der Schein trügen. Eine Äußere Ebene kann auf Wesen von der materiellen Ebene zunächst einladend und vertraut wirken. Aber die Landschaft kann sich nach den Launen einer Gottheit oder anderer mächtiger Kräfte dieser Ebene ändern. Sie können das Reich vollständig auslöschen und neu erschaffen, sodass es ihrem Bedarf besser entspricht.

Entfernung ist auf den Äußeren Ebenen ein praktisch bedeutungsloses Konzept. Eine wahrnehmbare Region auf einer Ebene kann beim einen Besuch klein wirken, beim nächsten scheint sie sich in die Unendlichkeit zu erstrecken. Abenteurer könnten an einem einzigen Tag die erste bis zur letzten Schicht der Neun Höllen durchreisen – falls die Mächte der Höllen dies wünschen. Es könnte aber auch Wochen dauern, bis sie nur eine Schicht mühsam durchquert haben.

SCHICHTEN DER ÄUSSEREN EBENEN

Die meisten Äußeren Ebenen enthalten mehrere verschiedene Reiche. Diese Umgebungen werden oft als Stapel zusammenhängender Teile einer Ebene angesehen, weshalb Reisende sie als Schichten bezeichnen. Beispiele: Der Berg Celestia hat sieben große Plateaus entlang seines Aufstiegs, die Neun Höllen sind eine Grube, in die der Fluss Styx über neun Stufen hinabstürzt, und der Abyss hat eine anscheinend endlose Anzahl von Schichten.

Wie bei den Ebenen selbst ist auch die Beschreibung der Schichten metaphorisch und lässt unterschiedliche Interpretationen zu. Die Ebene Carceri wird beispielsweise als lange Serie von Kugelwelten beschrieben, welche wie Perlen auf einer Schnur angeordnet sind. Dabei besteht jede Kugel aus sechs konzentrischen Sphären, welche die Schichten der Ebene darstellen. Diese fantasievolle Beschreibung ist dabei nur einer von vielen denkbaren Versuchen, die verzerrte Geografie eines Ortes zu erfassen, der eher ein alternativer Realitätszustand ist als ein Ort im Wortsinn.

Die meisten Portale von anderswo führen zur ersten Schicht von mehrschichtigen Ebenen. Diese wird je nach Ebene als obere oder untere Schicht bezeichnet. Als Ankunftsportal für die meisten Besucher funktioniert die erste Ebene wie ein Vorraum der Ebene.

GESINNUNG UND DIE ÄUSSEREN EBENEN

Die Äußeren Ebenen sind Reiche von Gedanken und Moral, weniger von physischer Realität. Sie können Besucher nicht nur auf physischer, sondern auch auf persönlicher Ebene beeinflussen.

Nach deinem Ermessen kann eine Kreatur nach längerer Zeit auf einer Äußeren Ebene, die nicht ihre Heimatebene ist, allmählich ethische Aspekte dieser Ebene übernehmen. Besucher der Oberen Ebenen fühlen sich oft zu Akten der Freundlichkeit und des Mitgefühls hingerissen, während Besucher der Unterer Ebenen den Drang zu Akten der Grausamkeit und des Verrats verspüren. Wer Zeit auf Mechanus und anderen rechtschaffenen Ebenen verbringt, spürt, wie die Bande der Loyalität untereinander stärker werden. Wer den Limbus und andere chaotische

Ebenen besucht, könnte vorübergehend unabhängiger oder egozentrischer werden. Diese Tendenzen sind als Vorschläge des SL zu verstehen und werden dann von den Spielern rollenspielerisch umgesetzt. Du kannst Heldische Inspiration verleihen, wenn Charaktere sie besonders lebendig werden lassen.

Planare Dissonanz: Celestische Wesen, die die Unteren Ebenen besuchen, verspüren ebenso wie Unholde auf den Oberen Ebenen erhebliches Unbehagen, sofern ihr Besuch länger als ein paar Stunden dauert. Nach einer langen Rast auf einer Ebene, die der eigenen Natur fremd ist, führen celestische Wesen sowie Unholde einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so muss die Kreatur bei jeder W20-Prüfung, die sie ausführt, 1W4 vom Ergebnis abziehen. Der Effekt ist mit jedem misslungenen Rettungswurf kumulativ und endet erst, wenn die Kreatur eine lange Rast auf einer Ebene beendet, die nicht im Widerspruch zu ihrer Natur steht.

EBENENREISEN

Wenn Abenteurer andere Existenzebenen aufsuchen, begeben sie sich auf eine legendäre Reise, auf der sie möglicherweise übernatürliche Wächter und manche Torturen überwinden müssen. Die Art der Reise und die Hindernisse unterwegs hängen auch davon ab, mit welchen Mitteln die Reise erfolgt – vielleicht über magische Portale oder mithilfe von Zaubern.

EBENENPORTALE

Ein Portal ist eine stationäre Verbindung zwischen einem bestimmten Ort auf einer Existenzebene mit einem bestimmten Ort auf einer anderen. Manche Portale funktionieren wie Türen. Sie erscheinen als durchsichtiges Fenster oder als nebliger Durchgang, und das Reisen zwischen den Ebenen erfolgt, indem einfach das Portal durchschritten wird. Andere Portale sind Orte – Hinkelsteine, schwiegende Türme, Segelschiffe oder gar ganze Städte –, die gleichzeitig auf mehreren Ebenen existieren oder in regelmäßigen Abständen zwischen den Ebenen wechseln. Manche sind Wirbel, die eine Elementarebene mit einem ähnlichen Ort auf der materiellen Ebene verbinden, beispielsweise ein Magmastrudel in einem Vulkan (der zur Ebene des Feuers führt) oder ein Mahlstrom in den Meerestiefen (über den man zur Ebene des Wassers gelangt).

Ebenenportale können die einfachste Methode sein, von der materiellen Ebene an einen Ort auf einer anderen Ebene zu gelangen. Häufig sind Portale jedoch Abenteuer für sich.

Zunächst müssen die Abenteurer überhaupt ein Portal finden, das an den gewünschten Ort führt. Die meisten Portale befinden sich an fernen Orten, die oftmals thematische Ähnlichkeiten mit der Ebene haben, auf die sie führen. Beispiel: Ein Portal zum Berg Celestia könnte sich auf einem Berggipfel befinden.

Außerdem haben Portale häufig Wächter, die bestimmte Kreaturen daran hindern sollen, sie zu verwenden. Portalwächter sind üblicherweise mächtige magische Kreaturen wie Dschinnis, Sphixe, Titanen oder Bewohner der Zielebene des Portals.

Zu guter Letzt sind die meisten Portale nur in bestimmten Situationen durchlässig, oder wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind. Ein Portal kann beliebige Bedingungen haben. Die folgenden sind besonders häufig:

Befehl: Das Portal funktioniert nur auf einen bestimmten Befehl hin. Ein Befehl ist in der Regel ein Wort, das in einer beliebigen Sprache (einschließlich Zeichensprache) geäußert werden kann. Manchmal muss der Befehl gegeben werden, während ein Charakter das Portal (das ansonsten eine normale Tür, ein Fenster oder eine ähnliche Öffnung ist) durchschreitet. Andere Portale öffnen sich, wenn der Befehl im Abstand von bis zu 4,5 Metern von ihnen gegeben wird, und bleiben dann 1W12 Minuten lang offen.

Schlüsselgegenstand: Das Portal funktioniert, wenn der Reisende einen bestimmten Gegenstand mit sich führt. Der Gegenstand fungiert quasi als Türschlüssel. Es kann sich um einen gewöhnlichen Gegenstand handeln, aber auch um einen, der spezifisch für dieses Portal geschaffen wurde. Die Stadt Sigil über den Außenlanden ist als Stadt der Türen bekannt, weil es dort besonders viele dieser Portale mit Schlüsselgegenständen gibt.

Situation: Das Portal funktioniert nur, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Ein situatives Portal könnte in klaren Nächten oder bei Regen geöffnet sein, oder wenn in seiner Nähe ein bestimmter Zauber gewirkt wird.

Zeit: Das Portal funktioniert nur zu bestimmten Zeiten auf der materiellen Ebene: bei Vollmond, im Frühling zur Tagundnachtgleiche, zur Wintersonnenwende oder wenn die Sterne in bestimmten Positionen stehen. So ein Portal bleibt dann für eine begrenzte Dauer geöffnet, beispielsweise drei Tage ab Vollmond, eine Stunde oder zehn Minuten lang.

Zufall: Das Portal funktioniert in einem zufälligen Zeitraum und schließt sich dann für eine gleichermaßen zufällige Dauer. Normalerweise lässt ein solches Portal 1W6+6 Reisende durch und bleibt dann 1W6 Tage lang geschlossen.

Die Bedingungen eines Portals können weitere Abenteuer für die Charaktere bedeuten, wenn sie beispielsweise einen Schlüsselgegenstand brauchen, alte Bibliotheken nach Befehlen durchkämmen oder Weise konsultieren müssen, um die richtige Zeit für den Portalbesuch zu erfahren.

ZAUBER

Einige Zauber ermöglichen es, direkt oder indirekt auf andere Existenzebenen zu gelangen. Beispielsweise können die Zauber *Tor* und *Ebenenwechsel* Abenteurer auf eine beliebige andere Ebene transportieren, wobei die Genauigkeit variieren kann. *Körperlosigkeit* erlaubt Abenteurern, die Ätherebene zu erreichen. *Astrale Projektion* ermöglicht ihnen wiederum, sich auf die Astralebene zu projizieren und von dort auf die Äuferen Ebenen zu reisen.

AUF DEN ÄUSSEREN EBENEN REISEN

In den folgenden Abschnitten werden vier Ebenenmerkmale beschrieben, die mehrere Äußere Ebenen miteinander verbinden:

- der Fluss Oceanus
- der Fluss Styx
- die Unendliche Treppe
- der Weltenbaum Yggdrasil

In deiner Kampagne könnte es noch andere Ebenenübergänge geben oder möglich sein, zu Fuß (oder an Bord eines wundersamen Zugs oder eines ähnlichen Fahrzeugs) von einer Ebene zu einer anderen innerhalb deiner Kosmologie zu gelangen.

FLUSS OCEANUS

Das Wasser des Oceanus ist süß und duftend, was auf seinen Oberlauf in den Gesegneten Feldern von Elysium zurückzuführen ist. Der ebenenübergreifende Wasserlauf stellt einen Weg durch einige der oberen Ebenen dar. Er fließt durch alle Schichten von Elysium, durch die obere Schicht der Bestienlande und die obere Schicht von Arborea. Dann versickert er irgendwo in der zweiten Schicht dieser Ebene.

Obwohl er nicht so weit reicht wie der Styx, ist der Oceanus ein häufig genutzter Weg zwischen Ebenen und Schichten. Handelsschiffe segeln ihn entlang, und seine Ufer sind von Dörfern gesäumt. Reisende finden normalerweise irgendwo an seinen Ufern ein Boot, das sie mieten können.

FLUSS STYX

Der Fluss Styx führt fettiges Wasser, verrottendes Treibgut und faulige Überreste von Schlachten an seinen Ufern. Seine schädlichen Effekte sind unter „Gefahren“ in Kapitel 3 beschrieben.

Der Styx windet sich durch die oberen Schichten der Ebenen Acheron, Neun Höllen, Gehenna, Hades, Carceri, Abyss und Pandämonium. Seine Nebenflüsse schlängeln sich durch die unteren Schichten dieser Ebenen. Beispielsweise windet sich einer dieser Nebenflüsse durch alle Schichten der Neun Höllen und ermöglicht den Übergang zwischen ihnen.

Auf seinen Wassern treiben unheimliche Fähren, deren Besatzungen mit den unberechenbaren Strömungen und Wirbeln umzugehen wissen. Gegen ein Entgelt befördern diese Fähren Passagiere von Ebene zu Ebene. Manche Besatzungen sind Unholde, andere die Seelen toter Kreaturen der materiellen Ebene.

UNENDLICHE TREPPE

Die Unendliche Treppe ist eine extradimensionale Treppe, die die Ebenen verbindet. Zugänge zur Unendlichen Treppe wirken normalerweise wie unscheinbare Türen. Hinter diesen Portalen befindet sich ein kleiner Absatz, dann folgt eine Treppe, die nach oben und nach unten führt. Das Erscheinungsbild der Unendlichen Treppe verändert sich, wenn man ihr nach oben oder nach unten folgt. Sie kann zunächst wie eine schlichte Holz- oder Steintreppe wirken und

dann zu einem chaotischen Durcheinander von Stufen werden, die im strahlenden Raum hängen und jeweils verschiedene Gravitationsausrichtungen haben. Es gibt auch Rampen, schwebende Plattformen und Uhrwerk-Transportbänder entlang der endlosen Konstruktion. Die Abenteuersammlung *Quests from the Infinite Staircase* enthält weitere Details zu diesem Ebenendurchgang.

Die Treppe ist die Heimat von Nafas, einem edelmütigen Dschinn. Er wurde durch die Ebenenwinde erschaffen, die durch die zahllosen Türen in die Weite wehen. Als ferner, doch wohlwollender Beobachter hört Nafas Wünsche, die irgendwo im Multiversum ausgesprochen werden – und er erfüllt sie mit der Hilfe von Abenteurern, die zufällig in seinen wunderzeugten Palast geraten.

Türen zur Unendlichen Treppe sind oft an staubigen, halb vergessenen Orten verborgen, die niemand aufsucht oder beachtet. Es kann auf jeder Ebene mehrere Türen zur Unendlichen Treppe geben, wobei sie nicht allgemein bekannt sind und gelegentlich von Devas, Sphinxen, Yugolothen und anderen mächtigen Monstern bewacht werden.

WELTENBAUM YGGDRASIL

Der Weltenbaum Yggdrasil, eine kosmische Esche, überspannt die Äußeren Ebenen und verbindet sie mit vielen Welten der materiellen Ebene. Seine Wurzeln reichen bis in die Unteren Ebenen und berühren den Hades, das Pandämonium und womöglich noch weitere Ebenen. Der größte Teil seines massiven Stammes ragt in der Ebene Ysgard auf. Seine Äste erstrecken sich durch die Oberen Ebenen, durch die Astralebene bis auf die materielle Ebene.

Manche Legenden erzählen von einem großen Baum und Sämling von Yggdrasil, den der Gott Corellon bei Anbruch der Zeiten in der Ersten Welt pflanzte und pflegte. Als die Erste Welt zerstört wurde, gelangten die Samen dieses Baums in die Leere, keimten und bildeten die Welten der materiellen Ebene. Viele Philosophen und Naturkundler betrachten daher alle Bäume oder sogar alle Pflanzen als Nachkommen von Yggdrasil, als Teil eines riesigen Netzwerks pflanzlichen Lebens im gesamten Multiversum.

Ebenenreisende können an den Wurzeln und Ästen von Yggdrasil von Ebene zu Ebene oder von Welt zu Welt klettern. Manche Kreaturen fungieren in diesem riesigen kosmischen Netzwerk als sachkundige Führer und studieren fortlaufend die veränderlichen Pfade und Verzweigungen, während der Baum ewig weiterwächst.

PLANARE ABENTEUER

In den Mythen, Legenden und Schriften der realen Welt geht es bei Reisen auf andere Existenzebenen nicht nur darum, ungewöhnliche Umgebungen voller seltsamer Kreaturen zu besuchen. Die Reise auch ist von tiefer Bedeutung, die durch Schichten von Symbolen und Metaphern ausgedrückt wird. Abenteuer auf den Ebenen der D&D-Kosmologie sind eine Gelegenheit, ähnlich tiefgreifende und bedeutsame Reisen zu erschaffen.

Planare Abenteuer sollten außergewöhnlich sein. In den mittleren bis späten Phasen deiner Kampagne finden die Abenteurer mehr Gründe, ihre Heimatwelt hinter sich zu lassen und die Ebenen zu erkunden. Wenn die Abenteurergruppe bereit für eine wahrhaft mythische Suche ist, beispielsweise nach einem verschollenen Artefakt oder einem unbegreiflichen extraplanaren Wesen, steht ihr das riesige Multiversum offen. Dabei werden nicht nur ihre körperlichen und magischen Fähigkeiten herausgefordert, sondern auch ihre Emotionen, ihre Werte und ihr Geist.

DER BLUTKRIEG

Im Laufe der Geschichte haben die wimmelnden Dämonenhorden des Abyss und die Teufelsregimenter der Neun Höllen ständig um die Vorherrschaft im Kosmos gekämpft. In den Welten der materiellen Ebene wird dieser Konflikt, der seit Jahrtausenden wütet und die Unteren Ebenen verwüstet, als Blutkrieg bezeichnet.

Die Schlachtfelder des Blutkriegs konzentrieren sich auf die Neun Höllen und den Abyss. Die Kämpfe können jedoch auch auf der materiellen Ebene, den Ebenen zwischen den Reichen des Großen Rades und überall dort stattfinden, wo Dämonen und Teufel aufeinandertreffen. Die Intensität des Krieges ist schwankend, und seine Frontlinien können sich erheblich verschieben, doch es vergeht kein Moment, in dem Dämonen und Teufel sich nicht irgendwo im Multiversum bekämpfen.

Viele Dämonen und Teufel sind davon besessen, ihrer Seite im Blutkrieg einen Vorteil zu verschaffen, und schon mancher mächtige sterbliche Abenteurer ist in ihre verworrenen Ränke verwickelt worden. Außerdem sind offene Konflikte zwischen Unholden auf den meisten Unteren Ebenen eine konstante Bedrohung. Das gilt auch dann, wenn die Missionen, die die Charaktere auf diese Ebenen führen, nichts damit zu tun haben. Denn eine schlichte Schatzsuche im Hades ist gar nicht so einfach, wenn die Schätze sich mitten in einer tobenden Schlacht befinden!

Auch die Bewohner der Oberen Ebenen spielen eine Rolle im Blutkrieg. Viele sind damit zufrieden, dass das Böse sich selbst verzehrt, doch einige wollen die Bedrohung für das übrige Multiversum aktiv verringern. Wann immer der Blutkrieg den Abyss und die Neun Höllen verlässt, stehen Engel, andere Gesandte der Götter und auch Sterbliche von außergewöhnlicher Tapferkeit bereit, um sofort einzugreifen.

PLANARE ABENTEUERSITUATIONEN

Anstelle der Tabellen im Abschnitt „Abenteuersituationen nach Stufen“ in Kapitel 4 kannst du die Tabelle „Planare Abenteuersituationen“ als Inspiration für Abenteuer verwenden, bei denen die Charaktere die Existenzebenen erkunden. Diese Abenteuerideen eignen sich am besten für Charaktere ab der 11. Stufe.



IN DEN ÄSTEN DES WELTENBAUMS HAT SICH EIN PORTAL ZU DEN BESTIENLANDEN GEÖFFNET.

PLANARE ABENTEUERSITUATIONEN

1W10 Situation

- 1 Eine tote Person kann nicht magisch wiederbelebt werden. Nun hilft nur noch eine Reise auf die Äußeren Ebenen, um den Geist der Person zu finden und entweder aus einem Gefängnis zu befreien oder aber zu überzeugen, ins Leben zurückzukehren.
- 2 Leute, die sich in die Wälder wagen, geraten versehentlich in die Feenwildnis oder in den Schattensaum. Vielleicht kehren sie gar nicht zurück, oder sie wissen nicht, wie viel Zeit vergangen ist, oder sie haben sich völlig verändert.
- 3 Nur ein längst verstorbenes Orakel weiß, wie eine schreckliche Prophezeiung abgewendet werden kann. Deren katastrophale Erfüllung hat bereits begonnen.
- 4 Ein Gott reagiert nicht mehr auf Gebete und auch nicht auf den Zauber *Heiliges Gespräch*.
- 5 Ein Teufel hat einen Engel durch List dazu gebracht, sich in den Blutkrieg einzumischen. Der Engel sucht die Hilfe von Sterblichen.
- 6 Einer der Charaktere hat einen Ahnen, dessen Segen er benötigt, um die volle Kraft seiner Blutlinie entfesseln zu können.

1W10 Situation

- 7 Ein törichter Ritter hat bei einer verhängnisvollen Mission eine heilige Waffe in die Neun Höllen gebracht. Die Mächte des Bergs Celestia wollen, dass die Waffe und die Überreste des Ritters zurückgebracht werden.
- 8 Auf einer der Äußeren Ebene ist ein Titan eingekerkert. Die Charaktere könnten versuchen, seine Befreiung zu verhindern – oder aber ihn selbst zu befreien, um die Welt von einer großen Bedrohung zu bewahren.
- 9 Die Charaktere sollen sich für eine große Mission als würdig erweisen. Dazu müssen sie ein schreckliches Monster töten, die Gunst eines mächtigen planaren Wesens erringen, Frieden zwischen zwei planaren Kriegsfraktionen stiften oder einen verschollenen Gegenstand auf einer anderen Ebene bergen.
- 10 Ein Gegenstand der Legenden wird in Sigil, der Messingstadt oder einer anderen planaren Metropole versteigert.

TOUR DURCH DAS MULTIVERSUM

Nachfolgend werden die Ebenen des Multiversums beschrieben. Sie sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

ABYSS

Der Abyss verkörpert alles Perverse, Grausame und Chaotische. Seine schier unzähligen Schichten nehmen immer entsetzlichere Formen an.

Jede von ihnen stellt eine grausige Umgebung dar, die Sterblichen nicht zuträglich ist. Außerdem spiegeln die Schichten die entropische Natur des Abyss wider. Ein Großteil der Ebene befindet sich in verrottendem, verfallendem oder sich zersetzendem Zustand, und die Verderbtheit beeinflusst Besucher (siehe „Flüche und magische Krankheiten“ in Kapitel 3).

SCHICHTEN DES ABYSS

Die Schichten des Abyss sind in Reihenfolge ihrer Entdeckung und Katalogisierung durch Forscher aus Sigil nummeriert. Entsprechend ist die Ebene der Zahllosen Portale als erste Schicht definiert, Azzagrat umfasst die 45., die 46. und die 47. Schicht, das Dämonennetz ist die 66. Schicht und so weiter. Die Tabelle „Schichten des Abyss“ enthält einige besonders berüchtigte Schichten, die anschließend ausführlicher beschrieben werden.

SCHICHTEN DES ABYSS

Schicht	Beschreibung
Ebene der Zahllosen Portale	Auf Schicht 1 verteidigen rostige Eisenfestungen die Wege zu den unteren Ebenen.
Azzagrat	Die korrupte, dekadente Stadt von Graz'zt ist auf die Schichten 45, 46 und 47 verteilt.
Dämonennetz	Auf Schicht 66 umhüllt Lolths Netz alles und verbirgt Portale zu anderen Ebenen.
Klaffender Schlund	Schicht 88 ist eine bösartige Wildnis um die Meeresfestung von Demogorgon.
Thanatos	Auf Schicht 113 beherbergt ein unendlicher Friedhof Orkus und die rastlosen Toten.
Schleimgruben (Schedaklah)	Schicht 222 ist ein übelriechendes Reich der Schlicke und Pilze, das den Launen von Juiblex und Zuggtmoy gehorcht.
Täler des Todes	Yeenoghu und seine Gnoll-Diener treiben auf Schicht 422 ihr Unwesen – einem grausigen, trostlosen Reich.
Unendliches Labyrinth	Das Unendliche Labyrinth auf Schicht 600 macht Besucher zur Beute von Baphomet.

Schicht 1, die Ebene der Zahllosen Portale: Diese Schicht ist der abstoßende Zugang zu den unzähligen Schichten des Abyss. Unter einer rotglühenden Sonne klaffen Krater auf dem felsigen Boden, die Portale zu den anderen Schichten des Abyss sind. Weitere Portale führen zum Pandämonium, nach Sigil, zur Portalstadt Plague-Mort in den Außenlanden und zur Astralebene, sodass diese Schicht die besten Chancen bietet, den Schrecken des Abyss zu entkommen. Die eisernen Festungen unbedeutender Fürsten und aufstrebender Dämonen, so wandelhaft wie der Abyss selbst, sprenkeln die Landschaft.

Das Portal nach Plague-Mort befindet sich in einer Festung namens Gebrochenes Reich, die vom Sukkubus Roter Schleier beherrscht wird. Im Gebrochenen Reich bleiben jene, die ihre Stärke und Tapferkeit unter Beweis stellen können, wenigstens ein paar Tage lang unversehrt.

Schichten 45–47, Azzagrat: Der Dämonenfürst Graz'zt verkörpert Manipulation und Grausamkeit. Sterbliche bringt er mit der Aussicht auf schreckliche Freuden und dekadenten Luxus in Versuchung. Er beherrscht das Reich Azzagrat, das aus drei verbundenen Schichten des Abyss besteht. Sein Machtzitz ist der fantastische Silberpalast in der Stadt Zelatar. Deren geschäftige Märkte und Vergnügungsstätten locken Besucher aus dem ganzen Multiversum an, die obskure magische Überlieferungen oder perverse Vergnügungen suchen. Auf Graz'zts Befehl halten die Dämonen von Azzagrat eine Fassade von zivilisierter Sittlichkeit aufrecht. Das sogenannte Tripelreich ist trotzdem nicht weniger gefährlich als die anderen Bereiche des Abyss, und in seinen labyrinthartigen Städten und den Wäldern mit Schlangen statt Ästen verschwinden planare Besucher bisweilen spurlos.

Schicht 66, das Dämonennetz: Lolth ist die Dämonenkönigin der Spinnen. Ihre Ränke betreffen ganze Zivilisationen in Welten quer durch das Multiversum. Von allen Dämonenfürsten hat sie vermutlich das aktivste Interesse an den Welten der materiellen Ebene und an den Kultisten, die ihr in diesen Welten zu Diensten sind, auch wenn dieses Interesse in nichts als Beherrschung besteht.

Lolths Schicht ist ein gigantisches Netz aus dicken magischen Spinnweben mit Zugängen und kokonartigen Kammern. In diesem Netz fangen sich Gebäude, Schiffe und andere Objekte. Es verhüllt zufällige Portale, von denen Gegenstände auf Halbebenen und materiellen Ebenen geschnappt werden, so weit sie der Spinnenkönigin nützlich sein könnten. Lolths Diener bauen außerdem Kerker in das Netz, locken Lolths verhasste Feinde in den wirren Korridoren aus Stein und Spinnweben in die Falle und jagen sie. Tief unter diesen Kerkern liegen die bodenlosen Dämonennetzgruben, in denen die Spinnenkönigin mit ihren loyalsten Dienern haust – dies sind eigens geschaffene Yochlol-Dämonen, die im Reich der Spinnenkönigin über mächtigeren Dämonen stehen.

Schicht 88, der Klaffende Schlund: Die Zischende Bestie, der selbsternannte Prinz der Dämonen Demogorgon, giert nach nichts Geringerem als danach, die Ordnung des Multiversums zu zerstören. Er ist ein zweiköpfiges Monster, das mit sich selbst ebenso in Widerstreit zu stehen scheint wie mit allen anderen Wesen. Die anderen Dämonen und Dämonenfürsten hassen und fürchten ihn.



IN DEN DÄMONENNETZGRUBEN
VERFANGEN SICH DIE TRÜMMER
DER EBENEN.

Demogorgons Schicht ist eine riesige Wildnis voller Brutalität und Schrecken, die als Klaffender Schlund bekannt ist und die sogar mächtige Dämonen das Fürchten lehrt. Entsprechend Demogorgons dualer Natur besteht der Klaffende Schlund aus einem enormen urtümlichen, von undurchdringlichem Dschungel bedeckten Kontinent, der von scheinbar endlosen Ozeanweiten mit salzigen Untiefen umgeben ist. Der Prinz der Dämonen beherrscht seine Schicht von zwei Schlangentürmen aus, die sich aus einem trüben Meer erheben. Jeder Turm wird von einem riesigen Schädel mit Reißzähnen gekrönt. Dies ist die Festung Abyss, durch welche die Echos von Demogorgons kranken Gedanken hallen und am Verstand jeder Kreatur zerren, die einzutreten wagt.

Schicht 113, Thanatos: Der Dämonenfürst Orkus ist auch als Dämonenprinz des Untodes und als Blutfürst bekannt. Er wird von Untoten und solchen Medien verehrt, die die der Macht des Untodes kanalisieren. Er hat ein grüblerisches, nihilistisches Wesen und will das Multiversum zu einem Ort des Todes und der Verzweiflung machen, für immer unveränderlich außer durch seinen Willen. Alle Kreaturen sollen zu Untoten unter seiner Kontrolle werden.

Sein Reich Thanatos ist ein Land kahler Berggipfel, öder Moore, zerstörter Städte und toter Wälder aus verdrehten schwarzen Bäumen unter einem schwarzen Himmel.

Die Landschaft ist von Gräbern, Mausoleen, Grabsteinen und Sarkophagen durchsetzt. Überall wimmeln Untote, brechen aus ihren Gräbern hervor und zerreißen alle Kreaturen, die dumm genug sind, sich hier blicken zu lassen.

Orkus herrscht von einem riesigen Palast aus über Thanatos, der als Immerfort bekannt ist und aus Obsidian und Knochen besteht. Er befindet sich in einer Einöde namens Ende des Vergessens. Hier heulen die Winde in engen Tälern um Gräber und Grüfte, die in die steilen Felswände geschlagen wurden und eine vielstufige Nekropole bilden.

Schicht 222, die Schleimgruben: Diese Schicht ist auch als Schedaklah bekannt. Sie wird von zwei verschieden, doch gleichermaßen abstoßenden Dämonenfürsten beherrscht – Juiblex und Zuggtmoy. Zwischen ihnen herrscht nur wenig Zwietracht.

Juiblex, der Dämonenfürst der Schleime und Schlicke, lautet als amorphe Masse in den abyssischen Tiefen. Der widerliche Gesichtslose Fürst schert sich nicht um Kultisten oder sterbliche Diener. Sein einziger Wunsch ist es, alle Kreaturen in formlose Abbilder seiner selbst zu verwandeln. Zuggtmoy ist die Dämonenkönigin der Pilze und die Herrin der Fäulnis und Verwesung. Sie will die Lebenden mit Sporen infizieren, zu ihren Dienern und schließlich zu verwesenden Wirten für ihre Pilze, ihren Schimmel und andere Fungi machen, die sie hervorbringt.

Wie der Name vermuten lässt, sind die Schleimgruben ein blubbernder Morast aus stinkendem Brei. Die Landschaft ist bis zum Horizont von ätzendem Schleim bedeckt, und aus den Schlick-Ozeanen erheben sich seltsame organische Formen auf Juiblex' Befehl. Zugtmoys Palast besteht aus zwei Dutzend der größten Pilze überhaupt, die mit großen Kammern und verdrehten Korridoren versehen sind. Der Palast ist von einem Feld mit säurehaltigen Bovisten und giftigen Dämpfen umgeben.

Schicht 422, die Täler des Todes: Der Dämonenfürst Yeenoghu giert nach Gemetzel und sinnloser Zerstörung. Gnolle sind seine Werkzeuge auf der materiellen Ebene, und er treibt sie zu immer größeren Gräueltaten in seinem Namen. Der Gnollfürst ergötzt sich an Kummer und Hoffnungslosigkeit und will den Kosmos in ein Ödland verwandeln, in dem die letzten Gnolle sich im Streit um das Festmahl an den Toten gegenseitig zerfleischen.

Yeenoghu herrscht über eine öde Schicht voller Schluchten, die als Täler des Todes bekannt sind. Hier müssen Kreaturen jagen, um zu überleben. Sogar Pflanzen versuchen, Unachtsame zu fangen, in deren Blut sie dann ihre Wurzeln tränken können. Yeenoghus Diener helfen, den Hunger ihres Herrn zu stillen, während dieser sein Reich durchstreift: Sie fangen Kreaturen auf der materiellen Ebene, um sie im Reich des Gnollfürsten laufen zu lassen.

Schicht 600, das Unendliche Labyrinth: Der Dämonenfürst Baphomet, auch als Gehörnter König und Herr der Bestien bekannt, verkörpert bestialischen Blutdurst. Wenn es nach ihm geht, zerfällt die Zivilisation, und alle Sterblichen zelebrieren ihre Raubtierinstinkte.

Baphomets Schicht ist ein endloses Gewölbe mit dem gigantischen Palast des Gehörnten Königs im Zentrum. Der Palast, ein wirres Durcheinander verwinkelner Gänge und zahlloser Kammern, ist von einem kilometerbreiten Burggraben mit verwirrenden Massen von Treppen und Tunnels umgeben, die tiefer in die Festung führen.

ABENTEUER IM ABYSS

Der Abyss verkörpert die abscheuliche Korruption des Chaos und des Bösen. Der Abstieg in den Abyss ist eine Reise in eine unerforschte feindliche Umgebung. Er ist auch eine Gelegenheit, sich dem Bösen im eigenen Herzen zu stellen und der Versuchung zu widerstehen, um des Überlebens Willen seine Verbündeten zu verraten. Heldenhafte Charaktere könnten sich hier das verzweifelte letzte Gefecht mit Dämonenhorden liefern, oder sie könnten versuchen, unentdeckt eine heilige Reliquie zu finden, die vor langer Zeit von einem waghalsigen Helden zurückgelassen wurde.

Es liegt in der Natur des Abyss, andere Ebenen zu kontaminieren, die er berührt. Portale zum Abyss auf anderen Ebenen ermöglichen es, winzige Bereiche des abyssalen Bösen zu schaffen. Diese werden schließlich so korrumptiert, dass sie in den Abyss gezogen werden. Wenn Abenteurer einen entweihten Tempel oder einen fauligen Sumpf auf der materiellen Ebene erforschen, könnten sie sich daher unerwartet in einer dämonenverseuchten Umgebung wiederfinden, die dem Abyss sehr ähnlich ist – ohne ihre Heimatebene zu verlassen.

ACHERON

Acheron besteht aus riesigen Eisenblöcken, die unter endlos marschierenden Armeen vibrieren. Die Blöcke treiben durch eine luftige Leere, kollidieren manchmal mit furchterregenden Klirren, zermalmen alles zwischen sich und lassen die Ebene erbeben.

Acheron besteht aus vier Schichten. Die oberste davon enthält die größten Blöcke. Einige Wissenschaftler haben die Theorie aufgestellt, dass die Blöcke der oberen Schichten bisweilen zerbersten und ihre Trümmer in die unteren Schichten sinken. Tatsächlich ist das Gegenteil der Fall: Aus einem eisigen Sumpf in den tiefsten Tiefen von Ocanthus, der untersten Schicht, brechen winzige Splitter heraus und organisieren sich allmählich zu den perfekten Würfeln der obersten Schicht Avalas – vielleicht unter dem Einfluss des nahen Mechanus.

Die Natur von Acheron weckt Blutdurst in allen Besuchern der Ebene (siehe „Umgebungseffekte“ in Kapitel 3).

SCHICHTEN VON ACHERON

Schicht	Beschreibung
Avalas	Geistersoldaten führen auf Trümmerübersäten Schlachtfeldern endlose Kriege.
Thuldanin	Hohle Würfel sind mit ausrangierten Kriegsmaschinen gefüllt.
Tintibus	Zerküftete Blöcke taumeln in der Dunkelheit. Sie enthalten erstarrte Erinnerungen, vom Fluss Styx aufgenommen und zu flüchtigen Bildern kristallisiert.
Ocanthus	Mahlströme aus messerscharfen Trümmern wirbeln über einem Sumpf aus schwarzem Eis.

ABENTEUER IN ACHERON

Acheron ist eine Ebene erzwungener Ordnung, deren starre Konformität zu zerstörten Geistern und zerbrochenen Hoffnungen führt. Hier ist es unvorstellbar, sich nicht dem Willen seiner Befehlshaber zu unterwerfen. Die Geister hier sind gute Soldaten ohne Mission.

Eine Reise nach Acheron ist eine Konfrontation mit dem düsteren Nihilismus nicht enden wollender Konflikte, mit der harten Realität autoritärer Herrschaft und dem unbarmherzigen Druck sozialer Konformität. Hier können die Charaktere sich mit der Frage beschäftigen, wofür sie eigentlich kämpfen – inmitten von Armeen, welche diese Frage längst vergessen haben.

Konkret kann ein Abenteuer in Acheron von einem Bösewicht handeln, der Thuldanin plündert will, um seine Kriegsführung auf dem Schlachtfeld zu perfektionieren. Oder die Charaktere müssen ein Geheimnis aus den Gedanken und Erinnerungen bergen, die in den Blöcken von Tintibus eingeschlossen sind.

ARBOREA

Arborea ist eine Ebene der Extreme: herrlich zerklüftete Berge, abgrundtiefe Schluchten, Wälder mit riesigen Bäumen, endlose Weizenfelder, Obstgärten und Laubengänge. Auf jeder Lichtung und in jedem Bach gibt es wilde Naturgeister, die keine Eindringlinge dulden. Reisende müssen sich vorsehen.

In Arborea scheint selbst die Luft voller Aufregung zu sein. Wie aus dem Nichts kommen Sturmböen auf und schütteln die Bäume an den Wegen durch. Nach wenigen Minuten legen sie sich und lassen warme Sonnenstrahlen zurück, die das Blätterdach des Waldes durchdringen. Stets scheint in der Ferne Musik zu erklingen. Manchmal stammt sie von Elfenmusikern, aber meistens ist es nur der Wind, der durch die Baumstämme streicht.

SCHICHTEN VON ARBOREA

Schicht	Beschreibung
Arvandor	Hohe Bäume, bunte Wildblumen, reichlich Getreide und köstliche Früchte gedeihen in der üppigen Umgebung.
Aquallor	Ein endloser Ozean, vom Fluss Oceanus gespeist, ist die Heimat wimmelnder Meereswesen und mächtiger Stürme.
Mithardir	Eine Wüste aus weißem Sand wurde von den Mächten verlassen, die es hier einst gegeben haben mag.

ABENTEUER IN ARBOREA

Arborea ist ein überdimensionaler Ort der heftigen Stimmungen und der tiefen Zuneigung, wo Launen durch Stahl gestützt werden und Leidenschaften lodern, bis sie ausgebrannt sind. Die gutmütigen Bewohner haben sich dem Kampf gegen das Böse verschrieben, doch ihre kompromisslosen Emotionen haben manchmal verheerende Folgen. Wut ist in Arborea ebenso häufig und wird ebenso gewürdigt wie Freude.

Ein Abenteuer in Arborea kann eine Gelegenheit für die Charaktere sein, zu entdecken, wer sie sind, wenn die Masken fallen und die aufrichtigen, ungehemmten Gefühle zum Vorschein kommen. Die Bewohner dieser Ebene sind an solche emotionale Ehrlichkeit gewöhnt. Lebenslange Freunde könnten sich bei Speis und Trank amüsieren, wegen einer gemeinsamen Liebe die Klingen kreuzen und wechselseitig ihre Tapferkeit und Integrität in Liedern besingen – an einem einzigen Abend. Wer diese Offenheit nicht gewohnt ist, kann sie jedoch verletzend finden und sich dauerhaft verstimmt fühlen.

Kreaturen, die Arborea besucht haben, haben manchmal das verzweifelte Bedürfnis, dorthin zurückzukehren – so intensiv, dass es ihren Alltag beeinträchtigt.

Welche Geheimnisse liegen im Sand von Mithardir begraben? Eine Expedition könnte erforschen, welche Götter oder celestischen Wesen die Silberwüste einst bewohnt und über welches Wissen sie verfügt haben.

ARCADIA

Arcadia ist die Ebene der schnurgeraden Bäche und Obstbaumreihen, der ordentlichen Felder und makellosen Straßen und der geometrisch ansprechenden Städte. Die Gebirge weisen keinerlei Spuren von Erosion auf.

Tag und Nacht werden durch eine Kugel definiert, die über beiden Schichten Arkadiens am Himmel schwiebt. Die eine Kugelhälfte strahlt Sonnenlicht aus und erzeugt den Tag, die andere Hälfte wirft Mondlicht und erzeugt die Sternennacht. Die Kugel dreht sich präzise und gleichmäßig und sorgt auf der gesamten Ebene für Tag und Nacht.

Das Wetter in Arcadia wird von vier verbündeten Halbgöttern bestimmt: den sogenannten Sturmköpfen namens Wolkenkönig, Windkönig, Blitzkönig und Regenkönigin. Jeder Halbgott residiert in einem Schloss, umgeben von dem Wetter, das der Herrscher kontrolliert.

Arcadia ist von starker Lebendigkeit durchdrungen und verleiht den Besuchern große Lebenskraft (siehe „Umgebungseffekte“ in Kapitel 3).

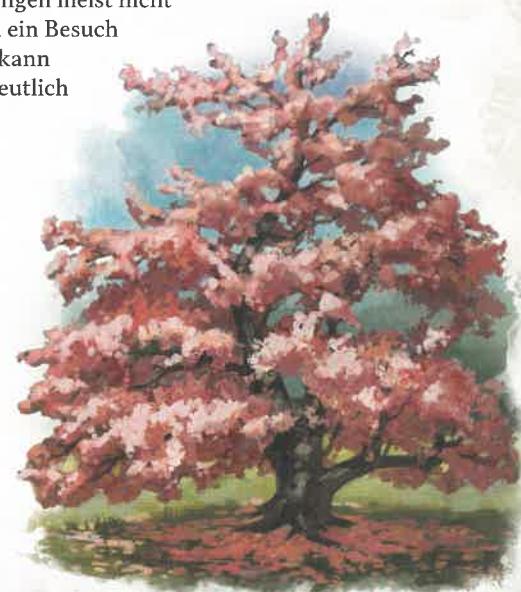
SCHICHTEN VON ARCADIA

Schicht	Beschreibung
Abellio	Was diese üppigen Felder hervorbringen, ist dem Wohl aller gewidmet.
Buxenus	Hier sammeln sich Streitkräfte inmitten von lieblichen Tälern und Obstgärten, um die verlorene Schicht Menausus zurückzuerobern, die Teil von Mechanus geworden ist.

ABENTEUER IN ARCADIA

Alles auf Arcadia dient dem Gemeinwohl und einer makellosen Existenz. Hier ist die Reinheit ewig, und nichts stört die Harmonie. Individualität wird dem friedlichen Leben in der Gemeinschaft untergeordnet, und wer diesen Frieden stört, kriegt womöglich militärische Macht zu spüren.

Ein Abenteuer in Arcadia kann eine Gelegenheit sein, die Spannung zwischen individueller Freiheit und der Verantwortung für das Gemeinwohl zu erkunden. Selbst rechtschaffen gesinnte Abenteurer erfüllen die sozialen Erwartungen meist nicht vollkommen, und ein Besuch auf dieser Ebene kann diesen Konflikt deutlich machen.



ASTRALEBENE

Die Astralebene ist ein Reich der Gedanken und Träume, in die Besucher als körperlose Seelen reisen, um die Äußeren Ebenen zu erreichen. Sie ist ein gewaltiges silbriges Meer ohne Oben und Unten, mit wirbelnden grauweißen Nebelfetzen und Lichtfunken – ferne Sterne, die zu Systemen des Wildalls gehören. Die Astralsee ist überwiegend eine gigantisch weite Leere. Gelegentlich stoßen Besucher auf die versteinerte Leiche eines toten Gottes oder andere Felsbrocken, die für immer in der silbrigen Leere treiben. Weitaus verbreiteter sind Farbteiche: magische Tümpel aus buntem Licht, die flackern wie leuchtende, wirbelnde Münzen.

Kreaturen auf der Astralebene haben weder Hunger noch Durst, und sie altern nicht. Deswegen errichten Wesen, die auf der Astralebene leben – beispielsweise die Githyanki –, Außenposten auf anderen Ebenen, oft auf der materiellen, damit ihre Kinder heranwachsen können.

DURCH DIE ASTRALEBENE NAVIGIEREN

Reisende auf der Astralebene können sich bewegen, indem sie einfach daran denken. Allerdings hat Entfernung keine große Bedeutung. Im Kampf haben Kreaturen allerdings eine Flugbewegungsrate (in Metern) in Höhe des 1,5-Fachen ihres Intelligenzwerts und können schweben.

Wie Bewegung durch die Kraft der Gedanken erfolgt, muss man nur an sein Ziel denken, um es zu finden. Solange es sich irgendwo auf der Astralebene (oder im Wildall wie unten beschrieben) befindet, kennt eine Kreatur den direktesten Weg zum Ziel, sowie sie daran denkt – zum Beispiel „der nächstgelegene Githyanki-Außenposten“, „der nächstgelegene Farbteich, der zum Abyss führt“ oder „das torilische Wildall-System“. Die Kreatur weiß nicht, wie lange die Reise dorthin dauert oder wie gefährlich sie ist. Sie kennt nur die Richtung.

Der SL entscheidet, wie lange es dauert, um an ein gewünschtes Ziel zu gelangen. Die Reise an einen bestimmten Ort – beispielsweise zu einem bestimmten Wildall-System oder einem astralen Außenposten – könnte 4W6 Tage dauern. Bei einem allgemeineren Ort wie einem Farbteich, der zur angegebenen Ebene führt, könnte die Reise 1W4 × 10 Stunden dauern.

TOTE GÖTTER

Die versteinerten Überreste toter Götter – die von noch mächtigeren Wesenheiten bezwungen wurden oder alle sterblichen Anhänger verloren haben und deswegen gestorben sind – enden auf der Astralebene. Ein toter Gott sieht wie eine gigantische unbestimmte Statue aus Stein aus, die der göttlichen Wessenheit von ehedem nicht mehr ähnlich sieht. Githyanki, Gedankenschinder und andere Bewohner der Astralebene machen aus diesen driftenden Hüllen manchmal Außenposten oder Städte. Dann sind die Hüllen unter der Oberfläche ausgehöhlt. Die Githyanki-Stadt Tu'narath ist vielleicht das berüchtigste Beispiel.

FARBTEICHE

Portale von der Astralebene auf andere Ebenen erscheinen als zweidimensionale Teiche aus bewegter Farbe mit einem Durchmesser von 1W6 × drei Metern. „Farbe“ ist wie bei allem auf der Astralebene metaphorisch gemeint. Die Portale werden vom astralen Selbst und nicht mit physischen Augen wahrgenommen, daher werden die Farben eher verstanden als gesehen. Um auf eine andere Ebene zu reisen, muss man einen Farbteich finden, der zur gewünschten Ebene führt. Diese Portale lassen sich anhand ihrer Farben identifizieren, wie in der Tabelle „Astrale Farbteiche“ dargestellt.

ASTRALE FARBTEICHE

1W20	Ebene	Teichfarbe
1	Abyss	Amethyst
2	Acheron	Feuerrot
3	Arborea	Saphirblau
4	Arcadia	Safrangelb
5	Ätherebene	Spiralig weiß
6	Außenlande	Lederbraun
7	Berg Celestia	Gold
8	Bestienlande	Smaragdgrün
9	Bytopia	Bernsteingelb
10	Carceri	Olivgrün
11	Elysium	Orange
12	Gehenna	Rostrot
13	Hades	Rostbraun
14	Limbus	Pechschwarz
15–16	Materielle Ebene	Silber
17	Mechanus	Diamantblau
18	Neun Höllen	Rubinrot
19	Pandämonium	Magentarot
20	Ysgard	Indigoblau

WILDALL

In der Astralebene treiben riesige luftlose Weiten wie Korken auf dem Wasser: die sogenannten Wildall-Systeme. In diesen Systemen schneidet sich die Astralebene mit der materiellen Ebene, und die Sterne und Planeten auf der materiellen Ebene sind von der Astralebene aus zugänglich. Jede Welt der materiellen Ebene befindet sich in einem Wildall-System.

Wenn sich Astralreisende einem Wildall-System nähern, lichtet sich der silberne Nebel der Astralebene allmählich. Im Wildall selbst ist er verschwunden. Nicht nur die Sonne des Wildall-Systems wird sichtbar – oft viele Millionen Kilometer entfernt –, sondern auch bunte Gaswolken, Planeten, Monde und andere Himmelskörper.

In Wildall-Systemen wimmelt es von Lebensformen, die das All bewohnen können, darunter Sporen, Plankton und größere Kreaturen, die wie Fische und Meeressäuger aussehen. Kreaturen und Gegenstände im Wildall altern normal und existieren auf der Astralebene und der



materiellen Ebene zugleich. Dank dieser Überschneidung können Kreaturen mithilfe von Zaubern wie *Teleportieren* vom Wildall in eine Welt in der Nähe oder umgekehrt reisen. Kreaturen und Schiffe, die zwischen Wildall-Systemen reisen, müssen die Astralebene passieren, sofern sie nicht über magische Methoden verfügen, um zwischen Welten zu reisen. (Siehe „Materielle Ebene“ in diesem Kapitel.) In der Abenteuersammlung *Spelljammer: Adventures in Space* findest du umfangreiche Informationen zum Wildall und zu Astralreisen.

PSYCHISCHER WIND

Ein psychischer Wind ist ein Gedankensturm, der auf den Verstand von Reisenden wirkt statt auf ihren Körper. Er besteht aus verlorenen Erinnerungen, vergessenen Ideen und unbewussten Ängsten, die auf die Astralebene gelangt sind und sich zu dieser mächtigen Kraft vereinigt haben.

Ein psychischer Wind wirkt zunächst, als verdunkle sich der silbriggraue Himmel rasch. Nach 1W4 Minuten ist der Bereich so finster wie eine mondlose Nacht. Die Reisenden spüren ein Rütteln und Schütteln, als rebelliere die Ebene gegen den Sturm. Der psychische Wind vergeht so schnell, wie er gekommen ist, und der Himmel sieht nach einer Minute wieder normal aus.

Eine Gruppe von Reisenden ist einem Ortseffekt ausgesetzt, der anhand der Tabelle „Ortseffekte von psychischem Wind“ ermittelt wird.

ORTSEFFEKTE VON PSYCHISCHEM WIND

1W20 Ortseffekt

- | | |
|-------|---|
| 1–8 | Abgelenkt (füge der Reisezeit 1W6 Tage hinzu) |
| 9–12 | Vom Weg abgebracht (füge der Reisezeit 3W10 Tage hinzu) |
| 13–16 | Verirrt (am Ende der Reisedauer treffen die Charaktere an einem anderen Ort als dem gewünschten Ziel ein) |
| 17–20 | Durch einen zufälligen Farbteich geraten (würfle anhand der Tabelle „Astrale Farbteiche“) |

Jeder Reisende, der von einem psychischen Wind erfasst wird, führt einen SG-15-Intelligenzrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so erleidet der Reisende zusätzlich einen zufälligen Effekt aus der Tabelle „Psychische Effekte von psychischem Wind“.

PSYCHISCHE EFFEKTE VON PSYCHISCHEM WIND

1W20 Psychischer Effekt

- | | |
|-------|--|
| 1–8 | Du bist eine Minute lang betäubt. Du wiederholst den Rettungswurf am Ende jedes deiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei dir. |
| 9–12 | Du erleidest 11 (2W10) psychischen Schaden. |
| 13–17 | Du erleidest 22 (4W10) psychischen Schaden. |
| 18–20 | Du bist 5 (1W10) Stunden lang bewusstlos. Der Effekt endet, wenn du Schaden erleidest oder von einer anderen Kreatur als Aktion wachgerüttelt wirst. |

ABENTEUER AUF DER ASTRALEBENE

Charaktere besuchen die Astralebene meist als Möglichkeit, anderswohin zu gelangen – entweder auf eine der Äußeren Ebenen oder über das Wildall in verschiedene Welten der materiellen Ebene. Unterwegs könnten sie anderen Reisenden wie celestischen Wesen, Unholden, Slaadi, Modronen oder Githyanki begegnen.

Als Reich der Gedanken, Erinnerungen und Träume kann die Astralebene auch selbst ein Abenteuerziel sein. Die Charaktere könnten versuchen, die kristallisierten Gedanken toter Götter zu erkennen oder einem psychischen Wind Informationen zu entnehmen. Sie könnten auch astralen Manifestationen ihrer eigenen Erinnerungen, Ängste und Träume begegnen.

ÄTHEREBENE

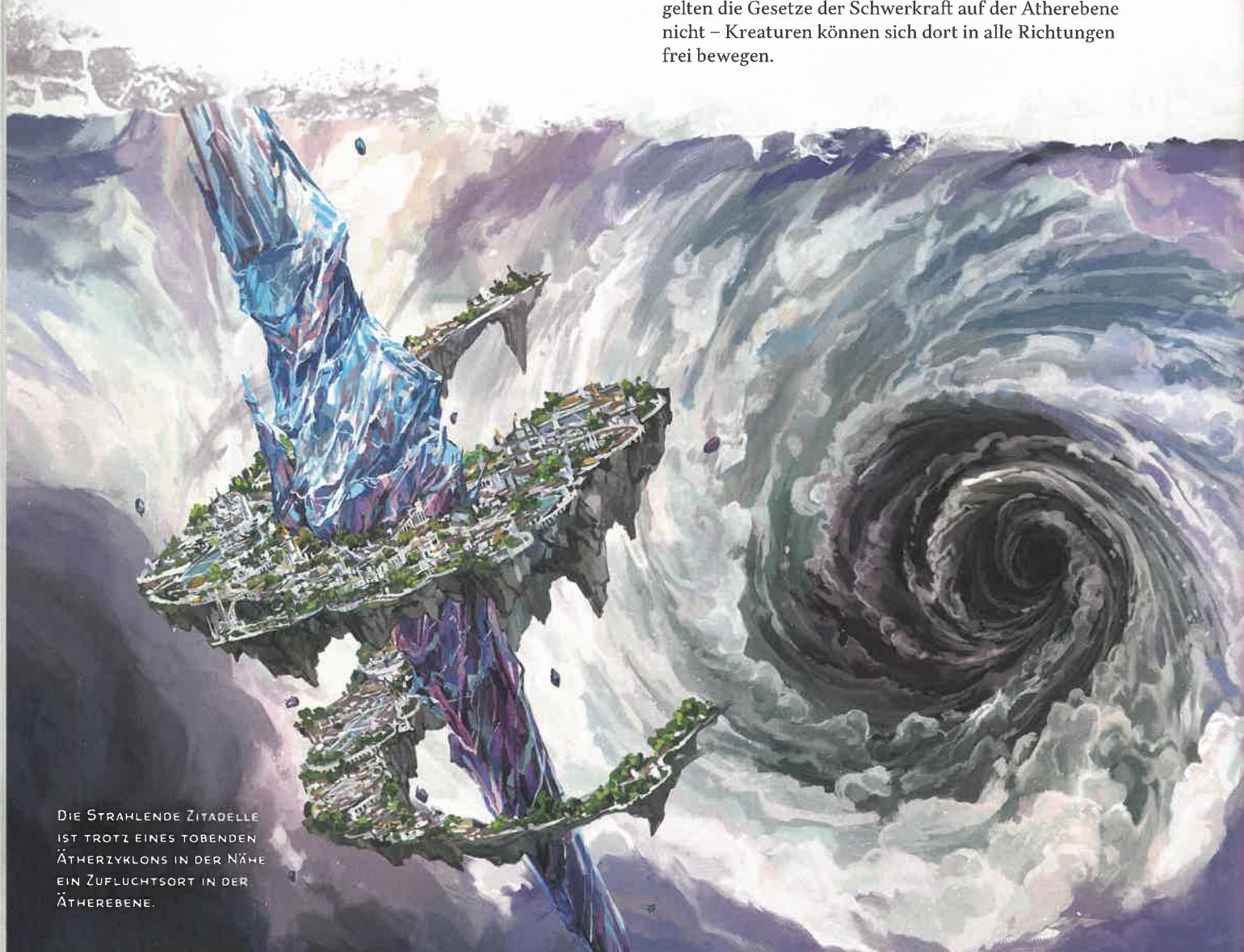
Die Ätherebene ist eine dunstige Dimension der Nebel. Ihre „Außenbezirke“, auch Äthergrenze genannt, überschneiden sich mit der materiellen Ebene, der Feenwildnis, dem Schattensaum und den Inneren Ebenen, sodass jeder Ort in diesen Ebenen eine Entsprechung in der Ätherebene hat. Die Sichtweite in der Äthergrenze ist normalerweise auf 18 Meter begrenzt. In den Tiefen der Ebene befindet sich eine Region mit wirbelndem Nebel, die Tiefenäther genannt wird. Hier ist die Sicht auf neun Meter begrenzt.

Charaktere können den Zauber Ätherische Gestalten wirken, um die Äthergrenze zu erreichen. Der Zauber Ebenenwechsel ermöglicht es, die Äthergrenze oder den Tiefenäther zu erreichen, doch sofern das Ziel nicht ein bestimmter Ort oder ein Kreis der Teleportation ist, kann der Ankunftsplatz überall auf der Ebene liegen.

ÄTHERGRENZE

Von der Äthergrenze aus können Reisende in die Ebene hineinblicken, die sich mit der Äthergrenze überschneidet. Diese Ebene erscheint jedoch gräulich und undeutlich, mit verschwommenen Farben und unscharfen Rändern, und die Sichtweite in die andere Ebene hinein ist auf neun Meter begrenzt. Umgekehrt ist die Ätherebene in den überlappenden Ebenen normalerweise nur mit magischer Hilfe wahrnehmbar.

Normalerweise können weder Kreaturen in der Äthergrenze Kreaturen auf der überlappenden Ebene angreifen, noch ist dies umgekehrt möglich. Reisende auf der ätherischen Ebene sind für Kreaturen auf der überlappenden Ebene nicht wahrnehmbar, und feste Objekte auf der überlappenden Ebene schränken die Bewegung von Kreaturen auf der Äthergrenze nicht ein. Ausnahmen sind bestimmte magische Effekte (einschließlich allem, was durch Magie geschaffen wurde) sowie lebendige Wesen. Das macht die Ätherebene ideal zum Kundschaften, zum Ausspionieren von Gegnern und zum unbemerkt Bewegen. Außerdem gelten die Gesetze der Schwerkraft auf der Ätherebene nicht – Kreaturen können sich dort in alle Richtungen frei bewegen.



DIE STRAHLENDE ZITADELLE
IST TROTZ EINES TOBENDEN
ÄTHERZYKLONS IN DER NÄHE
EIN ZUFLUCHTSORT IN DER
ÄTHEREBENE.

TIEFENÄTHER

Um den Tiefenäther zu erreichen, ist üblicherweise der Zauber *Ebenenwechsel*, der Zauber *Tor* oder ein magisches Portal erforderlich. Wer den Tiefenäther besucht, ist von wirbelnden Nebeln umhüllt. Über die Ebene sind Vorhänge von dunstiger Farbe verstreut, hinter denen Regionen der Äthergrenze anderer Ebenen liegen: die der Inneren Ebenen, der Materiellen Ebene, der Feenwildnis oder des Schattensaums. An der jeweiligen Farbe ist die Ebene zu erkennen, deren Äthergrenze vom Vorhang verborgen wird (siehe Tabelle „Ätherische Vorhänge“). Auch Beschaffenheit und Temperatur der Vorhänge stehen mit der Natur der jeweils verbundenen Ebene in Zusammenhang.

ÄTHERISCHE VORHÄNGE

1W12 Ebene	Vorhangfarbe
1–2 Materielle Ebene	Türkis
3 Schattensaum	Dämmergrau
4 Feenwildnis	Irisierend
5 Elementarebene der Luft	Hellblau
6 Elementarebene der Erde	Kastanienbraun
7 Elementarebene des Feuers	Orange
8 Elementarebene des Wassers	Grün
9 Para-Elementarebene der Asche	Dunkelgrau
10 Para-Elementarebene des Eises	Aquamarin
11 Para-Elementarebene des Magmas	Dunkelrot
12 Para-Elementarebene der Schlicke	Schokoladenbraun

Reisen durch den Tiefenäther sind anders als physische Reisen. Entfernungen sind bedeutungslos. Die Reisenden haben den Eindruck, sich durch einen einfachen Willensakt fortbewegen zu können. Es ist unmöglich, die Geschwindigkeit zu messen, und schwierig, die Zeit zu verfolgen. Eine Reise durch den Tiefenäther dauert unabhängig von Start- und Zielpunkt 1W10 × 10 Stunden von einem Vorhang zum nächsten. Im Kampf bewegen sich Kreaturen mit ihren normalen Bewegungsraten.

ÄTHERZYKLONE

Ätherzyklone sind spiralige Säulen, die sich auf der Ebene drehen. Sie erscheinen plötzlich, verzerrn alles in ihrem Pfad, reißen es mit sich und verschleppen die Trümmer viele Kilometer weit. Reisende mit einem Passive-Wahrnehmungswert von mindestens 15 werden eine Minute vorab durch ein tiefes Grollen in der ätherischen Materie gewarnt. Wer keinen Vorhang und kein Portal zu einem anderen Ort erreichen kann, erleidet die Effekte des Zyklons. Würfle mit 1W20 anhand der Tabelle „Ätherzyklon“, um den Effekt auf alle Kreaturen in der Nähe zu ermitteln.

ÄTHERZYKLON

1W20 Effekt

- 1–12 Die Reise dauert länger. Jeder Charakter der Gruppe führt einen SG-15-Charismarettungswurf aus. Bei einem Erfolg mindestens der Hälfte der Gruppe dauert die Reise 1W10 Stunden länger. Andernfalls dauert die Reise doppelt so lange.
- 13–19 Die Gruppe wird an einen Ort in der Äthergrenze gerissen, der mit einer zufälligen Ebene überlappt (würfle anhand der Tabelle „Ätherische Vorhänge“).
- 20 Die Gruppe wird an ein zufälliges Ziel auf der Astralebene geschleudert.

STRAHLENDE ZITADELLE

Hell wie eine Bastion der Hoffnung hebt sich die Strahlende Zitadelle gegen den endlosen Nebel und die ungeahnten Schrecken der Ätherebene ab. Sie ist ein zeitloses Relikt der genialen Zusammenarbeit von siebenundzwanzig großartigen Zivilisationen auf der materiellen Ebene. Über ganze Zeitalter war sie verlassen und vergessen, wurde dann aber von den Nachkommen dieser Zivilisationen aus ihrem Schlummer erweckt und neu belebt.

Die Strahlende Zitadelle dient als diplomatischer und wirtschaftlicher Knotenpunkt, als Archiv für Geschichten und Geheimnisse und als blühende Zuflucht für alle, die Sicherheit und ein besseres Leben suchen. Die schwebende Stadt ist ein architektonisches Wunderwerk, aus einem einzigen massiven Fossil gehauen, das sich um einen gigantischen Edelsteinsplitter windet, auch als Auroradiamant bekannt. Dessen Leuchten findet sich in einer Konstellation von fünfzehn hausgroßen Edelsteinen gespiegelt, den Concord-Juwelen. Sie kreisen um die Stadt und stellen ein Transportmittel für die abgelegenen Heimatstätten der Gründerzivilisationen der Stadt dar. Im Dunst der Ätherebene ist der Auroradiamant ein funkeldes, weithin sichtbares Leuchtfieber. Er scheint Stimmungen zu haben und ändert unvorhersehbar die Farbe, ist jedoch stets für jeden verirrten und bedürftigen Wanderer sichtbar.



Nicht weit von der Stadt wirbelt ein riesiger Ätherzyklon, die sogenannte Düsterklage – eine stete Bedrohung, die an die gefährliche Position der Strahlenden Zitadelle gemahnt.

Helden und Arme begegnen sich in der Strahlenden Zitadelle auf Augenhöhe. Es gibt die Übereinkunft, dass Macht und Ressourcen gerecht geteilt werden. Jedem steht Würde zu, und großer Not wird mit großer Hilfsbereitschaft begegnet.

ABENTEUER AUF DER ÄTHEREBENE

Abenteurer nutzen die Ätherebene oft als Reiseraum, wobei sie Hindernissen der materiellen Ebene (sofern sie sich auf der Äthergrenze manifestieren) entweder ausweichen oder sich in den Tiefenäther wagen, um zu den Inneren Ebenen zu reisen.

Die Strahlende Zitadelle kann als Heimatbasis für Kampagnen dienen, in denen es um das Erkunden neuer Welten geht. Viele solcher Welten werden in der Sammlung von Kurzabenteuern *Geschichten aus der Strahlenden Zitadelle* vorgestellt.

AUSSENLANDE

Die Außenlande liegen zwischen den Äußeren Ebenen. Sie sind die Ebene der Neutralität und halten alle Aspekte der Ebenen in einer paradoxen Balance – übereinstimmend und entgegengesetzt zugleich. Die Ebene hat ein abwechslungsreiches Terrain mit Prärien, Bergen und seichten Flüssen.

Die Außenlande sind eine riesige Scheibe. Wer die Äußeren Ebenen für ein Rad hält, verweist auf die Außenlande als Hinweis darauf und nennt sie einen Mikrokosmos der Ebenen. Dies mag ein Zirkelschluss sein, da die Anordnung der Außenlande überhaupt erst zur Idee von einem riesigen Rad geführt hat.

Am äußeren Rand der Scheibe liegen in gleichmäßigen Abständen die Portalstädte: sechzehn Siedlungen, jeweils um ein Portal herum errichtet, das zu einer der Äußeren Ebenen führt. In der Tabelle „Portalstädte der Außenlande“ sind alle sechzehn Portalstädte sowie die Äußeren Ebenen aufgeführt, mit denen sie jeweils verbunden sind. Jede Portalstadt weist viele Eigenschaften der Ebene auf, zu der ihr Portal führt. Diese Portalstädte werden häufig als Treffpunkte von Gesandten der Ebenen auserkoren. Dabei kann es zu bizarren Szenen kommen: Ein celestisches Wesen könnte mit einem Unhold in einer Taverne diskutieren, während sie sich eine gute Flasche Wein teilen.

PORTALSTÄDTE DER AUSSENLANDE

Stadt	Portalziel
Automata	Mechanus
Chaos	Pandämonium
Curst	Carceri
Ekstase	Elysium
Excelsior	Berg Celestia
Fackel	Gehenna
Faunel	Bestienlande
Geripp	Neun Höllen

Stadt	Portalziel
Glorium	Ysgard
Handelstor	Bytopia
Hoffnungslos	Hades
Plague-Mort	Abyss
Rigus	Acheron
Starkmut	Arcadia
Sylvania	Arborea
Xaos	Limbus

ABENTEUER IN DEN AUSSENLANDEN

Die Außenlande sind die Bereiche der Äußeren Ebenen, die den Welten der materiellen Ebene am nächsten kommen. Abenteurer können problemlos von einer Portalstadt zur nächsten reisen, was eine ungeheure Vielfalt von Abenteuern mit planaren Themen in den Außenlanden möglich macht.

Bei Abenteuern in den Außenlanden kommt es oft zu Konflikten zwischen gegensätzlichen planaren Einflüssen. Ein einzelner Slaad kann in der Portalstadt Automata mehr Verwüstung anrichten, als es einer ganzen Horde Slaadi in Mechanus möglich wäre. Himmlische Spione und teuflische Assassinen führen in den gesamten Außenlanden subtile Intrigen und tödliche Sabotageakte im Schilde.

Trotz dieser Konflikte sind die Außenlande eine Ebene des Gleichgewichts. In der Mitte der Ebene, abseits der Portalstädte, liegen weite Landstriche, die den Welten der materiellen Ebene ähneln. Die Bewahrung des Gleichgewichts der Natur angesichts der Anziehungskraft mächtiger Extreme kann hier ein weiteres Thema von Abenteuern sein.

Die Abenteuersammlung *Planescape: Adventures in the Multiverse* enthält umfangreiche Informationen zu den Außenlanden.

BERG CELESTIA

Die Sieben Himmel des Bergs Celestia erheben sich aus dem strahlenden Silbermeer und ragen in unbegreifliche Höhen auf. Sieben Plateaus markieren die sieben himmlischen Schichten. Die Ebene ist der Inbegriff von Gerechtigkeit und Ordnung, himmlischer Gnade und grenzenloser Barmherzigkeit. Engel und Kämpfer des Guten verhindern das Eindringen des Bösen. Dies ist einer der wenigen Orte auf den Ebenen, an denen die Reisenden ihre Wachsamkeit ablegen können. Die Bewohner streben danach, so rechtschaffen wie möglich zu sein. Zahllose Kreaturen versuchen, den höchsten und erhabensten Gipfel des Berges zu erreichen, doch nur die reinsten Seelen schaffen es. Dieser Gipfel erfüllt selbst die mattesten Reisenden mit Ehrfurcht.

Die allgegenwärtige Güte des Berges Celestia segnet die Kreaturen auf der Ebene (siehe „Umgebungseffekte“ in Kapitel 3).

SCHICHTEN DES BERGS CELESTIA

Schicht	Beschreibung
Lunia	Im Silberhimmel plätschert das heilige Wasser des Silbermeers bei sternklarer Nacht am Fuße des himmlischen Berges.
Meruria	Die sanften Hänge und die üppigen Täler des Goldhimmels sind in hoffnungsvoll goldenes Morgenlicht getaucht.
Venya	Im Perlenhimmel gibt es zwischen verschneiten Hängen auch terrassierte Felder und gepflegte Wälder.
Solania	Im Kristallhimmel glitzern heilige Schreine inmitten von silbrig leuchtenden Nebeln.
Mertion	Auf den weiten Ebenen des Platinhimmels versammeln sich heilige Soldaten in großen Zitadellen zu Schlachten auf den Ebenen.
Jovar	Der Glitzerhimmel ist mit herrlichen Rubinen und Granaten übersät. Hier erhebt sich die siebenstufige Himmelsstadt.
Chronias	Der Lichthimmel ist ein unbegreifliches Mysterium.

ABENTEUER AM BERG CELESTIA

Manche halten die Ebene des ultimativen Gesetzes und des Guten für den langweiligsten Ort im Multiversum, doch tatsächlich ist der Berg Celestia aufgrund seiner Natur das Ziel unerbittlicher Angriffe durch böse Mächte. Vor allem die Teufel der Neun Höllen gieren danach, die Güte der Sieben Himmel zu verderben. Die Yugolothen der unteren Ebenen begehrten den Reichtum der Ebene, vor allem die Minen von Solania und die verstreuten Edelsteine von Jovar. Und die Dämonen des Abyss täten nichts lieber, als die strahlende Reinheit des Berges Celestia mit ihrem Dreck zu besudeln.

Doch die Angriffe der verschiedenen Unholde auf die Küsten von Lunia sind zum Scheitern verurteilt. Das Böse fasst auf andere Art Fuß: über die Herzen der wohlmeinenden Besucher, die verheimlichte Schande und verborgene Sünden zum heiligen Berg bringen. Ein Abenteuer im Berg Celestia ist eine Gelegenheit für Charaktere, sich als seiner vielen Segnungen würdig zu erweisen – oder ihrer würdig zu werden, indem sie Selbstsucht, Gier und Hass in ihrem Herzen abschwören.

Am Ufer eines klaren Sees in Mertion liegt die Stadt Empyrea, die für die Heilkraft ihrer Brunnen und Quellen bekannt ist. Pilger von allen Ebenen suchen die Heiler, Hospitäler und die regenerative Magie der Stadt auf.



DIE SIEBEN HIMMEL DES BERGS
CELESTIA LOCKEN TUGENDHAFTES
SEELEN IN IMMER GRÖSSERE HÖHEN.

BESTIENLANDE

Die Bestienlande sind eine Ebene ungezähmter Natur. Hier gibt es Wälder von moosbehangenen Mangroven über schneedeckte Kiefern bis hin zu dichten Dschungeln, die sogar für das Licht undurchdringlich sind. Es gibt aber auch riesige lebendige Ebenen, in denen Getreide und Wildblumen im Wind wogen. Die Ebene verkörpert die Wildheit und Schönheit der Natur, aber auch die tierische Natur in jedem lebendigen Wesen – nicht unbedingt deren wilde, räuberische Art, sondern die der physischen Substanz der Kreaturen und auf ihre grundlegenden Bedürfnisse. Die Geister von Toten aus den Bestienlanden nehmen meist ganz oder teilweise (wie bei Zentauren) Tiergestalt an. Zu den größten Bewohnern dieser Ebene gehören jene Urgeister, die als Tierfürsten bezeichnet werden.

Wann immer ein Besucher ein Tier tötet, das auf der Ebene heimisch ist, muss er einen SG-10-Charismarettungswurf bestehen, oder er verwandelt sich in ein Tier von der gleichen Art wie das getötete. Die Spielwerte der Kreatur werden durch den Wertekasten des Tiers ersetzt. Die Kreatur behält jedoch Gesinnung, Persönlichkeit, Kreaturentyp, Intelligenzwert und Sprechfähigkeit bei. Nach jeder langen Rast wiederholt die verwandelte Kreatur den Rettungswurf. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt die Kreatur wieder ihre wahre Gestalt an. Nach drei misslungenen Rettungswürfen kann die Verwandlung nur durch den Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie rückgängig gemacht werden.

SCHICHTEN DER BESTIENLANDE

Schicht	Beschreibung
Krigala	Der Fluss Oceanus ist in dieser Wildnis von ewigem Sommermittag ein starker Strom.
Brux	Eine rote Sonne schwebt für immer über dem Horizont, und Nebelschwaden wabern in der endlosen Dämmerung durch die Bäume.
Karasuthra	In dieser Wildnis der ewigen Nacht ist ein fahler Mond die einzige Lichtquelle.

ABENTEUER IN DEN BESTIENLANDEN

Die Bestienlande verkörpern die wilde, schöne Natur und die pulsierende Kraft des Lebens in der natürlichen Welt. Besucher fühlen sich auf dieser Ebene gestärkt und vitaler. Ihr Geist ist wacher, ihre Reflexe sind geschärft, ihre Schritte beschleunigt. Hunger fühlt sich besonders intensiv an, doch Essen und Trinken sind köstlicher denn je. Der Schlaf ist immer tief und erholsam, und die Besucher erwachen stets bei voller Aufmerksamkeit.

Bei Abenteuern in den Bestienlanden könnten die Charaktere sich damit befassen, dass Philosophien zwar den Wert des Lebens betonen, die physische Natur des Lebens jedoch zugunsten abstrakter Konzepte von Gesetz und Ethik abwerten. Die Charaktere könnten in Konflikt mit jenen geraten, die Tiere als minderwertige, irrelevante Lebensformen abtun.

BYTOPIA

Die beiden Schichten von Bytopia sind einander zugewandt wie die Deckel eines geschlossenen Buchs. Von Dothion aus, der „oberen“ Schicht der Ebene, können Reisende die andere Schicht Shurrock knapp zwei Kilometer über sich sehen. Beide Schichten sind idealisierte Welten, welche die Philosophie der Ebene von persönlichen Erfolgen in Kombination mit gegenseitiger sozialer Abhängigkeit widerspiegeln.

SCHICHTEN VON BYTOPIA

Schicht	Beschreibung
Dothion	Bauernhöfe inmitten von gepflegten Wäldern sind Zentren von Weide- und Individualwirtschaft.
Shurrock	Kleine Gemeinden gedeihen zwischen Steinbrüchen und Mühlen inmitten von rauem Land und hartem Wetter.

ABENTEUER IN BYTOPIA

Bytopia ist das Paradies der produktiven Arbeit und der Genugtuung nach erledigten Aufgaben. Das Gute, das die Ebene durchdringt, erzeugt Gefühle von Wohlwollen und Glück in den Kreaturen, die dort leben. Dothion ist der richtige Ort für alle, die ein ruhiges Leben suchen, während Shurrock für jene ein Paradies ist, die Herausforderungen suchen und besser werden wollen.

Die beiden Schichten von Bytopia werden oft „Zwillingsparadise“ genannt. Es heißt, dass alles, was auf einer der Schichten geschieht, auch Auswirkungen auf die andere hat – als gleiche und doch gegenseitige Reaktion, allerdings eher metaphorisch als physisch. Ein Abenteuer in Bytopia könnte die Charaktere herausfordern, die Auswirkungen ihrer Aktionen in der Welt anzuerkennen, indem sie Zeugen der gespiegelten Reaktionen ihrer Taten in der gegenüberliegenden Schicht werden.

CARCERI

Carceri, eine Ebene der Trostlosigkeit und Verzweiflung, ist eine Inspiration für alle Gefängnisse, die es gibt. In ihren sechs Schichten finden sich riesige Sümpfe, faulige Dschungel, windgepeitschte Wüsten, zerklüftete Berge, kalte Ozeane und schwarzes Eis. Sie stellen eine erbärmliche Heimat für die Verräter dar, die auf dieser Gefängnisebene festsitzen.

SCHICHTEN VON CARCERI

Schicht	Beschreibung
Orthrys	In dieser Schicht schlängelt sich der Fluss Styx durch riesige Sümpfe und Treibsandfelder.
Cathrys	Hier hängt Verwesungsgestank über den fauligen Dschungeln und scharlachroten Ebenen.
Minethys	Endlose schmerzhafte Sandstürme verbergen die Ruinen der uralten Stadt Payrathon.
Colothys	Tiefe Abgründe zwischen unerbittlichen Bergen machen es praktisch unmöglich, am Boden zu reisen.

Schicht	Beschreibung
Porphatys	Kalte, saure Ozeane werden ständig durch schwarzen Schnee gespeist.
Agathys	Dieses eisige Reich ist von schwarzem Eis mit roten Streifen bedeckt.

GEFÄNGNISEBENE

Niemand kann Carceri einfach so verlassen. Alle entsprechenden magischen Versuche bis auf den Zauber Wunsch misslingen. Portale und Tore zur Ebene funktionieren nur in eine Richtung. Es gibt zwar Geheimgänge, die aus der Ebene führen, doch sie sind verborgen und durch Fallen und tödliche Monster gut bewacht. Und obwohl der Fluss Styx zwischen Carceri und seinen Nachbarn fließt, sind Fahrten auf ihm höchst gefährlich, und Fähren aus Carceri hinaus sind so selten wie teuer.

ABENTEUER IN CERCERI

Carceri ist eine sonnenlose Ebene der Verzweiflung, der Leidenschaften, der Gifte und des weltener-schüttenden Verrats. Der Hass fließt wie ein tiefer, langsamer Fluss, und man weiß nie, was die Flut des Verrats als Nächstes verschlingen wird. Es heißt, dass Gefangene nur entkommen können, wenn sie stärker werden als die Kraft, die sie jeweils nach Carceri verbannt hat. Auf einer Ebene, deren Natur nichts als Verzweiflung und Verrat hervorbringt, ist das allerdings leichter gesagt als getan. Die Tendenz zum Verrat verhindert auch, dass die Gefangenen gemeinsam an ihrer Flucht arbeiten können.

Abenteuer auf Carceri könnten die Kräfte erkunden – seien es spirituelle oder psychologische, physische oder dämonische –, die die Charaktere dort gefangen halten. Die Charaktere könnten einem Gefangenen bei der Flucht helfen, vielleicht einem ungerecht eingesperrten Geist oder einem urtümlichen Gott, der hierher verbannt wurde, um vergessen zu werden.

ELEMENTAREBENE DER ERDE

Die Ebene der Erde besteht aus einer Gebirgskette, die sich höher als jeder Berg auf der materiellen Ebene erhebt. Sie hat keine eigene Sonne, und die Gipfel ihrer höchsten Berge sind nicht von Luft umgeben. Die meisten Besucher dieser Ebene erreichen sie durch die riesigen Höhlen, von denen das Gebirge durchzogen ist.

Zu den wichtigsten Merkmalen der Ebene der Erde gehören die folgenden:

Brennöfen: Die Brennöfen sind die Berge nahe der Para-Elementarebene des Magmas. Lava rinnt durch ihre Höhlen, und es stinkt nach Schwefel. Hier haben die Dao große Schmieden und Brennöfen, um Erze zu verarbeiten und Edelmetalle zu formen.

Schlammhügel: Die Schlammhügel liegen nahe der sumpfigen Para-Elementarebene der Schlicke. Die Hänge der Hügel gehen regelmäßig in Erdrutschen ab und lassen Kaskaden von Erde und Gestein im bodenlosen Sumpf versinken. Die Ebene der Erde regeneriert das Land ständig. Neue Hügel steigen auf, während die alten erodieren.



Stadt der Juwelen: Die größte Höhle der Ebene heißt Große Graue Grotte oder Siebengewirr. Hier befindet sich die Stadt der Juwelen – die Hauptstadt der Dao. Die Dao sind sehr stolz auf ihren Reichtum und schicken regelmäßig Prospektoren auf der Suche nach neuen Erz- und Edelsteinvorkommen über die Ebene. Dank dieser Expeditionen ist jedes Gebäude und jeder bedeutende Gegenstand in der Stadt aus Edelsteinen und Edelmetallen gefertigt, und die meisten Gebäude sind mit schlanken, juwelenbesetzten Türmen verziert. Die Stadt wird von einem mächtigen Zauber beschützt, der die gesamte Bevölkerung warnt, wenn auch nur ein einziger Stein gestohlen wird.

ABENTEUER AUF DER EBENE DER ERDE
Erde symbolisiert Stabilität, Sprödigkeit, Entschlossenheit und Tradition. Die Position der Ebene gegenüber der Ebene der Luft im Ring der Elementarebenen spiegelt ihren Gegensatz zum Element der Luft in fast jeder Hinsicht wider.

Das Elementare Böse sieht die Erde hingegen als unerbittliche Kraft der Zerstörung, der auch ehrwürdige Institutionen und geachtete Traditionen nichts entgegenzusetzen haben. Die Kultisten der Bösen Erde gieren nach der Macht, die Werke der Zivilisation durch Erdrutsche, Senklöcher und gewaltige Erdbeben zu zerstören. Sie glauben, dass die Erde nach dem Blut derer düstert, die sie nicht richtig verehren.



ELEMENTAREBENE DES FEUERS

Im Zenit des goldenen Himmels über der Ebene des Feuers strahlt die Sonne, die im 24-Stunden-Zyklus ab- und zunimmt. Mittags ist sie weißglühend, zu Mitternacht tiefrot, sodass die dunkelsten Stunden auf der Ebene einer tiefroten Dämmerung gleichkommen. Zu Mittag ist das Licht sehr intensiv. Die meisten Geschäfte in der Messingstadt (siehe unten) finden in dunkleren Stunden statt.

Das Wetter auf der Ebene ist von heftigen Winden und dichter Asche geprägt. Man kann die Luft zwar atmen, aber Kreaturen, die nicht auf der Ebene heimisch sind, müssen Mund und Augen bedecken, um sich vor Funken zu schützen. Die Ifriti halten die Funkenstürme mithilfe von Magie von der Messingstadt fern, doch anderswo auf der Ebene wehen die Winde immer und können schlammstenfalls Orkanstärke erreichen.

Die Hitze auf der Ebene des Feuers ist mit den Temperaturen einer heißen Wüste auf der materiellen Ebene vergleichbar und stellt eine entsprechende Gefahr für Reisende dar (siehe „Umgebungseffekte“ in Kapitel 3). Wasserquellen sind rar, daher müssen Reisende ihre eigenen Vorräte mitbringen oder auf magische Art Wasser erzeugen.

Zu den wichtigsten Merkmalen der Ebene des Feuers gehören die folgenden:

Feuermeer: Lava fließt aus den Fontänen der Schöpfung zur Para-Elementarebene der Asche und sammelt sich dort in einem Ozean, der Feuermeer genannt und von

Ifrit- und Azer-Seeleuten in großen Messingschiffen befahren wird. Hier und dort erheben sich Inseln aus Obsidian und Basalt, zum Teil mit uralten Ruinen und den Horten mächtiger roter Drachen.

Funkeneinöde: Die Ebene des Feuers wird von einer riesigen, von Lavaströmen durchzogenen Weite aus Glut und schwarzer Asche beherrscht. Umherziehende Salamanderbanden bekämpfen einander, überfallen Azer-Außenposten und gehen den Patrouillen der Messingstadt aus dem Weg. Obsidianruinen überziehen die Wüste – Überreste vergessener Zivilisationen.

Messingstadt: Die Messingstadt am Ufer des Feuermeers ist wohl der bekannteste Ort der Inneren Ebenen. Sie ist die sagenumwobene Stadt der Ifriti. Ihre verschnörkelten Türme und stachelbewehrten Mauern spiegeln die grandiose, doch auch grausame Natur der Ifriti wider. Wie es der Ebene des Feuers entspricht, scheint die ganze Stadt von tanzenden Flammen belebt und von der pulsierenden Energie der Ebene durchdrungen zu sein. Im Herzen der Stadt erhebt sich der gewaltige Kohlepalast, in dem der tyrannische Imperator der Ifriti regiert, umgeben von Adeligen und einem Heer von Dienern, Wächtern und Bücklingen.

Taverne zum Fackler: Auf einem hohen Basaltfelsen immitten eines Lavaflusses befindet sich eine Taverne hinter Eisenmauern, die am besten per Heißluftballon zu erreichen ist. Der Inhaber ist eine intelligente Flammenzunge (Streitkolben) namens Fackler, die ordentliches Bier ausschenkt und alle paar Monate einen



neuen Träger zu haben scheint. Die Taverne zum Fackler ist besonders bei passionierten Ballonfahrern beliebt.

ABENTEUER AUF DER EBENE DES FEUERS

Feuer steht für Lebendigkeit, Leidenschaft und Veränderung. Im besten Fall spiegelt Feuer das Licht der Inspiration, die Wärme des Mitgefühls und die Flamme des Verlangens wider.

Die Kulte des Elementaren Bösen repräsentieren das Feuer in seiner schlimmsten Form: grausam und mutwillig zerstörerisch. Kultisten des Bösen Feuers streben nach der Macht, die Unreinheiten der Welt durch Vulkanausbrüche, unkontrollierte Waldbrände, Hitzewellen und Dürren auszubrennen und die materielle Ebene in ein Spiegelbild der Funkeneinöde zu verwandeln.

Viele Abenteurer suchen die Messingstadt auf der Suche nach legendärer Magie auf. Wenn es in eurer Kampagne möglich ist, magische Gegenstände zu kaufen, werden diese am wahrscheinlichsten in der Messingstadt angeboten. Die Ifriti handeln und tauschen gerne – vor allem, wenn sie dabei die Oberhand haben. Vielleicht kann eine magische Krankheit oder ein Gift mit etwas geheilt werden, was es nur auf den Märkten dieser Stadt gibt.

ELEMENTAREBENE DER LUFT

Auf Ebene der Luft herrschen fortlaufend Winde unterschiedlicher Stärke. Vereinzelt treiben Erdbrocken in der Weite, oft mit üppiger Vegetation bewachsen. Sie dienen den Dschinns und weiteren Kreaturen der Ebene als Zuhause. Andere Kreaturen leben auf

Wolkenbänken, die durch Magie zu festen Oberflächen geworden sind und Städte und Burgen tragen.

Die Sichtweite auf dieser Halbebene kann jederzeit und in jeder Richtung von treibenden Wolken eingeschränkt sein. Hier tobten häufig Stürme, von starken Gewittern bis hin zu Tornados oder mächtigen Wirbelstürmen. Die Luft ist mild. Nur in der Nähe der Para-Elementarebenen an beiden Enden der Ebene werden die Temperaturen extremer. Regen und Schnee fallen nur dort, wo die Ebene an die Para-Elementarebene des Eises grenzt.

Es gibt einige wenige Orientierungspunkte, die die Gebiete Ebene der Luft unterscheiden. Folgende Merkmale der Ebene sind bemerkenswert:

Aaqa: Hier und dort gibt es verborgene Reiche, in die man nur gelangen kann, wenn man wenn man einer bestimmten Abfolge von Luftströmungen folgt. Das legendenhafte Aaqa ist so ein Reich – eine schimmernde Domäne voll silbriger Spitzen und üppiger Gärten auf einem Erdbrocken, der besonders fruchtbar ist. Die Windherzöge von Aaqa haben sich dem Gesetz und dem Guten verschrieben und halten Wache gegen das Elementare Böse und seine Verwüstungen. Sie haben Aarakocra bei sich, die ihnen dienen.

Labyrinthwinde: Auf der Ebene der Luft bilden die Luftströmungen ein komplexes Geflecht, welches als Labyrinthwinde bezeichnet wird. Die Winde reichen dabei von steifen Brisen bis zu heulenden Böen, die eine Kreatur zerreißen können. Hier müssen selbst die versiertesten Flugkreaturen vorsichtig navigieren und mit den Winden fliegen anstatt gegen sie.

Nebelweite: Nahe der Para-Elementarebene des Eises liegt die Nebelweite: eine Region eisiger Winde und erbarmungsloser Schneestürme. Hier sind die Erdbrocken von Schnee und Eis bedeckt.

Sirokkosund: Der Sirokkosund liegt nahe der Para-Elementarebene der Asche. Hier toben heiße, trockene Stürme, in denen die Erdbrocken zu ausgedörrten Steinklumpen werden.

ABENTEUER AUF DER EBENE DER LUFT

Die essenzielle Natur der Luft ist Bewegung, Belebung und Inspiration. Luft ist der Lebensatem, der Wind der Veränderung, die frische Brise, die den Nebel des Unwissens ebenso fortbläst wie den Staub veralteter Vorstellungen.

Von Kultisten des Elementaren Bösen zu niederen Zwecken eingesetzt, repräsentiert elementare Luft zerstörerische Macht in rachsüchtigen Händen. Kultisten der Bösen Luft gebieten über heulende Stürme, um ihre persönliche Freiheit gewaltsam auszudrücken oder Dinge zu beanspruchen, um die sie sich betrogen glauben.

ELEMENTAREBENE DES WASSERS

Die Ebene des Wassers ist ein endloser Ozean – das Weltenmeer. Darin sind etliche Atolle und Inseln auf gigantischen Korallenriffen verstreut, die sich in endlose Tiefen zu erstrecken scheinen. Die Stürme über diesem Ozean schaffen manchmal temporäre Portale zur materiellen Ebene und ziehen Schiffe auf die Ebene des Wassers. Daher treiben Schiffe aus zahllosen Welten und Flotten hier und haben wenig Hoffnung, jemals nach Hause zurückzukehren.

Eine warme Sonne zieht über den Himmel, die am Horizont aus dem Wasser aufzugehen und später darin unterzugehen scheint. Mehrmals am Tag zieht sich der Himmel zu und entlässt einen Wolkenbruch, oft von spektakulären Blitzen begleitet, ehe das Wetter wieder aufklart. Nachts ist der Himmel voller glitzernder Sterne und flackernder Polarlichter.

Das Wetter der Ebene ist von Extremen geprägt. Wenn die See gerade nicht ruhig ist, wird sie von heftigen Stürmen gepeitscht. Manchmal entfesselt ein Beben am Firmament eine Monsterwelle, die ganze Inseln überschwemmt und Schiffe an die Ufer wirft.

Jedes Stückchen trockenen Landes ist bei den wenigen Luftatmern der Ebene heiß begehrte. Wo nichts anderes zur Verfügung steht, dienen Flotten aus Flößen und zusammengezurrten Schiffen als fester Boden. Die meisten Bewohner der Ebene verlassen den Ozean allerdings niemals und kennen diese Behausungen daher nicht.

Zu den wichtigsten Merkmalen der Ebene des Wassers gehören die folgenden:

Dunkle Tiefen: Die tieferen Bereiche der Ebene, in die kein Sonnenlicht dringt, werden Dunkle Tiefen genannt. Hier gibt es grausige Kreaturen, und Eiseskälte sowie Wasserdruck bedeuten ein rasches Ende für Kreaturen, die an der Oberfläche oder im Lichtmeer leben. Kraken und andere mächtige Meeresungeheuer beanspruchen dieses Reich für sich.

Eismeer: Das Eismeer grenzt an die Para-Elementarebene des Eises. Sein eisiges Wasser ist voller Eisberge und

Packeis. Hier leben die kälteliebenden Kreaturen aus der Ebene des Eises. Sie können auf Eisbergen weit genug in die Ebene des Wassers gelangen, um auch in wärmeren Gewässern zur Gefahr für Schiffe und Inseln zu werden.

Insel des Schreckens: Zu den wenigen Inseln der Ebene gehört die Insel des Schreckens. Sie ist durch einen Sturm, der regelmäßig über sie hinwegfegt, mit der materiellen Ebene verbunden. Schiffe aus verschiedenen Welten der materiellen Ebene enden als Wracks an ihren Riffen, und Siedlungen auf der ganzen Insel sind von den Nachfahren der Seeleute bevölkert, die nie den Weg nach Hause gefunden haben. Wer die Funktionsweise des Sturms versteht, könnte ihn theoretisch nutzen, um in eine beliebige Welt der materiellen Ebene zu reisen.

Lichtmeer: In den sonnendurchfluteten Wassern des Lichtmeers im oberen Teil des Weltenmeers gedeiht das Leben. Aquatische Völker errichten in seinen Korallenriffen Burgen und Festungen.

Schlickwatt: Die Region der Ebene des Wassers, die der Para-Elementarebene der Schlicke am nächsten liegt, wird Schlickwatt genannt. Das Wasser ist voller Schlick und verschlammt immer mehr, bis es in den großen Sumpf der Para-Elementarebene übergeht.

Zitadelle der Zehntausend Perlen: Der nominelle Imperator der Mariden residiert in der Zitadelle der Zehntausend Perlen, einem opulenten, perlenbesetzten Palast aus Korallen. Dieses Bauwerk ist das glitzernde Herzstück des Lichtmeers (siehe oben). Besucher dürfen vom Imperator, dessen Launen so wechselhaft sind wie das Meer, einen Gefallen erbitten.

ABENTEUER AUF DER EBENE DES WASSERS

Es ist die Natur des Wassers, zu fließen – nicht wie böiger Wind oder springende Flammen, sondern glatt und ebenmäßig. Auch der Rhythmus der Gezeiten, der Nektar des Lebens, die bitteren Tränen der Trauer und die Wohltat von Mitgefühl und Heilung sind seine Natur. Mit Zeit kann Wasser jedes Hindernis aus dem Weg räumen.

Das Elementare Böse betont die Erosionskraft von Wasser und die zerstörerische Macht von Fluten, tödlichen Mahlströmen und tobenden Strömen. Kultisten des Bösen Wassers glauben, dass Meere und tiefe Gewässer das Wasser in lebenden Kreaturen zurückfordern, und halten es für ihre Pflicht, es den uralten Wassern zuzuführen, indem sie die Kreaturen ertränken oder ihr Blut vergießen.

ELYSIUM

Elysium ist die Heimat von Kreaturen uneingeschränkter Güte und ein sicherer Zufluchtsort für planare Reisende. Die pastoralen Landschaften der Ebene schimmern vor Leben und Schönheit.

In Thalasia, der untersten Schicht von Elysium, entspringt der Fluss Oceanus, durchfließt dann die anderen Schichten der Ebene und kaskadiert schließlich in die Bestienlande. Obwohl die Illustrationen der Schichten aussehen, als würde der Fluss jeweils zur nächsthöheren Schicht aufwärts fließen, ist das Erlebnis tatsächlich nicht dramatischer als das Überwinden von Stromschnellen auf einem normalen Fluss. Entlang seines Laufs verzweigt sich der große Fluss in unzählige kleinere Ströme, die sich wieder vereinigen und dann erneut aufteilen.

SCHICHTEN VON ELYSIUM

Schicht	Beschreibung
Amoria	Die Dörfer an den Ufern des Oceanus sind von üppigen Wiesen umgeben und gehören zu den gastfreundlichsten Zufluchtsorten in den Äußen Ebenen.
Eronia	Steile Hügel, zerklüftete Berge und weiße Granittäler bieten hartgesottenen Seelen eine rauhe Heimat.
Belierin	Inmitten von ausgedehnten Marschlandschaften durchdringen Leuchttürme den Nebel und bilden die Zentren kleiner Gemeinden.
Thalasia	Die Heldeninseln im Oberlauf des Flusses Oceanus sind Heimat der besten verstorbenen Seelen.

ABENTEUER IN ELYSIUM

Wer Elysium betritt, der spürt, wie sich in Körper und Geist Ruhe und Wohlergehen ausbreiten. Je länger ein Besucher bleibt, desto weniger Grund findet er, wieder fortzugehen. Ein Abenteuer in Elysium kann den Wunsch der Charaktere nach guten Taten herausfordern, indem es ihnen die Gelegenheit (oder Versuchung) bietet, sich von ihrer Arbeit auszuruhen und eine wohlverdiente Belohnung zu genießen.

In Belierin soll eine tödliche Kreatur gefangen sein. Manche sagen, es sei mächtiger Titan, womöglich die Tarraske. Andere gehen von einem abgesetzten Herzog der Neun Höllen, einem verbannten Elementarfürsten oder sogar von einer sterbenden Gottheit aus. In den Sümpfen lauern manchmal böse Kreaturen, die den Gefangenen befreien oder Macht von ihm erlangen wollen.

Die Charaktere könnten sich auch ins Elysium begeben, um uralte Geister auf den Heldeninseln aufzusuchen. Wenn man vor der Aufgabe steht, eine prophezeite Katastrophe abzuwenden, die einmal pro Jahrtausend droht, sollte man sich an den tapferen Ritter wenden, dem dies vor tausend Jahren gelungen ist.

FEENWILDNIS

Die Feenwildnis, ehemals als Feywild bekannt oder als Ebene der Feen bezeichnet, ist ein Ort der Musik und der Magie. Die Ebene reagiert auf ungehemmte Emotionen: Wenn erbittert gestritten wird, wenden Blumen sich ab und erzittern. Gras verdorrt unter den Füßen böswilliger Leute, Vögel zwitschern Wohlgelaunten fröhlich zu, krächzen Griesgrame jedoch zornig an.

Zeit und Entfernung in der Feenwildnis sind veränderlich, ebenso wie die Geografie der Ebene. Die wenigen vorhandenen Straßen verändern sich so häufig wie das Land um sie herum. Die Kreaturen der Feenwildnis sind an die Veränderlichkeit der Ebene gewöhnt, doch Besucher können in große Verwirrung geraten.

Die Feenwelt existiert als alternative Dimension parallel zur materiellen Ebene und nimmt denselben kosmischen Raum ein. Wenn Reisende von der materiellen Ebene in die Feenwelt wechseln, finden sie sich meist an einem Ort wieder, der demjenigen ähnlich ist, den sie gerade verlassen haben – wenn auch wundervoller und magischer, oft auch

lebendiger und bunter. Abenteurer, die einen Vulkan auf der materiellen Ebene erklimmen, könnten sich plötzlich auf einem Berg in der Feenwildnis wiederfinden, der von leuchtenden, wolkenkratzergroßen Kristallen gekrönt ist. Wenn die Charaktere einen breiten schlammigen Fluss auf der materiellen Ebene verlassen, könnten sie an einem klaren gewundenen Bach in der Feenwildnis eintreffen, dessen Wasser funkelt wie Diamanten. Im Herzen eines düsteren Sumpfs könnte ein Portal zu einem riesigen Moor führen, in dem sich gruselige Lichter und unheimliche Gestalten im Wasser tummeln. Und wer aus alten Ruinen auf der materiellen Ebene in die Feenwildnis gerät, könnte dort vor einem Erzfeenschloss stehen.

DOMÄNEN DER FREUDE

Ein Großteil der Feenwildnis wird von mächtigen Feenwesen beherrscht, die als Erzfeen bezeichnet werden. Das Gebiet, das einer bestimmten Erzfee untersteht, wird Domänen der Freude genannt und spiegelt Charakter und Wünsche des Herrschers wider. Manche Domänen sind hell und froh, stets sonnenbeschienen und voller blühender Wildblumen. Andere sind düster und trist und liegen in ewigem Zwielicht. Die meisten Domänen verändern sich mit dem emotionalen Zustand ihrer Herrscher.

In den folgenden Abschnitten werden einige der bekanntesten Domänen der Freude beschrieben.

Dämmerungshof: Am Dämmerungshof herrscht die Königin von Luft und Dunkelheit. Die Domäne ist ein Reich des Zwielichts, der Glühwürmchen, Spinnweben und Herbstblätter, untermauert von Eulenrufen und Froschquaken. Die Erzfee des Dämmerungshofs hat nichts mit den förmlichen Ritualen des Sommerhofs (siehe unten) am Hut. Sie legt Wert auf intuitives, instinktives Verhalten.

Fabelin: Fabelin, ein komplexes Dickicht aus verschlungenen Wurzeln, Dornenranken und Schlingpflanzen, ist die Domäne eines Herrschers namens Garnspinner, der besonders gerne Geschichten erzählt. Die Vegetation bildet lange Tunnel, große Hallen und riesige Kuppeln. Garnspinner liebt es, den Tieren in seiner Domäne Geschichten vorzulesen.

Prismeer: Die riesige Domäne Prismeer gehört der Erzfee Zybilna. Sie umfasst einen großen Sumpf namens Hüben, einen uralten Wald namens Drüben und eine stürmische Gebirgslandschaft namens Anderswo. Zybilna residiert im Palast Herzbegehr. Dieser erhebt sich dort, wo die drei Gegenden ihres Reichs sich treffen. Wie der Name andeutet, ist der Palast ein sagenumwobenes Ziel für alle, die nach ihrem Herzenswunsch suchen. In manchen Welten gilt Zybilna als eine Art Feenpatin, die Wünsche von Verlorenen, Verlassenen und Verratenen erfüllt. Manchmal bringen ihre Wünsche Glück, manchmal Verzweiflung. (Prismeer wird in *Die Wildnis jenseits des Hexenlichts* ausführlich beschrieben.)

Sommerhof: Am Sommerhof herrscht die Erzfee Königin Titania. Dies ist die friedlichste und idyllischste Domäne der Feenwildnis mit der Wärme eines immerwährenden Sommertags, zahllosen Schmetterlingen und einer Fülle blühender Blumen. In den Landen des Sommerhofs wird das höfische Leben in einigen Reichen der materiellen Ebene nachgeahmt. Die Höflinge tragen elegante Kleidung und legen Wert auf aufwendige Zeremonien, Rituale und Etikette. Wer die barocken Regeln des Sommerhofs missachtet, wird schnell gemieden.

FEENKREUZUNGEN

Feenkreuzungen sind mysteriöse Orte voller Schönheit auf der materiellen Ebene, die ein nahezu perfektes Spiegelbild in der Feenwelt haben und ein Portal bilden, an dem sich die beiden Ebenen berühren. Reisende können eine Feenkreuzung überqueren, indem sie eine Lichtung betreten, durch einen Tümpel waten, einen Pilzkreis betreten oder unter einem Baumstamm kriechen. Dabei gelangen sie umstandslos in die Feenwildnis. Für Beobachter sind sie von einem Moment auf den anderen verschwunden.

Wie andere Portale zwischen den Ebenen sind die meisten Feenkreuzungen nicht ständig geöffnet. Manche können nur bei Vollmond, im Morgengrauen eines bestimmten Tages oder mit einem bestimmten Gegenstand passiert werden. Sie können sich auch für immer schließen, wenn sich das Land auf einer der Seiten dramatisch verändert – wenn beispielsweise eine Burg auf der entsprechenden Lichtung auf der materiellen Ebene errichtet wird.

MAGIE DER FEENWILDNIS

Man erzählt sich Geschichten von Kindern, die in die Feenwildnis verschleppt wurden und Jahre später zu ihren Eltern zurückzukehren, ohne auch nur einen Tag gealtert zu sein und ohne sich an ihre Entführer oder an die Feenwildnis zu erinnern. Ebenso stellen Abenteurer bei ihrer Rückkehr aus der Feenwildnis oft erschrocken fest, dass die Zeit dort anders verlaufen ist und sie nur verschwommene Erinnerungen an ihren Besuch

haben. Du kannst diese optionalen Regeln verwenden, um die seltsame Magie darzustellen, von der die Ebene durchdrungen ist.

Gedächtnisverlust: Wenn eine Kreatur die Feenwildnis verlässt, führt sie einen SG-10-Weisheitsrettungswurf aus. Feenwesen sowie Kreaturen mit dem Merkmal Feenblut (beispielsweise Elfen) bestehen den Rettungswurf automatisch. Misssingt der Wurf, so kann die Kreatur sich nicht an ihre Zeit in der Feenwildnis erinnern. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erinnert die Kreatur sich zwar, jedoch ein wenig verschwommen. Jeder Zauber, der Flüche brechen kann, stellt die verlorenen Erinnerungen der Kreatur wieder her.

Zeitverzerrung: In der Feenwildnis scheint die Zeit ganz normal zu vergehen. Die Charaktere könnten einen Tag dort verbringen und bei ihrer Rückkehr feststellen, dass im übrigen Multiversum weniger oder mehr Zeit vergangen ist.

Wann immer eine Kreatur oder eine Gruppe von Kreaturen die Feenwildnis verlässt, nachdem sie dort mindestens einen Tag verbracht hat, kannst du nach Wunsch eine Zeitverzerrung auswählen, die zu deiner Kampagne passt, oder anhand der Tabelle „Zeitverzerrung in der Feenwildnis“ würfeln. Der Effekt kann durch den Zauber *Wunsch* bei bis zu zehn Kreaturen entfernt werden. Auch manche mächtigen Feenwesen haben die Fähigkeit, solche Wünsche zu gewähren. Sie könnten dazu bereit sein,



FEENWESEN SCHWELGEN AM DÄMMERUNGSHOF
UNTER DEM WACHSAMEN BLICK DER KÖNIGIN
VON LUFT UND DUNKELHEIT.



WENN DER KOMET DRACHENTRÄNE ÜBER DER STURMFEUERSPITZE ERSCHIEN, BILDET DAS WEITE TOR EINE BRÜCKE ZUM FERNEN REICH.

wenn die Empfänger sich dem Zauber *Geas* unterwerfen und eine Mission erfüllen, nachdem der Zauber *Wunsch* gewirkt wurde.

ZEITVERZERRUNG IN DER FEENWILDNIS

1W20 Ergebnis

- | | |
|-------|------------------------|
| 1–2 | Tage werden zu Minuten |
| 3–6 | Tage werden zu Stunden |
| 7–13 | Keine Veränderung |
| 14–17 | Tage werden zu Wochen |
| 18–19 | Tage werden zu Monaten |
| 20 | Tage werden zu Jahren |

ABENTEUER IN DER FEENWILDNIS

Die Feenwildnis verleiht starken Emotionen einen physischen Ausdruck und zeichnet sich durch ihre Metaphorik aus. Wenn die Charaktere sich in die Feenwildnis wagen, kann es passieren, dass sie einer geschätzten Erinnerung oder eines tiefen Kummers beraubt werden und die gestohlene Erinnerung später in Form einer Figur oder eines Medaillons wiederfinden. Ein schelmischer Feengeist könnte sich zu einem Charakter schleichen, der gerade laut lacht, und ihm sein Lachen stehlen. Dann kann der Charakter erst wieder lachen, wenn er den Feengeist findet und sein Lachen – vielleicht in Form eines herrlichen Blumenstraußes – zurückbekommt.

FERNES REICH

Das Ferne Reich liegt außerhalb des bekannten Multiversums. Es könnte sich sogar um ein eigenständiges Universum mit eigenen physikalischen und magischen Gesetzen handeln. Wo verirrte Energien aus dem Ferne Reich in eine andere Ebene eindringen, wird die Materie zu fremdartigen Formen verzerrt, die sich der verständlichen Geometrie und Biologie entziehen. Aberrationen wie Gedankenschinder und Betrachter stammen entweder von dieser Ebene oder sind von ihrem eigentümlichen Einfluss geprägt.

Die Wesenheiten aus dem Ferne Reich sind zu fremdartig für den sterblichen Verstand, als dass er sie ohne Anstrengung erfassen könnte. Titanische Kreaturen schwimmen dort durch das Nichts, und unaussprechliche Wesen flüstern allen, die hinzuhören wagen, grauenhafte Wahrheiten zu. Für Sterbliche sind Kenntnisse über das Ferne Reich ein Kampf für den Verstand, der die Grenzen von Materie, Raum und rationalem Denken überwinden muss. Manche Hexenmeister lassen sich darauf ein und schließen Pakte mit Wesenheiten aus dem Ferne Reich. Wer das Ferne Reich gesehen hat, murmelt etwas von Augen, Tentakeln und Schrecken.

Das Ferne Reich hat keine bekannten Portale – jedenfalls keine brauchbaren. In uralten Zeiten öffneten Elfen bei einem Berg namens Sturmfeuerspitze ein großes Portal ins Ferne Reich, doch ihre Zivilisation implodierte in blutigem Terror, und der Standort des Portals ist selbst

in seiner Welt längst vergessen. Es könnten noch Portale existieren, von denen niemand mehr weiß und die von einer fremdweltlichen Magie gezeichnet sind, welche die Umgebung verwandelt.

ABENTEUER IM FERNEN REICH

Das Ferne Reich ist die Heimat von Wesenheiten, die so weit jenseits jeden Verständnisses sind, dass Sterbliche ihre Motive nicht ergründen können. Wer diese Wesenheiten wahrnimmt, verliert sich in ihrer Größe und dem Beweis, dass Sterbliche im Universum nie eine Rolle gespielt haben und auch nie eine spielen werden.

Abenteuer, die eine Reise ins Ferne Reich oder dessen Einfluss auf der materiellen Ebene umfassen, könnten grundlegende Fragen aufwerfen: Was bedeutet es eine Person zu sein? Was bedeuten geistige und körperliche Autonomie und welchen Wert haben sie? Können Sterbliche ihr Schicksal kontrollieren? Und haben sie im großen Plan der Dinge irgendeine Bedeutung? (Ehe du ein entsprechendes Abenteuer planst, solltest du dir die Grenzen deiner Spieler ansehen, da sie solche Themen enthalten können; siehe Abschnitt „Spaß für alle“ in Kapitel 1.)

GEHENNA

Jede der vier Schichten von Gehenna wird von einem großen Vulkan dominiert. Kleinere vulkanische Erdberge treiben durch die Luft und zerschellen an den größeren Bergen. Die steinigen Abhänge der Ebene machen die Fortbewegung schwierig und gefährlich. Fast überall hat der Boden eine Neigung von mindestens 45 Grad. Steile Klippen und tiefe Schluchten stellen vielerorts noch größere Hindernisse dar. Zu den Gefahren gehören vulkanische Erdspalte, aus denen giftige Dämpfe oder sengende Flammen austreten.

Gehenna ist die Heimat von Yugolothen. Diese gierigen, selbstsüchtigen Unholde leben hier in großer Zahl.

SCHICHTEN VON GEHENNA

Schicht	Beschreibung
Khalas	Lava illuminiert Wolken aus Vulkanasche und die Dämpfe des Flusses Styx.
Chamada	Immerwährende Lavaströme und Eruptionen erschweren das Reisen auf dem Landweg. Durch den ständigen grauen Aschefall schweben eiserne Zeppeline, die von Yugolothen gesteuert werden.
Mungoth	Auf dieser eisigen Schicht vermischt sich der fallende Schnee mit saurer Asche.
Krangath	Der Tote Ofen ist ein hoher Berg, der in Stille und Dunkelheit liegt und in dem eine Schar Liche haust.

ABENTEUER IN GEHENNA

Gehenna ist die Ebene des Argwohns und der Gier. Hier gibt es keinen Platz für Gnade oder Mitgefühl. Abenteuer auf dieser Ebene könnten eine Gelegenheit sein, das Thema Verrat zu erforschen und zu untersuchen, wie sich die Charaktere verhalten, wenn sie unter Druck stehen und niemandem vertrauen können – vielleicht nicht

einmal ihren Reisegefährten. (Unter „Umgebungseffekte“ in Kapitel 3 findest du Möglichkeiten, wie sich diese Atmosphäre manifestieren kann.) Die Charaktere könnten auf Leute in vermeintlicher Not stoßen, die sich als getarnte Yugolothen entpuppen, wodurch das wachsende Misstrauen der Charaktere gegen ihr Mitgefühl steht.

Sie könnten sich auf den Weg zum Tränenpalast auf Khalas machen, um etwas zu kaufen, was es nur dort gibt – wahrscheinlich zu einem fürchterlichen Preis. Auf diesem belebten Markt voller Unholde und mit vereinzelten Besuchern aus der Welt der Sterblichen werden alle möglichen verbotenen und unheimlichen Waren angeboten. Der Name leitet sich von der Form ab: Die Spitze des Palasts liegt an einem Hang und teilt einen endlosen Lavastrom, der dann an den Seiten des Bauwerks entlangfließt.

Die Charaktere könnten auch versuchen, auf der Spur eines großen Geheimnisses der uralten Geschichte der Yugolothen den Arkanen Turm zu infiltrieren. Dieses düstere, mit Klingen und Stacheln versehene Bauwerk befindet sich irgendwo auf Chamada und wird von Arkarnalothen bewacht. Es wird gemunkelt, dass hier die Aufzeichnungen von Geschichte und Verträgen der Yugolothen verwahrt werden.

HADES

Die Schichten von Hades werden als die Drei Trübsale bezeichnet – Orte ohne Freude, Hoffnung und Leidenschaft. Hades, ein graues Land mit aschigem Himmel, ist das Ziel vieler Seelen, die nicht von Göttern oder Unholden eingefordert werden. Diese Seelen werden zu Larven und verbringen die Ewigkeit an diesem Ort ohne Sonne, Mond, Sterne oder Jahreszeiten. Die Dämmerung dieser Ebene zehrt alle Farben und Emotionen auf und ist für die meisten Besucher unerträglich.

SCHICHTEN VON HADES

Schicht	Beschreibung
Oinos	Ein Land toter grauer Asche, verkümmerter Bäume und ansteckender Krankheiten. Hier streifen Banden von Unholden umher, die nach Kämpfen und Rekruten für den Blutkrieg suchen.
Niflheim	Graue Kiefern stehen inmitten von dichten Nebelschwaden auf Hügeln und felsigen Klippen.
Pluton	Verschrumpelte Weiden, Olivenbäume und Pappeln tragen zur Dämmerung dieser Konzentration tiefster Verzweiflung im Multiversum bei.

EBENE DER DÜSTERNIS

Nach jeder langen Rast auf der Ebene führen Besucher einen SG-10-Weisheitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erhält die Kreatur eine Erschöpfungsstufe, die nicht entfernt werden kann, solange die Kreatur sich in Hades aufhält. Wenn die Kreatur sechs Erschöpfungsstufen hat, stirbt sie nicht. Stattdessen verwandelt sie sich dauerhaft in eine Larve, und all ihre Erschöpfungsstufen werden entfernt.

ABENTEUER IN HADES

Hades verkörpert Verzweiflung, die sich als Apathie manifestiert. Das reine, unverdünnte Böse ist unentrißbar wie die Schwerkraft und zieht alle Kreaturen nach unten – nicht körperlich, sondern im Geiste. Die grauen Einöden des Hades unterwerfen sogar die verzehrende Wut des Abyss und die boshaften Intrigen der Neun Höllen der Hoffnungslosigkeit. Die Ebene tötet Träume und Sehnsüchte allmählich ab und entzieht auch feurigen Geistern Hoffnung und Optimismus.

Ein Abenteuer in Hades könnte die Charaktere herausfordern, eine Antwort auf die allgegenwärtige Frage dieser Ebene zu finden: Wozu die Mühe? Apathische Verzweiflung tränkt ihre Herzen und ihren Geist, und sie müssen einen Weg finden, die Leidenschaft des Lebens und das Gefühl der Sinnhaftigkeit neu zu entfachen, um der Hoffnungslosigkeit der Ebene nicht zu erliegen.

Die Abenteurer könnten eine Vettel, einen Lich oder einen anderen bösen Zauberwirker verfolgen, der in Hades zu bösen Zwecken nach Larven sucht. Sobald sie in den Drei Trübsalen sind, laufen die Abenteurer Gefahr, von der Verzweiflung des Ortes überwältigt zu werden.

HALBEBENEN

Halbebenen sind extradimensionale Räume, die auf unterschiedliche Weise entstehen können und jeweils ihre eigenen physikalischen Gesetze haben. Manche werden durch Zauber geschaffen. Andere sind natürliche, vom Rest des Multiversums abgetrennte Winkel der Realität. Theoretisch erlaubt der Zauber *Ebenenwechsel* die Reise auf eine Halbebene. Es ist jedoch äußerst schwierig, die richtige Frequenz für die Stimmgabel zu finden. Der Zauber *Tor* ist zuverlässiger, setzt aber voraus, dass der Zauberwirker von der Halbebene weiß.

Eine Halbebene kann klein wie ein Kämmerchen oder groß genug sein, um ein ganzes Reich zu beherbergen. Beispielsweise erzeugt der Zauber *Mordenkainens Herrliches Herrenhaus* eine Halbebene, die aus einer Eingangshalle mit mehreren angrenzenden Räumen besteht. Das Land Barovia befindet sich vollständig in einer Halbebene, über die der Vampirfürst Strahd von Zarowitsch gebietet. Wenn eine Halbebene mit der materiellen oder einer anderen Ebene verbunden ist, kann es ganz einfach sein, sie zu betreten: ein Schritt durch ein Portal oder eine Nebelwand.

ABENTEUER IN HALBEBENEN

Halbebenen sind begrenzte Realitäten, die nach dem Willen ihres Schöpfers gestaltet sind. Bei Abenteuern in Halbebenen können die Charaktere erforschen, wie sie die Realität nach ihren Wünschen und Idealen gestalten, oder sie könnten sich mit den von Bösewichten geschaffenen Verzerrungen der Realität auseinandersetzen.

LIMBUS

Limbus ist eine Ebene des reinen Chaos, eine brodelnde Suppe aus unbeständiger Materie und Energie. Stein schmilzt zu Wasser, das zu Metall gefriert, welches zu Diamant wird, der zu Rauch verbrennt. Dieser wird zu Schnee ... und so fort in einem endlosen, unberechenbaren Prozess der Veränderung. Durch das Chaos treiben Fragmente gewöhnlicherer Landschaften – Waldstücke, Wiesen, Burgruinen, sogar plätschernde Bäche. Die gesamte Ebene ist ein albraumhaftes Durcheinander.

Auf Limbus gibt es keine Schwerkraft, so dass die Kreaturen, die ihn besuchen, einfach an Ort und Stelle schweben. Eine Kreatur kann sich bis zu ihrer Bewegungsrate in allen Dimensionen bewegen, indem sie einfach an die gewünschte Richtung denkt.

Limbus hat keine Schichten – oder sie gehen ständig ineinander über und trennen sich wieder. Eine ist so chaotisch wie die andere, und es ist unmöglich, sie zu unterscheiden.

MACHT DES GEISTES

Limbus unterliegt dem Willen der Kreaturen, die sie bewohnen. Schöpferische Phantasie kann hier aus eigener Erfindung ganze Inseln schaffen, die manchmal jahrelang bestehen bleiben. Kreaturen ohne Intelligenz wie etwa Fischen bleibt jedoch kaum eine Minute, ehe ihre Wassertasche gefriert, verschwindet oder zu Glas wird. Slaadi leben hier, schwimmen in diesem Chaos und erschaffen nichts. Die Githzerai errichten mit ihren Gedanken hingegen ganze Klöster.

Eine Kreatur in Limbus kann als magische Aktion einen Intelligenzwurf ausführen, um einen Gegenstand im Abstand von bis zu neun Metern von sich, der sich auf dieser Ebene befindet und nicht getragen oder gehalten wird, mental zu bewegen. Der SG hängt von der Größe des Gegenstands ab: SG 5 bei winzigen, SG 10 bei kleinen, SG 15 bei mittelgroßen, SG 20 bei großen und SG 25 bei riesigen oder noch größeren Gegenständen. Bei einem Erfolg bewegt die Kreatur den Gegenstand um 1,5 Meter plus eine Anzahl von Metern in Höhe eines Drittels des Betrags, um den der SG übertroffen wurde.

Eine Kreatur kann außerdem eine magische Aktion und einen Intelligenzwurf ausführen, um einen nichtmagischen Gegenstand im Abstand von bis zu neun Metern von sich, der nicht getragen oder gehalten wird, zu verändern. Der SG hängt von der Größe des Gegenstands ab: SG 10 bei winzigen, SG 15 bei kleinen, SG 20 bei mittelgroßen, SG 25 bei großen oder noch größeren Gegenständen. Bei einem Erfolg verändert die Kreatur den Gegenstand in eine andere unbelebte Form von vergleichbarer Größe, beispielsweise einen Felsbrocken in einen Feuerball.

Zu guter Letzt kann eine Kreatur in Limbus eine magische Aktion und einen SG-20-Intelligenzwurf ausführen, um eine Kugel mit einem Radius von neun Metern um einen Punkt auf der Ebene, den sie sehen kann, zu stabilisieren. Bei einem Erfolg bleibt dieser Bereich unverändert durch die Ebene, bis 24 Stunden vergangen sind oder die Kreatur diese magische Aktion erneut ausführt.



ABENTEUER IN LIMBUS

Limbus bedeutet Veränderung. Dieser ständige Wandel ist am einfachsten an der fortlaufend wechselnden physischen Form der Elemente zu erkennen, doch er betrifft gleichermaßen den mentalen und den emotionalen Bereich. Besucher auf der Ebene finden sich einem Sturm aufdringlicher Gedanken und unbändiger Emotionen ausgesetzt und sind gezwungen, sich mit der Vergänglichkeit dessen auseinanderzusetzen, was sie für ihre Identität halten. Der Schlüssel zum Erfolg auf dieser Ebene – sowohl beim Gestalten der physischen Umgebung als auch beim Bewältigen des inneren Chaos – besteht darin, sich zu behaupten und inmitten des Sturms der Veränderungen das Unveränderliche zu erkennen.

Die Heiligtümer der Githzerai gehören zu den wenigen Zufluchtsorten, die Abenteurer auf dieser chaotischen Ebene finden können. Die Githzerai sind Besuchern mit friedlichen Absichten zwar im Allgemeinen nicht feindlich gesinnt, doch wer das Chaos von Limbus mitbringt, ist nicht willkommen: Ein aufgewühltes Herz kann das gesamte Heiligtum durcheinanderbringen.

Die Abenteurer könnten Limbus auch aufsuchen, um die Geheimnisse des Brutsteins zu erkunden. Dieser Brutstein wurde angeblich von Primus erschaffen, dem Oberherrn der Modronen. Er absorbiert chaotische Energie

und ermöglicht das Schaffen von Enklaven der Ordnung in Limbus. Die chaotische Energie, die er absorbiert, ist allerdings auch für die Erschaffung von Slaadi verantwortlich.

MATERIELLE EBENE

Die Welten der materiellen Ebene sind unendlich vielfältig, aber das war nicht immer so. Manche Legenden sprechen von einem Urzustand, einer einzigen Realität namens Erste Welt, in der viele Völker und Monster entstanden, die heute in den Welten der materiellen Ebene leben. Diese Erste Welt wurde durch einen großen Kataklysmus zerstört, und die vielen Welten von heute entstanden als Spiegelungen oder (in einigen Fällen) Verzerrungen dieser ursprünglichen Realität.

Einige Mythen beschreiben einen riesigen Baum, der zu Beginn der Zeit in der Ersten Welt wuchs. Er war ein Sämling des Weltenbaums Yggdrasil, der alle äußeren Ebenen (siehe „Auf den Äußeren Ebenen reisen“ weiter vorne in diesem Kapitel) verbindet. Der Gott Corellon pflanzte und pflegte ihn. Als die Erste Welt zerstört wurde, gelangten die Samen dieses riesigen Baums in die Leere der materiellen Ebene. Den Legenden nach keimten sie und bildeten eigene Welten – all die Myriaden von Welten, die jetzt die materielle Ebene bilden.

Zu den bekanntesten Welten gehören diejenigen, die im Laufe der Jahre als offizielle Kampagnenwelten für das D&D-Spiel veröffentlicht wurden. Viele davon sind in der Tabelle „D&D-Kampagnenwelten“ in Kapitel 5 aufgeführt. Wenn deine Kampagne in einer dieser Kampagnenwelten stattfindet, kann deine Version von ihr beliebig von der gedruckten abweichen.

ZWISCHEN DEN WELTEN REISEN

Reisen zwischen den Welten der materiellen Ebene sind selten, doch nicht unmöglich. Sie können mit verschiedenen Methoden erfolgen:

Große Reise: Die Charaktere können sich auf eine epische Reise voller Gefahren und Hindernisse begeben, die es zu überwinden gilt. Eine Route führt an Bord eines magisch angetriebenen Schiffs durch das Wildall und über die Astralebene. (Das Wildall wird im Abschnitt „Astralebene“ in diesem Kapitel beschrieben.) Es ist auch möglich, durch den Schattensaum oder die Feenwildnis zu reisen, obwohl diese Routen schlecht kartographiert und nicht weniger gefährlich sind.

Sprung in ein anderes Reich: Diese Methode ist am unkompliziertesten. Es kommen entweder Zauber wie *Kreis der Teleportation* und *Teleportieren* oder magische Portale wie die in diesem Kapitel beschriebenen zum Einsatz. Mithilfe dieser Magie erscheint die betreffende Kreatur in einem bekannten Kreis der Teleportation oder an einem anderen Ort in der anderen Welt.

Traum von anderen Welten: Mithilfe von Magie können Reisende in einen tiefen Schlaf fallen und sich in ein anderes Reich träumen.

Wurzeln der Welten: Es gibt Knotenpunkte, die ähnlich wie magische Portale in mehreren Welten gleichzeitig existieren. Diese Punkte können sich in der Nähe der Wurzeln der Welten befinden, wo die Sämlinge des riesigen Baums der Ersten Welt keimten und zu neuen Welten wuchsen.

Ein Knotenpunkt kann ein geografisches Merkmal sein, beispielsweise ein großer Baum, ein Berg oder Tafelberg, eine Höhle tief unter den Bergen oder ein Meteorit in einem riesigen Krater. Er kann auch ein Bauwerk sein: ein einsamer Turm oder eine Burg, eine belebte Taverne, sogar eine Stadt. Normalerweise kehren Besucher später in die Welt zurück, aus der sie gekommen sind. Es ist aber auch möglich, einen Knotenpunkt zu nutzen, um von einer Welt in noch eine andere zu reisen. Je nach Ort erfordert das Wechseln zwischen den Welten Magie, einen Gegenstand aus der gewünschten Zielwelt als eine Art Schlüssel oder den reinen Willensakt.

Manche Knotenpunkte existieren zwar in mehreren Welten, jedoch nicht zur gleichen Zeit. Sie wechseln selbst von Welt zu Welt, verschwinden aus einer, erscheinen in einer anderen und folgen dabei einem Plan. Ein solcher Ort kann eine Stunde, aber auch ein Jahr in einer Welt verweilen, bevor er in eine andere Welt weiterzieht und alle Kreaturen, die sich gerade in ihm befinden, mit sich nimmt.

MECHANUS

Auf Mechanus herrscht perfekt reglementierte Ordnung. Die Ebene besteht aus Licht und Dunkelheit, Wärme und Kälte in gleichen Anteilen. Das Gesetz spiegelt sich in einem Reich gigantischer Uhrwerkzahnräder wider, die ineinander greifen und sich je nach ihrem Maß drehen. Die Zahnräder scheinen an einer Berechnung beteiligt zu sein, die so komplex ist, dass keine Gottheit ihren Zweck ergründen kann. Einige Theorien besagen, dass sie das Uhrwerk des gesamten Kosmos sind und ohne sie die Zeit selbst stehen bliebe. Andere nehmen an, dass sie die Grundregeln und die Ordnung des Kosmos aufrechterhalten.

Modronen, die primären Bewohner von Mechanus, halten die komplexen Uhrwerke instand. Auf dieser Ebene ist auch der Schöpfer der Modronen beheimatet: ein gottähnliches Wesen namens Primus, dessen Reich Regulus heißt.

Mechanus hat keine unterschiedlichen Schichten. Jedes Zahnrad hat seine eigene Schwerkraft, die in Richtung seines Zentrums wirkt, sowie Strukturen, die auf den Flächen der Zahnräder aufgebaut sind. Manche der Zahnräder sind wie kleine Inseln, andere messen Hunderte von Kilometern im Durchmesser.

ABENTEUER IN MECHANUS

Mechanus verkörpert die absolute Ordnung. Dies beeinflusst alle, die sich hier aufhalten. Das individuelle Bewusstsein wird dem Streben nach perfekter Ordnung, das Ich dem Wir untergeordnet.

Ein Abenteuer auf Mechanus könnte dazu führen, dass die Charaktere ihr individuelles Ego vor dem Hintergrund der Abenteurergruppe untersuchen. Die Charaktere könnten persönliche Ziele zum Nutzen der Gruppe (oder der Sache des kosmischen Gesetzes) hintenanstellen. Sie könnten aber auch ihre eigene Identität behaupten, die sich von der Gruppe unterscheidet und eigene Ziele und Bedürfnisse hat.

NEGATIVE EBENE

Die Negative Ebene liegt wie eine Schale unter den anderen Ebenen. Sie ist die Quelle der nekrotischen Energie, die das Lebende zerstört und das Untote belebt. Sie ist eine end- und lichtlose Leere, eine bedürftige, gierige Ebene, die allem Verletzlichen das Leben aussaugt. Wärme, Feuer und das Leben selbst werden in den Schlund dieser Ebene gezogen, die immer nach mehr hungrt.

Für Beobachter gibt es auf der Negativen Ebene nicht viel zu sehen. Es ist ein dunkler, leerer Ort, eine bodenlose Grube, in der ein Reisender so lange fallen kann, bis die Ebene ihm alles Licht und Leben geraubt hat. Der bloße Aufenthalt auf der Ebene ist wie die lebenszehrende Berührung eines Todesalbs. Nur Kreaturen, die gegen nekrotischen Schaden immun sind, können hier länger überleben.

An manchen Orten wirkt die Ebene so intensiv, dass sich die negative Energie in sich selbst zusammenfaltet und zu Materiebrocken verdichtet, die das Licht verschlingen. Diese sogenannten Leerensteine werden für die Quelle von magischen Effekten wie den *Kugeln der Auslöschung* gehalten. Was immer mit einem Leerenstein in Kontakt kommt, wird in wenigen Augenblicken zerstört.

ABENTEUER AUF DER NEGATIVEN EBENE

Ein Abenteuer auf der Negativen Ebene wäre eine direkte Konfrontation mit der Auslöschung und ginge für die Abenteurer wahrscheinlich nicht gut aus. Selbst wenn sie die Umgebung der Ebene magisch überleben können, wird ihnen vermutlich doch zu viel Lebenskraft, Energie und Freude aus Körper und Seele gesogen. Die Negative Ebene enthält die Apathie und Verzweiflung von Hades und Schattensaum, kombiniert in einer unendlichen Weite des Nichtseins und der Vernichtung.

NEUN HÖLLEN

Die Neun Höllen beflügeln die Phantasie von Reisenden, die Gier von Schatzsuchern und die Kampflust aller moralischen Geschöpfe. Sie sind die ultimative Ebene von Gesetz und Bosheit, der Inbegriff vorsätzlicher Grausamkeit. Die Teufel der Neun Höllen müssen den Gesetzen ihrer Meister gehorchen und streiten sich innerhalb ihrer Kästen. Sie sind zu jeder noch so übeln Intrige bereit, um voranzukommen. An der Spitze der Hierarchie steht Asmodeus, den noch niemand besiegen konnte. Wer das schafft, wird zum neuen Herrscher der Ebene. So lautet das Gesetz der Neun Höllen.

DIE NEUN SCHICHTEN

Die Neun Höllen bestehen aus neun Schichten. Acht davon werden von Erzteufeln beherrscht, die Asmodeus unterstehen. Dieser ist der Erzherzog von Nessus, der neunte Schicht. Gemeinsam werden die Herrscher der Schichten als die Fürsten der Neun Höllen bezeichnet. Um Nessus zu erreichen, muss man die acht anderen Schichten, die darüber liegen, eine nach der anderen überwinden. Dies geht auf dem Fluss Styx am schnellsten, da er von einer Schicht zur nächsten immer tiefer hinabfließt. Nur die tapfersten Abenteurer können die Qualen und Schrecken einer solchen Reise überstehen.

Die Schichten sind in der Tabelle „Ebenen der Neun Höllen“ zusammengefasst und werden dann genauer beschrieben.

SCHICHTEN DER NEUN HÖLLEN

Schicht	Beschreibung
Avernus	Der Blutkrieg wütet auf Schlachtfeldern, die mit Leichen und den Trümmern höllischer Kriegsmaschinen übersät sind.
Dis	Eiserne Straßen führen durch tiefe Schluchten in die berüchtigte Eisenstadt Dis.
Minauros	Säure fällt wie Regen auf faulige Sümpfe und verfallende Städte.
Phlegethos	Obsidianfestungen schmoren in der Hitze tobender Vulkane und sengender Magmaflüsse.

Schicht	Beschreibung
Stygia	Levistus' Gefängnis ist eine frostige Höllenlandschaft aus scharfkantigem Eis und kaltem Feuer.
Malbolge	Dieser ständig bröckelnde Berg droht jeden zu begraben.
Maladomini	Schwärme hungriger Fliegen plagen tote Städte, umgeben von völliger Verwüstung.
Cania	Eisumschlossene Städte bieten Schutz in einer Welt, die kalt genug ist, um die Seele einzufrieren.
Nessus	Mächtige Festungen wachen über die tiefsten Abgründe der Neun Höllen.

Avernus: Auf Asmodeus' Befehl gibt es keine Ebenenportale, die direkt auf die unteren Schichten der Neun Höllen führen. Besucher treffen auf der ersten Schicht Avernus ein, einer felsigen Einöde mit Flüssen aus Blut und Wolken aus Stechfliegen. Gelegentlich stürzen brennende Kometen aus dem finsternen Himmel und schlagen rauchende Krater. Mit Waffen und Knochen übersäte Schlachtfelder zeigen, wo die Legionen der Neun Höllen Eindringlinge besiegt haben.

Avernus wird von der Erzteufelin Zariel beherrscht. Sie hat ihren Rivalen Bel verdrängt, der bei Asmodeus in Ungnade gefallen ist und Zariel nun als Ratgeber dienen muss. Tiamat, die Königin der bösen Drachen, ist auf dieser Ebene gefangen. Sie beherrscht zwar ihr eigenes Reich, kann aber gemäß einem uralten Vertrag mit Asmodeus – dessen Bedingungen nur Tiamat und die Fürsten der Neun Höllen kennen – die Neun Höllen nicht verlassen.

Zariel erscheint als Engel mit verbrannter Haut und versengten Flügeln. In ihren Augen brennt ein zorniges weißes Licht, das Kreaturen in Flammen aufgehen lassen kann. Zariels Machtzitz ist eine fliegende Zitadelle aus Basalt, die über die Schlachtfelder von Avernus emporragt.

Dis: Dis, die zweite Schicht der Neun Höllen, ist ein Schluchtenlabyrinth zwischen steilen Bergen voller Eisenerz. Eiserne Straßen schlängeln sich durch die Schluchten, bewacht von den Garnisonen eiserner Festungen auf zerklüfteten Felsvorsprüngen.

Die zweite Schicht hat ihren Namen von ihrem derzeitigen Herrscher Dispater. Der Erzherzog ist ein Manipulator und Betrüger, der teuflisch gut aussieht und nur durch kleine Hörner, einen Schwanz und einen gespaltenen Huf am linken Bein von einem Menschen zu unterscheiden ist. Sein blutroter Thron steht im Herzen der Eisernen Stadt Dis, einer abscheulichen Metropole. Ebenenreisende kommen hierher, um mit Teufeln zu konspirieren und mit Nachtvetteln, Rakshasa, Inkubi, Sukubi und anderen Unholden Pakte zu schmieden. Jeder auf dieser Schicht geschlossene Pakt enthält eine Klausel, die Dispater einen Anteil daran einräumt.



AVERNUS, DIE ERSTE DER NEUN HÖLLEN,
IST EIN EWIGES SCHLACHTFELD IM BLUTKRIEG.

Dispater gehört zu den treuesten und nützlichsten Vasallen von Asmodeus. Nur wenige Kreaturen im Multiversum können ihn überlisten. Er ist besonders versessen darauf, Pakte mit Sterblichen zu schließen, um ihre Seelen zu ergattern. Seine Gesandten arbeiten unermüdlich an bösen Machenschaften auf der materiellen Ebene.

Minauros: Die dritte Ebene der Neun Höllen ist ein stinkender Sumpf. Säure regnet vom braunen Himmel herab, dicke Dreckschichten bedecken den fauligen Boden, und unter dem Dunst lauern gähnende Gruben, die unvorsichtige Wanderer verschlingen.

Zyklopenstädte aus kunstvoll gemeißeltem Stein erheben sich aus dem Moor, auch die große Stadt Minauros, nach der die Schicht benannt ist. Die schleimigen Stadtmauern sind rund hundert Meter hoch. Sie beschützen die gefluteten Hallen, die der Hort von Mammon sind, dem Erzherzog von Minauros. Mammon ähnelt einer riesigen Schlange mit dem Oberkörper und dem Kopf eines haarlosen, gehörnten Humanoiden. Seine Habsucht ist legendär, und er ist einer der wenigen Erzteufel, die für Gefälligkeiten Gold statt Seelen verlangen. In seinem Hort stapeln sich die Schätze derjenigen, die erfolglos versucht haben, ihn zu übervorteilen.

Phlegethos: Die vierte Schicht namens Phlegethos ist eine feurige Landschaft mit Meeren aus Magma, voll heißer Wirbelstürme, erstickendem Rauch und vulkanischer Asche. Im feurigen Krater des größten Vulkans steht die Festungsstadt Abriymoch aus Obsidian

und dunklem Glas. Flüsse aus Lava ergießen sich über die Außenmauern, sodass die Stadt aussieht wie das Herzstück eines gigantischen höllischen Brunnens.

In Abriymoch haben zwei Erzteufel, die Phlegethos gemeinsam beherrschen, ihren Machtzitz: Belial und Fierna, seine Tochter. Beide sind gutaussehende Teufel, die Tieflinge mit roter Haut und kleinen Hörnern ähneln. Belial ist von vollendetem Höflichkeit, wobei in seinen Worten stets ein drohender Unterton mitschwingt. Fierna soll das bösartigste Herz der Neun Höllen haben. Das Bündnis von Belial und Fierna ist unzerstörbar, denn sie wissen, dass ihrer beider Schicksal davon abhängt.

Stygia: Die fünfte Schicht der Neun Höllen ist ein eisiges Reich, in dem kalte Flammen brennen. Ein gefrorenes Meer umgibt die Schicht, und der finstere Himmel wird von Blitzen durchzuckt.

Erzherzog Levistus hat Asmodeus einst verraten und ist nun zur Strafe tief im Eis von Stygia eingeschlossen. Dennoch herrscht er auf dieser Schicht und kommuniziert telepathisch mit seinen Anhängern und Dienern in den Neun Höllen, aber auch auf der materiellen Ebene.

Stygia ist auch die Heimat ihres früheren Herrschers, des schlangenartigen Erzteufels Geryon. Er wurde von Asmodeus abgesetzt, damit der gefangene Levistus seine Herrschaft wiedererlangen konnte. Geryons Fall in die Ungnade hat zu zahlreichen Diskussionen an den Höllenhöfen geführt. Es ist unbekannt, ob Asmodeus einen geheimen Grund hatte, den Erzteufel abzusetzen, oder ob er zu höheren Zwecken Geryons Treue prüft.

Malbolge: Malbolge, die sechste Ebene, hat schon viele Herrscher gesehen, darunter Malagard die Vettelgräfin und den Erzteufel Moloch. Malagard fiel in Ungnade und wurde von Asmodeus in einem Wutanfall niedergeworfen. Ihr Vorgänger Moloch treibt sich als Teufelchen noch immer irgendwo auf der sechsten Ebene herum und versucht, Asmodeus' Gunst zurückzugewinnen. Malbolge ist der anscheinend endlose Hang eines unfassbar großen Berges. Dann und wann brechen ganze Bereiche aus dem Hang und gehen dröhnend als tödliche Lawinen ab. Die Bewohner von Malbolge leben in zerfallenden Festungen und großen Höhlen, die in den Berghang geschlagen wurden.

Die Schicht wird derzeit von Asmodeus' Tochter Glasya beherrscht. In ihrer Grausamkeit und ihrer Vorliebe für böse Intrigen steht sie ihrem Vater in nichts nach. Ihre Zitadelle Osseia an den Hängen von Malbolge wird von rissigen Pfeilern und Streben gestützt, die stabil sind, aber einsturzgefährdet wirken. Unterhalb des Palastes befindet sich ein Labyrinth aus Zellen und Folterkammern, in die Glasya alle einsperrt und quält, die ihr Missfallen erregt haben.

Maladomini: Die siebte Ebene Maladomini ist eine ruinenbedeckte Einöde. Tote Städte bilden eine trostlose urbane Landschaft. Dazwischen liegen leere Steinbrüche, zerfallende Straßen, Schlackehalden, leere Festungen und Schwärme hungriger Fliegen.

Der Erzherzog von Maladomini ist Baalzebul der Fliegenfürst. Er ist ein großer, mächtiger Teufel mit den Facettenaugen einer Fliege. Baalzebul hat sich schon lange geschworen, Asmodeus zu entmachten, ist bisher aber stets gescheitert. Asmodeus hat ihm mit einem Fluch belegt: Jeder Pakt mit ihm endet in einer Katastrophe. Asmodeus bezeugt Baalzebul aus unerfindlichen Gründen gelegentlich seine Gunst. Die anderen Erzherzöge vermuten, dass er die Würdigkeit dieses Gegners noch immer respektiert.

Cania: Cania, die achte Schicht der Neun Höllen, ist eine gefrorene Höllenlandschaft, deren Eisstürme Fleisch von den Knochen reißen können. Die Städte in diesem Eis bieten Unterschlupf für Gäste und Gefangene des genialen und hinterhältigen Erzteufels Mephistopheles, der die Schicht beherrscht.

Mephistopheles residiert in der Eiszitadelle Mephistar und plant, den Thron der Neun Höllen zu besteigen und alle Schichten zu erobern. Er ist Asmodeus' größter Feind und zugleich sein größter Verbündeter, denn der Erzherzog von Nessus scheint auf den Rat von Mephistopheles zu hören. Mephistopheles weiß, dass er Asmodeus erst absetzen kann, wenn diesem ein fataler Fehler unterläuft. So belauern sich beide und warten auf Umstände, die sie gegeneinander wendet. Außerdem ist Mephistopheles eine Art Pate von Glasya, was die Beziehung zwischen Mephistopheles und Asmodeus noch komplizierter macht.

ASMODEUS, DER HERR DER NEUN, HÄLT
SEINE KULTIVIERTE FASSADE AUCH DANN
AUFRECHT, WENN ER GEFANGENE SEELEN
MARTERT.



Mephistopheles ist ein großer, markanter Teufel mit eindrucksvollen Hörnern und kühlem Auftreten. Er handelt mit Seelen wie andere Erzteufel auch, gibt sich aber nur selten mit Kreaturen ab, die seiner Aufmerksamkeit nicht würdig sind. Es heißt, dass nur Asmodeus ihn je täuschen und seine Pläne durchkreuzen konnte.

Nessus: Die unterste Schicht der Neun Höllen heißt Nessus und ist ein Reich finsterer Gruben mit düsteren Festungen in den Wänden. Hier haben die Asmodeus ergebenen Höllenschlundteufel-Generäle ihre höllischen Legionen stationiert und planen die Eroberung des Multiversums. Im Zentrum der Schicht verläuft ein enormer Spalt von unbekannter Tiefe, aus dem sich die riesige Zitadellenspitze Malsheem erhebt, Sitz von Asmodeus und seinem höllischen Hofstaat.

Malsheem ähnelt einem gigantischen ausgehöhlten Stalagmiten. Die Zitadelle dient auch als Gefängnis für Seelen, die Asmodeus zur Verwahrung weggeschlossen hat. Es ist sehr kostspielig, ihn zu überreden, auch nur eine dieser Seelen freizugeben: Man munkelt, dass Asmodeus für solche Gefälligkeiten schon ganze Königreiche verlangt hat.

Asmodeus erscheint meist als stattlicher bäriger Mann mit vier großen Hörnern, roten Augen mit durchbohrendem Blick und wallenden Gewändern. Er kann auch andere Gestalten annehmen und trägt bisweilen ein Zepter mit Rubinspitze. Asmodeus ist der gerissenste und gesittetste aller Erzteufel. Er kann freundlich, angenehm und unbeschwert wirken und wie ein fürsorglicher Vater Weisheiten kundtun und kleine Aufmerksamkeiten verteilen. Das ultimative Böse, das er verkörpert, wird nur deutlich, wenn er dies wünscht oder sich vergisst und in Wut gerät.

INFERNALISCHE HIERARCHIE

In den Neun Höllen herrscht eine strenge Hierarchie, die jeden Aspekt der Gesellschaft bestimmt. Asmodeus ist der oberste Herrscher über alle Teufel und gebietet über die Macht eines niederen Gottes. Auf der materiellen Ebene wird er als solcher verehrt und inspiriert böse Kulte und üble Hexenmeister. In den Neun Höllen befiehlt er zahlreiche Höllenschlundteufel-Generäle mit Legionen von Untergebenen.

Als oberster Tyrann, brillanter Täuscher und Meister der Subtilität schützt Asmodeus seinen Thron, indem er seine Freunde in der Nähe und seine Feinde noch näher hält. Regierungsangelegenheiten überlässt er großenteils der höllischen Bürokratie aus Höllenschlundteufeln und niederen Erzteufeln, obwohl er weiß, dass diese sich gegen ihn verschwören, um seinen Thron an sich zu reißen. Asmodeus ernennt Erzteufel und kann jedes Mitglied der höllischen Hierarchie nach Belieben seines Ranges und seiner Stellung entheben.

INFERNALISCHE HIERARCHIE

Niederste Teufel	Höhere Teufel
1. Lemure	8. Hornteufel
Niedere Teufel	9. Erinnye
2. Teufelchen	10. Eisteufel
3. Stachelteufel	11. Höllenschlundteufel
4. Bartteufel	Erzteufel
5. Klingenteufel	12. Herzog/Herzogin
6. Kettenteufel	13. Erzherzog/Erzherzogin
7. Knochenteufel	

Erzteufel: Zu den Erzteufeln gehören alle derzeitigen und abgesetzten Herrscher der Neun Höllen sowie die teuflischen Aristokraten, die ihren Hofstaat bilden, ihnen als Berater dienen und hoffen, sie abzulösen.

Beförderung und Degradierung: Wenn die Seele eines bösen Sterblichen in die Neun Höllen sinkt, nimmt sie die körperliche Gestalt eines erbärmlichen Lemuren an. Erzteufel und höhere Teufel können Lemuren zu niederen Teufeln und niedere Teufel zu höheren Teufeln befördern. Nur Asmodeus kann einen höheren Teufel zum Erzteufel befördern. Alle diabolischen Beförderungen sind mit einer kurzen, schmerzhaften Verwandlung verbunden, wobei die Erinnerungen des Teufels unversehrt erhalten bleiben.

Beförderungen auf niedriger Ebene erfolgen in der Regel nach Bedarf. Ein Höllenschlundteufel könnte beispielsweise Lemuren in Teufelchen verwandeln, um unauffällige Spione unter seinem Kommando zu gewinnen. Hochrangige Beförderungen beruhen dagegen fast immer auf Verdiensten. Ein Knochenteufel, der sich im Kampf ausgezeichnet hat, könnte beispielsweise vom Erzteufel, dem er dient, in einen Hornteufel verwandelt werden. Nur selten erfolgen Beförderungen um mehr als eine Stufe.

Degradierung ist die übliche Strafe für Versagen oder Ungehorsam unter den Teufeln. Erzteufel oder höhere Teufel können niedere Teufel zu Lemuren degradieren, welche dann jede Erinnerung an ihre bisherige Existenz verlieren. Ein Erzteufel kann einen höheren Teufel auf den Status eines niederen Teufels zurückstufen, doch dieser degradierte Teufel behält seine Erinnerungen und könnte Rache üben, wenn die Degradierung zu groß ist.

Kein Teufel kann einen anderen Teufel befördern oder degradieren, der ihm nicht die Treue geschworen hat. Rivalisierende Erzteufel können also nicht die mächtigen Diener des jeweils anderen degradieren. Da alle Teufel Asmodeus die Treue geschworen haben, kann dieser andere Teufel nach Belieben degradieren und in jede beliebige höllische Form verwandeln.



DREI ABENTEURER TROTZEN
AUF DER SUCHE NACH DEM
HEULERFELSEN DEN BRÜLLENDEN
WINDEN DES PANDÄMONIUMS.

ABENTEUER IN DEN NEUN HÖLLEN

Die Neun Höllen verkörpern die Grausamkeit und Verderbtheit des Gesetzes, das zu bösen Zwecken eingesetzt wird. Die Teufel der Neun Höllen sind gerissener, heimtückischer und weitaus gefährlicher als andere Unholde. Ihre Intelligenz, ihre Freude an Täuschung und Manipulation und ihr ungehindertes Streben nach eigenen Zielen machen sie zu wahrhaft furchterregenden Gegnern.

Ein Abstieg in die Neun Höllen ist eine Reise in das Herz des Bösen. Jedes noch so kleine Stück des Bösen wird in den Neun Höllen genutzt, und jede Schicht ist auf ihre Weise darauf spezialisiert, die Laster und Schwächen der Sterblichen zu fördern und zu benutzen. Allzu viele Leute, die sich auf eine solche Reise begeben, stellen fest, dass ihre Herzen nicht immun gegen Versuchung und Verderbnis sind. Manchmal machen sie die Neun Höllen zu ihrer ewigen Heimat. Um dies zu vermeiden, müssen gutherzige Abenteurer der heimtückischen Manipulation, Täuschung und dem Verrat der Teufel widerstehen, auch wenn diese versprechen, ihre tiefsten Sehnsüchte der Abenteurer zu erfüllen.

PANDÄMONIUM

Das Pandämonium ist eine Ebene von überwältigendem Chaos – eine gigantische Felssmasse, die aufgrund endloser heulender Stürme von Tunneln durchzogen ist. Es ist kalt, laut und dunkel, denn es gibt kein natürliches Licht. Nichtmagisches offenes Feuer wie Fackeln oder Lagerfeuer wird vom Sturm rasch ausgelöscht. Gespräche sind nur schreiend auf höchstens drei Meter Entfernung möglich. Weitere Informationen über die Winde des Pandämoniums findest du unter „Umgebungseffekte“ in Kapitel 3.

Die meisten Bewohner der Ebene sind Verbannte, die keine Hoffnung auf Entkommen haben. Die unablässigen Stürme zwingen sie, an Orten Zuflucht zu suchen, an denen das Windgeheul wie ferne Schreie der Qual klingt.

SCHICHTEN DES PANDÄMONIUMS

Schicht	Beschreibung
Pandesmos	Weite trostlose Höhlen voller Schneegestöber, heulende Winde und dunkle Ströme zum Fluss Styx.
Cocytus	Winde wehen durch engere Tunnel und erzeugen eine stärkere Kraft und lautes Heulen – daher ist dies die sogenannte Schicht der Klage.
Phlegethon	Die Tunnelwände absorbieren das Licht, und die Wasserläufe bilden im Lauf der Zeit komplexe Felsformationen.
Agathion	Versiegelte Tunnel sind von anderen Orten aus praktisch unerreichbar und eignen sich hervorragend als Schatzkammern alter Geheimnisse.

ABENTEUER IM PANDÄMONIUM

Das Pandämonium ist die Ebene der „letzten Tropfen“. Das unablässige Heulen der Winde bringt jeden auf der Ebene an den Rand, frustriert zuzuschlagen, verzweifelt zusammenzubrechen oder sich in Inkohärenz aufzulösen – und dann stößt irgendein Ereignis, eine Kraft oder eine Kreatur auf der Ebene ihn über diesen Rand. Hier ist schon die bloße Existenz anstrengend, und jeder Versuch, auch nur ein schlichtes Gespräch zu führen, ist verzweiflungswürdig.

Ein Abenteuer in Pandämonium lässt die Charaktere erfahren, was an ihrem schlimmsten Tag passiert, wenn alles schiefläuft und der heulende Wind niemals nachlässt. Die Kunst besteht darin, die zwangsläufige Frustration der Charaktere zu vermitteln, ohne sie auf die Spieler zu übertragen.

Eine zerklüftete Spitze irgendwo in Cocytus, Heulerfelsen genannt, soll eine einzigartige magische Eigenschaft haben: Was immer an der Spitze dieses Felsens geschrien wird, findet – getragen vom schrillen Eiswind – den Weg zu seinem Empfänger, egal, wo im Multiversum sich dieser befinden mag.

PARA-ELEMENTAREBENEN

Wo die Elementarebenen einander berühren und ihre elementaren Substanzen einander überschneiden, liegen die sogenannten Para-Elementarebenen.

EBENE DER ASCHE

Auf der Ebene der Asche, auch Großer Feuersturm genannt, vermischen sich heulende Winde aus der Ebene der Luft mit den Funkenstürmen und der Lava des Feuermeers. Die Ebene ist ein endloser Sturm aus Flammen, Rauch und Asche. Dichte Asche verringert die Sichtweite auf wenige Meter, und die heftigen Winde erschweren das Reisen. Hier und da ballt die Asche sich zu schwelenden Reichen zusammen, in denen Gesetzlose und Flüchtige Schutz suchen.

EBENE DES EISES

Die Ebene des Eises, auch Frostsaum genannt, bildet die Grenze zwischen der Ebene der Luft und der Ebene des Wassers. Diese Ebene ist ein scheinbar endloser Gletscher, auf dem ständig Schneestürme tobend. Frostige Höhlen winden sich durch die Ebene – Heimat von Yetis, Remorhaz, weißen Drachen und anderen Kreaturen der Kälte. Die Bewohner der Ebene kämpfen einen endlosen Kampf, um ihre Stärke zu beweisen und ihr Überleben zu sichern.

Der Frostsaum ist wegen seiner Monster und der bitteren Kälte eine gefährliche Reisegegend. Die meisten Ebenenreisenden bleiben in der Luft und trotzen den starken Winden und dem Schneegestöber, um den großen Gletscher zu meiden.

EBENE DES MAGMAS

Eine lange Kette von Vulkanen bildet die Grenze zwischen der Ebene der Erde und der Ebene des Feuers. In der Ebene des Magmas, auch Fontänen der Schöpfung genannt, finden sich Azer, Feuerriesen und rote Drachen sowie manche Kreaturen aus benachbarten Ebenen. Lava fließt an den Hängen der Vulkane hinunter zur Ebene des Feuers.

EBENE DER SCHLICKE

Die Grenzregion zwischen der Ebene des Wassers und der Ebene der Erde ist ein grässlicher Sumpf, wo knorrige Bäume und Stachelranken aus dem schleimigen Modder wachsen. Die Ebene der Schlicke wird auch Sumpf des Vergessens genannt. Hier und dort stehen monströse Moskitoschwärme über unkrautüberwucherten brackigen Tümpeln. Darin gibt es nur wenige Siedlungen aus Holzbauten, die auf Plattformen zwischen Bäumen über dem Schlamm errichtet wurden. Manche Besucher der Ebene haben versucht, Häuser auf Pfählen im Schlamm zu bauen. Doch unter dem Schlamm gibt es keinen festen Boden, daher sind solche Unterfangen zum Scheitern verurteilt.

Es heißt, dass jeder Gegenstand, der im Sumpf des Vergessens landet, mindestens ein Jahrhundert lang unauffindbar bleibt. Mancher Verzweifelte hat hier schon Artefakte der Macht entsorgt, um sie für gewisse Zeit vom Rest des Multiversums fernzuhalten. Die Aussicht auf mächtige Magie verleitet Abenteurer dazu, den Vetteln und den monströsen Insekten des Sumpfs zu trotzen.

ABENTEUER AUF PARA-ELEMENTAREBENEN

Die Para-Elementarebenen sind extreme Gegenden. Dennoch sind sie den Regionen der materiellen Ebene, an denen sich alle vier Elemente frei vermischen, grundsätzlich ähnlich.

Auf symbolischer Ebene stehen die Para-Elementarebenen für die Interaktion, aber auch den Kontrast zwischen den Kräften und Idealen, die durch ihre Elemente verkörpert werden. Die Ebene der Asche verdeutlicht beispielsweise die Gemeinsamkeiten zwischen Luft und Feuer – hier erhält die Tendenz zu Bewegung und Veränderung eine zerstörerische Note durch die Feuerstürme. Die Ebene der Schlicke betont den Kontrast zwischen fester, stabiler Erde und stetig fließendem Wasser.



DER SCHATTENSAUM IST EIN REICH DES
SCHRECKENS, DER VERZWEIFLUNG UND DES TODES.

POSITIVE EBENE

Die Positive Ebene erhebt sich wie eine Kuppel über den anderen Ebenen. Sie ist die Quelle strahlender Energie und schierer Lebenskraft, von der alle Kreaturen durchdrungen sind. Wie das Innere eines Sterns ist sie ein Brennofen ständiger Schöpfung, ein Bereich von solchem Gleissen, dass die Augen von Sterblichen es nicht erfassen können. Diese pulsierende Ebene ist so lebendig, dass Reisende gestärkt werden, wenn sie sich hier aufhalten.

Die Positive Ebene hat keine Oberfläche und ähnelt der Elementarebene der Luft mit ihrer offenen Natur. Doch jeder Bereich dieser Ebene strahlt vor innerer Kraft. Diese Kraft ist gefährlich für Sterbliche, die sie nicht lange ertragen können. Hier überleben nur Kreaturen, die gegen gleißenden Schaden immun sind.

ABENTEUER AUF DER POSITIVEN EBENE

Pulsierendes Leben, schöpferische Energie und makellose Gesundheit sind die wesentlichen Merkmale der Positiven Ebene. Allerdings kann diese fundamentale Energie genauso gefährlich sein wie die seelenzehrende Auslösung der Negativen Ebene. Charaktere, die einen Aufenthalt auf der Positiven Ebene überleben, stellen vermutlich fest, dass sie dauerhaft „aufgeladen“ wurden: Es fällt ihnen schwer, sich zu beruhigen, ihren Ideenfluss zu stoppen, sogar zu schlafen. Andererseits sind sie dauerhaft resistent gegen Krankheiten und Verzweiflung.

SCHATTENSAUM

Der Schattensaum, auch Ebene der Schatten genannt, ist eine düstere Dimension mit einem Himmel wie ein schwarzes Gewölbe ohne Sonne oder Sterne.

Er überschneidet sich ebenso wie die Feenwildnis mit der materiellen Ebene. Abgesehen von der Trostlosigkeit ähnelt die Landschaft der materiellen Ebene. Wenn Reisende von der materiellen Ebene in den Schattensaum kommen, sehen sie oft Wahrzeichen, die denen in ihrer Welt ähnlich sind, jedoch verzerrt und oft unheimlich wirken. Was auf der materiellen Ebene ein Berg ist, könnte im Schattensaum als schädelförmiger Felsvorsprung, als Schutthaufen oder zerfallene Ruine einer großen Burg erscheinen. In den Wäldern des Schattensaums wachsen gruselige Bäume, deren Äste nach den Mänteln von Reisenden greifen und deren Wurzeln sich um vorbeigehende Füße schlingen.

Schattendrachen, Untote und weitere Kreaturen der Finsternis wie Mantler und Düstermäntel plagen diese triste Ebene.

SCHATTENKREUZUNGEN

Schattenkreuzungen sind Orte, an denen der Schleier zwischen der materiellen Ebene und dem Schattensaum so dünn ist, dass Kreaturen von einer Ebene in die andere gelangen können. Ein Schatten in der Ecke einer verstaubten Gruft könnte ebenso wie ein offenes Grab eine Schattenkreuzung sein. Diese Kreuzungen bilden sich an düsteren Orten mit Geistern oder dem Gestank des Todes, beispielsweise auf Schlachtfeldern, Friedhöfen und in Gräbern. Sie manifestieren sich nur in der Dunkelheit und schließen sich, sobald der Kuss des Lichts auf sie fällt.

DOMÄNEN DES SCHRECKENS

In einer fernen Ecke des Schattensaums driftet eine verborgene Weite aus wirbelndem Nebel und vager Halbrealität. An diesem grausigen Rand des Multiversums sammeln mysteriöse Wesenheiten, die sogenannten Dunklen Mächte, die bösesten Wesen aller Zeitalter und Welten in nebligen Halbebenen, aus denen es kein Entrinnen gibt. In diesen Domänen des Schreckens werden die bösen Wesen zu Dunklen Fürsten von großer Macht. Dennoch sind sie in den Domänen gefangen, die ihre Wünsche verzerrn und sie Zyklen des Schreckens und der Verzweiflung aussetzen.

Jede Domäne des Schreckens ist von dichten Nebeln umgeben. So ist es schwierig, eine Domäne zu verlassen, und noch schwieriger, den Weg in eine andere zu finden. Die Nebel steigen und fallen nach dem Belieben der Dunklen Mächte. Sie können sich sogar über die Ebenen ausdehnen und nichtsahnende Leute in die Domänen des Schreckens zerren. Wer in diesen Domänen lebt, traut den Nebeln alle möglichen finsternen Dinge zu – jede Art von übernatürlichem Vorkommnis, jedes unerklärliche Verschwinden, jede böse Kraft kann das Werk der Nebel sein.

Die folgenden Domänen des Schreckens sind besonders berüchtigt. In *Van Richtens Ratgeber zu Ravenloft* werden sie ausführlich beschrieben.

Barovia: Die hohen Türme von Burg Ravenloft erheben sich über das Tal von Barovia, in dem der Oberste Vampir Strahd von Zarowitsch herrscht.

Borca: Hier gibt es opulente Anwesen, verarmte Dörfer und zwei Dunkle Fürsten: die verschlagene Giftmischerin Ivana Boritsi und den kindlich grausamen Pirscher Ivan Dilisnya, die ihre zwanghaften Intrigen verfolgen.

Falkownia: Leere Lande umgeben zerstörte oder zerfallende Städte, in denen die Überreste der Zivilisation auf verlorenem Posten gegen eine endlose Zombieplage kämpfen. General Vladeska Drakow befehligt eine grimmige Armee, die sich verzweifelt an die Macht klammert.

Kalakeri: Dieses wunderschöne Land mit Regenwäldern, Flüssen und Seen ist in Wahrheit ein Sumpf aus Intrigen und Verzweiflung, da drei königliche Erben – durch ihre Verderbtheit und ihren Hass in Monster verwandelt – endlos um den Thron ihrer alten Dynastie kämpfen.

Lamordia: In den gefrorenen Sümpfen und eisigen Weiten von Lamordia brechen Erfinder und Gelehrte sowohl die Natur- als auch moralische Gesetze. Besonders schlimm ist die Dunkle Fürstin der Domäne, Doktor Viktra Mordenheim. Sie will unbedingt Leben erschaffen und den Tod außer Kraft setzen. Bei ihren Versuchen hat sie schon zahlreiche Monster geschaffen.

Mordent: Der Tod in Mordent bedeutet ein spukhaftes Dasein als rastloser Geist, denn dies ist das Reich des Spuks und der Geistergeschichten. Hier erwartet die Toten kein Frieden, sondern nur eine Schattenwelt flüchtiger Phantome, kummervollen Geheuls und rasselnder Ketten.

Valachan: Die böse Jägerin Chakuna durchstreift die Dschungel ihres Reichs und jagt die gefährlichsten Bestien, die sie finden kann. Wenn sie einfache Beute unbefriedigend findet, verwickelt sie Leute in einen tödlichen Wettstreit und sorgt dafür, dass das Land blutgetränkt bleibt.

VERZWEIFLUNG IM SCHATTENSAUM

Der Schattensaum ist von Melancholie durchdrungen, und längere Aufenthalte auf dieser Ebene können die Charaktere in Verzweiflung stürzen.

Wenn du es für angemessen hältst, kannst du von einem Charakter, der nicht aus dem Schattensaum stammt, einen SG-10-Weisheitsrettungswurf verlangen (normalerweise nicht häufiger als einmal täglich). Mislingt der Wurf, so ist der Charakter von Verzweiflung betroffen. Würfe anhand der Tabelle „Verzweiflung im Schattensaum“, um die Effekte zu bestimmen. Du kannst auch andere Verzweiflungseffekte verwenden, die du dir selbst ausgedacht hast.

VERZWEIFLUNG IM SCHATTENSAUM

IW6 Effekt

1–3 Apathie: Der Charakter ist bei Todesrettungswürfen und Initiativwürfen im Nachteil.

4–5 Schrecken: Der Charakter ist bei allen Rettungswürfen im Nachteil.

6 Wahrvorstellungen: Der Charakter ist bei Attributs- und Rettungswürfen, die Intelligenz, Weisheit oder Charisma verwenden, im Nachteil.

Ist ein Charakter bereits von einem Verzweiflungseffekt betroffen, wenn er beim Rettungswurf scheitert, so ersetzt der neue Verzweiflungseffekt den alten. Nach einer langen Rast kann ein Charakter versuchen, die Verzweiflung mit einem SG-15-Weisheitsrettungswurf zu überwinden. (Der SG ist höher, weil es schwieriger ist, Verzweiflung abzuschütteln, wenn sie sich einmal festgesetzt hat.) Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Verzweiflungseffekt bei diesem Charakter. Der Zauber *Gefühle besänftigen* sowie Magie, die Flüche entfernt, heilt die Verzweiflung.

SIGIL, DIE STADT DER TÜREN

Im Zentrum der Außenlande erhebt sich die sogenannte Spitze – ein nadelförmiger Berg – wie die Achse eines großen Rades hoch in den Himmel. Dieser Berg gehört nicht zu den Außenlanden, sondern ist eine eigene Ebene. Über seinem spitzen Gipfel schwebt die ringförmige Stadt Sigil, deren zahlreiche Bauwerke auf der Innenfläche des Rings errichtet wurden. Wer auf Sigils Straßen steht, sieht die Stadt beiderseits kurvenförmig nach oben verlaufen und – besonders verstörend – hat die andere Seite der Stadt genau über sich. Diese geschäftige planare Metropole heißt Stadt der Türen, weil sie zahllose Portale zu anderen Ebenen und Welten enthält.

Sigil ist ein Paradies für Händler. Waren und Informationen aus allen Ebenen gelangen hierher. Es wird ein schwunghafter Handel mit Informationen über die Ebenen betrieben, vor allem was die Befehle und Gegenstände angeht, die für den Betrieb bestimmter Portale benötigt werden.

Die Stadt ist die Domäne der unergründlichen Fürstin der Schmerzen, einem Wesen, dessen Ziele und Absichten selbst den Weisen ihrer Stadt unbekannt sind. Sie erscheint beinahe menschlich, obwohl sie dies ganz sicher nicht ist. Ihre Gewänder sind reich verziert, und ihr maskenhaftes Gesicht ist von einem Kopfschmuck aus Klingen umgeben, die von Grünspan überzogen sind. Niemand weiß, wer oder was genau die Fürstin der Schmerzen ist. Allgemein wird angenommen, dass sie ein den Göttern gleichgestelltes Wesen ist. Ist Sigil ihr Gefängnis? Ist sie die gefallene Schöpferin des Multiversums? Keiner weiß es – und wenn es jemand weiß, dann verrät er es nicht.

Die Abenteuersammlung *Planescape: Adventures in the Multiverse* enthält umfangreiche Informationen zu Sigil.

YSGARD

Ysgard ist ein zerklüftetes Reich mit hohen Bergen, tiefen Fjorden und windgepeitschten Schlachtfeldern. Hier sind die Sommer lang und heiß und die Winter eisig und unbarmherzig. Seine Kontinente treiben auf Ozeanen aus Vulkangestein. Darunter befinden sich riesige Eishöhlen mit ganzen Königreichen, in denen Riesen, Menschen, Zwerge, Gnome und andere Wesen leben. Helden kommen hierher, um sich nicht nur mit der Ebene selbst zu messen, sondern auch mit den Riesen, Drachen und anderen mächtigen Kreaturen in ihren riesigen Weiten.

Ysgard ist die Heimat erschlagener Helden, die auf den Feldern des Ruhms ewige Schlachten schlagen. Alle Kreaturen außer Konstrukten und Untoten, die in Ysgard im Kampf getötet werden, erstehen im nächsten Morgengrauen wieder auf. Sie kehren mit vollständigen Trefferpunkten und frei von allen Zuständen, von denen sie bei ihrem Tod betroffen waren, ins Leben zurück.

SCHICHTEN VON YSGARD

Schicht	Beschreibung
Ysgard	Riesige Ströme von schwebender Erde vereinigen sich in ewigem Grollen.
Muspelheim	Unter der obersten Erdschicht brennt und qualmt der Boden.
Nidavellir	Erdbrocken schweben nahe beieinander und wirken wie endlose Tunnel mit reichen Mineralvorkommen.

ABENTEUER IN YSGARD

Das Wesen von Ysgard ist Ruhm, durch Heldentaten im Kampf verdient. Es ist die Euphorie des Athleten, der Rausch eines Sommergeisters, die triumphale Siegesfeier. Wer hier stirbt, kehrt am nächsten Tag ins Leben zurück, um erneut zu kämpfen. Daher kann Ysgard über die Schrecken des Krieges hinwegsehen und sich ganz auf den Ruhm konzentrieren.

Ein Abenteuer in Ysgard kann eine Gelegenheit für unbeschwerliche Kämpfe ohne schlimme Folgen sein. Hier können Charaktere sich gegen wahrhaft epische Feinde und vielleicht sogar gegeneinander beweisen. Die Abenteurer könnten auf die Ida-Ebene auf der obersten Schicht Ysgards gelangen, wo Krieger und Athleten ihre Tapferkeit und Geschicklichkeit bei täglichen Turnieren unter Beweis stellen können. Oder sie wagen sich in die tieferen Schichten und stellen sich dort größeren Herausforderungen und den Geheimnissen, die in den tiefen Höhlen der Ebene verborgen liegen.



IN DEN KOSMOPOLITISCHEN STRASSEN VON
SIGIL LEBEN KREATUREN AUS DEM GANZEN
MULTIVERSUM IN BRÜCHIGEM FRIEDEN ZUSAMMEN.



DER SCHWARZE DRACHE ONYX BEWACHT DEN EIGENEN SCHATZHÖRT
IN DEN RUINEN VON XAK TSAROTH.

KAPITEL 7

SCHÄTZE

ABENTEURER STREBEN NACH DINGEN WIE RUHM, Wissen und Gerechtigkeit. Viele von ihnen suchen aber auch etwas Handfesteres: Schätze. In diesem Kapitel werden Schätze in all ihren Formen von Münzen bis zu magischen Gegenständen vorgestellt.

SCHATZTHEMEN

Monster haben bei Schätzen Vorlieben, wie im Monsterhandbuch erläutert. Diese Vorlieben sind als Themen angegeben, sodass du bestimmen kannst, welche Schätze in den Monsterhorten zu finden sind – siehe Tabelle „Schatzthemen“.

Ratschläge zum Integrieren von Schätzen in Abenteuer findest du unter „Abenteuerbelohnungen“ in Kapitel 4.

Wenn du zufällig einen magischen Gegenstand ermittelst willst, der als Schatz gefunden wird, verwende die Tabellen am Ende dieses Kapitels.

SCHATZTHEMEN

Thema	Passende Schätze
Arkane Kunde	Edelsteine plus magische Gegenstände unheimlicher oder esoterischer Art
Bewaffnung	Münzen oder Handelsbarren plus magische Gegenstände, die nützlich im Kampf sind
Hilfsmittel	Münzen, Handelsbarren oder Handelsgüter plus magische Gegenstände, die allgemein nützlich sind
Relikte	Kunstgegenstände plus magische Gegenstände mit religiösen Ursprüngen oder Zwecken

Arkane Kunde	Edelsteine plus magische Gegenstände unheimlicher oder esoterischer Art
Bewaffnung	Münzen oder Handelsbarren plus magische Gegenstände, die nützlich im Kampf sind
Hilfsmittel	Münzen, Handelsbarren oder Handelsgüter plus magische Gegenstände, die allgemein nützlich sind
Relikte	Kunstgegenstände plus magische Gegenstände mit religiösen Ursprüngen oder Zwecken



MÜNZEN

Der schlichteste Schatztyp ist Geld. Dazu gehören Kupfermünzen (KM), Silbermünzen (SM), Elektrummünzen (EM), Goldmünzen (GM) und Platinmünzen (PM). Ihren relativen Wert findest du im Spielerhandbuch. Hundert Münzen beliebiger Art wiegen 0,5 Kilogramm.

HANDELSBARREN

Größere Mengen von Münzen können schwierig zu transportieren und zu zählen sein, daher verwenden viele Händler Handelsbarren – Barren aus Edelmetallen und entsprechenden Legierungen (üblicherweise Silber). Diese Barren werden nach Gewicht gewertet, wie in der Tabelle „Handelsbarren“ dargestellt.

HANDELSBARREN

Barren	Wert	Abmessungen
Silberbarren, 1 kg	10 GM	12 cm lang × 5 cm breit × 1,2 cm dick
Silberbarren, 2,5 kg	25 GM	15 cm lang × 5 cm breit × 2,5 cm dick
Goldbarren, 2,5 kg	250 GM	12 cm lang × 5 cm breit × 2 cm dick

HANDELGÜTER

Händler tauschen Handelsgüter meist aus, ohne Währungen zu verwenden. In der Tabelle „Handelsgüter“ sind die Werte von häufig getauschten Waren aufgeführt.

HANDELGÜTER

Kosten	Waren
1 KM	0,5 kg Weizen
2 KM	1 kg Mehl oder ein Huhn
5 KM	0,5 kg Salz
1 SM	0,5 kg Eisen oder 1 m ² Leinentuch
5 SM	0,5 kg Kupfer oder 1 m ² Baumwollstoff
1 GM	0,5 kg Ingwer oder eine Ziege
2 GM	0,5 kg Zimt oder Pfeffer oder ein Schaf
3 GM	0,5 kg Nelken oder ein Schwein
5 GM	0,5 kg Silber oder 1 m ² Leinentuch
10 GM	0,5 kg Seide oder eine Kuh
15 GM	0,5 kg Safran oder ein Ochse
50 GM	0,5 kg Gold
500 GM	0,5 kg Platin

EDELSTEINE

Edelsteine sind im Vergleich zur entsprechenden Menge Münzen klein, leicht und einfach zu sichern.

Wenn ein Schatzhort Edelsteine enthält, kannst du die folgenden Tabellen verwenden, um ihre Art je nach Wert zufällig zu ermitteln. Du kannst einmal würfeln, wenn alle Edelsteine gleich sind, oder mehrmals würfeln, um gemischte Sammlungen zu erstellen.

EDELSTEINE ZU 10 GM

1W12 Steinart

- 1 Augenachat (graue, weiße, braune, blaue oder grüne Ringe)
- 2 Azurit (tiefblau gesprenkelt)
- 3 Blauquarz (hellblau)
- 4 Gebänderter Achat (braune, blaue, weiße oder rote Streifen)
- 5 Hämatit (schwarzgrau)
- 6 Lapislazuli (hell- und dunkelblau mit gelben Flecken)
- 7 Malachit (hell- und dunkelgrün gestreift)
- 8 Moosachat (rosa oder weißgelb mit moosartigen grauen oder grünen Strukturen)
- 9 Obsidian (schwarz)
- 10 Rhodochrosit (hellrosa)
- 11 Tigerauge (braun mit goldener Mitte)
- 12 Türkis (helles Blaugrün)

EDELSTEINE ZU 50 GM

1W12 Steinart

- 1 Blutstein (dunkelgrau mit roten Flecken)
- 2 Chalcedon (weiß)
- 3 Chrysopras (grün)
- 4 Citrin (helles Gelbbraun)
- 5 Jaspis (blau, schwarz oder braun)
- 6 Karneol (orange bis rotbraun)
- 7 Mondstein (weiß mit blassblauem Schimmer)
- 8 Onyx (schwarzweiß gebändert oder rein schwarz oder weiß)
- 9 Quarz (weiß, rauchgrau oder gelb)
- 10 Sardonyx (rote und weiße Bänder)
- 11 Sternrosenquarz (rosa mit sternförmigem weißen Zentrum)
- 12 Zirkon (blasses Blaugrün)

EDELSTEINE ZU 100 GM

1W10 Steinart

- 1 Amethyst (dunkelviolett)
- 2 Bernstein (blass bis tief golden)
- 3 Chrysoberyll (gelbgrün bis blassgrün)
- 4 Gagat (tiefschwarz)
- 5 Granat (rot, braun, grün oder violett)
- 6 Jade (hellgrün, tiefgrün oder weiß)
- 7 Koralle (karminrot)
- 8 Perle (schimmernd weiß, gelb oder rosa)
- 9 Spinell (rot, rotbraun oder tiefgrün)
- 10 Turmalin (blassgrün, blau, braun oder rot)

EDELSTEINE ZU 500 GM

1W6 Steinart

- 1 Alexandrit (dunkelgrün)
- 2 Aquamarin (blasses Blaugrün)
- 3 Blauer Spinell (tiefblau)
- 4 Peridot (sattes Olivgrün)
- 5 Schwarze Perle (reines Schwarz)
- 6 Topas (goldgelb)

EDELSTEINE ZU 1.000 GM

1W8 Steinart

- 1 Blauer Saphir (mittelblau)
- 2 Feueropal (feuriges Rot)
- 3 Gelber Saphir (feurig gelb oder gelbgrün)
- 4 Opal (blassblau mit grünen und goldenen Sprenkeln)
- 5 Schwarzer Opal (dunkelgrün mit schwarzen Sprenkeln und goldenen Flecken)
- 6 Smaragd (tiefes, strahlendes Grün)
- 7 Sternrubin (Rubin mit sternförmigem weißen Zentrum)
- 8 Sternsaphir (blauer Saphir mit sternförmigem weißen Zentrum)

EDELSTEINE ZU 5.000 GM

1W4 Steinart

- 1 Diamant (blauweiß, kanariengelb, rosa, braun oder blau)
- 2 Hyazinth (feuriges Orange)
- 3 Rubin (klares Rot bis tiefes Karminrot)
- 4 Schwarzer Saphir (glänzendes Schwarz mit leuchtenden Reflexen)

KUNSTGEGENSTÄNDE

Götzen aus massivem Gold, Halsketten mit Edelsteinen, Gemälde uralter Könige, juwelenbesetzte Teller – Kunstgegenstände umfassen all dies und mehr.

Wenn ein Schatzhort Kunstgegenstände enthält, kannst du die folgenden Tabellen verwenden, um ihre Art je nach Wert zufällig zu ermitteln. Würfle für jeden Kunstgegenstand im Schatzhort einmal anhand der Tabellen. Es kann mehr als ein Exemplar eines bestimmten Kunstgegenstands geben.

KUNSTGEGENSTÄNDE ZU 25 GM

1W10 Gegenstand

- 1 Silberkanne
- 2 Geschnitzte Knochenstatuette
- 3 Goldarmband
- 4 Gewänder aus Goldbrokat
- 5 Schwarze Samtmaske, mit Silberfaden genäht
- 6 Kupferkelch mit Silberfiligran
- 7 Zwei gravierte Knochenwürfel
- 8 Handspiegel in bemaltem Holzrahmen
- 9 Besticktes Seidentaschentuch
- 10 Goldmedaillon mit gemaltem Porträt

KUNSTGEGENSTÄNDE ZU 250 GM

1W10 Gegenstand

- 1 Goldring, mit Blutsteinen besetzt
- 2 Geschnitzte Elfenbeinstatuette
- 3 Goldarmband, mit Juwelen besetzt
- 4 Silberkette mit Edelsteinanhänger
- 5 Bronzekrone
- 6 Seidengewänder mit Goldstickerei
- 7 Guter Wandteppich, 3 × 3 Meter
- 8 Messingbecher mit Jadeintarsien
- 9 Kästchen mit Tierfiguren aus Türkis
- 10 Goldener Vogelkäfig mit Elektrumfiligran

KUNSTGEGENSTÄNDE ZU 750 GM

1W10 Gegenstand

- 1 Silberkelch, mit Mondsteinen besetzt
- 2 Notenblätter mit den verlorenen Klageliedern eines berühmten Komponisten
- 3 Geschnitzte Holzharfe mit Elfenbeinintarsien und Zirkonen
- 4 Goldener Götze

1W10 Gegenstand

- 5 Goldkamm in Drachenform mit roten Granaten als Augen
- 6 Flaschenverschluss, mit Blattgold geprägt und mit Amethysten besetzt
- 7 Lebensgroßer detaillierter Schädel eines Drachenblütigen, gegossenes Elektrum
- 8 Brosche aus Silber und Gold
- 9 Obsidianstatuette mit Goldbeschlägen und -intarsien
- 10 Bemalte goldene Kriegsmaske

KUNSTGEGENSTÄNDE ZU 2.500 GM

1W10 Gegenstand

- 1 Feingoldkette, mit einem Feueropal besetzt
- 2 Altes Meisterwerk der Malerei
- 3 Bestickter Mantel aus Samt und Seide, mit zahlreichen Mondsteinen besetzt
- 4 Platinarmband, mit einem Smaragd besetzt
- 5 Bestickte Handschuhe, mit kleinen Juwelen besetzt
- 6 Fußkettchen, mit Juwelen besetzt
- 7 Goldene Spieluhr
- 8 Golddiadem, mit vier Aquamarinen besetzt
- 9 Augenklappe, mit winzigen blauen Saphiren und Mondsteinen verziert
- 10 Halskette aus kleinen rosa Perlen

KUNSTGEGENSTÄNDE ZU 7.500 GM

1W10 Gegenstand

- 1 Goldkrone, mit Juwelen besetzt
- 2 Platinring, mit Juwelen besetzt
- 3 Goldstatuette, mit Rubin besetzt
- 4 Goldbecher, mit Smaragden besetzt
- 5 Goldkästchen mit Platinfiligran
- 6 Goldene Schachtelpuppen
- 7 Jade-Spielbrett mit goldenen Spielsteinen
- 8 Elfenbein-Trinkhorn mit Goldfiligran, mit Juwelen besetzt
- 9 Vergoldete königliche Kutsche oder Begräbnisbarke
- 10 Zeremonieller Goldharnisch mit schwarzen Perlen

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Magische Gegenstände sind in den Horten besieгter Monster oder in lange verschollenen Schatzkammern zu finden. Diese Gegenstände verleihen Fähigkeiten, die ein Charakter auf andere Art kaum erlangen könnte, oder ergänzen die Fähigkeiten ihres Besitzers auf wundersame Weise.

KATEGORIEN MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Jeder magische Gegenstand gehört zu einer Kategorie. In der Tabelle „Kategorien magischer Gegenstände“ sind die insgesamt neun Kategorien aufgeführt und mit Beispielen versehen. Danach findest du Regeln für die Kategorien.

KATEGORIEN MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Kategorie	Beispiele
Ringe	<i>Ring der Unsichtbarkeit</i>
Rüstungen	<i>Lederrüstung +1, Schild +1</i>
Schriftrollen	<i>Zauberschriftrolle</i>
Stäbe	<i>Stab des Schlagens</i>
Tränke	<i>Heiltrank</i>
Waffen	<i>Geschoss +1, Langschwert +1</i>
Wundersame Gegenstände	<i>Nimmvoller Beutel, Stiefel der Elfen</i>
Zauberstäbe	<i>Zauberstab der Feuerbälle</i>
Zepter	<i>Unbewegliches Zepter</i>

RINGE

Ein Gegenstand der Kategorie „Ring“ muss am Finger oder einem ähnlichen Körperteil getragen werden, damit seine Magie wirkt, sofern in der Beschreibung nicht anders vermerkt.

RÜSTUNGEN

Ein Gegenstand der Kategorie „Rüstungen“ ist üblicherweise die magische Variante einer Rüstung aus dem Spielerhandbuch. Die Rüstung muss getragen werden, damit ihre Magie wirkt, sofern in der Beschreibung nicht anders vermerkt.

Bei manchen magischen Rüstungen ist der jeweilige Rüstungstyp angegeben, beispielsweise Kettenpanzer oder Ritterrüstung. Wenn kein Typ angegeben ist, wähle ihn aus oder bestimme ihn zufällig.

SCHRIFTROLLEN

Ein Gegenstand der Kategorie „Schriftrolle“ ist eine Papier- oder Pergamentrolle, die manchmal an Holzstäben befestigt ist und üblicherweise in einem Rohr aus Elfenbein, Jade, Leder, Metall oder Holz aufbewahrt wird. Die häufigste Schriftrolle ist die *Zauberschriftrolle* – ein in Schriftform gespeicherter Zauber. Manche Schriftrollen wie die *Schriftrolle des Schutzes* tragen Beschwörungsformeln, die keine Zauber sind.

Eine Schriftrolle verwenden: Schriftrollen sind Verbrauchsgegenstände. Der Anwender muss die Schriftrolle verlesen, damit ihre Magie wirkt. Wenn der Zauber gewirkt wurde, kann die Schriftrolle nicht noch einmal verwendet werden. Ihre Text verblasst, oder sie zerfällt zu Staub.

Jede Kreatur, die eine geschriebene Sprache versteht, kann eine Schriftrolle verlesen, um sie zu aktivieren, sofern in der Beschreibung nicht anders vermerkt.

STÄBE

Gegenstände der Kategorie „Stäbe“ können hinsichtlich ihres Erscheinungsbilds beträchtlich variieren: Einige haben einen nahezu gleichen Durchmesser und sind glatt, andere sind knorrig und verdreht. Manche sind hölzern, andere bestehen aus Kristall oder poliertem Metall. Ein Stab ist ein bis 3,5 Kilogramm schwer und kann auch als Gehstock genutzt werden.

Ein Stab kann als nichtmagischer Kampfstab und als arkaner Fokus verwendet werden, sofern in der Beschreibung nicht anders vermerkt.

TRÄNKE

Ein Gegenstand der Kategorie „Tränke“ kann ein magisches Gebräu sein, das getrunken werden muss, oder ein Öl, das auf eine Kreatur oder einen Gegenstand aufgetragen werden muss. Ein typischer Trank besteht aus 30 Millilitern Flüssigkeit in einer Phiole.

Einen Trank verwenden: Tränke sind Verbrauchsgegenstände. Einen Trank zu trinken oder ihn einer anderen Kreatur zu verabreichen erfordert eine Bonusaktion. Das Auftragen eines Öls kann länger dauern als in der Beschreibung angegeben. Nach Verwenden wirkt ein Trank sofort und ist aufgebraucht.

Tränke mischen: Ein Charakter kann einen Trank trinken, während bei ihm noch ein anderer wirkt, oder er kann mehrere Tränke in einem Gefäß mischen. Die seltsamen Zutaten von Tränken können allerdings unvorhersehbare Wechselwirkungen haben.

Wenn ein Charakter zwei Tränke mischt, würfe anhand der Tabelle „Mischbarkeit von Tränken“. Wenn mehr als zwei Tränke gemischt werden, würfe für jeden weiteren Trank erneut und kombiniere die Ergebnisse. Sofern die Auswirkungen nicht sofort offensichtlich sind, enthalte sie erst, wenn sie offenbar werden.

MISCHBARKEIT VON TRÄNKEN

1W100 Ergebnis

- | | |
|-------|---|
| 1 | Beide Tränke verlieren ihre Effekte, und die Mischung erzeugt eine magische Explosion in einer Kugel mit einem Radius von 1,5 Metern um sich. Jede Kreatur in diesem Bereich erleidet 4W10 Energieschaden. |
| 2–8 | Beide Tränke verlieren ihre Effekte, und die Mischung wird zu einem Einnahmegift deiner Wahl (siehe „Gift“ in Kapitel 3). |
| 9–15 | Beide Tränke verlieren ihre Effekte. |
| 16–25 | Ein Trank verliert seinen Effekt. |
| 26–35 | Beide Tränke wirken, aber ihre numerischen Effekte und ihre Wirkungsdauern sind halbiert. Wenn ein Trank weder einen numerischen Effekt noch eine Wirkungsdauer hat, verliert er stattdessen seinen Effekt. |
| 36–90 | Beide Tränke wirken normal. |
| 91–99 | Beide Tränke wirken, aber die numerischen Effekte und die Wirkungsdauer eines der Tränke ist verdoppelt. Wenn kein Trank auf diese Art verdoppelt werden kann, wirken beide normal. |

1W100 Ergebnis

100 Nur ein Trank wirkt, doch sein Effekt ist dauerhaft. Wähle dazu den einfachsten oder den spannendsten Effekt aus. Beispiel: Ein *Heiltrank* könnte das Trefferpunktemaximum um 2W4+2 erhöhen, oder ein *Trank der Unsichtbarkeit* könnte dauerhaft unsichtbar machen. Nach deinem Ermessen könnte der Zauber *Magie bannen* oder ähnlicher Magie den dauerhaften Effekt beenden.

WAFFEN

Ein Gegenstand aus der Kategorie „Magische Waffe“ ist üblicherweise die magische Variante einer Waffe aus dem Spielerhandbuch. Bei manchen magischen Waffen ist der jeweilige Waffentyp angegeben, beispielsweise Langschwert oder Langbogen. Wenn kein Waffentyp angegeben ist, wähle ihn aus oder bestimme ihn zufällig.

Geschoß: Wenn eine magische Waffe die Eigenschaft Geschoß hat, gelten damit abgefeuerte Geschosse bei jeder Regel, bei der es eine Rolle spielt, ob eine Waffe magisch ist oder nicht, als magisch.

WUNDERSAME GEGENSTÄNDE

Zu wundersamen Gegenständen gehören tragbare Gegenstände wie Stiefel, Gürtel, Umhänge, Amulette, Broschen und Diademe. Auch Taschen, Teppiche, Figuren, Hörner, Musikinstrumente und vieles mehr fallen in diese Kategorie.

ZAUBERSTÄBE

Ein Gegenstand der Kategorie „Zauberstab“ ist üblicherweise zwischen 30 und 40 Zentimeter lang und besteht aus Metall, Knochen oder Holz. Er ist mit einer Spitze aus Metall, Kristall, Stein oder anderem Material versehen.

Ein Zauberstab kann als arkaner Fokus verwendet werden, sofern in der Beschreibung nicht anders vermerkt.

ZEPTER

Ein Gegenstand der Kategorie „Zepter“ ist ein Zepter, das normalerweise aus Metall, Holz oder Knochen besteht. Ein typisches Zepter ist ein bis 2,5 Kilogramm schwer.

Ein Zepter kann als arkaner Fokus verwendet werden, sofern in der Beschreibung nicht anders vermerkt.

SELTENHEIT MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Jeder magische Gegenstand hat eine Seltenheit, die als grobes Maß für seine Macht im Vergleich zu anderen magischen Gegenständen dient. Die Seltenheiten sind in der Tabelle „Seltenheit und Wert magischer Gegenstände“ angegeben.

Gewöhnliche magische Gegenstände wie *Heiltränke* sind am zahlreichsten. Artefakte wie der *Zauberstab des Orkus* sind unbezahlt, einmalig und schwierig zu beschaffen.

WERT MAGISCHER GEGENSTÄNDE NACH SELTENHEIT

Gewöhnliche magische Gegenstände können meist in Dörfern oder Städten gekauft werden. Ungewöhnliche und seltene magische Gegenstände sind normalerweise nur in Städten zu finden. Noch seltener magische Gegenstände

REGELN FÜR MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Regeln zum Identifizieren, Einstimmen und Verwenden rund um magische Gegenstände sind im Spielerhandbuch enthalten. Im Folgenden werden zusätzliche Regeln vorgestellt.

Voraussetzungen für die Einstimmung: Wenn ein magischer Gegenstand eine Klassenvoraussetzung hat, muss eine Kreatur dieser Klasse angehören, um sich auf den Gegenstand einzustimmen zu können. Lautet die Voraussetzung, dass die Kreatur ein Zauberwirker ist, so gilt sie als solcher, wenn sie mithilfe ihrer Merkmale oder Eigenschaften – und nicht mithilfe eines magischen Gegenstands oder ähnlich – mindestens einen Zauber wirken kann.

Gegenstände für bestimmte Kreaturen: Magische Gegenstände, die getragen werden sollen, können sich meist auf magische Art an den Träger anpassen. Du kannst jedoch auch beschließen, dass ein magischer Gegenstand seine Größe nicht jedem Träger anpasst. Beispiel: Ein bestimmter Rüstungsschmied könnte Gegenstände herstellen, die nur Leuten in Zwergengröße und -form passen.

Ungewöhnliche Anatomie: Entscheide nach deinem Ermessen, ob eine Kreatur einen Gegenstand tragen kann, der nicht für ihre Anatomie gemacht ist. Ein Ring an einem Tentakel mag funktionieren, aber ein Yuan-ti mit schlangenhaftem Schwanz statt Beinen kann keine magischen Stiefel tragen.

Paarweise Gegenstände: Du kannst Ausnahmen von der Regel zulassen, dass Gegenstandspaare auch als Paar getragen werden müssen. Beispiel: Ein Charakter mit nur einem Arm könnte in der Lage sein, einen einzelnen Handschuh des *Geschossfangens* zu verwenden, sofern er den zweiten Handschuh mit sich führt.

werden vermutlich nur an wundersamen Orten wie der Messingstadt oder Sigil verkauft. Wenn du den Charakteren in deiner Kampagne erlaubst, magische Gegenstände zu kaufen und zu verkaufen, kann die Seltenheit dir helfen, Preise für diese Gegenstände festzulegen. In der Tabelle „Seltenheit und Wert magischer Gegenstände“ sind Werte in Goldmünzen angegeben. Ein Verkäufer könnte stattdessen aber auch einen Dienst als Zahlung verlangen.

Wenn zu einem magischen Gegenstand ein Gegenstand gehört, der laut Spielerhandbuch einen Kaufpreis hat (beispielsweise eine Waffe oder eine Rüstung), füge dem Wert des magischen Gegenstands diese Kosten hinzu. Beispiel: *Rüstung +1* (Ritterrüstung) hat einen Wert von 5.500 GM. Dies ist die Summe des Werts eines seltenen magischen Gegenstands (4.000 GM) und der Kosten für eine Ritterrüstung (1.500 GM).

SELTENHEIT UND WERT MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Seltenheit	Wert*	Seltenheit	Wert*
Gewöhnlich	100 GM	Sehr selten	40.000 GM
Ungewöhnlich	400 GM	Legendär	200.000 GM
Selten	4.000 GM	Artefakt	Unbezahlbar

*Halbiere den Wert für alle Verbrauchsgegenstände außer *Zauberschriftrollen*. Der Wert einer *Zauberschriftrolle* ist das Doppelte der Kosten zum Erstellen der Schriftrolle (wie im Spielerhandbuch angegeben).

VERLIEHENE MAGISCHE GEGENSTÄNDE NACH STUFE

Charakterstufe (Spielphase)	Gewöhnliche Gegenstände	Ungewöhnliche Gegenstände	Seltene Gegenstände	Sehr seltene Gegenstände	Legendäre Gegenstände	Alle Gegenstände
1–4 (Stufenbereich 1)	6	4	1	0	0	11
5–10 (Stufenbereich 2)	10	17	6	1	0	34
11–16 (Stufenbereich 3)	3	7	11	7	2	30
17–20 (Stufenbereich 4)	0	0	5	11	9	25
Gesamt	19	28	23	19	11	100

MAGISCHE GEGENSTÄNDE VERLEIHEN

Es liegt im Zuständigkeitsbereich des SL, magische Gegenstände zu verleihen. Du kannst einen magischen Gegenstand verleihen, weil dies zur Geschichte passt oder die Spieler begeistert wären, ihn zu haben. Dieser Abschnitt hilft dir zu bestimmen, welche magischen Gegenstände in den Besitz der Charaktere gelangen.

VERLIEHENE MAGISCHE GEGENSTÄNDE NACH STUFE

In der Tabelle „Verliehene magische Gegenstände nach Stufe“ ist die Anzahl magischer Gegenstände aufgeführt, die eine D&D-Abenteurergruppe im Verlauf einer Kampagne üblicherweise erhält – insgesamt sind es hundert auf Stufe 20. Die Tabelle zeigt, wie viele Gegenstände jeder Seltenheit im Verlauf der vier Stufenbereiche verliehen werden sollten.

Artefakte sind in der Tabelle nicht aufgeführt, da sie meist als Handlungselemente in hochstufigen Abenteuern verwendet werden und die Charaktere sie selten lange besitzen (entweder, weil die Artefakte zerstört werden sollen, oder weil die Kampagne endet).

Spielerwunschliste: Ermuntere deine Spieler, eine Wunschliste mit magischen Gegenständen zu führen, von denen sie hoffen, dass ihre Charaktere sie im Verlauf der Kampagne finden. Wenn du einen magischen Gegenstand vergeben willst, aber keinen bestimmten im Sinn hast, kannst du aus der Wunschliste der Spieler einen Gegenstand der entsprechenden Seltenheit auswählen.

Ein Abenteuer überbevorraten: Geh davon aus, dass die Charaktere nicht alle magischen Gegenstände finden werden, die du in einem Abenteuer platzierst. Abenteuer sollten jeweils eine Anzahl von Gegenständen enthalten, die um 25 Prozent höher liegt (aufgerundet) als die Anzahl, die in der Tabelle „Vergebene magische Gegenstände nach Stufe“ angegeben ist. Beispiel: Ein Abenteuer, das die Charaktere von Stufe 1 auf Stufe 4 bringen soll, könnte 14 anstatt

SIND MAGISCHE GEGENSTÄNDE ERFORDERLICH?

Im D&D-Spiel wird angenommen, dass magische Gegenstände sporadisch erscheinen und vorteilhaft sind, sofern sie nicht verflucht sind. Charaktere und Monster sind geschaffen, um einander auch ohne die Hilfe magischer Gegenstände entgegentreten zu können. Folglich macht ein magischer Gegenstand einen Charakter mächtiger oder vielseitiger, als ein generischer Charakter derselben Stufe wäre. Du brauchst dir als SL keine Sorgen zu machen, dass du den Charakteren magische Gegenstände verleihen musst, nur damit sie den Bedrohungen der Kampagne gewachsen sind. Magische Gegenstände sind wie Preise – wünschenswert, aber nicht erforderlich.

11 Gegenstände enthalten – in der Annahme, dass drei Gegenstände nicht gefunden werden.

MAGISCHE-GEGENSTÄNDE-TRACKER

Du kannst den Magische-Gegenstände-Tracker verwenden, um nachzuverfolgen, wie viele magische Gegenstände die Charaktere erhalten. Wann immer die Charaktere einen magischen Gegenstand bekommen, markierst du je nach dessen Seltenheit und aktuellem Stufenbereich der Charaktere einen der Kreise. Wenn die Charaktere einen magischen Gegenstand von einer Seltenheit erhalten, für die es beim aktuellen Stufenbereich keine freien Kreise mehr gibt, markiere einen freien Kreis bei einem niedrigeren Stufenbereich. Wenn es auch in den niedrigeren Stufenbereichen keine freien Kreise mehr gibt, markiere einen freien Kreis bei einem höheren Stufenbereich.

SELTENHEIT ZUFÄLLIGER MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Wenn du entscheidest, dass ein Schatz magische Gegenstände enthält, gibt es zwei Möglichkeiten, um die Seltenheit dieser Gegenstände zu bestimmen. Du kannst entweder eine passende Seltenheit auf der Grundlage dessen auswählen, welche Gegenstände du bereits vergeben hast (verfolge sie mithilfe des Magische-Gegenstände-Trackers mit), oder du kannst anhand der Tabelle „Seltenheit magischer Gegenstände“ würfeln.

Suche bei der Tabelle die Stufe der Charaktere in der obersten Zeile. Würfe mit 1W100 und suche dann in der entsprechenden Spalte das Ergebnis. In der Spalte ganz rechts findest du die Seltenheit des Gegenstands.

SELTENHEIT MAGISCHER GEGENSTÄNDE

1W100-Wurf				
Stufen	Stufen	Stufen	Stufen	Seltenheit des Gegenstands
1–4	5–10	11–16	17–20	Gewöhnlich
1–54	1–30	1–11	–	Gewöhnlich
55–91	31–81	12–34	–	Ungewöhnlich
92–100	82–98	35–70	1–20	Selten
–	99–100	71–93	21–64	Sehr selten
–	–	94–100	65–100	Legendär

EINEN MAGISCHEN GEGENSTAND AKTIVIEREN

Es erfordert normalerweise eine magische Aktion, einen magischen Gegenstand zu aktivieren. Möglicherweise muss der Anwender des Gegenstands außerdem noch etwas Spezielles tun. In der Beschreibung jeder Gegenstands-Kategorie oder jedes Gegenstands ist angegeben, wie ein Gegenstand aktiviert wird. Bei bestimmten Gegenständen werden zur Aktivierung die folgenden Regeln verwendet:

MAGISCHE-GEGENSTÄNDE-TRACKER

STUFEN 1–4

SELTENHEIT	GEGENSTÄNDE
6 GEWÖHNLICHE	○○○○○○
4 UNGEWÖHNLICHE	○○○○
1 SELTENER	○



STUFEN 5–10

STUFEN 11–16

SELTENHEIT	GEGENSTÄNDE
3 GEWÖHNLICHE	○○○
7 UNGEWÖHNLICHE	○○○○○○○
11 SELTENE	○○○○○○○
7 SEHR SELTENE	○○○○○○○
2 LEGENDÄRE	○○

STUFEN 17–20

MAGISCHE GEGENSTÄNDE FÜR STARTCHARAKTERE

Wenn du eine Kampagne für Charaktere über der 1. Stufe beginnst, findest du im Spielerhandbuch Vorschläge, mit wie vielen magischen Gegenständen von welcher Seltenheit solche Charaktere starten sollten. Erwäge diese Ansätze, um zu bestimmen, welche Gegenstände jeder Charakter erhält:

Wahl des SL: Wähle nach deinem Ermessen Gegenstände für jeden Charakter aus.

Wahl der Spieler: Lass die Spieler aussuchen, was für Gegenstände der angegebenen Seltenheit sie gerne hätten.

Zufallswahl: Verwende die Tabellen am Ende dieses Kapitels, um die Startgegenstände zufällig zu ermitteln. Verwende für Hexenmeister, Magier und Zauberer die Tabellen „Arkana“. Verwende für Barbaren, Kämpfer, Paladine und Waldläufer die Tabellen „Bewaffnung“. Verwende für Barden, Mönche und Schurken die Tabellen „Hilfsmittel“. Verwende für Druiden und Kleriker die Tabellen „Relikte“. Du kannst die Tabellen frei variieren, damit jeder Charakter eine Mischung nützlicher Gegenstände hat, die zu seinen Charakterthemen passen. Beispiel: Für einen Kämpfer mit der Unterkategorie „Mystischer Ritter“ könntest du einen Gegenstand aus den Tabellen „Arkana“ und den Rest der Gegenstände aus den Tabellen „Bewaffnung“ auswählen.

BEFEHLSWORT

Ein Befehlswort – ein Wort oder ein kurzer Satz – muss ausgesprochen werden, damit ein Gegenstand funktioniert. Befehlwörter müssen vernehmlich ausgesprochen werden. Sie funktionieren nicht in Bereichen, in denen alle Geräusche unterdrückt werden, beispielsweise im Bereich des Zaubers *Stille*.

VERBRAUCHSGEGENSTÄNDE

Manche Gegenstände werden verbraucht, wenn sie aktiviert werden. Sie können folglich nur einmal verwendet werden. Heiltränke müssen beispielsweise getrunken werden, und bei Schriftrollen verblasst der Text, sobald sie verlesen wurden. Verbrauchsgegenstände verlieren nach der Verwendung ihre Magie.

MIT GEGENSTÄNDEN GEWIRKTE ZAUBER

Manche magischen Gegenstände erlauben dem Anwender, mit ihnen einen Zauber zu wirken. Der Zauber wird auf dem niedrigstmöglichen Zaubergrad und der niedrigstmöglichen Zauberwirkerstufe gewirkt. Er verbraucht keinen Zauberplatz und erfordert keine Komponenten, sofern in der Beschreibung des Gegenstands nicht anders vermerkt. Der Zauber hat seinen normalen Zeitaufwand, seine normale Reichweite und seine normale Wirkungsdauer. Falls er Konzentration erfordert, muss der Anwender sich konzentrieren. Bei vielen Gegenständen wie Tränken ist es nicht nötig, einen Zauber zu wirken. Die Effekte treten bei Verwendung mit ihrer üblichen Wirkungsdauer in Kraft. Bei bestimmten Gegenständen gelten Ausnahmen, beispielsweise andere Regeln für Zeitaufwand, Wirkungsdauer oder andere Teile des Zaubers.

Ein magischer Gegenstand kann erfordern, dass der Anwender sein eigenes Attribut zum Zauberwirken verwendet, wenn er mit dem Gegenstand einen Zauber wirkt. Hat der Anwender mehrere Attribute zum Zauberwirken,

so wählt er selbst aus, welches davon er mit dem Gegenstand verwendet. Hat der Anwender kein Attribut zum Zauberwirken, so beträgt sein Zauberwirken-Attributsmodifikator für den Gegenstand +0, und es gilt sein Übungsbonus.

LADUNGEN

Manche magischen Gegenstände haben Ladungen, die verbraucht werden müssen, um die Eigenschaften der Gegenstände zu aktivieren. Die Anzahl von Ladungen, die bei einem Gegenstand verbleiben, kann mit dem Zauber *Identifizieren* erkannt werden. Eine Kreatur, die auf einen Gegenstand eingestimmt ist, weiß, wie viele Ladungen der Gegenstand hat und wie viele er zurückerhalten kann.

„NÄCHSTES MORGENGRAUEN“

Magische Gegenstände haben oft Ladungen oder Eigenschaften, die sie nach Verbrauch im nächsten Morgengrauen (oder zu einer anderen angegebenen Zeit) zurückerhalten. Wenn ein solcher Gegenstand sich in einer Welt oder auf einer Existenzebene befindet, wo das angegebene Ereignis nicht vorkommt, bestimmt der SL, wann der Gegenstand seine Ladungen und Eigenschaften zurückerhält.

VERFLUCHTE GEGENSTÄNDE

In der Beschreibung eines magischen Gegenstands ist angegeben, ob ein Fluch auf ihm lastet. Die meisten Methoden zum Identifizieren von Gegenständen einschließlich des Zaubers *Identifizieren* können keine Flüche enthüllen.

Einstimmung auf einen verfluchten Gegenstand kann erst beendet werden, wenn der Fluch gebrochen wird, beispielsweise mit dem Zauber *Fluch brechen*.

HALTBARKEIT MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Ein magischer Gegenstand ist mindestens so haltbar wie ein nichtmagischer Gegenstand derselben Art. Die meisten magischen Gegenstände (mit Ausnahme von Tränken und Schriftrollen) sind gegen alle Schadensarten resistent.

Artefakte können nur auf besondere Weise zerstört werden. Ansonsten sind sie unempfindlich gegen Schaden. Normalerweise muss geforscht oder eine Mission abgeschlossen werden, um zu erfahren, wie sich ein Artefakt zerstören lässt.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE HERSTELLEN

Das Spielerhandbuch enthält Regeln dazu, wie Heiltränke gebraut und Zauberschrifrollen verfasst werden. Um andere magische Gegenstände herzustellen, befolge die nachstehenden Regeln. In diesen Regeln bezieht „du“ sich auf den Charakter, der den magischen Gegenstand herstellt.

ÜBUNG IN ARKANER KUNDE

Zum Herstellen eines magischen Gegenstands benötigt du (sowie etwaige Helfer) Übung in der Fertigkeit Arkane Kunde.

WERKZEUG

In der Tabelle „Werkzeug für magische Gegenstände“ ist aufgeführt, welches Werkzeug zum Herstellen von magischen Gegenständen der jeweiligen Kategorie erforderlich ist. Du musst das erforderliche Werkzeug verwenden und Übung im Umgang damit haben, um den

Gegenstand herzustellen. Auch etwaige Helfer müssen Übung im Umgang damit haben. Weitere Informationen zu Werkzeugen findest du im Spielerhandbuch.

WERKZEUG FÜR MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Gegenstands-kategorie	Erforderliches Werkzeug
Ring	Juwelierwerkzeug
Rüstung	Ledererwerkzeug, Schmiedewerkzeug oder Weberwerkzeug je nach Art der Rüstung, wie in den Werkzeugbeschreibungen vermerkt
Schriftrolle	Kalligrafiewerkzeug
Stab	Holzschnitzwerkzeug
Trank	Alchemistenausrüstung oder Kräuterkundeausrüstung
Waffe	Ledererwerkzeug, Schmiedewerkzeug oder Holzschnitzwerkzeug je nach Art der Waffe, wie in den Werkzeugbeschreibungen vermerkt
Wundersamer Gegenstand	Tüftlerwerkzeug oder das erforderliche Werkzeug zum Herstellen des nicht-magischen Gegenstands, auf dem der magische Gegenstand basiert
Zauberstab	Holzschnitzwerkzeug
Zepter	Holzschnitzwerkzeug

ZAUBER

Wenn ein herzstellender magischer Gegenstand das Wirken von Zaubern ermöglicht, musst du all diese Zauber an jedem Herstellungstag vorbereitet haben.

ZEIT UND KOSTEN

Das Herstellen eines magischen Gegenstands kostet je nach Seltenheit des Gegenstands Zeit und Geld, wie in der Tabelle „Herstellen magischer Gegenstände: Dauer und Kosten“ angegeben.

Arbeit pro Tag: An jedem Tag, den das Herstellen dauert, musst du acht Stunden Arbeit verrichten. Wenn es mehrere

Tage dauert, einen Gegenstand herzustellen, muss es sich nicht um aufeinanderfolgende Tage handeln.

Helfer: Charaktere können zusammenarbeiten, um die Herstellungszeit zu verkürzen. Teile die zum Herstellen erforderliche Zeit durch die Anzahl von Charakteren, die am Gegenstand arbeiten. Normalerweise kann dir nur jeweils ein anderer Charakter helfen, doch der SL gestattet möglicherweise mehr Helfer.

Rohmaterialien: Die in der Tabelle angegebenen Kosten stellen die Rohmaterialien dar, die zum Herstellen eines magischen Gegenstands benötigt werden. Der SL bestimmt, ob passende Rohmaterialien verfügbar sind. In einer Stadt besteht eine Chance von 75 Prozent, dass entsprechende Rohmaterialien verfügbar sind. In allen anderen Siedlungen beträgt diese Chance 25 Prozent. Sind Materialien nicht verfügbar, so musst du mindestens sieben Tage lang warten, ehe du die Verfügbarkeit erneut überprüfst.

Wenn zu einem magischen Gegenstand ein Gegenstand gehört, der einen Kaufpreis hat (beispielsweise eine Waffe oder eine Rüstung), musst du die gesamten Kosten zahlen – oder diesen Gegenstand entsprechend den Regeln im Spielerhandbuch herstellen. Beispiel: Um eine Rüstung +1 (Ritterrüstung) herzustellen, musst du entweder 3.500 GM zahlen oder aber 2.000 GM zahlen und die Rüstung herstellen.

HERSTELLEN MAGISCHER GEGENSTÄNDE: DAUER UND KOSTEN

Seltenheit des Gegenstands	Dauer*	Kosten*
Gewöhnlich	5 Tage	50 GM
Ungewöhnlich	10 Tage	200 GM
Selten	50 Tage	2.000 GM
Sehr selten	125 Tage	20.000 GM
Legendär	250 Tage	100.000 GM

*Dauer und Kosten sind bei Verbrauchsgegenständen halbiert. Ausnahme: Zauber-Schrifrollen. Bei diesen sind Dauer und Kosten im Spielerhandbuch angegeben.



BESONDERE MERKMALE MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Du kannst einen magischen Gegenstand individuell gestalten, indem du über seine Hintergrundgeschichte nachdenkst. Wer hat den Gegenstand hergestellt? Ist an seiner Konstruktion etwas Ungewöhnliches? Warum wurde er hergestellt, und wie wurde er ursprünglich verwendet? Welche kleineren magischen Eigenarten unterscheiden ihn von anderen Gegenständen seiner Art? Die Antworten auf diese Fragen können helfen, einen magischen Standardgegenstand wie ein *Langschwert +1* zu einer ungewöhnlicheren Entdeckung zu machen.

Verwende die folgenden Tabellen, um Details zur Geschichte eines magischen Gegenstands auszuarbeiten. Manche Einträge eignen sich für bestimmte Gegenstände eher als für andere. Wenn ein Ergebnis nicht sinnvoll ist, würfle noch einmal, wähle einen passenderen Eintrag aus oder verwende das Ergebnis als Inspiration, um dir selbst ein besonderes Merkmal auszudenken.

In den Tabellen „Zusätzliche Eigenschaften magischer Gegenstände“ und „Eigenarten magischer Gegenstände“ bezieht sich das Wort „du“ auf den Anwender des Gegenstands.

HERSTELLER ODER BEABSICHTIGTER ANWENDER MAGISCHER GEGENSTÄNDE

IW20 Hersteller oder beabsichtigter Anwender

- 1 **Aberration:** Der Gegenstand ist uralt. Auf den ersten Blick scheint er mit Schleim bedeckt zu sein.
- 2 **Anhänger von Lolth:** Der Gegenstand wiegt nur die Hälfte. Zu Ehren von Lolth ist er mit stilisierten Spinnen und Netzen verziert.
- 3 **Celestische Wesen:** Der Gegenstand wiegt nur die Hälfte und mit stilisierten gefiederten Flügeln, Sonnen und Sternen verziert. Unholde finden ihn abstoßend.
- 4 **Drache:** Dieser Gegenstand enthält Edelmetalle und Edelsteine aus einem Drachenhort. Er erwärmt sich, wenn er sich im Abstand von bis zu 36 Metern von einem Drachen befindet.
- 5–6 **Elf:** Der Gegenstand wiegt nur die Hälfte. Er ist mit Natursymbolen verziert: mit stilisierten Blättern, Ranken, Sternen und dergleichen.
- 7 **Erdelementar:** Dieser Gegenstand könnte aus Stein bestehen. Stoff- oder Lederelemente sind mit polierten Steinen besetzt.
- 8 **Feenwesen:** Der Gegenstand ist aus den feinsten Materialien gefertigt und leuchtet im Mondlicht mit einem blassen Schimmer, der in einem Radius von 1,5 Metern dämmriges Licht spendet. Metallelemente bestehen aus Silber oder Mithral anstatt aus Eisen oder Stahl.
- 9 **Feuerelementar:** Dieser Gegenstand fühlt sich warm an, und Metallelemente sind aus schwarzem Eisen gefertigt. Die Oberfläche ist mit stilisierten Flammen bedeckt.

IW20 Hersteller oder beabsichtigter Anwender

- 10 **Gnom:** Der Gegenstand ist so gestaltet, dass er gewöhnlich und vielgenutzt wirkt. Er könnte auch Zahnräder und mechanische Komponenten aufweisen, selbst wenn sie für seine Funktion unwesentlich sind.
- 11 **Luftelementar:** Der Gegenstand wiegt nur die Hälfte und fühlt sich hohl an. Wenn er aus Stoff ist, ist er durchscheinend.
- 12–14 **Mensch:** Der Gegenstand wurde in der Blütezeit eines untergegangenen Menschenreichs erschaffen oder ist mit einem legendären Menschen verbunden. Er könnte Schrift in einer vergessenen Sprache aufweisen – oder Symbole, deren Bedeutung inzwischen unbekannt ist.
- 15 **Riese:** Der Gegenstand ist größer als normal und wurde von Riesen für ihre kleineren Verbündeten hergestellt.
- 16 **Unhold:** Der Gegenstand ist aus Eisen oder Horn gefertigt, und alle Stoff- oder Lederelemente bestehen aus der Haut von Unholden. In die Oberfläche sind grinsende Fratzen oder böse Runen eingraviert. Celestische Wesen finden ihn abstoßend.
- 17 **Untoter:** Der Gegenstand trägt Symbole für den Tod, beispielsweise stilisierte Knochen und Schädel, und kann aus Leichenteilen gefertigt sein. Er fühlt sich kalt an.
- 18 **Wasserelementar:** Bei diesem Gegenstand sind Leder- und Stoffelemente durch glänzende Fischschuppen, Metallelemente durch Muscheln und bearbeitete Korallen (hart wie Metall) ersetzt.
- 19–20 **Zwerg:** Der Gegenstand ist widerstandsfähig und mit zwergischen Runen versehen. Er könnte mit einem Klan in Verbindung stehen, der ihn gerne wieder in den Hallen seiner Vorfahren sehen würde.

GESCHICHTE MAGISCHER GEGENSTÄNDE

IW8 Geschichte

- 1 **Arkanum:** Dieser Gegenstand wurde für einen uralten Orden von Zauberwirkern geschaffen und trägt dessen Symbol.
- 2 **Held:** Dieser Gegenstand wurde einst von einem großen Helden geführt. Wer seine Geschichte kennt, erwartet große Taten vom neuen Besitzer.
- 3 **Ornament:** Der Gegenstand würdigt ein besonderes Ereignis. Edelsteine, Gold- oder Platinintarsien und Gold- oder Silberfiligran schmücken ihn.
- 4 **Prophezeiung:** Der Gegenstand ist Teil einer Prophezeiung: Seinem Träger ist eine Schlüsselrolle bei zukünftigen Ereignissen bestimmt.

1W8 Geschichte

- 5 **Religion:** Dieser Gegenstand wurde bei religiösen Zeremonien verwendet, die einer bestimmten Gottheit gewidmet waren. Er trägt religiöse Symbole.
- 6 **Symbol der Macht:** Dieser Gegenstand wurde einst als Teil königlicher Insignien oder als Abzeichen eines hohen Amts verwendet.
- 7 **Unheil:** Dieser Gegenstand steht mit einer üblen Tat wie einem Massaker oder einem Meuchelmord in Zusammenhang. Er könnte einen Namen haben oder mit einem Bösewicht verbunden sein, der ihn verwendet hat.
- 8 **Verderben:** Dieser Gegenstand wurde geschaffen, um Kreaturen eines bestimmten Typs zu bekämpfen, beispielsweise Aberrationen oder Drachen.

ZUSÄTZLICHE EIGENSCHAFTEN MAGISCHER GEGENSTÄNDE

1W20 Zusätzliche Eigenschaft

- 1–2 **Beschützer:** Der Gegenstand warnt dich und gewährt dir einen Bonus von +2 auf deine Initiativewürfe, sofern du nicht kampfunfähig bist.
- 3 **Geheime Botschaft:** Irgendwo am Gegenstand ist eine Botschaft verborgen. Sie könnte nur zu einer bestimmten Zeit oder Mondphase oder an einem bestimmten Ort sichtbar sein.
- 4 **Gemäßigt:** Temperaturen von -18 Grad Celsius und darunter sowie 38 Grad Celsius und darüber können dir nichts anhaben.
- 5 **Kompass:** Du kannst eine magische Aktion ausführen, um zu erfahren, in welcher Richtung der magnetische Norden liegt. Wenn diese Eigenschaft an einem Ort verwendet wird, der keinen magnetischen Norden hat, geschieht nichts.
- 6 **Kriegsherr:** Du kannst eine magische Aktion ausführen, damit deine Stimme oder dein Signal bis zum Ende deines nächsten Zugs bis zu 180 Meter weit klar zu hören ist.
- 7–8 **Leuchtfeuer:** Du kannst eine Bonusaktion ausführen, damit der Gegenstand in einem Radius von drei Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht spendet – oder um das Licht zu löschen.
- 9 **Magische Musik:** Wann immer dieser Gegenstand getroffen oder verwendet wird, um einen Gegner zu schlagen, hörst du ein Fragment eines uralten Liedes.
- 10–11 **Merkwürdiges Material:** Der Gegenstand besteht aus einem Material, das angesichts des Verwendungszwecks bizarr ist. Seine Haltbarkeit ist dadurch nicht beeinträchtigt.

1W20 Zusätzliche Eigenschaft

- 12–13 **Resonanz:** Das Einstimmen auf diesen Gegenstand dauert nur eine Minute.
- 14 **Schlüssel:** Der Gegenstand wird verwendet, um einen Behälter, eine Kammer, ein Gewölbe oder eine Tür aufzuschließen.
- 15 **Schwimmer:** Dieser Gegenstand schwimmt auf Wasser und anderen Flüssigkeiten. Bei Stärkewürfen (Athletik) zum Schwimmen bist du im Vorteil.
- 16 **Tiefenmesser:** Unterirdisch weißt du stets, wie tief der Gegenstand sich unter der Oberfläche befindet und in welcher Richtung die nächste Treppe, Rampe oder der nächste sonstige Weg nach oben liegt.
- 17 **Unzerbrechlich:** Der Gegenstand ist unzerbrechlich. Es müssen besondere Mittel eingesetzt werden, um ihn zu zerstören.
- 18–19 **Wächter:** Der SL wählt eine Kreaturenart wie Gedankenschinder oder Trolle aus. Dieser Gegenstand leuchtet schwach, wenn sich solche Kreaturen im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befinden.
- 20 Würfle zweimal. Würfle bei einer weiteren 20 einmal erneut.

EIGENARTEN MAGISCHER GEGENSTÄNDE

1W8 Eigenart

- 1 **Abstoßend:** Du empfindest Abneigung, wenn du den Gegenstand berührst, und fühlst dich unwohl, wenn du ihn mit dir führst.
- 2 **Begehrlich:** Du bist von materiellem Wohlstand besessen.
- 3 **Glückselig:** Du fühlst dich glücklich und optimistisch, was die Zukunft betrifft. Schmetterlinge und andere harmlose Kreaturen könnten sich in der Nähe des Gegenstands tummeln.
- 4 **Laut:** Der Gegenstand macht ein lautes Geräusch, wenn er verwendet wird – ein Klinnen, einen Schrei oder einen hallenden Gong.
- 5 **Metamorph:** Der Gegenstand verändert sein Erscheinungsbild immer wieder geringfügig. Du hast keine Kontrolle über diese Veränderungen, die ihrerseits keine Auswirkungen auf die Verwendung des Gegenstands haben.
- 6 **Schmerhaft:** Du verspürst einen kurzen Schmerz, der dir keinen Schaden zufügt, wenn du den Gegenstand verwendest.
- 7 **Zerbrechlich:** Der Gegenstand bröckelt, zerfasert, splittert oder springt schnell, wenn er verwendet, getragen oder aktiviert wird. Diese Eigenart hat keine Auswirkungen auf seine Eigenschaften.
- 8 **Zuversichtlich:** Der Gegenstand hilft dir, dich selbstbewusst zu fühlen.

ARTEFAKTE

Artefakte sind einmalige, ausnehmend mächtige magische Gegenstände mit eigener Herkunft und Geschichte. Vielleicht sind sie in einer Krise entstanden, die ein Königreich, eine Welt oder das gesamte Multiversum bedroht hat, und sie tragen nun das Gewicht dieses entscheidenden Moments in sich.

Manche Artefakte erscheinen, wenn sie am dringendsten gebraucht werden. Bei anderen ist das Gegenteil der Fall: Wenn sie entdeckt werden, erzittert die Welt angesichts der Konsequenzen des Fundes. In jedem Fall ist dein Vorausdenken erforderlich, wenn du ein Artefakt in deine Kampagne einführen willst. Es könnte sich um einen Gegenstand handeln, den die gegnerische Seite begeht oder den die Abenteurer brauchen, um ihre größte Herausforderung zu meistern.

Artefakte werden nicht einfach im normalen Verlauf eines Abenteuers gefunden. Sie tauchen vielmehr nur dann auf, wenn du dies vorsiehst, denn sie sind ebenso Handlungselemente wie magische Gegenstände. Oft ist es das Hauptziel eines Abenteuers, ein Artefakt aufzuspüren und zu bergen. Die Charaktere müssen Gerüchten nachgehen, sich schwierigen Prüfungen unterziehen und gefährliche, halb vergessene Orte aufzusuchen, um es zu finden. Alternativ könnte das Artefakt sich in den Händen eines bedeutenden Bösewichts befinden. Es muss beschafft und zerstört werden, damit seine Macht nicht zu bösen Zwecken eingesetzt wird.

EIGENSCHAFTEN VON ARTEFAKten

Artefakte könnten neben ihren definierten Eigenschaften noch weitere aufweisen, die entweder nützlich oder schädlich sind. Du kannst solche Eigenschaften anhand der Tabellen in diesem Abschnitt auswählen oder sie zufällig ermitteln. Natürlich kannst du auch neue Eigenschaften erfinden, die vorteilhaft oder nachteilig sind. Diese Eigenschaften ändern sich üblicherweise, wann immer ein Artefakt in der Welt erscheint.

Ein Artefakt kann bis zu vier kleinere und zwei größere vorteilhafte Eigenschaften haben. Es kann bis zu vier kleinere und zwei größere nachteilige Eigenschaften haben.



KLEINERE VORTEILHAFTE EIGENSCHAFTEN

1W100 Eigenschaft

- 1–20 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, hast du Übung in einer Fertigkeit nach Wahl des SL.
- 21–30 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, bist du gegen den Zustand Vergiftet immun.
- 31–40 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, bist du gegen die Zustände Bezaubert und Verängstigt immun.
- 41–50 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, bist du gegen eine Schadensart nach Wahl des SL resistent.
- 51–60 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, kannst du einen Zaubertrick (nach Wahl des SL) darmit wirken.
- 61–70 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, kannst du einen Zauber des 1. Grades (nach Wahl des SL) darmit wirken. Wenn du den Zauber gewirkt hast, würfe mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 1–5 kannst du ihn erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Art wirken.
- 71–80 Wie bei 61–70, doch der Zauber hat den 2. Grad.
- 81–90 Wie bei 61–70, doch der Zauber hat den 3. Grad.
- 91–100 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse.

GRÖSSERE VORTEILHAFTE EIGENSCHAFTEN

1W100 Eigenschaft

- 1–20 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, ist einer deiner Attributswerte (nach Wahl des SL) um 2 erhöht (auf höchstens 24).
- 21–30 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, erhältst du zu Beginn jedes deiner Züge 1W6 Trefferpunkte zurück, sofern du mindestens 1 Trefferpunkt hast.
- 31–40 Wenn du bei einem Angriffswurf triffst, während du auf das Artefakt eingestimmt bist, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Energieschaden.
- 41–50 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, ist deine Bewegungsrate um drei Meter erhöht.
- 51–60 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, kannst du einen Zauber des 4. Grades (nach Wahl des SL) darmit wirken. Wenn du den Zauber gewirkt hast, würfe mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 1–5 kannst du ihn erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Art wirken.
- 61–70 Wie bei 51–60, doch der Zauber hat den 5. Grad.
- 71–80 Wie bei 51–60, doch der Zauber hat den 6. Grad.
- 81–90 Wie bei 51–60, doch der Zauber hat den 7. Grad.
- 91–100 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, bist du gegen die Zustände Betäubt, Blind, Taub und Versteinert immun.

KLEINERE NACHTEILIGE EIGENSCHAFTEN

1W100 Eigenschaft

- 1–8 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, bist du bei allen Attributs- und Rettungswürfen im Nachteil, die Stärke oder Konstitution verwenden.
- 9–16 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, bist du bei Intelligenz-, Weisheits- und Charismarettungswürfen im Nachteil.
- 17–24 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, bist du anfällig für Giftschaden.
- 25–32 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, hast du den Zustand Blind, sobald du mehr als drei Meter vom Artefakt entfernt bist.
- 33–40 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, hast du den Zustand Taub, sobald du mehr als drei Meter vom Artefakt entfernt bist.
- 41–48 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, verlierst du deinen Geruchssinn.
- 49–66 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, verändert sich dein Erscheinungsbild nach Wahl des SL.
- 67–72 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, sonderst du einen säuerlichen Gestank ab, der bis zu drei Meter weit zu riechen ist.
- 73–76 Wann immer du einen nichtmagischen Edelstein oder einen Kunstgegenstand berührst, während du auf das Artefakt eingestimmt bist, verringert sich der Wert des Edelsteins oder des Kunstgegenstands um die Hälfte. Dies kann einen Gegenstand nur jeweils einmal betreffen.
- 77–80 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, wird jedes Weihwasser im Abstand von bis zu drei Metern von dir zerstört.
- 81–84 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, werden nichtmagische Flammen im Abstand von bis zu neun Metern von dir ausgelöscht.
- 85–88 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, können andere Kreaturen im Abstand von bis zu 90 Metern von dir keine kurzen oder langen Rasten einlegen.
- 89–92 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, tötest du jede nichtmagische Vegetation, die du berührst und die keine Kreatur ist.
- 93–100 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, sind Tiere im Abstand von bis zu neun Metern von dir, die einen Herausforderungsgrad von höchstens 6 haben, dir gegenüber feindlich gesinnt.

GRÖSSERE NACHTEILIGE EIGENSCHAFTEN

1W100 Eigenschaft

- 1–9 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, kannst du dich nicht auf andere magische Gegenstände einstimmen. Wenn du dich auf das Artefakt einstimmst, endet deine Einstimmung auf andere magische Gegenstände sofort.
- 10–18 Wenn du dich auf das Artefakt einstimmst, wird ein zufälliger Attributwert von dir um 2 verringert (Minimum: 3). Der Zauber *Vollständige Genesung* stellt das Attribut wieder her.
- 19–27 Wenn du dich auf das Artefakt einstimmst, erleidest du 8W10 psychischen Schaden.
- 28–36 Wenn du dich erstmals auf das Artefakt einstimmst, gibt es dir eine Mission, die vom SL bestimmt wird. Du kannst die Eigenschaften des Artefakts erst verwenden, wenn du diese Mission erfüllt hast.
- 37–45 Wann immer du dich auf das Artefakt einstimmst, besteht ein Risiko von zehn Prozent, dass ein Gott auf dich aufmerksam wird und einen Avatar schickt, um dir das Artefakt zu entreißen. Der Avatar hat dieselbe Gesinnung wie sein Schöpfer und verwendet den Wertekasten des **Empyrians**. Sobald er das Artefakt erlangt, verschwindet er.
- 46–54 Wann immer du dich auf das Artefakt einstimmst, musst du einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder der Schock tötet dich. Wenn du stirbst, verwandelst du dich sofort in einen **Gruftschrecken** unter der Kontrolle des SL, der das Artefakt beschützen muss.
- 55–63 Das Artefakt verdünnt Tränke im Abstand von bis zu drei Metern von ihm, sodass sie nichtmagisch werden.
- 64–72 Das Artefakt löscht Schriftrollen im Abstand von bis zu drei Metern von ihm, sodass sie nichtmagisch werden.
- 73–81 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, sind Kreaturen eines bestimmten Typs nach Wahl des SL (jedoch keine Humanoiden) dir immer feindlich gesinnt.
- 82–90 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, bist du anfällig für alle Schadensarten.
- 91–96 Das Artefakt hält einen **Todesslaad** gefangen. Wann immer du dich auf das Artefakt einstimmst, hat der Slaad eine Chance von zehn Prozent, zu entkommen. In diesem Fall erscheint er in einem freien Bereich so nahe wie möglich bei dir und greift dich an.
- 97–100 Wenn du auf das Artefakt eingestimmt bist, kannst du weder Trefferpunktewürfel verbrauchen noch Trefferpunkte zurückerhalten.

INTELLIGENTE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Manche magischen Gegenstände verfügen über Intelligenz und eine Persönlichkeit. Solche Gegenstände können besessen sein, den Geist ihres früheren Besitzers beherbergen oder durch die Magie, mit der sie erschaffen worden sind, ein Bewusstsein erlangt haben. Ein intelligenter Gegenstand kann seinem Träger ein wertvoller Verbündeter, aber auch ein ständiger Widersacher sein.

Die meisten intelligenten Gegenstände sind Waffen, doch auch bei anderen Arten von Gegenständen kann sich Intelligenz manifestieren. Verbrauchsgegenstände wie Tränke und Schriftrollen sind niemals intelligent.

Der SL kontrolliert intelligente magische Gegenstände und ihre aktivierten Eigenschaften. Anwender, die mit dem Gegenstand eine gute Beziehung haben, können auf diese Eigenschaften zugreifen. Wenn die Beziehung belastet ist, kann es zu Konflikten kommen (siehe „Konflikte“ unten).

MERKMALE INTELLIGENTER MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Wenn du einen intelligenten magischen Gegenstand erstellst, erschaffst du dessen Persona genau wie die eines NSC (siehe Abschnitt „Nichtspielercharaktere“ von Kapitel 3) – allerdings mit folgenden Ausnahmen:

Attribute: Ein intelligenter magischer Gegenstand hat Werte für Intelligenz, Weisheit und Charisma. Wähle die Attributwerte des Gegenstands aus oder bestimme sie zufällig wie folgt: Würfe für jedes Attribut mit 4W6, ignoriere den Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis und addiere die übrigen drei.

Gesinnung: Ein intelligenter magischer Gegenstand hat eine Gesinnung. Sein Schöpfer oder seine Natur könnten eine Gesinnung nahelegen. Wähle anderenfalls eine Gesinnung aus oder würfe anhand der Tabelle „Gesinnung intelligenter magischer Gegenstände“.

Kommunikation: Ein intelligenter Gegenstand kommuniziert, indem er seine Gefühle übermittelt, seine Gedanken telepathisch überträgt oder aber spricht. Du kannst auswählen, wie er kommuniziert, oder anhand der Tabelle „Kommunikation intelligenter magischer Gegenstände“ würfeln.

Sinne: Ein intelligenter Gegenstand kann seine Umgebung innerhalb einer bestimmten Reichweite wahrnehmen. Du kannst seine Sinne auswählen oder anhand der Tabelle „Sinne intelligenter magischer Gegenstände“ würfeln.

Besonderes Ziel: Du kannst einem intelligenten Gegenstand ein Ziel geben, das er verfolgt – vielleicht sogar ohne Rücksicht auf Verluste. Solange der Träger des Gegenstands mit ihm dieses besondere Ziel verfolgt, ist der Gegenstand kooperativ. Andernfalls kann es zu Konflikten zwischen Träger und Gegenstand kommen (siehe „Konflikte“ unten). Du kannst ein besonderes Ziel auswählen oder anhand der Tabelle „Besondere Ziele intelligenter magischer Gegenstände“ würfeln.

GESINNUNG INTELLIGENTER MAGISCHER GEGENSTÄNDE

1W100 Gesinnung	1W100 Gesinnung
1–15 Rechtschaffen gut	74–85 Chaotisch neutral
16–35 Neutral gut	86–89 Rechtschaffen böse
36–50 Chaotisch gut	90–96 Neutral böse
51–63 Rechtschaffen neutral	97–100 Chaotisch böse
64–73 Neutral	

KOMMUNIKATION INTELLIGENTER MAGISCHER GEGENSTÄNDE

1W10 Kommunikation

1–6	Der Gegenstand kommuniziert, indem er der Kreatur, die ihn trägt oder führt, seine Emotionen übermittelt.
7–9	Der Gegenstand spricht mindestens eine Sprache.
10	Der Gegenstand spricht mindestens eine Sprache. Außerdem kann der Gegenstand telepathisch mit jeder Kreatur kommunizieren, die ihn trägt oder führt.

SINNE INTELLIGENTER MAGISCHER GEGENSTÄNDE

1W4 Sinne

1	Gehör und Standardsicht auf bis zu 9 Meter
2	Gehör und Standardsicht auf bis zu 18 Meter
3	Gehör und Standardsicht auf bis zu 36 Meter
4	Gehör und Dunkelsicht auf bis zu 36 Meter

BESONDERE ZIELE INTELLIGENTER MAGISCHER GEGENSTÄNDE

1W10 Besonderes Ziel

1	Beschützer: Der Gegenstand will eine bestimmte Art von Kreaturen verteidigen, zum Beispiel Elfen oder Werwölfe.
2	Gesinnung: Der Gegenstand will alle mit entgegengesetzter Gesinnung besiegen oder zerstören. Ein solcher Gegenstand ist niemals neutral.
3	Ruhmsucher: Der Gegenstand will als großartigster magischer Gegenstand der Welt anerkannt werden, damit sein Träger berühmt oder berüchtigt wird.
4	Schicksalssucher: Der Gegenstand glaubt, dass sein Träger und er bei künftigen Ereignissen eine Schlüsselrolle spielen.
5	Schöpfersucher: Der Gegenstand sucht seinen Schöpfer und will begreifen, warum er erschaffen wurde.
6	Seelenverwandten-Sucher: Der Gegenstand sucht nach einem anderen intelligenten magischen Gegenstand, vielleicht nach einem, der wie er ist.

1W10 Besonderes Ziel

- 7 **Tempelritter:** Der Gegenstand will die Diener und Interessen einer bestimmten Gottheit verteidigen.
- 8 **Verderben:** Der Gegenstand will Kreaturen eines bestimmten Typs schaden oder sie zerstören, beispielsweise Konstrukte, Unholde oder Untote.
- 9 **Wissenssucher:** Der Gegenstand giert nach Wissen oder ist entschlossen, ein Rätsel zu lösen, ein Geheimnis zu erfahren oder eine kryptische Prophezeiung zu entschleiern.
- 10 **Zerstörer:** Der Gegenstand giert nach Zerstörung und stachelt seinen Träger zu mutwilligen Kämpfen an.

KONFLIKT

Wenn die Handlungen des Trägers der Gesinnung oder dem Ziel des intelligenten Gegenstands widersprechen, kann es zu Konflikten kommen. In diesem Fall führt der Träger einen Charismarettungswurf (SG 12 plus Charismamodifikator des Gegenstands) aus. Misssingt der Wurf, so stellt der Gegenstand mindestens eine der folgenden Forderungen:

Immer nahe: Der Gegenstand besteht darauf, ständig getragen oder gehalten zu werden.

Träume erfüllen: Der Gegenstand verlangt, dass sein Träger nichts als die Ziele des Gegenstands verfolgt.

Weg damit: Der Gegenstand verlangt, dass sein Träger alles beseitigt, was der Gegenstand anstößig findet.

Zeit für Veränderung: Der Gegenstand verlangt, jemand anderen weitergegeben zu werden.

Weigert sich der Träger, die Forderungen des Gegenstands zu erfüllen, so hat der Gegenstand die folgenden Möglichkeiten:

- Er macht es seinem Träger unmöglich, sich auf ihn einzustimmen.
- Er unterdrückt mindestens eine seiner aktivierten Eigenschaften.
- Er versucht, die Kontrolle über seinen Träger zu übernehmen, woraufhin dieser einen Charismarettungswurf (SG 12 plus Charismamodifikator des Gegenstands) ausführt. Misssingt der Wurf, so ist der Träger 1W12 Stunden lang bezaubert. Wenn er auf diese Art bezaubert ist, muss er versuchen, die Befehle des Gegenstands auszuführen. Wenn der Träger Schaden erleidet, wiederholt er den Rettungswurf. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Unabhängig davon, ob der Gegenstand seinen Träger kontrollieren kann oder nicht, kann er diese Kraft erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwenden.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE A–Z

Die magischen Gegenstände sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

Wenn in der Beschreibung eines magischen Gegenstands ein Kreaturenname in **Fettdruck** erscheint, ist dies ein visueller Hinweis auf den Wertekasten der Kreatur. Dieser befindet sich im *Monsterhandbuch*, sofern im Text nicht anders angegeben. Wie ein Wertekasten gelesen und verwendet wird, erläutert das *Monsterhandbuch* und (weniger ausführlich) das *Spielerhandbuch*.

ADAMANTRÜSTUNG

Rüstung (*beliebige mittelschwere oder schwere Rüstung außer Fellrüstung*), ungewöhnlich

Diese Rüstung ist mit Adamant verstärkt, einem der härtesten Materialien, die es gibt. Wenn du sie trägst, wird jeder kritische Treffer gegen dich zu einem normalen Treffer.

ADAMANTWAFFE

Waffe (*beliebiges Geschoss oder beliebige Nahkampfwaffe*), ungewöhnlich

Diese Waffe oder dieses Geschoss besteht aus Adamant, einem der härtesten Materialien, die es gibt. Wann immer die Waffe oder das Geschoss trifft, ist der Treffer kritisch.

ALCHEMIEKRUG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Keramikkrug scheint vier Liter Flüssigkeit fassen zu können und wiegt unabhängig von seinem Füllstand sechs Kilogramm. Wenn er geschüttelt wird, schwappt es darin, auch wenn der Krug leer ist.

Du kannst eine magische Aktion ausführen und eine Flüssigkeit nennen, die in der Tabelle „Alchemiekrug-Flüssigkeiten“ aufgeführt ist. Der Krug stellt die ausgewählte Flüssigkeit her. Danach kannst du den Krug als Verwenden-Aktion entkorken und die Flüssigkeit ausgießen (bis zu acht Liter pro Minute). Die maximale Menge von Flüssigkeit, die der Krug herstellen kann, hängt von der Art der Flüssigkeit ab.

ALCHEMIEKRUG.

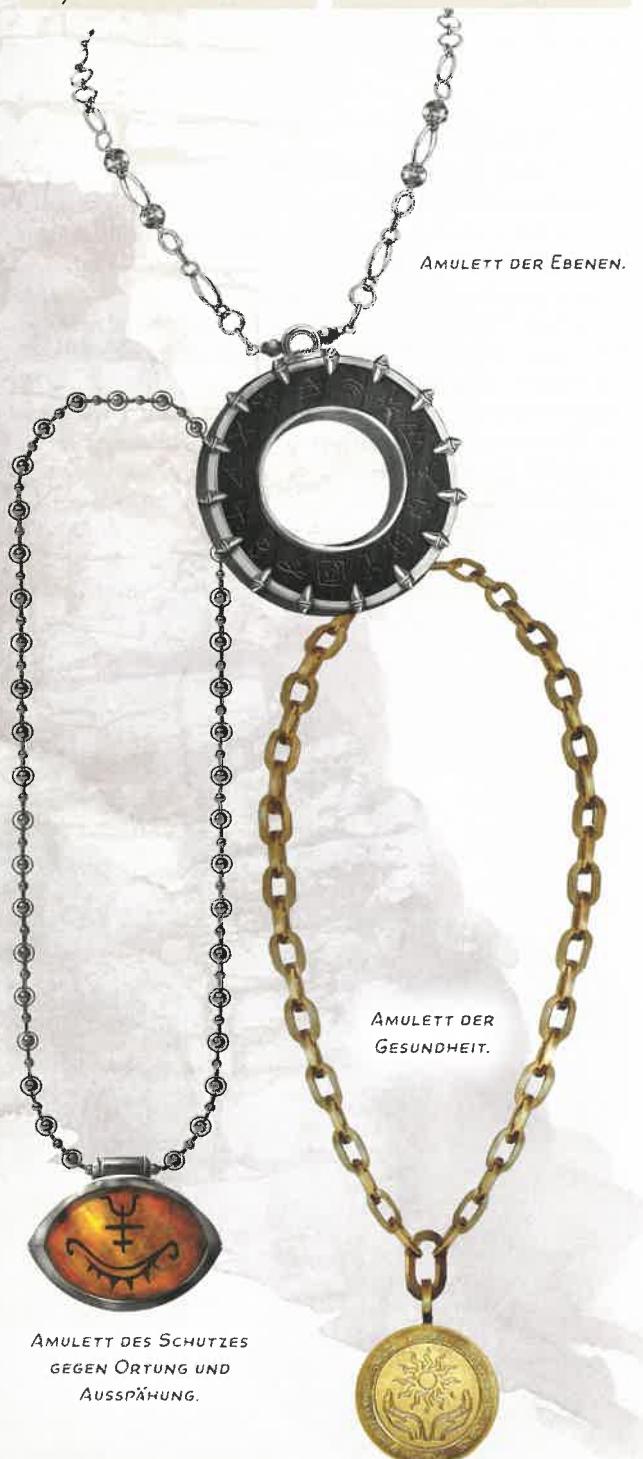


ADAMANTRÜSTUNG
(BRUSTPLATTE).

Wenn der Krug begonnen hat, eine Flüssigkeit herzustellen, kann er bis zum nächsten Morgengrauen weder mehr als das Maximum von dieser noch eine andere Flüssigkeit herstellen.

ALCHEMIEKRUG-FLÜSSIGKEITEN

Flüssigkeit	Max. Menge	Flüssigkeit	Max. Menge
Bier	16 Liter	Öl	1 Liter
Einfaches Gift	125 Milliliter	Salzwasser	48 Liter
Essig	8 Liter	Säure	250 Milliliter
Honig	4 Liter	Süßwasser	32 Liter
Mayonnaise	8 Liter	Wein	4 Liter



AMULETT DER EBENEN

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du dieses Amulett trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen Ort auf einer anderen Existenzebene zu benennen, mit dem du vertraut bist. Führe dann einen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) aus. Bei einem Erfolg wirkst du den Zauber *Ebenenwechsel*. Mislingt der Wurf, so gelangst du mit allen Kreaturen und Gegenständen im Abstand von bis zu 4,5 Metern von dir an einen zufälligen Zielort, der mit 1W100 anhand der folgenden Tabelle ermittelt wird:

1W100 Ziel

- | | |
|--------|---|
| 1–60 | Zufälliger Ort auf der Ebene, die du nennst |
| 61–70 | Zufälliger Ort auf einer Inneren Ebene, ermittelt durch Würfeln mit 1W6. 1: Ebene der Luft, 2: Ebene der Erde, 3: Ebene des Feuers, 4: Ebene des Wassers, 5: Feenwildnis, 6: Schattensaum |
| 71–80 | Zufälliger Ort auf einer Äußeren Ebene, ermittelt durch Würfeln mit 1W8. 1: Arborea, 2: Arcadia, 3: Bestienlande, 4: Bytopia, 5: Elysium, 6: Mechanus, 7: Berg Celestia, 8: Ysgard |
| 81–90 | Zufälliger Ort auf einer Äußeren Ebene, ermittelt durch Würfeln mit 1W8. 1: Abyss, 2: Acheron, 3: Carceri, 4: Gehenna, 5: Hades, 6: Limbus, 7: Neun Höllen, 8: Pandämonium |
| 91–100 | Zufälliger Ort auf der Astralebene |

AMULETT DER GESUNDHEIT

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du dieses Amulett trägst, beträgt dein Konstitutionswert 19. Befragt dein Konstitutionswert ohnehin mindestens 19, so hat es keinen Effekt auf dich.

AMULETT DES SCHUTZES GEGEN ORTUNG UND AUSSPÄHUNG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du dieses Amulett trägst, kannst du weder zum Ziel von Erkenntniszaubern noch durch magische Ausspähungsgeräte wahrgenommen werden, sofern du es nicht gestattest.

ANHÄNGER DER GESUNDHEIT

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Anhänger trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um 2W4+2 Trefferpunkte zurückzuerhalten. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Außerdem bist du bei Rettungswürfen zum Vermeiden oder Beenden des Zustands Vergiftet im Vorteil, solange du diesen Anhänger trägst.



ANHÄNGER DES GIFTSCHUTZES

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

An dieser feinen Silberkette hängt ein schwarzer Edelsteinanhänger im Brillantschliff. Solange du ihn trägst, bist du gegen den Zustand Vergiftet sowie gegen Giftschäden immun.

ANHÄNGER DER WUNDHEILUNG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Anhänger trägst, erhältst du die folgenden Vorteile:

Lebenserhaltung: Wann immer du einen Todesrettungswurf ausführst, kannst du ein Ergebnis von höchstens 9 in eine 10 verwandeln und einen misslungenen Wurf zu einem erfolgreichen machen.

Natürlicher Heilungsschub: Wann immer du mit einem Trefferpunktewürfel würfelst, um Trefferpunkte zurückzuerhalten, verdoppelst du die Anzahl von Trefferpunkten, die er wiederherstellt.

APPARAT VON KWALISH

Wundersamer Gegenstand, legendär

Dieser Gegenstand scheint zunächst ein versiegeltes Eisenfass zu sein, das 250 Kilogramm wiegt. Das Fass hat einen versteckten Haken, der mit einem erfolgreichen SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) gefunden werden kann. Wird der Haken gelöst, so öffnet sich eine Luke am Ende des Fasses, durch die zwei Kreaturen von höchstens mittelgroßer Größe ins Innere kriechen können. Am anderen Ende des Fassinneren befinden sich zehn Hebel in mittlerer Stellung. Sie können nach oben und nach unten bewegt werden. Wenn bestimmte Hebel bewegt werden, verwandelt sich der Apparat in einen Riesenhummer.

Der Apparat von Kwalish ist ein großer Gegenstand mit den folgenden Werten: RK 20, 200 TP, Bewegungsrate neun Meter, Schwimmbewegungsrate neun Meter (oder jeweils 0 Meter, wenn die Beine nicht ausgefahren sind), gegen Giftschäden und psychischen Schaden immun.

Um als Fahrzeug verwendet zu werden, benötigt der Apparat einen Piloten. Wenn die Luke des Apparats geschlossen ist, ist er luft- und wasserdicht. Der Innenraum enthält genug Atemluft für zehn Stunden (geteilt durch die Anzahl atmender Kreaturen im Apparat).

Der Apparat schwimmt auf dem Wasser. Er kann bis auf 270 Meter Tiefe tauchen. In größeren Tiefen erleidet das Fahrzeug durch den Druck 2W6 Wuchtschäden pro Minute.

Eine Kreatur im Apparat kann als Verwenden-Aktion bis zu zwei Hebel nach oben oder unten bewegen. Nach jedem Bedienen kehren die Hebel in ihre neutrale Position zurück. Die Hebel funktionieren wie in der Tabelle „Hebel des Apparats von Kwalish“ (von links nach rechts gelesen) angegeben.

APPARAT VON KWALISH.



HEBEL DES APPARATS VON KWALISH

Hebel Oben

- 1 Beine werden ausgefahren – der Apparat kann gehen und schwimmen.
- 2 Vorderer Fensterladen öffnet sich.
- 3 Seitliche Fensterläden öffnen sich (zwei pro Seite).
- 4 Vorne werden zwei Greifscheren ausgefahren.
- 5 Jede ausgefahrenen Greifschere führt den folgenden Nahkampfangriff aus: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 7 (2W6) Wuchtschaden.
- 6 Der Apparat bewegt sich gehend oder schwimmend vorwärts, sofern seine Beine ausgefahren sind.
- 7 Der Apparat dreht sich um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn, sofern seine Beine ausgefahren sind.
- 8 Augenartige Vorrichtungen spenden im Radius von neun Metern helles Licht und im Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht.
- 9 Der Apparat sinkt um bis zu sechs Meter, wenn er sich in Flüssigkeit befindet.
- 10 Die hintere Luke entriegelt und öffnet sich.

Unten

- Beine werden eingefahren – Bewegungsrate und Schwimmrate des Apparats sind 0, und er kann keine Boni auf die Bewegungsrate nutzen.
- Vorderer Fensterladen schließt sich.
- Seitliche Fensterläden schließen sich (zwei pro Seite).
- Die Greifscheren werden eingefahren.
- Jede ausgefahrenen Greifschere führt den folgenden Nahkampfangriff aus: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m.
Treffer: Das Ziel wird gepackt (Flucht-SG 15).
- Der Apparat bewegt sich gehend oder schwimmend rückwärts, sofern seine Beine ausgefahren sind.
- Der Apparat dreht sich um 90 Grad im Uhrzeigersinn, sofern seine Beine ausgefahren sind.
- Das Licht erlischt.
- Der Apparat steigt um bis zu sechs Meter, wenn er sich in Flüssigkeit befindet.
- Die hintere Luke schließt und verriegelt sich.

ARMSCHIENEN DES BOGENSCHÜTZEN

*Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)*

Wenn du diese Armschienen trägst, hast du Übung im Umgang mit Lang- und Kurzbögen und erhältst einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe mit solchen Waffen.

ARMSCHIENEN DER VERTEIDIGUNG

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)
Wenn du diese Armschienen trägst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse, sofern du keine Rüstung trägst und keinen Schild verwendest.



ARMSCHIENEN DES
BOGENSCHÜTZEN.



ARMSCHIENEN
DER VERTEIDIGUNG.

AUGE UND HAND VON VECNA

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Vecna war ein mächtiger Zauberer, der durch Magie und Eroberung ein schreckliches Reich schuf. Trotz all seiner Macht fürchtete Vecna jedoch den Tod. Er unternahm Schritte, um sein Ableben zu verhindern, indem er ein Lich wurde.

Dann setzte der verräterische Feldherr Kas Vecnas Herrschaft in einer furchterlichen Schlacht ein Ende. Von Vecna blieben nur eine Hand und ein Auge übrig – grässliche Artefakte, die noch immer versuchen, Vecnas Willen in der Welt zu wirken.

Das Auge von Vecna und die Hand von Vecna sind separate Artefakte, die gemeinsam oder einzeln gefunden werden können. Das blutunterlaufene Auge sieht wie aus der Augenhöhle herausgerissen aus. Die Hand ist eine verschrumpelte linke Extremität.



HAND VON VECNA.

AUGE VON VECNA.

Zufällige Eigenschaften von Auge und Hand: Das Auge von Vecna und die Hand von Vecna haben jeweils folgende zufällige Eigenschaften (siehe „Artefakte“ in diesem Kapitel):

- 1 kleinere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 größere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 kleinere nachteilige Eigenschaft

Auf das Auge einstimmen: Um dich auf das Auge einzustimmen, musst du es in deine leere Augenhöhle drücken. Es verwächst mit deinem Kopf und bleibt in der Augenhöhle, bis du stirbst. Wenn es je entfernt wird, stirbst du.

Eigenschaften des Auges: Auf das Auge eingestimmt bist du von neutral böser Gesinnung und erhältst die folgenden Vorzüge:

Durchsicht: Du kannst eine magische Aktion ausführen, um eine Minute lang Durchsicht mit einer Reichweite von neun Metern zu erhalten. Für dich wirken massive Gegenstände innerhalb dieses Radius durchsichtig und lichtdurchlässig. Die Durchsicht durchdringt 30 Zentimeter Stein, 2,5 Zentimeter gewöhnliches Metall oder einen Meter Holz oder Erde. Dicke Substanzen oder auch eine dünne Bleischicht blockieren die Sicht.

Wahrer Blick: Du hast Wahrer Blick mit einer Reichweite von 72 Metern.

Zauberwirken: Das Auge hat acht Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W4+4 verbrauchte Ladungen zurück. Du kannst einen Zauber aus der Tabelle „Zauber des Auges von Vecna“ (Rettungswurf-SG 18) mit dem Auge wirken. In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu

wirken. Wann immer du einen Zauber mit dem Auge wirkst, besteht ein Risiko von fünf Prozent, dass Vecna dir die Seele aus dem Körper reißt, sie verschlingt und deinen Körper dann wie eine Marionette kontrolliert. Wenn das geschieht, wirst du ein NSC unter der Kontrolle des SL.

ZAUBER DES AUGES VON VECNA

Zauber	Ladungskosten
Auflösung	4
Böser Blick	4
Hellsehen	2
Krone des Wahnsinns	1
Monster beherrschen	5

Auf die Hand einstimmen: Um dich auf die Hand einzustimmen, musst du sie gegen den Stumpf drücken, wo deine linke Hand war. Sie verwächst mit deinem Arm und wird zur funktionierenden Extremität. Wenn sie je entfernt wird, stirbst du.

Eigenschaften der Hand: Auf die Hand eingestimmt bist du von neutral böser Gesinnung und erhältst die folgenden Vorzüge:

Eisige Berührung: Nahkampf-Zauberangriffe, die du mit der Hand ausführst, und Nahkampfangriffe mit Waffen, die du in der Hand hältst, bewirken bei einem Treffer zusätzlich 2W8 Kälteschaden.

Große Stärke: Dein Stärkewert wird auf 20 erhöht, sofern er nicht bereits mindestens 20 beträgt.

Zauberwirken: Die Hand hat acht Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W4+4 verbrauchte Ladungen zurück. Du kannst einen Zauber aus der Tabelle „Zauber der Hand von Vecna“ (Rettungswurf-SG 18) mit der Hand wirken. In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken. Wann immer du einen Zauber mit der Hand wirkst, wirkt die Hand Einflüsterung (Rettungswurf-SG 18, keine Konzentration erforderlich) auf dich und verlangt, dass du eine böse Tat begehst. Vielleicht hat sie eine bestimmte Tat im Sinn, oder sie überlässt die Entscheidung dir.

ZAUBER DER HAND VON VECNA

Zauber	Ladungskosten
Finger des Todes	5
Schlaf	1
Teleportieren	3
Verlangsamten	2

Eigenschaften von Auge und Hand: Wenn du sowohl auf das Auge als auch auf die Hand eingestimmt bist, erhältst du folgende zusätzliche Vorzüge:

Gefahrengespür: Du bist bei Initiativwürfen im Vorteil. **Immunität gegen Gift:** Du bist gegen Giftschaden und den Zustand Vergiftet immun.

Nekrotische Verringerung: Als magische Aktion kannst du auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir zielen, die du sehen kannst. Das Ziel führt

einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so erleidet es 7W6 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Eine Kreatur, deren Trefferpunkte durch diesen Schaden auf 0 sinken, wird in grünen Schleim (siehe Kapitel 3) verwandelt, der in ihrem Bereich den Boden bedeckt. Jedes Schleimquadrat mit 1,5 Metern Kantenlänge stellt einen eigenen Schleimfleck dar. Nichtmagische Gegenstände aus Metall oder organischem Material, die vom Ziel getragen oder gehalten wurden, werden vom Schleim zerstört.

Regeneration: Wenn du deinen Zug mit mindestens 1 Trefferpunkt beginnst, erhältst du 1W10 Trefferpunkte zurück.

Wunsch: Du kannst den Zauber *Wunsch* wirken. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst nach 30 Tagen erneut verwendet werden.

Auge und Hand zerstören: Wenn das Auge von Vecna und die Hand von Vecna beide mit derselben Kreatur verwachsen sind und diese Kreatur mit dem *Schwert von Kas* erschlagen wird, gehen sowohl Auge als auch Hand in Flammen auf und werden zerstört. Alle anderen Versuche, das Auge oder die Hand zu zerstören, scheinen zu funktionieren, doch das Artefakt erscheint in einem von Vecnas zahlreichen Gewölben wieder und wartet darauf, erneut entdeckt zu werden.

AUGEN DES ADLERS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Kristallgläser können als Brille getragen werden. Wenn du sie trägst, bist du bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil, die Sicht erfordern. Bei klaren Sichtverhältnissen kannst du selbst bei extrem weit entfernten Kreaturen und Gegenständen, die mindestens 60 Zentimeter groß sind, Details erkennen.

AUGEN DER BEZAUBERUNG

*Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)*

Diese Kristallgläser können als Brille getragen werden. Sie haben drei Ladungen. Wenn du sieträgst, kannst du mindestens eine Ladung verbrauchen, um *Person bezaubern* (Rettungswurf-SG 13) zu wirken. Mit einer Ladung wirkst du den Zauber auf dem 1. Grad. Du kannst den Zaubergrad mit jeder weitere Ladung, die du verbrauchst, um eins erhöhen. Die Gläser erhalten täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück.

AUGEN DES PRÄZISEN SEHENS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Kristallgläser können als Brille getragen werden. Wenn du sieträgst, ist deine Sicht auf eine Reichweite von 30 Zentimetern erheblich verbessert. Du hast Dunkelsicht mit dieser Reichweite und bist bei Intelligenzwürfen (Nachforschungen) zum Untersuchen von etwas innerhalb dieser Reichweite im Vorteil.



AXT DES HENKERS

Waffe (Beil, Hellebarde, Streitaxt oder Zweihandaxt), sehr selten
Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Humanoide, die du mit der Waffe triffst, erleiden zusätzlich 2W6 Hiebschaden, und du erhältst temporäre Trefferpunkte in Höhe des bewirkten zusätzlichen Schadens.

AXT DER ZWERGENFÜRSTEN

Waffe (Streitaxt), Artefakt (erfordert Einstimmung)

Einst wollte ein junger Zwergenprinz eine Waffe schmieden, die seinen Leuten als Symbol der Einheit dienen sollte. Er ging tiefer unter die Berge, als sich je ein Zwerg vor ihm gewagt hatte, und erreichte schließlich das lodernde Herz eines großen Vulkans. Mit der Hilfe von Moradin, einem Gott der Schöpfung, schuf er zunächst vier mächtige Werkzeuge: Die Picke Sterneisen, die Schmiede Erdherz, den Amboss der Lieder und den Hammer des Formens. Mit diesen Werkzeugen schmiedete er dann die Axt der Zwergenfürsten.

Das Artefakt half dem Prinzen, die ZwergenkLANE zu befrieden, Fehden zu beenden und Kränkungen zu heilen. Die Klans verbündeten sich, schlügen ihre Feinde zurück und erlebten eine Ära des Wohlstands. Der junge Zwerg ging als der Erste König in die Geschichte ein. Als er alt war, gab er die Waffe als die Insignie seines Amtes an seinen Nachfolger weiter. So wurde die Axt über viele Generationen vererbt.

Später, in einer Zeit des Verrats und der Bosheit, entbrannte ein blutiger Bürgerkrieg um die Axt – aus Gier nach ihrer Macht und dem Status, den sie verlieh. Seitdem ist die Axt verschollen. Noch heute suchen die Zwerge nach ihr. Auch Abenteurer jagen Gerüchten nach und plündern alte Gewölbe, um sie zu finden.

Magische Waffe: Die Axt der Zwergenfürsten ist eine magische Waffe. Sie gewährt einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihr ausgeführt werden.

Wenn du mit der Axt eine Kreatur angreifst und beim Angriffswurf eine 20 würfelst, bewirkt die Axt zusätzlich 20 Hiebschaden.

Die Axt ist eine Wurfwaffe mit einer Grundreichweite von sechs Metern und einer Maximalreichweite von 18 Metern. Wenn du mit ihr bei einem Fernkampfangriff triffst, bewirkt sie zusätzlich 1W8 Energieschaden (2W8 Energieschaden, wenn das Ziel eine Kreatur des Typs Riese ist). Sofort nach dem Angriff fliegt die Waffe zurück in deine Hand.

Erdelementar beschwören: Wenn du die Axt hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen Erdelementar herbeizurufen. Dieser erscheint in einem freien Bereich deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir, versteht deine Sprachen, gehorcht deinen Befehlen und ist bei deinem Initiativewert unmittelbar nach dir am Zug. Er verschwindet, wenn 24 Stunden vergangen sind, er stirbt oder du ihn als Bonusaktion verwirfst. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Reise in die Tiefe: Du kannst eine magische Aktion ausführen, um mit der Axt ein festes Stück Zwergenmauerwerk zu berühren und den Zauber *Teleportieren* mit ihr zu wirken. Wenn dein Zielort unterirdisch liegt, sind Missgeschicke oder unerwartete Zielorte ausgeschlossen. Du kannst diese Eigenschaft erst nach drei Tagen erneut verwenden.

Segen von Moradin: Wenn du auf die Axt eingestimmt bist, erhältst du die folgenden Vorteile:

Dunkelsicht: Du erhältst Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern. Wenn du bereits über Dunkelsicht verfügst, wird deren Reichweite um 18 Meter erhöht.

Eins mit der Schmiede: Du bist gegen Feuerschaden resistent und gegen Giftschaden immun.

Gaben des Schöpfers: Du hast Übung im Umgang mit Brauereizubehör, Maurerwerkzeug und Schmiedewerkzeug.

Standhaftigkeit des Steins: Dein Konstitutionswert wird um 2 erhöht (auf höchstens 20).

Zertrümmern: Wenn du mit der Axt einen Gegenstand triffst, erleidet dieser den maximal möglichen Schaden.

Zufällige Eigenschaften: Die Axt hat folgende zufällige Eigenschaften (siehe „Artefakte“ in diesem Kapitel):

- 2 kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- 1 größere vorteilhafte Eigenschaft
- 2 kleinere nachteilige Eigenschaften

Die Axt zerstören: Die Axt kann nur zerstört werden, indem sie in der Schmiede Erdherz eingeschmolzen wird, in der sie geschaffen wurde. Sie muss 50 Jahre in der brennenden Schmiede verbringen. Erst dann wird sie vom Feuer vernichtet.

AXT DER
ZWERGENFÜRSTEN.



BABA YAGAS
TANZENDER BESEN.

BABA YAGAS TANZENDER BESEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)

Die Erzfee Baba Yaga hat viele dieser magischen Besen hergestellt. Sie sehen alle unterschiedlich aus. Wenn du den Besen hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um ihn in einen **belebten Besen** unter deiner Kontrolle zu verwandeln. Dann bewegt sich der Besen in einen freien Bereich so nahe wie möglich bei dir. Er handelt bei deinem Initiativewert unmittelbar nach dir und bleibt belebt, bis du eine Bonusaktion ausführst und ein Befehlswort aussprichst, um ihn unbelebt zu machen.

In deinem Zug kannst du den belebten Besen mental befehligen (keine Aktion erforderlich), sofern er sich im Abstand von bis zu neun Metern von dir befindet und du nicht kampfunfähig bist. Du entscheidest, welche Aktion der Besen im nächsten Zug ausführt und wohin er sich bewegt. Alternativ kannst du einen allgemeinen Befehl erteilen, um ihn beispielsweise deine Feinde angreifen oder einen Ort bewachen zu lassen.

Wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken, zerbricht der Besen und ist zerstört. Wenn der Besen wieder seine unbelebte Form annimmt, ehe er alle Trefferpunkte verliert, erhält er all seine Trefferpunkte zurück.



BANDAGEN DER WAFFENLOSEN KRAFT

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3)

Wenn du diese Bandagen trägst, erhältst du einen Bonus auf Angriffswürfe und Schadenswürfe, die du mit deinen waffenlosen Angriffen ausführst. Der Bonus hängt von der Seltenheit der Bandagen ab, und deine waffenlosen Angriffe bewirken nach deiner Wahl entweder Energieschaden oder ihre normale Schadensart.

BARDENINSTRUMENT

Wundersamer Gegenstand, Seltenheit variiert (erfordert Einstimmung durch einen Bard)

Ein **Bardeninstrument** ist einem gewöhnlichen Instrument in jeder Hinsicht überlegen. Es gibt sieben Arten dieses Instruments. Jedes davon ist nach einer Bardenschule benannt. In der Tabelle „Bardeninstrumente“ sind die Zauber, die allen Instrumenten gemeinsam sind, außerdem die jeweils spezifischen Zauber sowie die jeweilige Seltenheit aufgeführt. Eine Kreatur, die auf einem Bardeninstrument zu spielen versucht, ohne darauf eingestimmt zu sein, muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 2W4 psychischen Schaden.

Du kannst auf dem Instrument spielen, um einen seiner Zauber zu wirken. Wurde das Instrument verwendet, um einen Zauber zu wirken, so kann es erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden, um diesen Zauber zu wirken. Der Zauber verwendet dein Attribut zum Zauberwirken und deinen Zauberrettungswurf-SG.

BARDENINSTRUMENTE

Instrument	Seltenheit	Zauber
Alle	–	<i>Fliegen, Schutz vor Gut und Böse, Schweben, Unsichtbarkeit plus die Zauber des jeweiligen Instruments</i>
Anstruth-Harfe	Sehr selten	<i>Dornenwand, Eissturm, Wunden heilen (5. Grad)</i>
Canaith-Mandoline	Selten	<i>Magie bannen, Schutz vor Energie (nur Blitzschaden), Wunden heilen (3. Grad)</i>
Cli-Leier	Selten	<i>Feuerwand, Stein formen, Windwall</i>
Doss-Laute	Ungewöhnlich	<i>Schutz vor Energie (nur Feuerschaden), Schutz vor Gift, Tierfreundschaft</i>
Fochlucan-Pandora	Ungewöhnlich	<i>Feenfeuer, Mit Tieren sprechen, Shillelagh, Verstricken</i>
Mac-Fuirmidh-Cister	Ungewöhnlich	<i>Nebelwolke, Rindenhaut, Wunden heilen</i>
Ollamh-Harfe	Legendär	<i>Feuersturm, Verwirrung, Wetterkontrolle</i>

BELEBTER SCHILD

Rüstung (Schild), sehr selten (*erfordert Einstimmung*)

Wenn du diesen Schild hältst, du kannst eine Bonusaktion ausführen, um ihn zu beleben. Der Schild springt in die Luft und schwebt in deinem Bereich. Er schützt dich, als würdest du ihn führen, wobei du die Hände frei hast. Der Schild bleibt belebt, bis eine Minute vergangen ist, bis du eine Bonusaktion ausführst, um den Effekt zu beenden, bis du kampfunfähig wirst oder bis du stirbst. Dann fällt der Schild zu Boden oder in deine Hand, falls du eine Hand frei hast.

BERSERKERAXT

Waffe (Hellebarde, Streitaxt oder Zweihandaxt), selten (*erfordert Einstimmung*)

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Wenn du auf diese Waffe eingestimmt bist, wird dein Trefferpunktmaximum außerdem für jede Stufe, die du erreicht hast, um 1 erhöht.

Fluch: Diese Waffe ist verflucht, und wenn du dich auf sie einstimmst, ergreift der Fluch auch dich. Solange du verflucht bist, bist du nicht bereit, dich von der Waffe zu trennen. Du behältst sie stets in Reichweite. Außerdem bist du bei Angriffswürfen mit anderen Waffen als dieser im Nachteil.

Wann immer eine andere Kreatur dir Schaden zufügt, während du diese Waffe besitzt, musst du einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder du wirst rasend. Dieser rasende Zustand endet, wenn du deinen Zug beginnst und sich im Abstand von bis zu 18 Metern von dir keine anderen Kreaturen befinden, die du hören oder sehen kannst.

Wenn du rasend bist, betrachtest du die Kreatur, die dir am nächsten ist und die du hören oder sehen kannst, als deinen Gegner. Wenn mehrere Kreaturen in Frage kommen, wähle zufällig eine aus. Du musst dich der Kreatur in jedem deiner Züge so weit wie möglich nähern, die Angriffsaktion ausführen und dabei auf die Kreatur zielen. Kommst du der Kreatur nicht nahe genug, um sie mit der Waffe anzugreifen, so endet dein Zug, nachdem du deine gesamte verfügbare Bewegung verbraucht hast. Wenn die Kreatur stirbt oder du sie nicht mehr hören oder sehen kannst, wird die Kreatur, die dir jetzt am nächsten ist und die du hören oder sehen kannst, zu deinem neuen Ziel.

BOHNENBEUTEL

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieser schwere Stoffbeutel enthält 3W4 getrocknete Bohnen, wenn er gefunden wird. Er wiegt 250 Gramm, unabhängig davon, wie viele Bohnen er enthält. Wenn er keine Bohnen mehr enthält, wird er zu einem nichtmagischen Gegenstand.

Wenn du mindestens eine Bohne aus dem Sack wirfst, explodiert sie in einer Kugel mit einem Radius von drei Metern um sich. Alle geworfenen Bohnen werden bei der Explosion zerstört, und jede Kreatur in der Kugel (dich eingeschlossen) führt einen SG-15-Geschicklichkeitssrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 5W4 Energieschaden, anderenfalls die Hälfte.

Wenn du eine Bohne aus dem Beutel nimmst, in Erde oder Sand einpflanzt und bewässerst, verschwindet die Bohne eine Minute nach dem Pflanzen und bringt an der Stelle, wo sie gepflanzt wurde, einen Effekt hervor. Der SL kann einen Effekt anhand der folgenden Tabelle auswählen oder zufällig bestimmen.



BOHNENBEUTEL.

1W100 Effekt

- 1 5W4 Pilze sprießen. Wenn eine Kreatur einen Pilz isst, würfe mit einem beliebigen Würfel. Bei einem ungeraden Ergebnis muss die Kreatur einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 5W6 Giftschaden und ist eine Stunde lang vergiftet. Bei einem geraden Ergebnis erhält sie eine Stunde lang 5W6 temporäre Trefferpunkte.
- 2–10 Ein Geysir bricht aus und speit 1W4 Minuten lang Wasser, Bier, Mayonnaise, Tee, Essig, Wein oder Öl (nach Wahl des SL) neun Meter hoch in die Luft.
- 11–20 Ein **Baumhirte** sprießt. Würfe mit einem beliebigen Würfel. Bei einem ungeraden Ergebnis ist der Baumhirte chaotisch böse. Bei einem geraden Ergebnis ist der Baumhirte chaotisch gut.
- 21–30 Eine belebte, aber unbewegliche Steinstatue in deiner Gestalt erhebt sich und spricht verbale Drohungen gegen dich aus. Wenn du dich von der Statue entfernst und andere sich ihr nähern, beschreibt sie dich als den schlimmsten Schurken und weist die Neuankömmlinge an, dich zu finden und anzugreifen. Wenn du dich auf derselben Existenzebene wie die Statue befindest, weiß sie, wo du bist. Die Statue wird nach 24 Stunden unbelebt.
- 31–40 Ein Lagerfeuer mit grünen Flammen erscheint und brennt, bis 24 Stunden vergangen sind oder es gelöscht wird.
- 41–50 Drei **Kreischerpilze** sprießen.
- 51–60 1W4+4 hellrosa Kröten entstehen. Wann immer eine von ihnen berührt wird, verwandelt sie sich in ein Monster nach Wahl des SL von höchstens großer Größe, das entsprechend seiner Gesinnung und Natur handelt. Das Monster existiert eine Minute lang und verschwindet dann in einer hellrosa Rauchwolke.
- 61–70 Ein hungriger **Landhai** gräbt sich an die Oberfläche und greift an.
- 71–80 Ein Obstbaum wächst. Er trägt 1W10+20 Früchte, von denen 1W8 wie zufällig ermittelte Tränke wirken. Der Baum verschwindet nach einer Stunde. Gepflückte Früchte bleiben zurück und behalten etwaige Magie 30 Tage lang.

1W100 Effekt

- 81–90 Ein Nest mit 1W4+3 regenbogenfarbigen Eiern erscheint. Jede Kreatur, die ein Ei isst, führt einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird ihr niedrigster Attributwert dauerhaft um 1 erhöht (zwischen mehreren gleich niedrigen Werten wird zufällig ausgewählt). Misssingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 10W6 Energieschaden durch eine innere Explosion.
- 91–95 Eine Pyramide mit einem Quadrat von 18 Metern Kantenlänge als Basis bricht aus dem Boden hervor. In ihr befindet sich eine Grabkammer mit einer **Mumie**, einem **Mumienfürsten** oder einem anderen Untoten nach Wahl des SL. Der Sarkophag in der Grabkammer enthält Schätze nach Wahl des SL.
- 96–100 Eine riesige Bohnenranke sprießt aus dem Boden und wächst auf eine Höhe nach Wahl des SL. Das obere Ende führt an einen Ort nach Wahl des SL, beispielsweise zu einer herrlichen Aussicht, zum Schloss eines Wolkenriesen oder auf eine andere Existenzebene.

BÖSARTIGE WAFFE

Waffe (beliebige einfache Waffe oder Kriegswaffe), selten
Diese magische Waffe fügt jeder Kreatur, die sie trifft, zusätzlich 2W6 Schaden zu. Dieser zusätzliche Schaden ist von derselben Art wie der normale Schaden der Waffe.

BROSCHE DES ABSCHIRMENS

*Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)*

Wenn du diese Brosche trägst, bist du gegen Energieschaden resistent und gegen Schaden durch den Zauber *Magisches Geschoss* immun.

BRUNNEN DER VIELEN WELTEN

Wundersamer Gegenstand, legendär

Dieses feine schwarze Tuch ist seidenweich und auf die Größe eines Taschentuchs zusammengefaltet. Ausgebreitet ist es ein kreisrund und hat einen Durchmesser von 1,8 Metern.

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um den *Brunnen der Vielen Welten* zu entfalten und auf einer festen Oberfläche zu platzieren. Dort bildet er ein rundes Zweiwegeportal mit einem Durchmesser von drei Metern, das in eine andere Welt oder auf eine andere Existenzebene führt. Wann immer der Gegenstand ein Portal öffnet, entscheidet der SL, wohin es führt. Das Portal bleibt geöffnet, bis eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm eine magische Aktion ausführt, um es zu schließen, indem sie das Tuch an den Rändern greift und zusammenfaltet.

Hat der *Brunnen der Vielen Welten* ein Portal geöffnet, so kann er dies erst nach 1W8 Stunden erneut tun.

BUCH DER BÖSEN DUNKELHEIT

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Der Inhalt dieses übeln Manuskripts ist ein Labsal für böse NATUREN. Es enthält so grauenhaftes Wissen, dass schon ein Blick auf die bekratzten Seiten das Verhängnis bedeutet.

Man nimmt weithin an, dass der Lich-Gott Vecna das Buch der Bösen Dunkelheit verfasst hat. Er hat darin alle grässlichen Ideen, alle verdorbenen Gedanken und alle Beispiele böser Magie festgehalten, die ihm begegnet sind oder die er selbst ersonnen hat.

Auch andere Anwender des Bösen haben ihren Beitrag zu diesem Katalog abscheulichen Wissens geleistet. Ihre Ergänzungen sind eindeutig zu erkennen, denn diese wurden in den vorhandenen Text eingefügt oder in einigen Fällen als Anmerkungen und Ergänzungen hinzugefügt. Es gibt Stellen mit fehlenden, zerkratzten oder zerrissenen Seiten. Andere sind so vollständig mit Tinte oder Blut beschmiert, dass der Text nicht mehr zu erkennen ist.

Die Natur kann die Anwesenheit des Buchs nicht ertragen. Gewöhnliche Pflanzen verdorren in seiner Gegenwart, gewöhnliche Tiere meiden es, und das Buch zerstört nach und nach alles, was es berührt. Selbst Stein wird rissig und zerbröselt, wenn das Buch lange genug darauf liegt.

Wann immer eine Kreatur, die kein Unhold oder Untoter ist, sich auf das Buch der Bösen Dunkelheit einstimmt, führt sie einen SG-17-Charismarettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so wird die Kreatur auf magische Art in eine Larve unter der Kontrolle des SL verwandelt. Nur der Zauber Wunsch kann diese üble Verwandlung aufheben.

Eine auf das Buch eingestimmte Kreatur muss 80 Stunden damit verbringen, das Buch zu lesen und zu studieren, um dessen Inhalt verarbeiten und dessen Eigenschaften Angepasste Attributwerte, Unermüdliche Form, Zauber, Böses Wissen und Böse Rede verwenden zu können.

Das Buch der Bösen Dunkelheit bleibt dir nur erhalten, solange du Böses in der Welt zu tun versuchst. Wenn du innerhalb von zehn Tagen nicht mindestens einen bösen Akt vollziehst oder wenn du sogar eine gute Tat begehst, endet deine Einstimmung auf das Buch sofort, und du verlierst alle Vorteile, die das Buch gewährt hat. Wenn du stirbst, während du auf das Buch eingestimmt bist, beansprucht ein Wesen von großer Bosheit deine Seele. Sie ist dann gefangen und kann in diesem Zustand unter keinen Umständen wieder zum Leben erweckt werden.

Anangepasste Attributwerte: Ein Attributwert deiner Wahl wird um 2 erhöht (auf höchstens 24). Ein anderer Attributwert deiner Wahl wird um 2 verringert (Minimum: 3). Das Buch kann deine Attributwerte nur einmal anpassen.

Böse Rede: Wenn du das Buch mit dir führst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um Worte seiner Seiten in einer verdorbenen, toten Sprache zu rezitieren. Wann immer du dies tust, erleidest du 1W12 psychischen Schaden, und alle Kreaturen im Abstand von bis zu 4,5 Metern von dir außer Unholden und Untoten erleiden 3W6 psychischen Schaden.

Böses Wissen: Du kannst auf das Buch der Bösen Dunkelheit zurückgreifen, wann immer du einen Intelligenzwurf ausführst, um dich an Informationen über Aspekte des Bösen zu erinnern, beispielsweise über Dämonen. In diesem Fall bist du beim Wurf im Vorteil.

Nach dem Ermessen des SL könnte das Buch Geheimnisse enthalten, die kein Sterblicher wissen darf: den wahren Namen mächtiger Unholde, böse Riten, die Verwandlungen in Todesritter oder Liche erlauben, oder verschollene Zauber von Wesen, die so böse sind, dass ihre Namen nicht ausgesprochen werden dürfen.

Unermüdliche Form: Wenn du das Buch mit dir führst, bist du gegen den Zustand Erschöpft immun.

BROSCHE DES
ABSCHIRMENS.



BUCH DER
ÜBERSCHWÄLICHEN TATEN.



BUCH DER BÖSEN
DUNKELHEIT.

Zauber: Wenn du das Buch in Händen hältst, kannst du die folgenden Zauber (Rettungswurf-SG 18) damit wirken:

- Finger des Todes
- Monster beherrschen
- Todeskreis
- Tote beleben

Wurde das Buch zum Wirken eines Zaubers verwendet, so kann dieser Zauber erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut gewirkt werden.

Zufällige Eigenschaften: Das *Buch der Bösen Dunkelheit* hat folgende zufällige Eigenschaften (siehe „Artefakte“ in diesem Kapitel):

- 3 kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- 1 größere vorteilhafte Eigenschaft
- 3 kleinere nachteilige Eigenschaften
- 2 größere nachteilige Eigenschaften

Das Buch zerstören: Es ist möglich, Seiten aus dem *Buch der Bösen Dunkelheit* zu reißen, doch jedes böse Wissen auf diesen Seiten findet irgendwann den Weg zurück ins Buch (indem beispielsweise ein Autor neue Seiten hinzufügt).

Wenn ein Solar das Buch entzweireißt, ist das Buch 1W100 Jahre lang zerstört. Danach entsteht es in einem fernen Winkel des Multiversums neu.

Eine Kreatur, die seit 100 Jahren auf das Buch eingestimmt ist, kann dem Text einen verborgenen Satz entnehmen. Wenn dieser Satz ins Celestische übersetzt und laut ausgesprochen wird, werden sowohl der Sprecher als auch das Buch in einem gleißenden Blitz zerstört. Solange allerdings das Böse im Multiversum existiert, entsteht das Buch nach 1W10 × 100 Jahren wieder neu.

BUCH DER ÜBERSCHÄNGLICHEN TATEN

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)
Als endgültige Abhandlung über alles Gute im Multiversum spielt das *Buch der Überschwänglichen Taten* in vielen Religionen eine wichtige Rolle. Es ist keinem bestimmten Glauben gewidmet. Die Autoren beschreiben ihre Vorstellungen von wahrer Tugend und bieten eine Anleitung zum Bekämpfen des Bösen.

Das *Buch der Überschwänglichen Taten* bleibt selten länger an einem Ort. Sobald es gelesen wurde, verschwindet es und taucht in einem anderen Winkel des Multiversums wieder auf, wo seine moralischen Ratschläge Hoffnung in eine gefährdete Welt tragen können. Versuche, das Werk zu kopieren, können weder seine magische Natur noch seine Vorteile für jene erfassen, die reinen Herzens und zielstrebig sind.

Ein schwerer Verschluss in Form von Engelsflügeln schützt den Inhalt des Buchs. Nur eine Kreatur, die auf das Buch eingestimmt ist, kann den Verschluss öffnen. Hat sie dies geschafft, so muss sie 80 Stunden damit verbringen, das Buch zu lesen und zu studieren, um seinen Inhalt zu erfassen und seine Vorteile zu erhalten.

Andere Kreaturen, die das Buch zufällig geöffnet sehen, können zwar den Text lesen, doch weder dessen tiefere Bedeutung erfassen noch die Vorteile nutzen. Wenn Unholde, Untote oder Diener von Göttern der Unterer Ebenen versuchen, das Buch zu lesen, erleiden sie 24W6 gleißenden Schaden. Dieser Schaden ignoriert

Resistenzen und Immunitäten, und er kann unter keinen Umständen vermieden oder auch nur verringert werden. Eine Kreatur, deren Trefferpunkte durch diesen Schaden auf 0 sinken, verschwindet mit einem Blitz und ist zerstört, wobei ihr Besitz zurückbleibt. Dann verschwindet das Buch, und die Einstimmung der Kreatur darauf endet.

Die Vorteile, die das *Buch der Überschwänglichen Taten* gewährt, wirken nur, solange du Gutes zu tun versuchst. Wenn du innerhalb von zehn Tagen nicht mindestens einen gütigen oder großzügigen Akt vollziehst oder wenn du sogar eine böse Tat begehst, verlierst du alle Vorteile, die das Buch gewährt hat.

Celestische Ruhe: Wenn du auf das Buch eingestimmt bist, bist du gegen die Zustände Bezaubert und Verängstigt immun und gegen psychischen Schaden resistent. Wenn du die erforderliche Zeit damit verbracht hast, das Buch zu lesen und zu studieren, werden diese Vorteile dauerhaft.

Erleuchtete Magie: Wenn du die erforderliche Zeit damit verbracht hast, das Buch zu lesen und zu studieren, zählt jeder Zauberplatz, den du zum Wirken eines Zaubers verbrauchst, als Zauberplatz des nächsthöheren Grades.

Göttliche Weisheit: Wenn du die erforderliche Zeit damit verbracht hast, das Buch zu lesen und zu studieren, wird dein Weisheitswert um 2 erhöht (auf höchstens 24). Du kannst diesen Vorzug des Buchs höchstens einmal erhalten.

Heiligenschein: Wenn du die erforderliche Zeit damit verbracht hast, das Buch zu lesen und zu studieren, erhältst du einen schützenden Heiligenschein. Dieser spendet in einem Radius von drei Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht. Du kannst den Heiligenschein als Bonusaktion verwerfen oder manifestieren. Solange er manifestiert ist, bist du bei Charismawürfen (Überzeugen) im Vorteil. Außerdem sind Angriffswürfe von Unholden und Untoten, die diese im hellen Licht des Heiligenscheins gegen dich ausführen, im Nachteil.

Zufällige Eigenschaften: Das *Buch der Überschwänglichen Taten* hat folgende zufällige Eigenschaften (siehe „Artefakte“ in diesem Kapitel):

- 2 kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- 2 größere vorteilhafte Eigenschaften

Das Buch zerstören: Das *Buch der Überschwänglichen Taten* kann nicht zerstört werden. Wenn es allerdings in den Fluss Styx eingetaucht wird, werden alle Texte und Bilder von seinen Seiten entfernt, und das Buch wird 1W100 Jahre lang seiner Kräfte beraubt.

DAERNS FLOTTE FESTUNG

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Als magische Aktion kannst du diese 2,5 Zentimeter große Adamant-Statuette auf den Boden stellen und mithilfe eines Befehlsworts rasch zu einem quadratischen Turm aus Adamant wachsen lassen. Wenn du das Befehlswort wiederholst, nimmt der Turm wieder seine Statuettenform an, sofern er leer ist. Jede Kreatur im Bereich, in dem der Turm erscheint, wird in einen freien Bereich neben dem Turm geschoben. Gegenstände im Bereich, die nicht getragen oder gehalten werden, werden ebenfalls aus dem Turm geschoben.

Die Seiten des Turms sind jeweils sechs Meter breit. Der Turm ist neun Meter hoch, hat Schießscharten in alle Richtungen und eine Zinnenkrone auf dem Dach. Das Innere des Turms ist in zwei Etagen unterteilt, die über eine Leiter, Treppe oder Rampe (nach deiner Wahl) verbunden sind. Diese Leiter, Treppe oder Rampe endet an einer Falltür, die aufs Dach führt. Wenn der Turm entsteht, hat er eine einzige Tür auf Bodenniveau, die in deine Richtung weist. Die Tür öffnet sich nur auf deinen Befehl hin, den du als Bonusaktion erteilen kannst. Sie ist immun gegen den Zauber *Klopfen* und ähnliche Magie.

Der Turm wird auf magische Weise stabilisiert, sodass er nicht umkippen kann. Dach, Tür und Wände besitzen jeweils eine RK von 20, 100 Trefferpunkte und sind gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden (außer solchem durch Belagerungsausrüstung) immun und gegen alle anderen Schadensarten resistent. Wenn der Turm wieder seine Statuettenform annimmt, werden Schäden an ihm dadurch nicht repariert. Nur der Zauber *Wunsch* kann den Turm reparieren (diese Verwendung des Zaubers gilt als Replikat eines Zaubers des höchstens 8. Grades). Wann immer der Zauber *Wunsch* auf den Turm gewirkt wird, erhält dieser all seine Trefferpunkte zurück.

DÄMONENRÜSTUNG

Rüstung (beliebige leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse, und du kannst Abyssisch verstehen und sprechen. Außerdem sorgen die klauenbewehrten Panzerhandschuhe der Rüstung dafür, dass deine waffenlosen Angriffe 1W8 Hiebschaden anstatt den üblichen Wuchtschaden bewirken, und du erhältst einen Bonus von +1 auf die Angriffs- und Schadenswürfe deiner waffenlosen Angriffe.

Fluch: Wenn du diese verfluchte Rüstung angelegt hast, kannst du sie erst wieder ablegen, wenn du das Ziel des Zaubers *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie wirst. Wenn du die Rüstung trägst, bist du bei Angriffswürfen gegen Dämonen sowie bei Rettungswürfen gegen ihre Zauber und Spezialfähigkeiten im Nachteil.

DÄMONOMIKON VON IGGWILV

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Diese Abhandlung wurde von der Erzmagierin Iggwilv verfasst. Sie dokumentiert die Schichten und die Bewohner des Abyss und gilt allgemein als das ausführlichste und blasphemischste Werk der Dämonologie im Multiversum. Das Buch zählt sowohl die ältesten als auch die neuesten Obszönitäten des Abyss und seiner Dämonen auf. Immer wieder haben Dämonen versucht, den Inhalt zu zensieren. Doch obwohl ganze Abschnitte herausgerissen wurden, bleiben die Hauptkapitel erhalten und enthüllen weiterhin dämonische Geheimnisse. Hinter den Zeilen liegt ein geheimes Stück des Abyss eingesperrt, dass das Buch auf dem neuesten Stand hält – wie viele Seiten auch immer herausgerissen werden. Es lechzt danach, mehr als nur Referenzmaterial zu sein.



Abyssisches Wissen: Du kannst auf das Dämonomikon zurückgreifen, wenn du einen Intelligenzwurf ausführst, um Informationen über Dämonen zu erhalten, oder wenn du einen Weisheitswurf (Überlebenskunst) mit Bezug zum Abyss ausführst. In diesem Fall bist du beim Wurf im Vorteil.

Einfangen: Wenn du dieses Buch mitführst und Schutzkreis ausschließlich auf Unholde oder *Bindung der Ebenen* auf einen Unhold wirkt, zählt dein Zauber als Zauber des 9. Grades. Dies gilt auch dann, wenn du einen Zauberplatz niedrigeren Grades oder gar keinen verwendest. Außerdem ist der Unhold bei seinem Rettungswurf gegen den Zauber im Nachteil.

DIADEM DES VERSENGENS.

Einkerkern: Die ersten zehn Seiten des Dämonomikons sind leer. Wenn du das Buch hältst, kannst du als magische Aktion auf einen Unhold zielen, den du sehen kannst und der im Bereich eines Schutzkreises gefangen ist. Der Unhold muss einen SG-20-Charismarettungswurf bestehen, bei dem er mit Nachteil ist, oder er wird in einer der leeren Seiten des Dämonomikons gefangen. Diese füllt sich daraufhin mit seinem Namen und detaillierten Beschreibungen seiner Verderbtheit. Wurde diese Aktion verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Wenn du dich nach einer langen Rast auf derselben Existenzebene befindest wie das Dämonomikon, kann eine der darin gefangenen Kreaturen versuchen, Besitz von dir zu ergreifen. Du führst einen SG-20-Charismarettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so ergreift die Kreatur Besitz von dir und kontrolliert dich wie eine Marionette. Als magische Aktion kann sie dich freigeben und im dir nächstgelegenen freien Bereich erscheinen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann dieser Unhold in den nächsten sieben Tagen nicht erneut versuchen, Besitz von dir zu ergreifen. Andere im Buch gefangene Unholde können es jedoch versuchen.

Wenn der Foliant gefunden wird, sind 1W4 Unholde in seinen Seiten gefangen – normalerweise sind es verschiedene Dämonen.

Unholde peinigen: Wenn du dieses Buch mitführst und einen Schadenswurf für einen Zauber ausführst, den du auf einen Unhold wirkst, verwendest du das höchstmögliche Ergebnis, statt zu würfeln.

Zauber: Das Buch hat acht Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W8 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du das Buch in den Händen hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen der Zauber (Rettungswurf-SG 20) von der folgenden Tabelle zu wirken. In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
Bindung der Ebenen	2
Ebenenwechsel (nur zum Abyss)	3
Magisches Gefäß	3
Schutzkreis	1
Tashas Fürchterlicher Lachanfall	0
Unhold beschwören	3
Verbündeter aus den Ebenen	3

Zufällige Eigenschaften: Das Artefakt hat folgende zufällige Eigenschaften (siehe „Artefakte“ in diesem Kapitel):

- 2 kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- 1 kleinere nachteilige Eigenschaft
- 1 größere nachteilige Eigenschaft



DIMENSIONSFESSELN.

DIEB DER NEUN LEBEN
(ZWEIHANDSCHWERT).

Das Dämonomikon zerstören: Um das Buch zu zerstören, müssen sechs verschiedene Dämonenfürsten jeweils ein Sechstel der Buchseiten herausreißen. Wenn dies passiert, tauchen alle Buchseiten nach 24 Stunden wieder auf. Wenn jemand vor Ablauf dieser Stunden die verbliebene Buchbindung öffnet, wird er in eine entstehende Schicht des Abyss gesogen, die im Buch versteckt liegt. Im Herzen dieser tödlichen, halbintelligenten Domäne liegt das verschollene Artefakt Stab von Fraz-Urb'luu. Wird der Stab aus dieser versteckten Ebene herausgeholt, so verwandelt sich der Foliant in eine gewöhnliche, veraltete Ausgabe des Folianten von Zyx, der als Grundlage für das Dämonomikon von Iggwilv gedient hat. Der Foliant von Zyx kann wie ein gewöhnliches Buch zerstört werden. Wenn der Stab herausgeholt wird, weiß der Dämonenfürst Fraz-Urb'luu dies sofort.

DIADEM DES VERSENGENS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du dieses Diadem trägst, kannst du damit den Zauber Sengender Strahl (+5 auf Treffer) wirken. Danach kannst du diesen Zauber erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut mit dem Diadem wirken.

DIEB DER NEUN LEBEN

Waffe (beliebige einfache Waffe oder Kriegswaffe), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser magischen Waffe.

Lebensentzug: Die Waffe hat 1W8+1 Ladungen. Wenn du mit ihr eine Kreatur angreifst, die weniger als 100 Trefferpunkte hat, und beim Angriffswurf eine 20 würfelst, muss die Kreatur einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie stirbt sofort, da das Schwert ihr die Lebenskraft entreißt. Konstrukte und Untote bestehen den Rettungswurf automatisch. Wenn die Kreatur getötet wird, verliert die Waffe eine Ladung. Hat sie keine Ladungen mehr, so verliert sie diese Eigenschaft.

DIMENSIONSFESSELN

Wundersamer Gegenstand, selten

Du kannst diese Fesseln als Verwenden-Aktion einer kampfunfähigen Kreatur anlegen. Die Fesseln passen sich an kleine bis große Kreaturen an. Sie verhindern außerdem, dass die gefesselte Kreatur irgendeine Form von extradimensionaler Bewegung nutzen kann.



DRACHENSCHUPPENPANZER.



Dazu gehören Teleportation und Reisen in eine andere Existenzebene. Die Fesseln hindern die Kreatur nicht daran, ein interdimensionales Portal zu durchqueren.

Du und jede Kreatur, die du beim Anlegen der Fesseln bestimmst, könnt sie mit der Verwenden-Aktion entfernen. Die gefesselte Kreatur kann alle 30 Tage einmal einen SG-30-Stärkewurf (Athletik) ausführen. Bei einem Erfolg befreit sie sich und zerstört die Fesseln.

DOLCH DES GIFTS

Waffe (Dolch), selten

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Du kannst eine Bonusaktion ausführen, um die Klinge auf magische Art mit Gift zu überziehen. Das Gift bleibt wirksam, bis eine Minute vergangen ist oder eine Kreatur mit dieser Waffe getroffen wird. Diese Kreatur muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 2W10 Giftschaden und ist eine Minute lang vergiftet. Wurde die Waffe verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Weise verwendet werden.

DONNERNDER ZWEIHANDKNÜPPEL

Waffe (Zweihandknüppel), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du auf diese magische Waffe eingestimmt bist, steigt dein Stärkewert auf 20, sofern er nicht ohnehin 20 oder mehr beträgt. Die Waffe fügt jeder Kreatur, die sie trifft, zusätzlich 1W8 Schallschaden zu. Gegenständen, die nicht getragen oder gehalten werden, fügt sie zusätzlich 3W8 Schallschaden zu.

Sie hat folgende zusätzliche Eigenschaften:

Donnerschlag: Als magische Aktion kannst du die Waffe gegen eine harte Oberfläche schlagen, um einen Donnerknall zu erzeugen, der bis zu 90 Meter weit zu hören ist. Außerdem erzeugst du einen Kegel von neun Metern aus donnernder Energie. Jede Kreatur im Kegel muss einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend. Nichtmagische Gegenstände im Kegel, die nicht getragen oder gehalten werden, erleiden 3W8 Schallschaden.

Erdbeben: Als magische Aktion kannst du die Waffe auf den Boden schlagen, um im Radius von 15 Metern um den Aufschlagpunkt eine intensive seismische Störung zu erzeugen. In diesem Bereich erleiden Gebäude mit Bodenkontakt 50 Wuchtschaden, und jede Kreatur auf dem Boden muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf

bestehen, oder sie wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend. Wenn die Kreatur sich gerade konzentriert, muss sie einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder ihre Konzentration wird unterbrochen. Außerdem kannst du bewirken, dass sich an einem beliebigen Ort im Bereich ein neun Meter tiefer, drei Meter breiter Erdspalt öffnet. Jede Kreatur auf einer Stelle, wo der Spalt sich öffnet, muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Misslingt der Wurf, so stürzt sie in den Spalt. Bei einem Erfolg bewegt sich die Kreatur mit dem Rand des Spalts. Alle Gebäude auf Stellen, an denen der Spalt sich öffnet, brechen zusammen und stürzen in den Spalt. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

DRACHENSCHUPPENPANZER

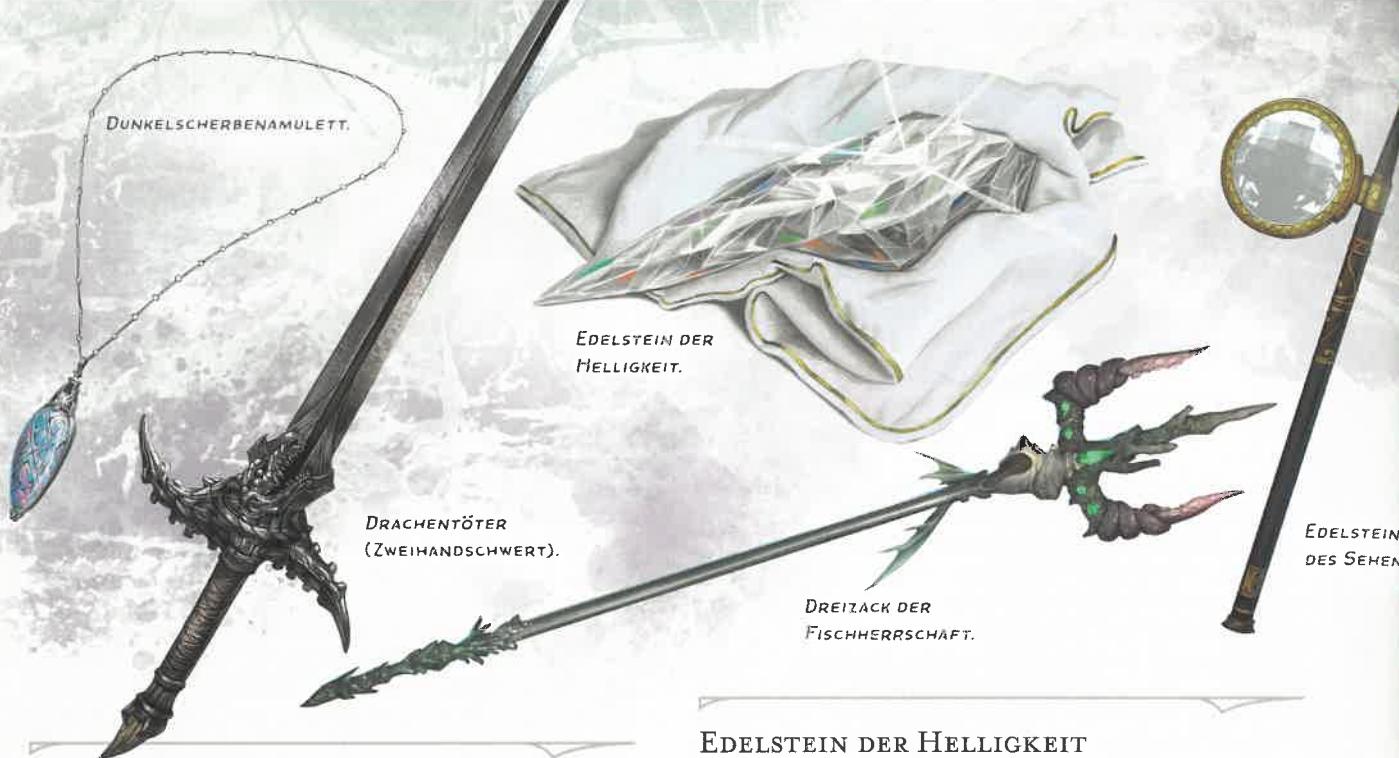
Rüstung (Schuppenpanzer), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Ein Drachenschuppenpanzer besteht aus den Schuppen einer bestimmten Drachenart. Manchmal sammeln Drachen ihre abgeworfenen Schuppen und schenken sie Humanoiden. In anderen Fällen machen Jäger die Haut eines toten Drachen sorgsam haltbar. Unabhängig von ihrer Herkunft sind Drachenschuppenpanzer extrem wertvoll.

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine RK, bist bei Rettungswürfen gegen die Odemwaffen von Drachen im Vorteil und gegen eine Schadensart resistent. Die Schadensart hängt von der Drachenart ab, von der die Schuppen stammen (siehe Tabelle).

Außerdem kannst du dich als magische Aktion konzentrieren und die Entfernung und Richtung des nächsten Drachen im Abstand von bis zu 48 Kilometern von dir erspüren, dessen Art zu den Drachenschuppen deines Panzers passt. Diese Aktion kann erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Drache	Resistenz	Drache	Resistenz
Blau	Blitz	Messing	Feuer
Bronze	Blitz	Rot	Feuer
Gold	Feuer	Schwarz	Säure
Grün	Gift	Silber	Kälte
Kupfer	Säure	Weiß	Kälte



DRACENTÖTER

Waffe (beliebige einfache Waffe oder Kriegswaffe), selten
Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Die Waffe bewirkt zusätzlich 3W6 Schaden nach Art der Waffe, wenn das Ziel ein Drache ist.

DREIZACK DER FISCHHERRSCHAFT

Waffe (Dreizack), ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)
Diese magische Waffe hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du sie trägst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um *Tier beherrschen* (Rettungswurf-SG 15) mit der Waffe auf ein Tier zu wirken, das über eine Schwimbewegungsrate verfügt.

DUNKELSCHERBENAMULETT

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich (erfordert Einstimmung durch einen Hexenmeister)
Dieses Amulett wurde aus einer Scherbe von widerstandsfähigem Material gefertigt, das aus einem außergewölklichen Reich stammt. Wenn du es trägst, erhältst du die folgenden Vorteile:

Unbekannter Zauber: Als magische Aktion kannst du versuchen, einen Zaubertrick zu wirken, den du nicht beherrschst. Der Zaubertrick muss sich auf der Zauberliste des Hexenmeisters befinden und den Zeitaufwand von einer Aktion haben. Führe einen SG-10-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) aus. Bei einem Erfolg wirkst du den Zauber. Misslingt der Wurf, so misslingt auch der Zauber, und die verwendete Aktion ist vergeudet. In jedem Fall kannst du diese Eigenschaft erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Zauberfokus: Du kannst das Amulett als Zauberfokus für deine Hexenmeisterzauber verwenden.

EDELSTEIN DER HELLIGKEIT

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Edelstein hat 50 Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eines von drei Befehlwörtern aussprechen, um einen der folgenden Effekte zu bewirken:

Erstes Befehlswort: Der Edelstein spendet in einem Radius von neun Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht. Dieser Effekt verbraucht keine Ladung. Er hält an, bis du eine Bonusaktion ausführst, um das Befehlswort erneut auszusprechen, oder bis du einen anderen Effekt des Edelsteins verwendest.

Zweites Befehlswort: Du verbrauchst eine Ladung, damit der Edelstein einen blendenden Lichtstrahl auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir schießt, die du sehen kannst. Die Kreatur muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang blind. Sie wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr.

Drittes Befehlswort: Du verbrauchst fünf Ladungen, damit der Edelstein in einem Kegel von neun Metern intensives Licht spendet. Jede Kreatur im Kegel führt einen Rettungswurf aus, als wäre sie Ziel des Lichtstrahls vom zweiten Befehlswort.

Wenn alle Ladungen verbraucht wurden, wird der Edelstein zu einem nichtmagischen Juwel im Wert von 50 GM.

EDELSTEIN DES SEHENS

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Edelstein hat drei Ladungen. Du kannst als magische Aktion eine Ladung verbrauchen. In den nächsten zehn Minuten hast du Wahrer Blick mit einer Reichweite von 36 Metern, wenn du durch den Edelstein blickst.

Der Edelstein erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

EISENBÄNDER
VON BILARRO.



EISERNE
FLASCHE.



EISENBÄNDER VON BILARRO

Wundersamer Gegenstand, selten

Diese rostige Eisenkugel hat einen Durchmesser von 7,5 Zentimetern und wiegt 0,5 Kilogramm. Du kannst eine magische Aktion ausführen, um die Kugel auf eine Kreatur von höchstens riesiger Größe im Abstand von bis zu 18 Metern von dir zu werfen, die du sehen kannst. Während die Kugel in der Luft ist, öffnet sie sich zu einem Gewirr aus Metallbändern.

Führe einen Fernkampfangriff aus, bei dem der Angriffsbonus deinem Geschicklichkeitsmodifikator plus deinem Übungsbonus entspricht. Bei einem Treffer ist das Ziel festgesetzt, bis du eine Bonusaktion ausführst, um ihre Freilassung zu befehlen. Dies oder ein fehlgeschlagener Angriff führt dazu, dass die Bänder sich wieder zu einer Kugel zusammenziehen.

Eine Kreatur, die die Eisenbänder berühren kann (auch die festgesetzte), kann eine Aktion und einen SG-20-Stärkewurf (Athletik) ausführen, um die Bänder zu sprengen. Bei einem Erfolg wird der Gegenstand zerstört, und die festgesetzte Kreatur wird befreit. Mislingt der Wurf, so scheitern automatisch alle weiteren Versuche der Kreatur in den nächsten 24 Stunden.

Wurden die Bänder verwendet, so können sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

EISERNE FLASCHE

Wundersamer Gegenstand, legendär

Wenn du diese eiserne Flasche mit Messingstopfen hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir zu zielen, die du sehen kannst. Ist die Flasche leer, und das Ziel stammt von einer anderen Existenzebene als deiner aktuellen, so muss es einen SG-17-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es wird in der Flasche gefangen. Wenn das Ziel bereits in der Flasche gefangen wurde, ist es bei dem Rettungswurf im Vorteil. Wenn die Kreatur in der Flasche gefangen ist, bleibt sie darin, bis sie wieder freigelassen wird. Die Flasche kann jeweils nur eine Kreatur gleichzeitig aufnehmen. Eine in der Flasche gefangene Kreatur muss weder atmen, essen oder trinken, noch altert sie.

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um den Stopfen der Flasche zu entfernen und die Kreatur freizulassen. Diese gehorcht eine Stunde lang deinen Befehlen, die sie auch dann versteht, wenn sie die Sprache nicht kennt, in der sie erteilt werden. Wenn du ihr keine Befehle gibst oder ihr einen Befehl erteilst, der sie wahrscheinlich töten würde, verteidigt sie sich, führt aber ansonsten keine Aktionen aus. Am Ende der Wirkungsdauer verhält sich die Kreatur so, wie es ihrer normalen Veranlagung und Gesinnung entspricht.

Der Zauber *Identifizieren* offenbart, dass die Flasche eine Kreatur enthält. Um welchen Kreaturentyp es sich handelt, ist nur durch Öffnen der Flasche zu erfahren. Eine gefundene Eiserne Flasche könnte bereits eine Kreatur nach Wahl des SL oder eine zufällig anhand der folgenden Tabelle (Wertekasten der Kreatur siehe *Monsterhandbuch*) ermittelte Kreatur enthalten.

1W100	Inhalt	1W100	Inhalt
1–50	Keine Kreatur	76–77	Marid
51	Arcanoloth	78	Marilith
52–53	Cambion	79–80	Mezzoloth
54–55	Dao	81–82	Nachtvettel
56	Deva	83–84	Nalfeshnee
57–58	Dschinni	85–86	Nycaloth
59–60	Erinnye	87	Planetary
61–62	Fomorianer	88–89	Roter Slaad
63	Githyanki-Ritter	90–91	Salamander
64	Githzerai-Zerth	92	Solar
65–66	Glabrezu	93	Sukkubus
67–69	Hezrou	94	Ultroloth
70–71	Ifrit	95–96	Unsichtbarer Pirscher
72	Inkubus	97–99	Vrock
73–75	Knochenteufel	100	Xorn

ELEMENTARER EDELSTEIN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Edelstein enthält eine Spur von Elementarenergie. Wenn du eine Verwenden-Aktion ausführst, um den Edelstein zu zerbrechen, wird ein Elementar beschworen (Wertekasten siehe *Monsterhandbuch*), und der Edelstein ist nicht mehr magisch. Der Elementar erscheint in einem freien Bereich so nahe wie möglich beim zerbrochenen Edelstein. Er versteht deine Sprachen, gehorcht deinen Befehlen und ist bei deinem Initiativewert unmittelbar nach dir am Zug. Der Elementar verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist, er stirbt oder du ihn als Bonusaktion verwirfst. Die Art des Edelsteins bestimmt den Elementar, wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Edelstein	Beschworener Elementar
Blauer Saphir	Luftelelementar
Gelber Diamant	Erdelementar
Roter Korund	Feuerelementar
Smaragd	Wasserelementar



ELFENRÜSTUNG

Rüstung (Kettenhemd oder Kettenpanzer), selten

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse. Außerdem bist du vertraut mit dieser Rüstung, auch wenn du keine Vertrautheit mit mittelschweren oder schweren Rüstungen hast.

ELIXIER DER GESUNDHEIT

Trank, selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, wirst du von allen magischen Krankheiten geheilt. Außerdem enden die folgenden Zustände bei dir: Blind, Gelähmt, Taub und Vergiftet.

In der klaren roten Flüssigkeit wirbeln kleine Lichtbläschen.

ENERGIEBOGEN

*Waffe (Kurz- oder Langbogen), sehr selten
(erfordert Einstimmung)*

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser magischen Waffe, die keine Bogensehne aufweist. Wann immer du den Arm zurückziehest, als würdest du den Bogen spannen, erscheint ein schussbereit angelegter Pfeil aus goldener Energie. Ein Pfeil dieser Waffe bewirkt bei einem Treffer Energiestatt Stichschaden. Wenn er sein Ziel getroffen oder verfehlt hat, verschwindet er. Ehe der Pfeil verschwindet, spendet er in einem Radius von sechs Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht.

Diese Waffe hat folgende zusätzliche Eigenschaften:

Energieleiter: Als magische Aktion kannst du mit dieser Waffe eine Serie von Energiepfeilen auf eine Wand im Abstand von bis zu 18 Metern von dir schießen. Die Pfeile werden zu leuchtenden Sprossen, die eine bis zu 18 Meter lange magische Leiter an der Wand bilden. Die Leiter bleibt eine Minute lang bestehen und verschwindet dann.



Pfeil des Festsetzens: Wann immer du mit dieser Waffe einen Fernkampfangriff gegen eine Kreatur ausführst, kannst du versuchen, das Ziel festzusetzen, statt ihm Schaden zuzufügen. Wenn der Pfeil trifft, muss das Ziel einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang festgesetzt. Als Aktion kann eine vom Pfeil festgesetzte Kreatur einen SG-20-Stärkewurf (Athletik) ausführen, um sich zu befreien. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr.

Pfeil des Transports: Als magische Aktion kannst du einen Energiepfeil von dieser Waffe auf ein Ziel im Abstand von bis zu 18 Metern von dir schießen, das du sehen kannst. Das Ziel kann entweder eine bereitwillige Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe oder ein Gegenstand sein, der nicht getragen oder gehalten wird, sofern er klein genug ist, um in einen Würfel von 1,5 Metern Kantenlänge zu passen. Der Pfeil teleportiert das Ziel in einen freien Bereich im Abstand von bis zu drei Metern von dir, den du sehen kannst.

ERSATZAUGE

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieses magische Auge ersetzt ein echtes Auge, das verloren oder entfernt wurde. Wenn das *Ersatzauge* sich in deiner Augenhöhle befindet, kannst du durch die kleine Kugel sehen, als wäre sie dein natürliches Auge. Du kannst das *Ersatzauge* als magische Aktion einsetzen oder entfernen. Es kann nicht gegen deinen Willen entfernt werden, solange du lebendig bist.

EWIGER LEIM

Wundersamer Gegenstand, legendär

Diese zähflüssige weiße Substanz kann zwei Gegenstände dauerhaft miteinander verkleben. Sie muss in einem Behälter aufbewahrt werden, der innen mit *Öl der Glätte* bestrichen wurde. Wenn ein Behälter mit Ewigem Leim gefunden wird, enthält er $(1W6+1) \times 30$ Milliliter Leim.

30 Milliliter Leim reichen aus, um ein Quadrat mit 0,3 Metern Kantenlänge zu bedecken. Es erfordert eine Verwenden-Aktion, 30 Milliliter *Ewigen Leim* anzuwenden. Der Leim bindet nach einer Minute ab. Danach kann die Klebeverbindung nur mit *Universellem Lösungsmittel*, mit *Öl der Körperlosigkeit* oder mit dem Zauber *Wunsch* gelöst werden.

FALTBOOT

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieser Gegenstand sieht zunächst aus wie eine 30 Zentimeter lange, 15 Zentimeter breite und 15 Zentimeter hohe Holzkiste. Die Kiste wiegt zwei Kilogramm und schwimmt auf Wasser. Sie kann geöffnet werden, um Gegenstände darin zu verstauen. Es gibt außerdem drei Befehlwörter, die auszusprechen jeweils eine magische Aktion erfordert:

Erstes Befehlswort: Die Kiste entfaltet sich zu einem Ruderboot.

Zweites Befehlswort: Die Kiste entfaltet sich zu einem Kielboot.

Drittes Befehlswort: Das *Faltboot* faltet sich wieder zu einer Kiste zusammen, sofern sich keine Kreaturen an Bord befinden. Alle Gegenstände im Boot, die nicht in die Kiste passen, bleiben außerhalb der Kiste zurück. Alle Gegenstände im Boot, die in die Kiste passen, verbleiben in der Kiste.

Wenn die Kiste zu einem Boot wird, wiegt sie so viel wie ein normales Boot dieser Größe, und alles, was in der Kiste verstaut wurde, liegt im Boot.

Im Spielerhandbuch findest du die Spielwerte für das Ruderboot und das Kielboot. Wenn die Trefferpunkte eines der Boote auf 0 sinken, wird das *Faltboot* zerstört.

FESSELSEIL

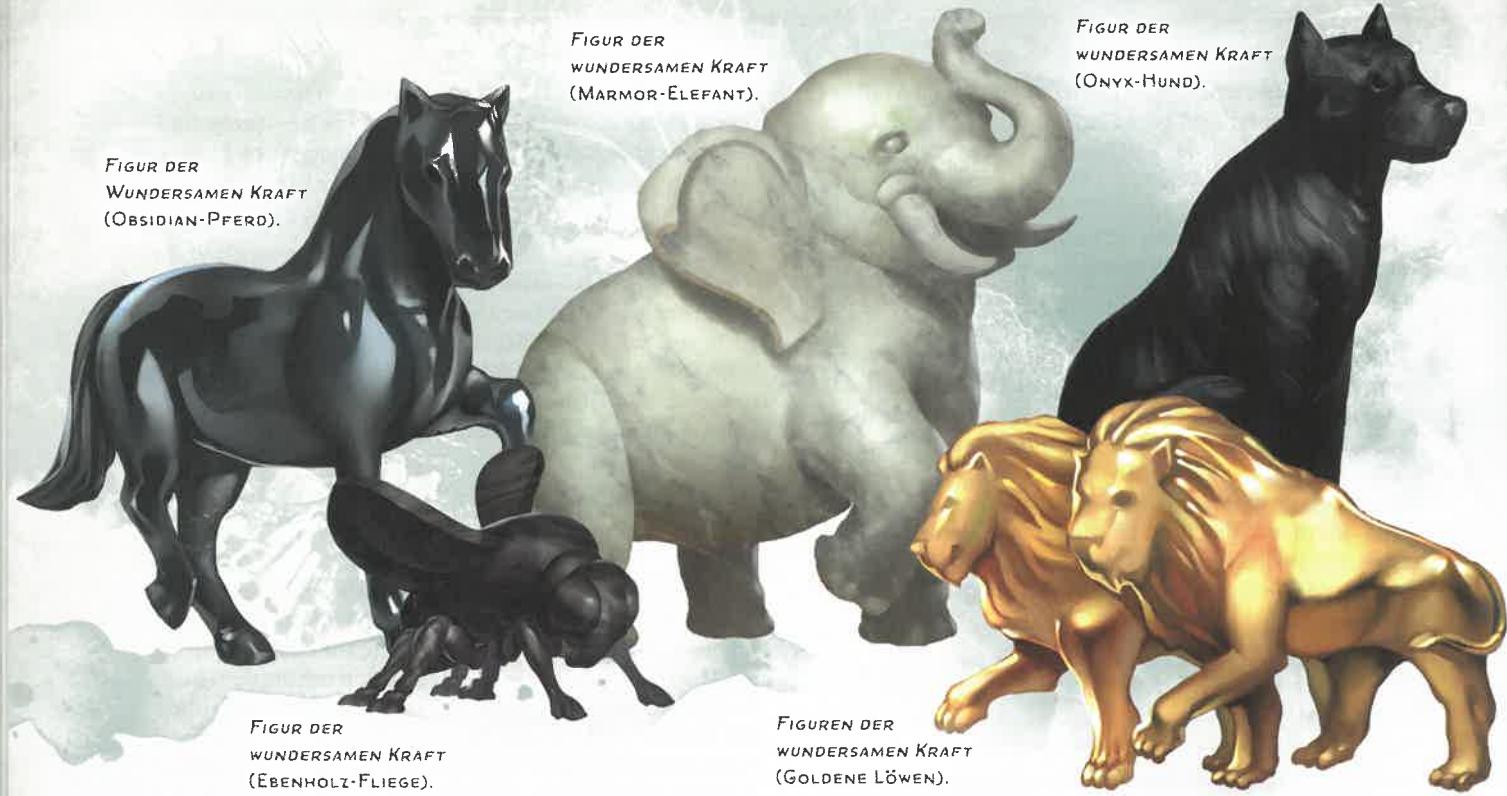
Wundersamer Gegenstand, selten

Dieses Seil ist neun Meter lang. Wenn du ein Ende des Seils hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um dem anderen Seilende zu befehlen, auf eine Kreatur im Abstand von bis zu sechs Metern von dir, die du sehen kannst, zuzuschießen und sie zu fesseln. Das Ziel muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder wird festgesetzt. Du kannst das Ziel freigeben, indem du dein Seilende loslässt (dann rollt das Seil sich im Bereich des Ziels auf) oder eine Bonusaktion verwendest, um den Befehl zu wiederholen (dann rollt das Seil sich in deiner Hand auf).

Ein vom Seil festgesetztes Ziel kann mit einer Aktion nach seiner Wahl entweder einen SG-15-Stärkewurf (Athletik) oder einen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) ausführen. Bei einem Erfolg ist das Ziel nicht mehr vom Seil festgesetzt. Falls du das Seil in diesem Moment noch immer hältst, kannst du eine Reaktion ausführen, um ihm zu befehlen, sich in deiner Hand aufzurollen. Andernfalls rollt es sich im Bereich des Ziels auf.

Das Seil besitzt eine RK von 20, 20 TP und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Es erhält alle fünf Minuten 1 Trefferpunkt zurück, sofern es mindestens 1 Trefferpunkt hat. Wenn die Trefferpunkte des Seils auf 0 sinken, ist das Seil zerstört.





FEUERSCHALE DER FEUERELEMENTAR-HERRSCHAFT

Wundersamer Gegenstand, selten

Wenn du dich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dieser Feuerschale befindest, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen **Feuerelementar** herbeizurufen. Der Elementar erscheint in einem freien Bereich so nahe wie möglich bei der Feuerschale. Er versteht deine Sprachen, gehorcht deinen Befehlen und ist bei deinem Initiativewert unmittelbar nach dir am Zug. Der Elementar verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist, er stirbt oder du ihn als Bonusaktion verwirfst. Wurde die Feuerschale verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Weise verwendet werden.

FIGUR DER WUNDERSAMEN KRAFT

Wundersamer Gegenstand, Seltenheit variiert

Eine Figur der wundersamen Kraft ist eine Statuette, die klein genug ist, um in eine Tasche zu passen. Wenn du eine magische Aktion ausführst, um die Figur auf einen Punkt auf dem Boden im Abstand von bis zu 18 Metern von dir zu werfen, wird die Figur zu einer lebendigen Kreatur, wie in der jeweiligen Beschreibung unten angegeben. Wenn der Bereich, an der die Kreatur erscheinen würde, von anderen Kreaturen oder Gegenständen besetzt ist oder nicht genügend Platz für die Kreatur bietet, wird die Figur nicht zu einer Kreatur.

Die Kreatur ist dir und deinen Verbündeten gegenüber freundlich gesinnt. Sie versteht deine Sprachen, gehorcht deinen Befehlen und ist bei deinem Initiativewert unmittelbar nach dir am Zug. Wenn du keine Befehle erteilst, verteidigt die Kreatur sich, führt aber keine anderen Aktionen aus.

FIGUR DER WUNDERSAMEN KRAFT (MARMOR-ELEFANT).

FIGUR DER WUNDERSAMEN KRAFT (OBSIDIAN-PFERD).

FIGUR DER WUNDERSAMEN KRAFT (EBENHOLZ-FLIEGE).

FIGUREN DER WUNDERSAMEN KRAFT (GOLDENE LÖWEN).

FIGUR DER WUNDERSAMEN KRAFT (ONYX-HUND).

Die Kreatur existiert für eine für jede Figur spezifische Wirkungsdauer. Am Ende der jeweiligen Dauer wird die Kreatur wieder zur Figur. Sie wird vorzeitig wieder zur Figur, wenn die Trefferpunkte der Kreaturenform auf 0 sinken oder du eine magische Aktion ausführst, während du die Kreatur berührst, damit sie wieder zur Figur wird. Wenn die Kreatur wieder zur Figur geworden ist, kann diese Eigenschaft erst nach der jeweils angegebenen Dauer erneut verwendet werden.

Bronze-Greif (selten): Dies ist die Bronzestatue eines wilden Greifs. Sie kann bis zu sechs Stunden lang zu einem Greif werden. Nachdem sie verwendet wurde, kann sie erst nach fünf Tagen erneut verwendet werden.

Ebenholz-Fliege (selten): Diese Statuette aus Ebenholz ist wie eine Stechfliege geschnitten. Sie kann bis zu zwölf Stunden lang zu einer **Riesenfliege** (siehe begleitender Wertekasten) werden und als Reittier dienen. Wenn sie verwendet wurde, kann sie erst nach zwei Tagen erneut verwendet werden.

Elfenbein-Ziegen (selten): Diese Ziegenstatuetten aus Elfenbein werden immer zu dritt erschaffen. Jede Ziege sieht einzigartig aus und hat spezielle Eigenschaften. Die Eigenschaften sind:

RIESENFLIEGE

Großes Tier, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

	MOD RW		MOD RW		MOD RW
STÄ 14	+2	+2	Ges 13	+1	+1
INT 2	-4	-4	WEI 10	+0	+0

KON 13	+1	+1
CHA 3	-4	-4

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10 Sprachen – HG 0 (EP 0, ÜB +2)



FIGUREN DER
WUNDERSAMEN KRAFT
(ELFENBEIN-ZIEGEN).

FEUERSCHALE DER
FEUERELEMENTAR-
HERRSCHAFT.

FIGUR DER
WUNDERSAMEN KRAFT
(SERPENTIN-EULE).



Ziege der Mühsal: Diese Figur kann bis zu drei Stunden lang zu einer **Riesenziege** werden. Wenn sie verwendet wurde, kann sie erst nach 30 Tagen erneut verwendet werden.

Ziege des Reisens: Diese Figur kann zu einer großen Ziege mit den Spielwerten eines **Reitpferds** werden. Sie hat 24 Ladungen, und für jede angebrochene Stunde in Ziegengestalt wird eine Ladung verbraucht. Solange die Figur Ladungen hat, kannst du sie beliebig oft verwenden. Sind ihre Ladungen verbraucht, so wird sie wieder zur Figur und kann erst nach sieben Tagen erneut verwendet werden. Sie erhält dann alle Ladungen zurück.

Ziege des Schreckens: Diese Figur kann bis zu drei Stunden lang zu einer **Riesenziege** werden. Die Ziege kann nicht angreifen, aber du kannst ihre Hörner abnehmen (ohne ihr zu schaden) und als Waffen verwenden. Ein Horn wird zu einer *Lanze +1*, das andere zu einem *Langschwert +2*. Es erfordert eine magische Aktion, ein Horn abzunehmen. Die Waffen verschwinden und werden wieder zu Hörnern, wenn die Ziege wieder zu einer Figur wird. Wenn du auf der Ziege reitest, muss jede feindlich gesinnte Kreatur, die ihren Zug innerhalb einer Ausströmung von neun Metern beginnt, die von der Ziege ausgeht, einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist verängstigt, bis eine Minute vergangen ist, du nicht mehr auf der Ziege reitest oder diese wieder zur Figur wird. Die verängstigte Kreatur wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr. Bei einem Erfolg ist die Kreatur in den nächsten 24 Stunden gegen diesen Effekt immun. Wenn die Figur verwendet wurde, kann sie erst nach 15 Tagen erneut verwendet werden.

Goldene Löwen (selten): Diese Goldstatuetten zweier Löwen werden immer als Paar erschaffen. Du kannst die Figuren einzeln oder gemeinsam verwenden. Jede kann für bis zu eine Stunde zu einem **Löwen** werden. Wenn ein Löwe verwendet wurde, kann er erst nach sieben Tagen erneut verwendet werden.

Marmor-Elefant (selten): Diese Marmorstatuette sieht wie ein trompetender Elefant aus. Sie kann bis zu 24 Stunden lang zu einem **Elefanten** werden. Wenn sie verwendet wurde, kann sie erst nach sieben Tagen erneut verwendet werden.

Obsidian-Pferd (sehr selten): Dieses polierte Obsidian-Pferd kann bis zu 24 Stunden lang zu einem **Nachtmahr** werden. Der Nachtmahr kämpft nur, um sich zu verteidigen. Nachdem sie verwendet wurde, kann sie erst nach fünf Tagen erneut verwendet werden.

Wann immer du die Figur verwendet, besteht ein Risiko von zehn Prozent, dass der Nachtmahr deine Befehle ignoriert – auch den Befehl, wieder zur Figur zu werden. Wenn du auf den Nachtmahr aufsitzt, während er deine Befehle ignoriert, werdet du und der Nachtmahr sofort an einen zufälligen Ort auf der Ebene Hades transportiert, wo der Nachtmahr sich wieder in eine Figur verwandelt.

Onyx-Hund (selten): Diese Onyx-Statuette kann bis zu sechs Stunden lang zu einer **Dogge** werden. Die Dogge hat einen Intelligenzwert von 8 und kann die Gemeinsprache sprechen. Sie hat außerdem Blindsight mit einer Reichweite von 18 Metern. Wenn sie verwendet wurde, kann sie erst nach sieben Tagen erneut verwendet werden.

Serpentin-Eule (selten): Diese Serpentin-Statuette einer Eule kann bis zu acht Stunden lang zu einer **Rieseneule** werden. Solange du dich auf derselben Existenzebene wie die Eule befindest, kann sie auf unbegrenzte Reichweite telepathisch mit dir kommunizieren. Wenn sie verwendet wurde, kann sie erst nach zwei Tagen erneut verwendet werden.

Silberrabe (ungewöhnlich): Diese silberne Statuette eines Raben kann bis zu zwölf Stunden lang zu einem **Raben** werden. Wenn sie verwendet wurde, kann sie erst nach zwei Tagen erneut verwendet werden. In ihrer Rabenform gewährt die Figur dir die Fähigkeit, *Tierbote* auf sie zu wirken.



FLAMMENZUNGE
(LANGSCHWERT).

FLIEGENDER
TEPPICH.

FLÖTE DES
RATTENFÄNGERS.

Es gibt vier Größen des *Fliegenden Teppichs*. Der SL wählt die Größe aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der folgenden Tabelle würfelt: Ein Teppich kann das Doppelte der in der Tabelle angegebenen Traglast befördern. Seine Flugbewegungsrate ist jedoch halbiert, wenn die angegebene Traglast überschritten wird.

1W100	Größe	Traglast	Flugbewegungsrate
1–20	0,9 m × 1,5 m	100 kg	24 m
21–55	1,2 m × 1,8 m	200 kg	18 m
56–80	1,5 m × 2,1 m	300 kg	12 m
81–100	1,8 m × 2,7 m	400 kg	9 m

FLÖTE DES RATTENFÄNGERS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn diese Flöte sind mit dir führst, sind gewöhnliche Ratten und Riesenratten dir gegenüber gleichgültig und greifen dich nicht an, sofern du sie nicht bedrobst oder ihnen Schaden zufügst.

Die Flöte hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die Flöte als magische Aktion spielst, kannst du mit einer Bonusaktion eine bis drei Ladungen verbrauchen und mit jeder davon einen **Rattenschwarm** herbeirufen, sofern sich im Abstand von bis zu 800 Metern von dir genügend Ratten befinden (dies wird vom SL bestimmt). Sind nicht genügend Ratten für einen Schwarm vorhanden, so ist die Ladung vergeudet. Herbeigerufene Schwärme bewegen sich so direkt wie möglich auf die Musik zu, stehen jedoch ansonsten nicht unter deiner Kontrolle.

Wann immer ein **Rattenschwarm**, der nicht unter der Kontrolle einer anderen Kreatur steht, sich dir auf bis zu neun Meter nähert, während du die Flöte spielst, führt der Schwarm einen SG-15-Weisheitsrettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf verhält der Schwarm sich normal und kann in den nächsten 24 Stunden nicht von der Musik der Flöte beeinflusst werden. Mislingt der Wurf, so wird der Schwarm von der Musik beeinflusst. Er ist dir und deinen Verbündeten gegenüber freundlich gesinnt, solange du in jeder Runde als magische Aktion

FLAMMENZUNGE

Waffe (beliebige Nahkampfwaffe), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese magische Waffe hältst, kannst du eine Bonusaktion ausführen und ein Befehlswort aussprechen, damit der Teil der Waffe, der Schaden bewirkt, von Flammen umhüllt wird. Diese Flammen spenden in einem Radius von zwölf Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren zwölf Metern dämmriges Licht. Wenn die Waffe in Flammen steht, bewirkt sie bei einem Treffer zusätzlich 2W6 Feuerschaden. Die Flammen lodern, bis du eine Bonusaktion ausführst, um den Befehl noch einmal auszusprechen, oder bis du die Waffe fallen lässt, wegsteckst oder verstautest.

FLIEGENDER TEPPICH

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Du kannst diesen Teppich schweben und fliegen lassen, indem du eine magische Aktion ausführst und das Befehlswort des Teppichs aussprichst. Er folgt deinen Anweisungen, solange du dich im Abstand von bis zu neun Metern von ihm befindest.

auf der Flöte spielst. Ein freundlich gesinnter Schwarm gehorcht deinen Befehlen. Wenn du einem freundlich gesinnten Schwarm keine Befehle erteilst, verteidigt er sich, führt aber ansonsten keine Aktionen aus. Wenn ein freundlich gesinnter Schwarm seinen Zug mehr als neun Meter entfernt von dir beginnt, endet deine Kontrolle über ihn. Er verhält sich dann normal und kann die nächsten 24 Stunden lang nicht von der Musik der Flöte beeinflusst werden.

FLÖTE DES UNHEIMLICHEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Flöte hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Du kannst eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um ihr eine unheimliche, fesselnde Melodie zu entlocken. Jede Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, wiederholt ihn am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr. Wenn der eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht, ist sie 24 Stunden lang gegen den Effekt der Flöte immun.

FLUGBESEN

*Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)*

Dieser hölzerne Besen funktioniert wie ein normaler Besen, bis du dich rittlings daraufsetzt und eine magische Aktion ausführst. Dann beginnt er zu schweben, und du kannst auf ihm durch die Lüfte fliegen. Die Flugbewegungsrate des Besens beträgt 15 Meter. Er kann bis zu 200 Kilogramm tragen. Allerdings sinkt seine Flugbewegungsrate auf neun Meter, wenn er mehr als 100 Kilogramm trägt. Der Besen hört auf zu schweben, wenn du landest oder nicht mehr auf ihm reitest.

Als magische Aktion kannst du den Besen ohne Passagier zu einem Ziel im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern von dir schicken. Dazu musst du einen Ort nennen, mit dem du vertraut bist. Der Besen kommt zu dir zurück, wenn du eine magische Aktion ausführst, ein Befehlswort aussprichst und der Besen sich weiterhin im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern von dir befindet.

FRASSBEUTEL

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieser Beutel sieht wie ein Nimmervoller Beutel aus, ist jedoch das Maul einer gigantischen extradimensionalen Kreatur. Das Maul kann geschlossen werden, indem der Beutel auf links gedreht wird.

Die zugehörige extradimensionale Kreatur spürt, was in den Beutel gelegt wird. Tierisches oder pflanzliches Material, das sich vollständig im Beutel befindet, wird verschlungen und ist für immer verloren. Wenn eine lebendige Kreatur teilweise in den Beutel gelangt (beispielsweise wenn jemand in den Beutel greift), wird sie mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit in den Beutel gezogen. Eine Kreatur

im Beutel kann eine Aktion ausführen, um zu entkommen zu versuchen. Dies gelingt ihr mit einem erfolgreichen SG-15-Stärkewurf (Athletik). Eine andere Kreatur kann eine Aktion ausführen, um in den Beutel zu greifen und zu versuchen, die Kreatur im Inneren herauszuziehen. Dies gelingt ihr mit einem erfolgreichen SG-20-Stärkewurf (Athletik), sofern sie nicht ebenfalls in den Beutel gezogen wird. Jede Kreatur, die ihren Zug im Inneren des Beutels beginnt, wird verschlungen und ihr Körper wird zerstört.

Im Beutel können unbelebte Gegenstände mit einem Volumen von bis zu 28 Litern aufbewahrt werden.

Allerdings verschluckt der Beutel einmal am Tag alle Gegenstände in seinem Inneren und spuckt sie auf einer anderen Existenzebene wieder aus. Der SL bestimmt die Uhrzeit und die Ebene.

Wird der Beutel durchbohrt oder zerrissen, so wird er zerstört, und alles, was sich darin befindet, wird an einen zufälligen Ort auf der Astralebene transportiert.



FROSTBRAND

Waffe (Glefe, Krummsäbel, Kurzschwert, Langschwert, Rapier oder Zweihandschwert), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du bei einem Angriffswurf mit dieser magischen Waffe triffst, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Kälteschaden. Außerdem bist du gegen Feuerschaden resistent, wenn du die Waffe hältst.

Bei eisigen Temperaturen spendet die Waffe im Radius von drei Metern helles Licht und im Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht.

Wenn du diese Waffe ziehest, kannst du alle nicht-magischen Flammen im Abstand von bis zu neun Metern von dir löschen. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst nach einer Stunde erneut verwendet werden.

GEFLÜGELTE STIEFEL

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Diese Stiefel haben vier Ladungen und erhalten täglich im Morgengrauen 1W4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die Stiefel trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um eine Stunde lang über eine Flugbewegungsrate von neun Metern zu verfügen. Fliegst du, wenn die Wirkungsdauer abläuft, so sinkst du um neun Meter pro Runde, bis du landest.

GEHSTOCK DES VETERANEN

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Als Bonusaktion kannst du diesen Gehstock in ein gewöhnliches Langschwert oder das Langschwert wieder in einen Gehstock verwandeln. In jedem Fall musst du den Gegenstand dabei in der Hand halten.

GESCHOSS +1, +2 ODER +3

Waffe (beliebiges Geschoss), ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3)

Du hast einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit diesem magischen Geschoss ausführst. Der Bonus hängt von der Seltenheit des Geschosses ab. Sobald es ein Ziel trifft, ist das Geschoss nicht mehr magisch.

Das Geschoss wird üblicherweise in Mengen von zehn oder zwanzig Stück gefunden oder verkauft. Zehn Stück dieses Geschosses entsprechen dem Wert eines Tranks derselben Seltenheit.

GEFLÜGELTE STIEFEL.



GESCHOSS DES TÖTENS

Waffe (beliebiges Geschoss), sehr selten

Dieses magische Geschoss soll Kreaturen eines bestimmten Typs töten, den der SL auswählt oder zufällig bestimmt, indem er anhand der Tabelle unten würfelt. Wenn eine Kreatur dieses Typs Schaden durch das Geschoss erleidet, führt sie einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so erleidet sie zusätzlich 6W10 Energieschaden, anderenfalls die Hälfte.

Wenn das Geschoss einer Kreatur diesen zusätzlichen Schaden zugefügt hat, wird es nichtmagisch.

1W100	Kreaturentyp	1W100	Kreaturentyp
1–10	Aberrationen	56–60	Monstrositäten
11–15	Celestische Wesen	61–65	Pflanzen
16–25	Drachen	66–70	Riesen
26–35	Elementare	71–75	Schlicke
36–45	Feenwesen	76–80	Tiere
46–50	Humanoide	81–90	Unholde
51–55	Konstrukte	91–100	Untote

FROSTBRAND
(KRUMMSÄBEL).



GESCHOSS DES TÖTENS
(PFEIL).

GLOCKE DES ÖFFNENS

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieses hohle Metallrohr ist etwa 30 Zentimeter lang und wiegt 0,5 Kilogramm. Als magische Aktion kannst du die Glocke läuten, um den Zauber *Klopfen* zu wirken. Das übliche Klopfgeräusch des Zaubers wird durch den klaren Ton der Glocke ersetzt, der bis zu 90 Meter weit zu hören ist.

Die Glocke kann zehn Mal verwendet werden. Nach dem zehnten Mal springt sie und wird unbrauchbar.

GLÜCKSKLINGE

Waffe (*Glefe, Krummsäbel, Kurzschwert, Langschwert, Rapier, Sichel oder Zweihandschwert*), legendär (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Wenn du diese Waffe mit dir führst, erhältst du einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe.

Glück: Wenn du diese Waffe mit dir führst, kannst du ihr Glück anrufen (keine Aktion erforderlich), um eine misslungene W20-Prüfung zu wiederholen, sofern du nicht kampfunfähig bist. Diesen zweiten Wurf musst du verwenden. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Wunsch: Die Waffe hat 1W3 Ladungen. Wenn du sie hältst, kannst du eine Ladung verbrauchen und den Zauber *Wunsch* mit ihr wirken. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden. Die Waffe verliert diese Eigenschaft, wenn sie keine Ladungen mehr hat.

GÜRTEL DER RIESENSTÄRKE

Wundersamer Gegenstand, Seltenheit variiert
(erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Gürtel trägst, ändert sich dein Stärkewert auf einen vom Gürtel bestimmten Wert. Der Wert hängt von der Riesenart ab (siehe Tabelle unten). Der Gegenstand hat keine Wirkung auf dich, wenn deine Stärke bereits mindestens dem Wert des Gürtels entspricht.

Gürtel	Stärke	Seltenheit
Gürtel der Riesenstärke (Hügel)	21	Selten
Gürtel der Riesenstärke (Frost oder Stein)	23	Sehr selten
Gürtel der Riesenstärke (Feuer)	25	Sehr selten
Gürtel der Riesenstärke (Wolken)	27	Legendär
Gürtel der Riesenstärke (Sturm)	29	Legendär



HALSKETTE DER ANPASSUNG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Halskette trägst, kannst du in jeder Umgebung normal atmen, und du bist bei Rettungswürfen zum Vermeiden oder Beenden des Zustands Vergiftet im Vorteil.

HALSKETTE DER FEUERBÄLLE

Wundersamer Gegenstand, selten

An dieser Kette hängen 1W6+3 Perlen. Du kannst eine magische Aktion ausführen, um eine Perle abzunehmen und bis zu 18 Meter weit zu werfen. Am Ende ihrer Flugbahn explodiert die Perle wie beim *Feuerball* des 3. Grades (Rettungswurf-SG 15).

Du kannst auch mehrere Perlen oder sogar die ganze Kette auf einmal werfen. In diesem Fall wird der Schaden des *Feuerballs* für jede Perle nach der ersten um 1W6 erhöht (auf höchstens 12W6).

HALSKETTE DER GEBETSPERLEN

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Druiden, Kleriker oder Paladin)

Diese Halskette hat 1W4+2 magische Perlen aus Aquamarin, schwarzen Perlen oder Topas. Außerdem befinden sich auch nichtmagische Perlen aus Bernstein, Blutstein, Citrin, Jade, Koralle, Perle oder Quarz an der Kette. Wenn eine magische Perle von der Halskette entfernt wird, verliert die Perle ihre Magie.

Es gibt sechs verschiedene magische Perlentypen.

Der SL wählt die Art jeder Perle an der Halskette aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der Tabelle unten würfelt. Eine Halskette kann mehr als eine Perle desselben Typs haben. Um eine der Perlen zu verwenden, musst du die Halskette tragen. Jede Perle enthält einen Zauber, den du als Bonusaktion mit ihr wirken kannst (mit deinem Zauberrettungswurf-SG, wenn ein Rettungswurf nötig ist). Wurde der Zauber einer magischen Perle gewirkt, so kann diese Perle erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

1W20 Perle

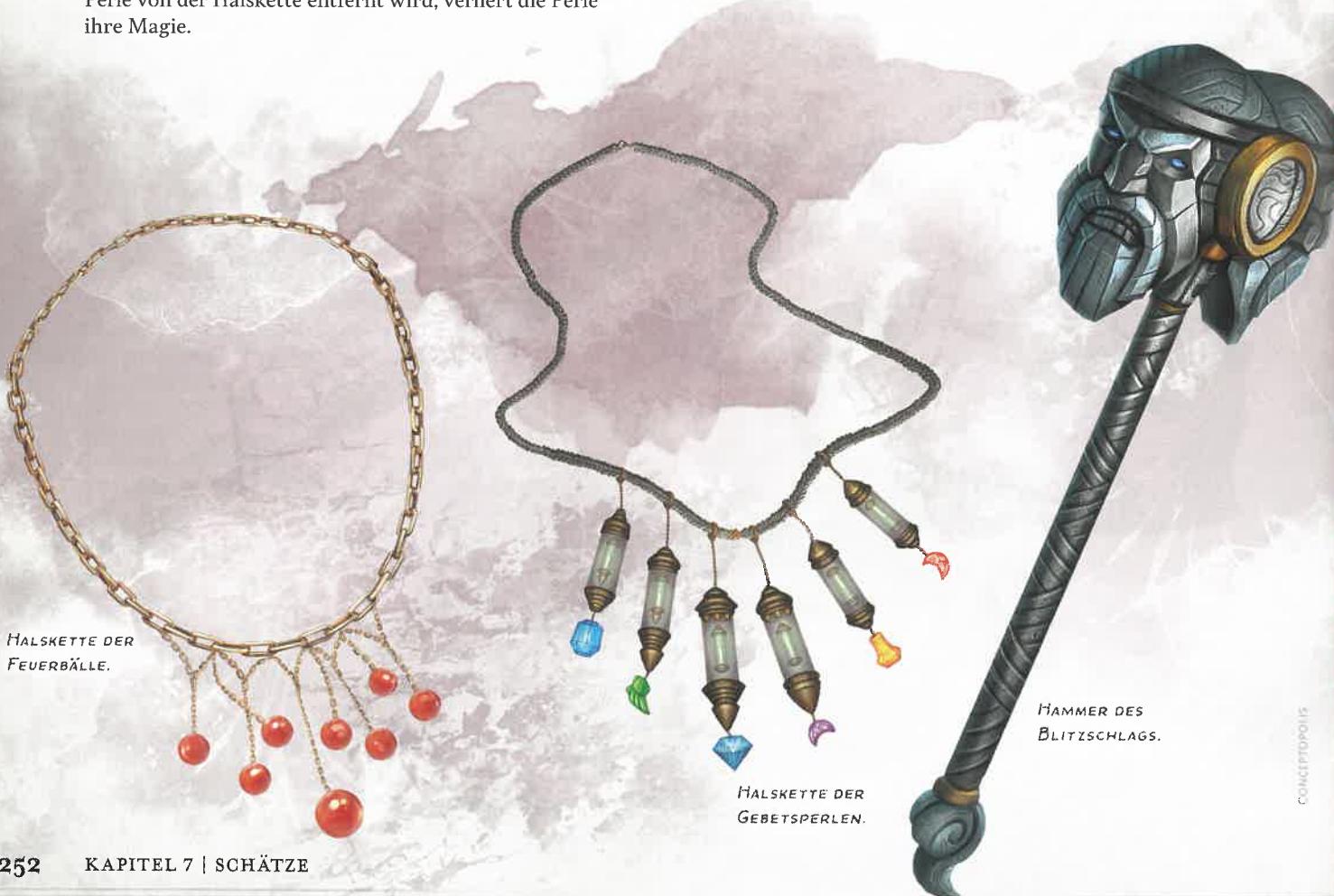
Zauber

1	Perle der Beschwörung	Hüter des Glaubens
2–5	Perle der Gunst	Vollständige Genesung
6–11	Perle des Heilens	Wunden heilen (Version des 2. Grades)
12–13	Perle des Niederstreckens	Strahlendes Niederstrecken
14–19	Perle des Segens	Segnen
20	Perle des Windwandelns	Windwandeln

HAMMER DES BLITZSCHLAGS

Waffe (Kriegshammer oder Zweihandhammer), legendär (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.



Die Waffe hat fünf Ladungen. Du kannst eine Ladung verbrauchen und einen Fernkampfangriff mit der Waffe ausführen. Dabei wirfst du sie, als wäre sie eine Wurfwaffe mit einer Grundreichweite von sechs Metern und einer Maximalreichweite von 18 Metern. Wenn der Angriff trifft, entfesselt die Waffe einen Donnerschlag, der bis zu 90 Meter weit zu hören ist. Das Ziel und alle Kreaturen im Abstand von bis zu neun Metern von ihm (außer dir) müssen einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Ende deines nächsten Zugs betäubt. Sofort nach dem Angriff fliegt die Waffe zurück in deine Hand. Die Waffe erhält täglich im Morgengrauen 1W4+1 verbrauchte Ladungen zurück.

Verderben der Riesen: Wenn du auf die Waffe eingestimmt bist und entweder einen *Gürtel der Riesenstärke* oder *Panzerhandschuhe der Ogerkraft* trägst (und auch auf diese Gegenstände eingestimmt bist), erhältst du die folgenden Vorteile:

Macht der Riesen: Der Stärkewert-Bonus durch den *Gürtel der Riesenstärke* oder die *Panzerhandschuhe der Ogerkraft* wird um 4 erhöht (auf höchstens 30).

Verderben der Riesen: Wenn du bei einem Angriffswurf mit dieser Waffe gegen einen Riesen eine 20 würfelst, muss der Riese einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er stirbt.

HANDBUCH DER GOLEMS

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieser Foliant enthält die notwendigen Informationen und Beschwörungsformeln, um einen Golem eines bestimmten Typs zu erschaffen. Der SL wählt die Schadensart aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der entsprechenden Tabelle würfelt. Um das Handbuch entziffern und verwenden zu können, musst du ein Zauberwirker sein und über mindestens zwei Zauberplätze des 5. Grades verfügen. Eine Kreatur, die das *Handbuch der Golems* nicht verwenden kann und es dennoch zu lesen versucht, erleidet 6W6 psychischen Schaden.

Um einen Golem zu erschaffen, benötigst du die in der Tabelle angegebene Zeit. Dabei arbeitest du ohne Unterbrechung genau nach der Anleitung im Handbuch und ruhest dich maximal acht Stunden pro Tag aus. Du musst außerdem die angegebenen Kosten für die Materialien bezahlen.

Sobald der Golem fertiggestellt ist, wird das Buch von mystischen Flammen verschlungen. Der Golem erwacht zum Leben, wenn die Asche des Handbuchs auf ihn gestreut wird. Den Wertekasten des Golems findest du im *Monsterhandbuch*. Der Golem steht unter deiner Kontrolle, versteht deine Befehle und gehorcht ihnen.

1W20	Golem	Zeit	Kosten
1	Eisengolem	120 Tage	100.000 GM
2–13	Fleischgolem	60 Tage	50.000 GM
14–18	Lehmgolem	30 Tage	65.000 GM
19–20	Steingolem	90 Tage	80.000 GM

HANDBUCH DER GOLEMS (FLEISCH).

HANDBUCH DER GOLEMS (LEHM).

HANDBUCH DER GOLEMS (EISEN).

HANDBUCH DER GOLEMS (STEIN).



HANDBUCH DER
KÖRPERLICHEN
GESUNDHEIT.

HANDBUCH DES
SCHNELLEN
HANDELNS.



HANDSCHUHE DES
GESCHOSSFANGENS.

HANDSCHUHE
DES DIEBSTAHLs.

HANDBUCH DER KÖRPERLICHEN ERTÜCHTIGUNG

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch aufgeladene Buch beschreibt Übungen zur körperlichen Ertüchtigung. Wenn innerhalb von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, wird dein Stärkewert um 2 erhöht (auf höchstens 30). Danach verliert das Handbuch seine Magie. Es erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

HANDBUCH DER KÖRPERLICHEN GESUNDHEIT

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch aufgeladene Buch enthält Gesundheits- und Ernährungstipps. Wenn innerhalb von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, wird dein Konstitutionswert um 2 erhöht (auf höchstens 30). Danach verliert das Handbuch seine Magie. Es erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

HANDBUCH DES SCHNELLEN HANDELNS

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch aufgeladene Buch enthält Koordinations- und Balanceübungen. Wenn du innerhalb von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, wird dein Geschicklichkeitswert um 2 erhöht (auf höchstens 30). Danach verliert das Handbuch seine Magie. Es erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

HANDSCHUHE DES DIEBSTAHLs

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Handschuhe sind beim Tragen nicht spürbar. Wenn du sie trägst, hast du einen Bonus von +5 auf Geschicklichkeitswürfe (Fingerfertigkeit).

HANDSCHUHE DES GESCHOSSFANGENS

*Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)*

Wenn du diese Handschuhe trägst und von einem Angriffswurf getroffen wirst, der mit einer Fernkampf- oder einer Wurfwaffe ausgeführt wurde, kannst du eine Reaktion ausführen und den Schaden um 1W10 plus deinen Geschicklichkeitsmodifikator verringern, sofern du eine freie Hand hast. Wenn du den Schaden auf 0 verringierst, fängst du das Geschoss oder die Waffe auf, sofern diese klein genug sind, um in deine Hand zu passen.

HANDSCHUHE DES SCHWIMMENS UND KLETTERNS

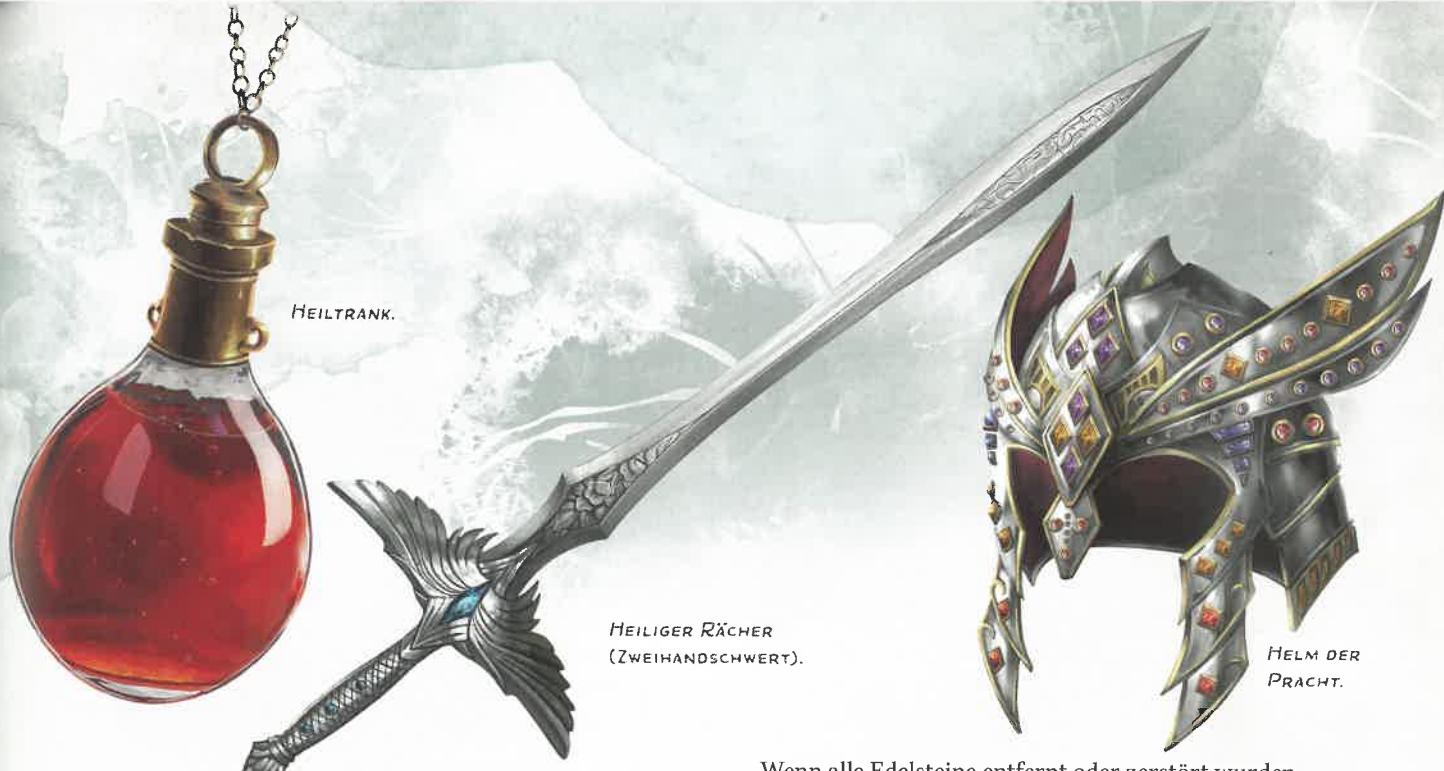
*Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)*

Wenn du diese Handschuhe trägst, hast du eine Kletterbewegungsrate und eine Schwimmbewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate sowie einen Bonus von +5 auf Stärkewürfe (Athletik), die du ausführst, um zu klettern oder zu schwimmen.

HEILIGER RÄCHER

*Waffe (beliebige einfache Waffe oder Kriegswaffe), legendär
(erfordert Einstimmung durch einen Paladin)*

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Trifft du einen Unhold oder Untoten damit, so erleidet diese Kreatur zusätzlich 2W10 gleißenden Schaden.



Wenn du die gezogene Waffe hältst, erzeugt sie eine Ausströmung von drei Metern, die von dir ausgeht. Du und alle verbündeten Kreaturen innerhalb der Ausströmung seid bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil. Wenn du mindestens 17 Stufen als Paladin hast, erhöht sich die Größe der Ausströmung auf neun Meter.

HEILTRÄNKE

Trank, Seltenheit variert

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du Trefferpunkte zurück. Die Anzahl der wiederhergestellten Trefferpunkte hängt von der Seltenheit des Tranks ab, wie in der nachstehenden Tabelle aufgeführt.

Unabhängig von ihrer Stärke bestehen Heiltränke aus roter Flüssigkeit, die schimmert, wenn sie bewegt wird.

Trank	Zurückerhaltene TP	Seltenheit
Heiltrank	2W4+2	Gewöhnlich
Trank der Mächtigen	4W4+4	Ungewöhnlich
Heilung		
Trank der Überlegenen	8W4+8	Selten
Heilung		
Trank der Höchsten	10W4+20	Sehr selten
Heilung		

HELM DER PRACHT

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Helm ist mit 1W10 Diamanten, 2W10 Rubinen, 3W10 Feueropalen und 4W10 Opalen besetzt. Wenn ein Edelstein herausgebrochen wird, zerfällt er zu Staub.

Wenn alle Edelsteine entfernt oder zerstört wurden, verliert der Helm seine Magie.

Wenn du den Helm trägst, erhältst du die folgenden Vorzüge:

Diamantlicht: Solange der Helm mindestens einen Diamanten hat, erzeugt er eine Ausströmung von neun Metern. Wenn sich in diesem Bereich mindestens ein Untoter befindet, herrscht dämmriges Licht in der Ausströmung. Untote, die ihren Zug in dem Bereich beginnen, erleiden 1W6 gleißenden Schaden.

Feueropal-Flammen: Solange der Helm mindestens einen Feueropal hat, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Waffe, die du hältst, in Flammen aufgehen lassen. Die Flammen spenden in einem Radius von drei Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht. Die Flammen sind für dich und deine Waffe harmlos. Wenn du bei einem Angriff mit der brennenden Waffe triffst, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Feuerschaden. Die Flammen bleiben bestehen, bis du eine Bonusaktion ausführst, um sie zu löschen, oder bis du die Waffe wegsteckst oder fallen lässt.

Feuerschaden erleiden: Würfle mit 1W20, wenn du den Helm trägst und Feuerschaden erleidest, nachdem dir ein Rettungswurf gegen einen Zauber misslungen ist. Wenn du eine 1 würfelst, gibt der Helm Lichtstrahlen von seinen verbleibenden Edelsteinen ab und wird dann zerstört. Jede Kreatur innerhalb einer Ausströmung von 18 Metern, die von dir ausgeht, muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie wird von einem Strahl getroffen. Dabei erleidet sie so viel gleißenden Schaden, wie Edelsteine am Helm verbleiben.

Rubin-Resistenz: Solange der Helm mindestens einen Rubin hat, bist du gegen Feuerschaden resistent.

Zauber: Du kannst einen der folgenden Zauber (Rettungswurf-SG 18) wirken und als Komponente einen Edelstein des Helms vom angegebenen Typ verwenden: *Feuerball* (Feueropal), *Feuerwand* (Rubin), *Regenbogenspiel* (Diamant) oder *Tageslicht* (Opal). Der Edelstein wird zerstört, wenn der Zauber gewirkt wird, und verschwindet vom Helm.



HELM DES
SPRACHENVERSTEHENS.

HELM DER
TELEPATHIE.



HELM DER
TELEPORTATION.

HELM DES SPRACHENVERSTEHENS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du diesen Helm trägst, kannst du den Zauber *Sprachen verstehen* damit wirken.

HELM DER TELEPATHIE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Helm trägst, verfügst du über Telepathie mit einer Reichweite von neun Metern, und du kannst die Zauber *Gedanken wahrnehmen* und *Einflüsterung* (Rettungswurf-SG 13) mit dem Helm wirken. Wurde einer der Zauber mit dem Helm gewirkt, so kann dieser Zauber erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut mit ihm gewirkt werden.

HELM DER TELEPORTATION

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Helm hat drei Ladungen. Wenn du ihn trägst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um den Zauber *Teleportieren* damit zu wirken. Der Helm erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

HENKERSSCHWERT

Waffe (Glefe, Krummsäbel, Langschwert oder Zweihandschwert), legendär (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Außerdem ignoriert die Waffe Resistenz gegen Hiebschaden.

Wenn du mit dieser Waffe eine Kreatur angreifst, die mindestens einen Kopf hat, und beim Angriffswurf eine 20 würfelt, schlägst du der Kreatur einen Kopf ab. Die Kreatur stirbt, wenn sie ohne den verlorenen Kopf

nicht leben kann. Kreaturen sind gegen diesen Effekt immun, wenn sie immun gegen Hiebschaden sind, wenn sie keinen Kopf haben oder brauchen oder wenn der SL entscheidet, dass sie zu groß sind, als dass ihr Kopf mit dieser Waffe abgeschlagen werden könnte. Solche Kreaturen erleiden stattdessen zusätzlich 30 Hiebschaden durch den Treffer. Eine Kreatur mit Legendärer Resistenz kann eine tägliche Anwendung dieses Merkmals verbrauchen, um den Kopfverlust zu vermeiden und stattdessen den zusätzlichen Schaden zu erleiden.

HEWARDS HANDLICHER KRÄUTERBEUTEL

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieser Kräuterbeutel wird am Gürtel getragen. Er erscheint leer und hat zehn Ladungen. Wenn du den Beutel hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, eine Ladung verbrauchen und ein nichtmagisches Gewürz wie Salz, Pfeffer, Safran oder Koriander nennen, um dem Beutel eine Prise davon zu entnehmen. Eine Prise reicht aus, um eine Mahlzeit zu würzen. Der Beutel erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück.

HEWARDS PRAKTISCHER RUCKSACK

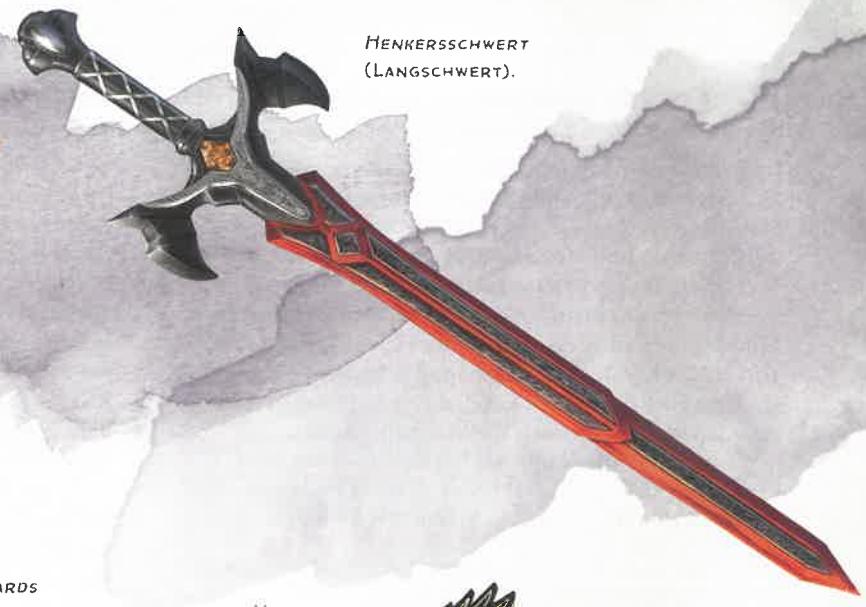
Wundersamer Gegenstand, selten

Dieser Rucksack hat eine mittlere Tasche und zwei Seitentaschen, die alle einen extradimensionalen Raum enthalten. Jede Seitentasche kann bis zu 100 Kilogramm Material mit einem Volumen von bis zu 700 Litern aufnehmen. Die mittlere Tasche kann bis zu 250 Kilogramm Material mit einem Volumen von bis zu 1.800 Litern aufnehmen. Der Rucksack wiegt unabhängig von seinem Inhalt immer 2,5 Kilogramm.

Es erfordert eine Verwenden-Aktion oder eine Bonusaktion (nach deiner Wahl), einen Gegenstand aus dem Rucksack zu holen. Wenn du in den Rucksack greifst, um einen bestimmten Gegenstand herauszuholen, liegt dieser auf magische Weise immer obenauf.



REWARDS
PRAKTISCHER
RUCKSACK.



HENKERSSCHWERT
(LANGSCHWERT).

Wird eine der Taschen überladen, durchbohrt oder zerrissen, so reißt der Rucksack und ist zerstört. Wenn der Rucksack zerstört wird, geht sein Inhalt für immer verloren. Nur Artefakte erscheinen an einem zufälligen Ort wieder. Wenn der Rucksack auf links gedreht wird, fällt sein gesamter Inhalt unbeschädigt heraus. Der Rucksack muss wieder auf rechts gedreht werden, damit er erneut verwendet werden kann.

Jede Tasche des Rucksacks enthält genug Atemluft für zehn Minuten (geteilt durch die Anzahl atmender Kreaturen darin).

Wenn der Rucksack in den extradimensionalen Raum eines Nimmervollen Beutels, eines Tragbaren Lochs oder eines ähnlichen Gegenstands gelangt, werden beide Gegenstände sofort zerstört, und ein Tor zur Astralebene öffnet sich. Das Tor erscheint dort, wo der eine Gegenstand in den anderen gelangt ist. Alle Kreaturen, die sich im Abstand von bis zu drei Metern vom Tor befinden und nicht über vollständige Deckung verfügen, werden hineingezogen und an einen zufälligen Ort auf der Astralebene transportiert. Dann schließt sich das Tor. Das Tor funktioniert nur in eine Richtung und kann nicht wieder geöffnet werden.

HEXENBRETT

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses verzierte Holzbrett trägt auf der einen Seite die Buchstaben des Gemeinsprachenalphabets, dazu die Worte „Ja“ und „Nein“ sowie Symbole für „Wohl“ und „Wehe“. Zum Brett gehört eine herzförmige hölzerne Planchette. Diese muss auf der beschrifteten Seite des Bretts aufliegen, damit dessen Magie funktioniert.

Das Brett hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen eine verbrauchte Ladung zurück. Wenn du die Planchette berührst, kannst du eine Minute damit verbringen, einen der Zauber in der Tabelle unten zu



wirken. In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken. Wenn du den Zauber wirkst, rufst du die Geister der Toten an, damit sie deine Fragen beantworten, indem sie mit der Planchette auf Buchstaben oder Worte auf dem Brett deuten.

Zauber	Ladungskosten
Vorahnung	1
Heiliges Gespräch	3

HORN DER SPRENGUNG

Wundersamer Gegenstand, selten

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um ins Horn zu stoßen. Daraufhin gibt dieses in einem Kegel von neun Metern einen Donnerknall von sich, der bis zu 180 Meter weit zu hören ist. Jede Kreatur im Kegel führt einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 5W8 Schallschaden und ist eine Minute lang taub. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden. Gegenstände aus Glas oder Kristall im Kegel, die nicht getragen oder gehalten werden, erleiden 10W8 Schallschaden.

Wann immer die Magie des Horns verwendet wird, besteht ein Risiko von 20 Prozent, dass das Horn explodiert. Die Explosion fügt dem Hornbläser 10W6 Energieschaden zu und zerstört das Horn.

HORN DES STUMMEN ALARMS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieses Horn hat vier Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W4 verbrauchte Ladungen zurück. Du kannst eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um ins Horn zu stoßen. Eine Kreatur deiner Wahl hört den Klang des Horns, sofern sie sich im Abstand von bis zu 180 Metern vom Horn befindet. Keine andere Kreatur hört das Horn.

HORN VON WALHALLA

Wundersamer Gegenstand, selten (Silber oder Messing), sehr selten (Bronze) oder legendär (Eisen)

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um ins Horn zu stoßen. Daraufhin erscheinen Geisterkrieger von der Ebene Ysgard in freien Bereichen im Abstand von bis zu 18 Metern von dir. Jeder Geist verwendet den Wertekasten des Berserkers und kehrt nach Ysgard zurück, wenn eine Stunde vergangen ist oder wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken. Die Geister sehen wie lebendige, atmende Krieger aus. Sie sind gegen die Zustände Bezaubert und Verängstigt immun. Wenn das Horn verwendet wurde, kann es erst nach sieben Tagen erneut verwendet werden.

Es sind vier Arten des Horns von Walhalla bekannt, die jeweils aus einem anderen Metall bestehen. Die Art des Horns bestimmt, wie viele Geister es beschwört und welche Voraussetzung zu seiner Verwendung erfüllt sein muss. Der SL wählt die Art des Horns aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der folgenden Tabelle würfelt.

Wenn du in das Horn stößt, ohne dass die Voraussetzung erfüllt ist, greifen die beschworenen Geister dich an. Wenn die Voraussetzung erfüllt ist, sind sie dir und deinen Verbündeten gegenüber freundlich gesinnt und gehorchen deinen Befehlen.

1W100	Hornart	Geister	Voraussetzung
1–40	Silber	2	–
41–75	Messing	3	Übung im Umgang mit allen einfachen Waffen
76–90	Bronze	4	Vertrautheit mit allen mittelschweren Rüstungen
91–100	Eisen	5	Übung im Umgang mit allen Kriegswaffen



HÖRROHR DES HÖRENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Wenn du dir dieses Hörrohr ans Ohr hältst, unterdrückt es die Effekte des Zustands Taub bei dir.

HUFEISEN DER GE SCHWINDIGKEIT

Wundersamer Gegenstand, selten

Diese Hufeisen sind in Vierersätzen zu finden. Als magische Aktion kannst du den Huf eines Pferds oder einer ähnlichen Kreatur mit einem der Hufeisen berühren, woraufhin dieses sich mit dem Huf verbindet. Das Entfernen eines Hufeisens erfordert ebenfalls eine magische Aktion.

Wenn alle vier Hufeisen an den Hufen derselben Kreatur befestigt sind, ist deren Bewegungsrate um neun Meter erhöht.

HUFEISEN DES ZEPHYRS

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Diese Hufeisen sind in Vierersätzen zu finden. Als magische Aktion kannst du den Huf eines Pferds oder einer ähnlichen Kreatur mit einem der Hufeisen berühren, woraufhin dieses sich mit dem Huf verbindet. Das Entfernen eines Hufeisens erfordert ebenfalls eine magische Aktion.

Wenn alle vier Hufeisen an den Hufen eines Pferds oder einer ähnlichen Kreatur befestigt sind, schwebt die Kreatur zehn Zentimeter über dem Boden und kann sich dabei normal bewegen. Dieser Effekt erlaubt der Kreatur, flüssige oder instabile Oberflächen wie Wasser oder Lava zu überqueren oder über ihnen zu stehen. Die Kreatur hinterlässt keine Spuren und ignoriert schwieriges Gelände. Außerdem kann sie bis zu zwölf Stunden täglich reisen, ohne Erschöpfungsstufen wegen längerem Reisen zu erhalten.

HUMPEN DER NÜCHTERNHEIT

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieser Humpen trägt auf einer Seite ein strenges Gesicht. Du kannst Bier, Wein oder jedes andere nichtmagische alkoholische Getränk aus ihm trinken, ohne berauscht zu werden. Auf magische Flüssigkeiten und schädliche Substanzen wie Gift hat der Humpen keinen Effekt.

HUT DER SCHÄDLINGE

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieser Hut hat drei Ladungen. Wenn du den Hut hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um eine Ladung verbrauchen und nach deiner Wahl eine **Fledermaus**, einen **Frosch** oder eine **Ratte** herbeizurufen. Die beschworene Kreatur erscheint auf magische Art im Hut und versucht, sich so schnell wie möglich von dir zu entfernen. Sie ist dir und anderen Kreaturen gegenüber gleichgültig gesinnt und steht nicht unter deiner Kontrolle. Die Kreatur verhält sich wie eine gewöhnliche Kreatur ihrer Art und verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist oder wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken. Der Hut erhält täglich im Morgengrauen alle verbrauchte Ladungen zurück.

HUT DER VERKLEIDUNG

*Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)*

Wenn du diesen Hut trägst, kannst du den Zauber **Selbstverkleidung** wirken. Der Zauber endet, wenn der Hut abgesetzt wird.

*HUT DER
VERKLEIDUNG.*

*HUT DER
SCHÄDLINGE.*

*HUT DER
ZAUBEREI.*

HUT DER VIELEN ZAUBER

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Magier)

Dieser spitze Hut hat die folgenden Eigenschaften:

Zauberfokus: Wenn du den Hut hältst, kannst du ihn als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden. Jeder Zauber, den du mit dem Hut wirkst, hat eine besondere Gestenkomponente: Du musst in den Hut greifen und den Zauber „herausziehen“.

Unbekannter Zauber: Wenn du den Hut hältst, kannst du versuchen, einen Zauber des mindestens 1. Grades zu wirken, den du nicht kennst. Der Zauber muss in der Zauberliste des Magiers enthalten sein. Er muss einen Grad aufweisen, den du wirken kannst, und er darf keine Materialkomponenten haben, die mehr als 1.000 GM kosten. Wenn du einen Zauber ausgewählt hast, musst du einen Zauberplatz verbrauchen, dessen Grad dem des Zaubers entspricht. Führe dann einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) aus (SG 10 plus Zaubergrad), um zu ermitteln, ob du den Zauber wirkst. Bei einem Erfolg wirkst du den Zauber mit dem normalen Zeitaufwand, und du kannst diese Eigenschaft erst erneut verwenden, wenn du eine kurze oder lange Rast beendet hast. Mislingt der Wurf, so mislingt auch der Zauber, und stattdessen tritt ein zufälliger Effekt auf, der durch Würfeln anhand der folgenden Tabelle ermittelt wird.

Jeder Zauber, den du mit dem Hut wirkst, verwendet deinen Zauberrettungswurf-SG und deinen Zauberangriffssbonus.

1W100 Effekt

- 1–50 Du wirkst einen zufälligen Zauber, der durch Würfeln mit 1W10 ermittelt wird. **1: Vergrößern/Verkleinern** (Vergrößern-Effekt), **2: Vergrößern/Verkleinern** (Verkleinern-Effekt), **3: Feenfeuer**, **4: Feuerball**, **5: Windstoß**, **6: Unsichtbarkeit** (auf dich gewirkt), **7: Blitz**, **8: Macht der Vorstellungskraft**, **9: Verwandlung**, **10: Stinkende Wolke**.
- 51–55 Du bist bis zum Ende deines nächsten Zugs betäubt und glaubst, dass soeben etwas Überwältigendes geschehen ist.
- 56–60 Ein harmloser Schmetterlingschwarm füllt einen Würfel mit drei Metern Kantenlänge im Abstand von bis zu neun Metern von dir. Der Schwarm löst sich nach einer Minute auf.
- 61–65 Du ziehst einen nichtmagischen Gegenstand aus dem Hut. Würfle mit 1W4, um den Gegenstand zu ermitteln. **1: Phiole mit Säure**, **2: Flasche mit Alchemistenfeuer**, **3: Brechstange**, **4: brennende Fackel**.
- 66–70 Du erleidest einen Anfall von „magischer Krankheit“ und bist eine Stunde lang vergiftet.
- 71–75 Du bist bis zum Ende deines nächsten Zugs versteinert.

1W100 Effekt

- 76–80 Du ziehst einen nichtmagischen Gegenstand aus dem Hut. Würfle mit 1W4, um den Gegenstand zu ermitteln. **1: Dolch**, **2: Seil mit Enterhaken an einem Ende**, **3: Tasche mit Krähenfüßen**, **4: Edelstein im Wert von 50 GM**.
- 81–85 Eine Kreatur erscheint in einem freien Bereich so nahe wie möglich bei dir. Sie steht nicht unter deiner Kontrolle und handelt, wie sie es normalerweise tun würde. Die Kreatur verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist oder wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken. Würfle mit 1W4, um die Kreatur zu ermitteln. **1: Kamel**, **2: Würgeschlange**, **3: Elefant**, **4: Maultier**.
- 86–90 Ein feindlich gesinnter **Fledermausschwarm** fliegt aus dem Hut, besetzt deinen Bereich und greift dich an.
- 91–95 Ein vertikales Zweiwegeportal mit drei Metern Durchmesser zu einer anderen Existenzebene öffnet sich in einem freien Bereich im Abstand von bis zu neun Metern von dir und bleibt bis zum Ende deines nächsten Zugs offen. Der SL bestimmt, wohin es führt.



PRESTO ERZEUGT MIT SEINEM HUT DER VIELEN ZAUBER EINEN BLITZ.

1W100 Effekt

- 96–100 Du ziebst einen magischen Gegenstand aus dem Hut. Würfle mit 1W6, um die Seltenheit des Gegenstands zu ermitteln. **1–3:** Gewöhnlich, **4–5:** Ungewöhnlich, **6:** Selten. Der SL wählt den Gegenstand aus, der nach einer Stunde verschwindet, sofern er bis dahin nicht verbraucht oder zerstört wurde.

HUT DER ZAUBEREI

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich (erfordert Einstimmung durch einen Magier)

Dieser kegelförmige Hut ist mit Monden und Sternen verziert. Wenn du ihn trägst, erhältst du die folgenden Vorteile:

Zauberfokus: Du kannst den Hut als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden.

Unbekannter Zauber: Als magische Aktion kannst du versuchen, einen Zaubertrick zu wirken, den du nicht beherrschst. Der Zaubertrick muss sich auf der Zauberliste des Magiers befinden und den Zeitaufwand von einer Aktion haben. Führe einen SG-10-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) aus. Bei einem Erfolg wirkst du den Zauber. Misssingt der Wurf, so misssingt auch der Zauber, und die verwendete Aktion ist vergeudet. In jedem Fall kannst du diese Eigenschaft erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

IFRIT-FLASCHE

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Wenn du eine magische Aktion ausführst, um den Stopfen dieser bemalten Messingflasche zu entfernen, entströmt ihr eine dichte Rauchwolke. Am Ende deines Zugs verschwindet der Rauch in einer harmlosen Stichflamme, und in einem freien Bereich im Abstand von bis zu neun Metern von dir erscheint ein Ifrit.

Wenn die Flasche erstmals geöffnet wird, würfelt der SL anhand der folgenden Tabelle, um zu ermitteln, was geschieht.

1W10 Effekt

- 1** Der Ifrit greift dich an. Nach fünf Kampfrunden verschwindet er, und die Flasche verliert ihre Magie.
- 2–9** Der Ifrit versteht deine Sprachen und gehorcht deinen Befehlen eine Stunde lang. Danach kehrt er in die Flasche zurück, die einen neuen Stopfen erhält. Der Stopfen kann 24 Stunden lang nicht entfernt werden. Wenn die Flasche die nächsten zwei Male geöffnet wird, tritt derselbe Effekt auf. Wenn die Flasche ein viertes Mal geöffnet wird, entflieht der Ifrit, und die Flasche verliert ihre Magie.

1W10 Effekt

- 10** Der Ifrit versteht deine Sprachen und kann einmal den Zauber *Wunsch* für dich wirken. Wenn er den Wunsch gewährt hat oder eine Stunde vergangen ist, verschwindet er, und die Flasche verliert ihre Magie.

IFRIT-RÜSTUNG

Rüstung (Kettenhemd oder Kettenpanzer), legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +3 auf deine Rüstungsklasse, bist gegen Feuerschaden immun und kannst Urtümlich verstehen und sprechen. Außerdem kannst du auf geschmolzenem Stein stehen und dich darauf bewegen, als wäre es fester Boden.



INSTRUMENT DER ILLUSIONEN

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Wenn du auf diesem Musikinstrument spielst, kannst du eine magische Aktion ausführen und harmlose illusionäre visuelle Effekte in einer Ausströmung von 1,5 Metern erzeugen, die vom Instrument ausgeht. Wenn du ein Barde bist, wird die Größe der Ausströmung auf 4,5 Meter erhöht. Zu den visuellen Effekten können leuchtende Musiknoten, Geistertänzer, Schmetterlinge und sanfter Schneefall gehören. Die magischen Effekte haben keine Substanz und machen keine Geräusche. Es ist offensichtlich, dass sie Illusionen sind. Sie enden, wenn du zu spielen aufhörst.

INSTRUMENT DES SCHREIBENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieses Musikinstrument hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen alle verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du darauf spielst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um eine magische Botschaft auf einen nichtmagischen Gegenstand oder eine nichtmagische Oberfläche innerhalb von neun Metern von dir zu schreiben, den beziehungsweise die du sehen kannst. Die Botschaft kann bis zu sechs Wörter enthalten und ist in einer Sprache verfasst,



die du beherrschst. Wenn du ein Barde bist, kannst du weitere sieben Wörter hinzufügen und die Botschaft schwach leuchten lassen, sodass sie in nichtmagischer Dunkelheit sichtbar ist. Die Botschaft wird entfernt, wenn der Zauber *Magie bannen* auf sie gewirkt wird. Andernfalls verblasst sie nach 24 Stunden.

IOUN-STEIN

*Wundersamer Gegenstand, Seltenheit variiert
(erfordert Einstimmung)*

Ioun-Steine sind etwa murmelgroß und tragen ihren Namen in Anlehnung an Ioun, Göttin des Wissens und der Prophezeiungen, die in einigen Welten verehrt wird. Es gibt viele Arten von *Ioun-Steinen* mit jeweils eigenen Kombinationen aus Form und Farbe.

Wenn du eine magische Aktion ausführst, um einen *Ioun-Stein* in die Luft zu werfen, umkreist der Stein deinen Kopf im Abstand von $1W3 \times 0,3$ Metern und gewährt dir seinen Vorzug. Es können bis zu drei *Ioun-Steine* gleichzeitig deinen Kopf umkreisen.

Jeder *Ioun-Stein*, der deinen Kopf umkreist, gilt als Gegenstand, den du trägst. Der kreisende Stein vermeidet Kontakt mit anderen Kreaturen und Gegenständen. Er kreist so, dass er Kollisionen sowie allen Versuchen anderer Kreaturen ausweicht, ihn anzugreifen oder zu fangen.

Du kannst als Verwenden-Aktion beliebig viele *Ioun-Steine*, die deinen Kopf umkreisen, ergreifen und verstauen. Wenn deine Einstimmung auf einen *Ioun-Stein* endet, während der Stein deinen Kopf umkreist, fällt er zu Boden, als hättest du ihn fallenlassen.

Die Art des Steins bestimmt seine Seltenheit und seine Effekte.

Absorption (sehr selten): Wenn dieser blasslilafarbene elliptische Stein deinen Kopf umkreist, kannst du eine Reaktion ausführen und einen Zauber des höchstens 4. Grades aufheben, der von einer Kreatur gewirkt wird, die du sehen kannst. Ein aufgehobener Zauber hat keinen Effekt, und alle Ressourcen, die zum Wirken verwendet wurden, sind vergeudet. Wenn der Stein insgesamt 20 Zaubergrade aufgehoben hat, brennt er aus, wird mattgrau und verliert seine Magie.

Agilität (sehr selten): Wenn diese tiefrote Kugel deinen Kopf umkreist, ist dein Geschicklichkeitswert um 2 erhöht (auf höchstens 20).

Erkenntnis (sehr selten): Wenn diese leuchtend blaue Kugel deinen Kopf umkreist, ist dein Weisheitswert um 2 erhöht (auf höchstens 20).

Ernährung (selten): Wenn dieser farblose spindelförmige Stein deinen Kopf umkreist, musst du weder essen noch trinken.

Führungs kraft (sehr selten): Wenn diese rosa und grün marmorierte Kugel deinen Kopf umkreist, ist dein Charismawert um 2 erhöht (auf höchstens 20).

Höhere Absorption (legendär): Wenn dieser lila und grün marmorierte elliptische Stein deinen Kopf umkreist, kannst du eine Reaktion ausführen und einen Zauber des höchstens 8. Grades aufheben, der von einer Kreatur gewirkt wird, die du sehen kannst. Ein aufgehobener Zauber hat keinen Effekt, und alle Ressourcen, die zum



Wirken verwendet wurden, sind vergeudet. Wenn der Stein insgesamt 20 Zaubergrade aufgehoben hat, brennt er aus, wird mattgrau und verliert seine Magie.

Meisterschaft (legendär): Wenn dieses blassgrüne Prisma deinen Kopf umkreist, ist dein Übungsbonus um 1 erhöht.

Regeneration (legendär): Am Ende jeder Stunde, die dieser perlweiße spindelförmige Stein deinen Kopf umkreist hat, erhältst du 15 Trefferpunkte zurück, sofern du mindestens 1 Trefferpunkt hast.

Reserve (selten): Dieses leuchtend violette Prisma speichert Zauber, die in es hineingewirkt werden, sodass du sie später verwenden kannst. Der Stein kann jeweils bis zu vier Zaubergrade aufnehmen. Wenn er gefunden wird, enthält er 1W4 Zaubergrade in Form von Zaubern nach Wahl des SL.

Jede Kreatur kann einen Zauber des 1. bis 4. Grades in den Stein wirken. Dazu muss sie den Stein berühren, während sie den Zauber wirkt. Der Zauber hat dann keinen Effekt, sondern wird im Stein gespeichert. Wenn der Stein den Zauber nicht aufnehmen kann, wird der Zauber wirkungslos verbraucht. Der beim Wirken verwendete Zaubergrad bestimmt, wie viel Platz der Zauber im Stein verbraucht.

Wenn dieser Stein deinen Kopf umkreist, kannst du einen beliebigen der darin gespeicherten Zauber wirken. Der Zauber verwendet den Zaubergrad, den Zauberrettungswurf-SG, den Zauberangriffsbonus und das Attribut zum Zauberwirken des ursprünglichen Zauberwirkers, wird aber in jeder anderen Form behandelt, als hättest du ihn gewirkt. Danach ist er nicht mehr im Stein gespeichert und gibt seinen Platz frei.

Schutz (selten): Wenn dieses altrosafarbene Prisma deinen Kopf umkreist, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse.

Standhaftigkeit (sehr selten): Wenn dieser rosafarbene rautenförmige Stein deinen Kopf umkreist, ist dein Konstitutionswert um 2 erhöht (auf höchstens 20).

Stärke (sehr selten): Wenn dieser hellblaue rautenförmige Stein deinen Kopf umkreist, ist dein Stärkewert um 2 erhöht (auf höchstens 20).

Verstand (sehr selten): Wenn diese scharlachrot und blau marmorierte Kugel deinen Kopf umkreist, ist dein Intelligenzwert um 2 erhöht (auf höchstens 20).

Wahrnehmung (selten): Wenn dieser dunkelblaue rhombenförmige Stein deinen Kopf umkreist, bist du bei Initiativwürfen und bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil.

KAMPFSTAB DES AKROBATEN

Waffe (Kampfstab), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Du hast einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser magischen Waffe.

Wenn du die Waffe hältst, kannst du sie entweder als Bonusaktion oder nach deinem Initiativwurf in einem Radius von bis zu drei Metern grünes Licht spenden lassen, oder du kannst das Licht als Bonusaktion löschen.

Du kannst außerdem eine Bonusaktion ausführen, um die Form der Waffe zu verändern: Du kannst sie zu einem 15 Zentimeter langen Zepter (zur einfachen Aufbewahrung), zu einer drei Meter langen Stange oder wieder zum Kampfstab werden lassen. Die Waffe kann nicht größer werden, als es der Platz um sie herum erlaubt.

In bestimmten Formen hat die Waffe folgende zusätzliche Eigenschaften:

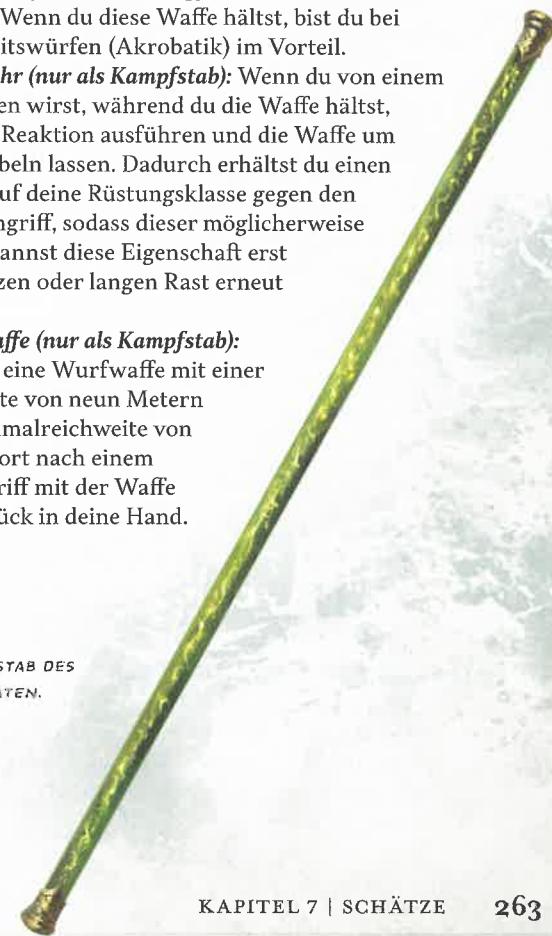
Akrobatische Hilfe (nur als Kampfstab und als Drei-Meter-Stange): Wenn du diese Waffe hältst, bist du bei Geschicklichkeitswürfen (Akrobatik) im Vorteil.

Angriffsabwehr (nur als Kampfstab): Wenn du von einem Angriff getroffen wirst, während du die Waffe hältst, kannst du eine Reaktion ausführen und die Waffe um dich herumwirbeln lassen. Dadurch erhältst du einen Bonus von +5 auf deine Rüstungsklasse gegen den auslösenden Angriff, sodass dieser möglicherweise misslingt. Du kannst diese Eigenschaft erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden.

Fernkampfwaffe (nur als Kampfstab):

Diese Waffe ist eine Wurfwaffe mit einer Grundreichweite von neun Metern und einer Maximalreichweite von 36 Metern. Sofort nach einem Fernkampfangriff mit der Waffe fliegt diese zurück in deine Hand.

KAMPFSTAB DES AKROBATEN.



KARAFFE DES ENDLOSEN WASSERS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn diese verkorkte Karaffe geschüttelt wird, schwappt es darin, als enthielte sie Wasser. Die Karaffe wiegt ein Kilogramm.

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um den Stopfen zu entfernen und eines von drei Befehlwörtern auszusprechen. Daraufhin fließt eine bestimmte Menge von Süß- oder Salzwasser (nach deiner Wahl) aus der Karaffe. Das Wasser hört zu Beginn deines nächsten Zugs auf zu fließen. Wähle eines der folgenden Befehlwörter aus:

Spritzer: Die Karaffe erzeugt vier Liter Wasser.

Springbrunnen: Die Karaffe erzeugt 20 Liter Wasser.

Geysir: Die Karaffe erzeugt 120 Liter Wasser, das in einer neun Meter langen und 30 Zentimeter breiten Linie herausschießt. Wenn du die Karaffe hältst, kannst du mit dem Geysir in eine bestimmte Richtung zielen (keine Aktion erforderlich). Eine Kreatur deiner Wahl in der Linie muss einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie erleidet 1W4 Wuchtschaden, wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend. Du kannst statt auf eine Kreatur auch auf einen Gegenstand zielen, der nicht getragen oder gehalten wird und der nicht mehr als 100 Kilogramm wiegt. Der Gegenstand wird vom Geysir umgestoßen.

KARTEN DER ILLUSIONEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Schatulle enthält einen Satz Karten. Ein vollständiger Satz besteht aus 34 Karten. Davon stellen 32 bestimmte Kreaturen dar, und zwei haben eine spiegelnde Oberfläche. Wenn die Karten als Teil eines Schatzes gefunden werden, fehlen in der Regel 1W20-1 Karten.

Die Magie des Kartensatzes funktioniert nur, wenn die Karten zufällig gezogen werden. Du kannst eine magische Aktion ausführen, um eine zufällige Karte aus dem Stapel zu ziehen und an einem Punkt im Abstand von bis zu neun Metern von dir zu Boden zu werfen. Über dieser Karte manifestiert sich die Illusion einer Kreatur, welche durch Würfeln anhand der Tabelle „Karten der Illusionen“ ermittelt wird. Die Illusion bleibt bestehen, bis sie gebannt wird. Sie sieht aus und verhält sich wie eine echte Kreatur dieses Typs, kann allerdings keinen Schaden bewirken. Befindest du dich im Abstand von bis zu 36 Metern von der Kreatur und kannst sie sehen, so kannst du eine magische Aktion ausführen, um sie an einen anderen Ort im Abstand von bis zu neun Metern von ihrer Karte zu bewegen.

Physische Interaktionen mit der Kreatur enttarnen sie als illusionär, da Gegenstände sie durchdringen. Eine Kreatur kann eine Studieren-Aktion ausführen, um die illusionäre Kreatur visuell zu inspizieren. Sie erkennt sie als Illusion, wenn sie einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht. Die Illusion bleibt bestehen, bis sie gebannt (mit dem Zauber *Magie banner* oder einem ähnlichen Effekt) oder ihre Karte bewegt wird. Mit der Illusion verschwindet auch das Bild auf der entsprechenden Karte, und diese kann nicht erneut verwendet werden.



KARAFFE DES
ENDLOSEN WASSERS.

KARTEN DER ILLUSIONEN

1W100 Illusion*

- | | |
|--------|-----------------------------|
| 1–3 | Assassine |
| 4–6 | Ausgewachsener roter Drache |
| 7–9 | Banditenhauptmann |
| 10–12 | Berserker |
| 13–15 | Betrachter |
| 16–18 | Druide |
| 19–21 | Eisengolem |
| 22–24 | Erinnye |
| 25–27 | Erzmagier |
| 28–30 | Ettin |
| 31–33 | Feuerriese |
| 34–36 | Frostriese |
| 37–39 | Gnollkrieger |
| 40–42 | Goblinkrieger |
| 43–45 | Grottenschratkrieger |
| 46–48 | Hobgoblin-Krieger |
| 49–51 | Hügelriese |
| 52–54 | Inkubus |
| 55–57 | Koboldkrieger |
| 58–60 | Lich |
| 61–63 | Medusa |
| 64–66 | Nachtvettel |
| 67–69 | Oger |
| 70–72 | Oni |
| 73–75 | Priester |
| 76–78 | Ritter |
| 79–81 | Sukkubus |
| 82–84 | Troll |
| 85–87 | Veteranenkrieger |
| 88–90 | Wächternaga |
| 91–93 | Wolkenriese |
| 94–96 | Wyvern |
| 97–100 | Der Kartenzieher |

*Wertekästen für diese Kreaturen (außer dem Kartenzieher) findest du im *Monsterhandbuch*.

KARTEN DES SCHICKSALS

Wundersamer Gegenstand, legendär

Dieser Satz Karten ist meist in einer Schatulle oder einem Beutel zu finden. Die Karten sind aus Elfenbein oder Pergament gefertigt. Die meisten (75 Prozent) dieser Kartensätze haben 13 Karten, und einige haben 22. Verwende die entsprechende Spalte der Tabelle „Karten des Schicksals“, wenn du die gezogenen Karten zufällig bestimmst.

Zunächst musst du ansagen, wie viele Karten du ziehen möchtest. Dann ziehest du diese Anzahl zufällig. Karten, die über die angesagte Anzahl hinaus gezogen werden, haben keinen Effekt. Andernfalls wirkt die Magie einer Karte, sobald diese gezogen wurde. Zwischen dem Ziehen jeder Karte darf nicht mehr als eine Stunde vergehen. Wenn du weniger als die angesagte Anzahl von Karten ziehest, fliegen die übrigen Karten von selbst aus dem Stapel und entfalten ihre Effekte gleichzeitig.

Sobald eine Karte gezogen wurde, verschwindet sie. Sofern es sich nicht um den Narren oder den Hofnarren handelt, erscheint die Karte wieder im Ziehstapel, sodass dieselbe Karte zweimal gezogen werden kann. (Wenn sich der Narr oder der Hofnarr nicht mehr im Stapel befinden, jedoch als Würfelergebnis auftauchen, würfle erneut anhand der Tabelle.)

KARTEN DES SCHICKSALS

1W100 1W100

(Stapel mit 13 Karten) (Stapel mit 22 Karten)

Karte

–	1–5	Balance
–	6–10	Edelstein
1–8	11–14	Euryale
9–16	15–18	Flammen
17–24	19–23	Hofnarr
–	24–28	Komet
–	29–32	Krallen
25–28	33–36	Leere
29–36	37–41	Mond
–	42–45	Narr
–	46–49	Rätsel
37–44	50–54	Ritter
45–52	55–58	Ruin
–	59–63	Schicksale
53–60	64–68	Schlüssel
61–68	69–72	Schurke
69–76	73–77	Sonne
77–84	78–82	Stern
85–92	83–87	Thron
93–100	88–91	Totenschädel
–	92–95	Turm
–	96–100	Weiser



EINIGE KARTEN
DES SCHICKSALS.

Die Effekte der Karten sind nachfolgend beschrieben.

Balance: Du kannst einen deiner Attributwerte um 2 erhöhen (auf höchstens 22), sofern du einen anderen Attributwert um 2 verringst. Du kannst keinen Attributwert verringern, der höchstens 5 beträgt. Alternativ kannst du beschließen, deine Attributwerte nicht zu verändern. In diesem Fall hat die Karte keinen Effekt.

Edelstein: Zu deinen Füßen erscheinen 25 Schmuckstücke im Wert von jeweils 2.000 GM oder 50 Edelsteine im Wert von jeweils 1.000 GM.

Euryale: Das medusenähnliche Antlitz auf dieser Karte verflucht dich. Du erhältst einen Malus von -2 auf Rettungswürfe, solange du auf diese Weise verflucht bist. Nur ein Gott oder die Magie der Karte „Schicksale“ kann diesen Fluch aufheben.

Flammen: Ein mächtiger Teufel wird dein Feind. Der Teufel trachtet nach deinem Untergang und martert dich. Er genießt dein Leiden, bevor er schließlich versucht, dich zu töten. Diese Feindschaft dauert an, bis du stirbst oder der Teufel tot ist.

Hofnarr: Du bist in den nächsten 72 Stunden bei W20-Prüfungen im Vorteil, oder du kannst zwei Karten mehr als die von dir angesagte Anzahl ziehen.

Komet: Wenn du das nächste Mal gegen mindestens eine feindlich gesinnte Kreatur kämpfst, kannst du eine davon als deinen Feind auswählen, wenn du die Initiative auswürfelst. Verringerst du in diesem Kampf die Trefferpunkte deines Feindes auf 0, so bist du ein Jahr lang bei Todesrettungswürfen im Vorteil. Wenn jemand anders die Trefferpunkte deines Feindes auf 0 verringert oder du keinen Feind auswählst, hat diese Karte keinen Effekt.

Krallen: Jeder magische Gegenstand, den du trägst oder mitführst, zerfällt. Artefakte in deinem Besitz verschwinden stattdessen.

Leere: Deine Seele wird dem Körper entrissen und an einem Ort nach Wahl des SL in einen Gegenstand gesperrt. Mindestens ein mächtiges Wesen bewacht den Ort. Solange deine Seele auf diese Art gefangen ist, verharrt dein Körper reglos, altert nicht und braucht weder Wasser noch Nahrung noch Luft. Der Zauber Wunsch kann deine Seele zwar nicht in deinen Körper zurückbringen, doch er kann enthüllen, an welchem Ort

EINE FRAGE DER FEINDSCHAFT

Zwei der Karten des Schicksals können einem Charakter die Feindschaft einer anderen Kreatur einhandeln.

Bei der Karte „Flammen“ ist die Feindschaft offenkundig. Der Charakter sollte die Bosheit des Teufels bei mehreren Gelegenheiten zu spüren kriegen. Es sollte keine Kleinigkeit sein, den Unhold aufzuspüren, und der Abenteurer sollte einige Zusammenstöße mit den Verbündeten und Anhängern des Teufels haben, ehe er den Teufel selbst stellen kann.

Bei der Karte „Schurke“ ist die Feindschaft verdeckt und sollte von jemandem ausgehen, der für einen Freund oder Verbündeten gehalten wird. Als Spielleiter solltest du auf einen dramatisch passenden Moment warten, um diese Feindschaft zu enthüllen, und den Abenteurer bis dahin raten lassen, wer wohl der Verräter ist.

sich der Gegenstand mit deiner Seele befindet. Du ziehest keine weiteren Karten.

Mond: Du erhältst die Fähigkeit, 1W3-mal den Zauber Wunsch zu wirken.

Narr: Du bist in den nächsten 72 Stunden bei W20-Prüfungen im Nachteil. Ziehe eine weitere Karte (die aktuelle zählt nicht als einer deiner angesagten Züge).

Rätsel: Dein Intelligenz- oder dein Weisheitswert wird dauerhaft um 1W4+1 verringert (Minimum: 1). Du kannst eine Karte mehr als die von dir angesagte Anzahl ziehen.

Ritter: Ein Ritter erscheint auf magische Art in einem freien Bereich deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir und tritt in deine Dienste. Der Ritter hat dieselbe Gesinnung wie du und dient dir treu bis zum Tod, da er euch vom Schicksal verbunden glaubt. Arbeitet mit deinem SL einen Namen und eine Hintergrundgeschichte für diesen NSC aus. Der SL kann nach Wunsch einen anderen Wertekasten verwenden, um den Ritter darzustellen.

Ruin: Du verlierst außer magischen Gegenständen alles, was du bei dir trägst oder besitzt. Bewegliches Eigentum verschwindet. Geschäfte, Gebäude und Grundstücke in deinem Besitz gehen auf eine Weise verloren, welche die Realität am wenigsten verändert. Wenn du eine Bastion (siehe Kapitel 8) hast, wird sie durch eine Katastrophe außerhalb deiner Kontrolle zerstört. Eigentumsnachweise für etwas, was du durch diese Karte verlierst, verschwinden ebenfalls.

Schicksale: Die Realität gerät aus den Fugen und wird neu zusammengesetzt. Du kannst ein Ereignis vermeiden oder löschen, als wäre es niemals passiert. Du kannst die Magie der Karte sofort nach dem Ziehen nutzen oder zu jedem anderen Zeitpunkt, ehe du stirbst.

Schlüssel: Eine seltene oder seltenere magische Waffe erscheint in deinen Händen. Du hast Übung im Umgang mit ihr. Der SL wählt die Waffe aus.

Schurke: Ein NSC nach Wahl des SL wird dir gegenüber feindlich gesinnt. Du weißt nicht, wer dieser NSC ist, bis er oder jemand anders dies enthüllt. Diese feindliche Einstellung des NSC kann nur durch den Zauber Wunsch oder durch göttliche Intervention beendet werden.

Sonne: Ein magischer Gegenstand (nach Wahl des SL) erscheint bei dir. Außerdem erhältst du täglich im Morgengrauen zehn temporäre Trefferpunkte, bis du stirbst.

Stern: Erhöhe einen deiner Attributwerte um 2 (auf höchstens 24).

Thron: Du erhältst Übung und Expertise in Geschichte, Motiv erkennen, Einschüchtern oder Überzeugen (nach deiner Wahl). Außerdem erhältst du die Besitzrechte an einem kleinen Bergfried irgendwo auf der Welt. Allerdings beherbergt dieser aktuell mindestens ein Monster, das besiegt oder vertrieben werden muss, damit du den Bergfried beanspruchen kannst.

Totenschädel: Ein Avatar des Todes (siehe begleitender Wertekasten) erscheint in einem freien Bereich so nahe wie möglich bei dir. Er erscheint als geisterhaftes Skelett in zerrissener schwarzer Robe, das eine Sense schwingt und seine Angriffe nur auf dich richtet. Der Avatar verschwindet, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken oder du stirbst. Wenn einer deiner Verbündeten dem Avatar Schaden zufügt, beschwört dieser Verbündete

einen weiteren **Avatar des Todes**. Der neue Avatar erscheint in einem freien Bereich so nahe wie möglich beim Verbündeten und richtet seine Angriffe nur auf den Verbündeten. Du und deine Verbündeten könnt infolge der Kartenziehung nur jeweils einen Avatar herbeirufen. Eine Kreatur, die von einem Avatar getötet wird, kann nicht wiederbelebt werden.

Turm: Du verschwindest und wirst in einem scheintoten Zustand in einer extradimensionalen Sphäre eingekerkert. Was du trägst und mit dir führst, verschwindet mit dir. Nur Artefakte bleiben in dem Bereich zurück, den du verlässt. Du bist gefangen, bis du gefunden und aus der Sphäre befreit wirst. Erkenntnismagie kann dich nicht aufspüren. Der Zauber *Wunsch* kann allerdings enthüllen, wo du eingekerkert bist. Du ziehest keine weiteren Karten.

Weiser: Du kannst zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb eines Jahres nach dem Ziehen dieser Karte meditieren und dabei eine Frage stellen. Eine innere Stimme gibt dir eine wahrheitsgemäße Antwort auf diese Frage.

AVATAR DES TODES

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

RK 20	Initiative +3 (13)
TP Hälften des TP-Maximums des Beschwörers	
Bewegungsrate 18 m, Fliegen 18 m (Schweben)	
MOD RW	MOD RW
STÄ 16 +3 +3	GES 16 +3 +3
INT 16 +3 +3	WEI 16 +3 +3
CHA 16 +3 +3	

Immunitäten Gift, Nekrotisch; Bewusstlos, Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert
Sinne Wahrer Blick 18 m, Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Alle Sprachen, die sein Beschwörer kennt
HG – (EP 0; ÜB wie der seines Beschwörers)

MERKMALE

Körperlose Bewegung: Der Avatar kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er den Zug in einem Gegenstand beendet.

ACTIONEN

Mehrfachangriff: Der Avatar führt eine Anzahl von Sense-schwingen-Angriffen in Höhe der Hälfte des Übungsbonus (aufgerundet) des Beschwörers aus.

Sense schwingen: *Nahkampfangriffswurf:* Automatischer Treffer, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 7 (1W8+3) Hiebschaden plus 4 (1W8) nekrotischer Schaden.

KEOGHTOMS SALBE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses Glasgefäß hat einen Durchmesser von 7,5 Zentimetern und enthält 1W4+1 Dosen einer zähen Salbe, die leicht nach Aloe riecht. Das Glas wiegt mit der Salbe 250 Gramm.

Du kannst als Verwenden-Aktion dir selbst oder einer Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir eine Dosis der Salbe verabreichen. Die Kreatur, die sie zu sich nimmt, erhält 2W8+2 Trefferpunkte zurück und ist nicht länger vergiftet.

KERZE DER ANRUFUNG

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Die Magie dieser Kerze wird aktiviert, indem die Kerze angezündet wird. Dies erfordert eine magische Aktion. Wenn die Kerze vier Stunden lang gebrannt hat, ist sie zerstört. Du kannst sie vorher ausblasen, um sie später wieder zu verwenden. Ziehe die Brenndauer in Minutenstrichen von der Gesamtbrenndauer ab.

Wenn die Kerze brennt, spendet sie in einem Radius von neun Metern dämmriges Licht. Wenn du dich in diesem Licht befindest, bist du bei W20-Prüfungen im Vorteil. Außerdem können Kleriker und Druiden, die sich in diesem Licht befinden, vorbereitete Zauber des 1. Grades wirken, ohne Zauberplätze zu verbrauchen.

Alternativ kannst du den Zauber *Tor* wirken, wenn du die Kerze zum ersten Mal anzündest. Dabei wird die Kerze zerstört. Das vom Zauber erzeugte Portal führt zu einer Äußeren Ebene, die der SL auswählt oder durch Würfeln anhand der folgenden Tabelle bestimmt.

1W100	Äußere Ebene	1W100	Äußere Ebene
1–5	Abyss	55–62	Elysium
6–10	Acheron	63–67	Gehenna
11–17	Arborea	68–72	Hades
18–25	Arcadia	73–77	Limbus
26–33	Berg Celestia	78–85	Mechanus
34–41	Bestienlande	86–90	Neun Höllen
42–49	Bytopia	91–95	Pandämonium
50–54	Carceri	96–100	Ysgard



KEOGHTOMS
SALBE.

KERZE DER
ANRUFUNG.

KERZE DER TIEFE

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Die Flamme dieser Kerze erlischt nicht, wenn sie in Wasser getaucht wird. Sie spendet Licht und Wärme wie eine gewöhnliche Kerze.

KESSEL DER WIEDERGEBURT

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Druiden oder Hexenmeister)

Dieses winzige Gefäß aus Gusseisen trägt Heldenzenen als Reliefs.

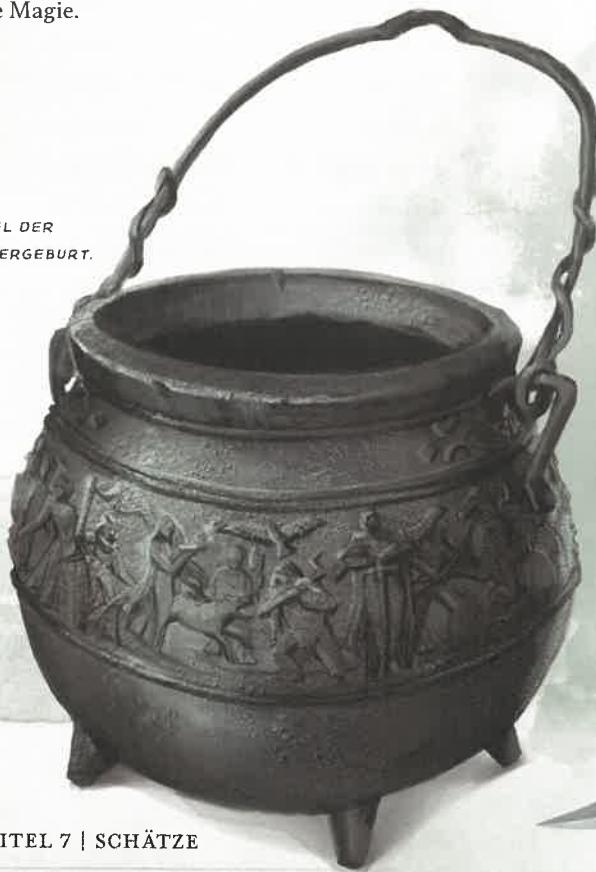
Du kannst den Kessel als Zauberfokus für deine Zauber verwenden, und er ist als Komponente für den Zauber *Ausspähung* geeignet.

Tote erwecken: Du kannst den Kessel als magische Aktion auf eine Größe wachsen lassen, die es einer mittelgroßen Kreatur erlaubt, sich hineinzukauern. Mit einer weiteren magischen Aktion kannst du den Kessel wieder auf seine normale Größe schrumpfen lassen. Inhalt, der dann nicht mehr hineinpasst, wird in den nächstliegenden freien Bereich verlagert, ohne Schaden zu nehmen.

Platzierst du die Leiche eines Humanoiden im Kessel und bedeckst sie mindestens acht Stunden lang mit 100 Kilogramm Salz (Kosten: 10 GM), so wird das Salz verbraucht und die Kreatur im nächsten Morgengrauen wiederbelebt, als wäre der Zauber *Tote erwecken* auf sie gewirkt worden. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst nach sieben Tagen erneut verwendet werden.

Trank brauen: Nach einer langen Rast kannst du den Kessel verwenden, um einen *Trank der Mächtigen Heilung* herzustellen. Dies dauert eine Minute. Der Trank funktioniert 24 Stunden lang, danach verflüchtigt sich seine Magie.

KESSEL DER
WIEDERGEBURT.



KLEIDUNG DES FLICKENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieses elegante Gewand repariert sich auf magische Art selbst, um den täglichen Verschleiß auszugleichen. Zerstörte Stellen des Gewands können auf diese Weise nicht wiederhergestellt werden.

KÖCHER VON EHLONNA

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Köcher hat drei Fächer, die jeweils mit einem extradimensionalen Raum verbunden sind. So kann der Köcher zahlreiche Gegenstände fassen, ohne jemals mehr als ein Kilogramm zu wiegen. Das kürzeste Fach fasst bis zu 60 Pfeile, Bolzen oder ähnliche Gegenstände. Ins mittlere Fach passen bis zu 18 Wurfspeere oder ähnliche Gegenstände. Das längste Fach bietet genug Platz für sechs lange Gegenstände wie Bögen, Kampfstäbe oder Speere.

Du kannst einen Gegenstand wie aus einem normalen Köcher oder einer normalen Scheide aus dem Köcher herausziehen.

KÖCHER VON
EHLONNA.



KRUMMSÄBEL DER
GESCHWINDIGKEIT.

KRISTALLKUGEL

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Kristallkugel berührst, kannst du *Ausspähung* (Rettungswurf-SG 17) damit wirken.

KRISTALLKUGEL DES GEDANKENLESENS

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Kristallkugel berührst, kannst du *Ausspähung* (Rettungswurf-SG 17) damit wirken. Außerdem kannst du den Zauber *Gedanken wahrnehmen* (Rettungswurf-SG 17) auf Kreaturen im Abstand von bis zu neun Metern vom Sensor des Zaubers wirken, die du sehen kannst. Du brauchst dich nicht auf den Zauber Gedanken wahrnehmen zu konzentrieren, um ihn während seiner Wirkungsdauer aufrechtzuerhalten. Er endet jedoch, wenn der Zauber *Ausspähung* endet.

KRISTALLKUGEL DER TELEPATHIE

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Kristallkugel berührst, kannst du *Ausspähung* (Rettungswurf-SG 17) damit wirken. Außerdem kannst du telepathisch mit Kreaturen im Abstand von bis zu neun Metern vom Sensor des Zaubers kommunizieren, die du sehen kannst. Du kannst auf eine dieser Kreaturen auch den Zauber *Einflüsterung* (Rettungswurf-SG 17) durch den Sensor wirken. Du brauchst dich nicht auf den Zauber Einflüsterung zu konzentrieren, um ihn während seiner Wirkungsdauer aufrechtzuerhalten. Er endet jedoch, wenn der Zauber *Ausspähung* endet. Du kannst *Einflüsterung* erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Art verwenden.

KRISTALLKUGEL DES WAHREN BLICKS

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Kristallkugel berührst, kannst du *Ausspähung* (Rettungswurf-SG 17) damit wirken. Außerdem hast du *Wahrer Blick* mit einer Reichweite von 36 Metern um den Sensor des Zaubers.

KRUMMSÄBEL DER GESCHWINDIGKEIT

Waffe (Krummsäbel), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser magischen Waffe. Außerdem kannst du in jedem Zug einen Angriff mit ihr als Bonusaktion ausführen.



KRISTALLKUGEL.



KUGEL DER
AUSLÖSCHUNG.

KUGEL DER AUSLÖSCHUNG

Wundersamer Gegenstand, legendär

Diese schwarze Kugel hat einen Durchmesser von 0,6 Metern. Sie ist ein Loch im Multiversum, das im Raum schwebt und durch ein umgebendes magisches Feld stabilisiert wird.

Die Kugel löscht alle Materie aus, die sie durchdringt oder die von ihr durchdrungen wird. Die einzige Ausnahme sind Artefakte. Sofern sie nicht anfällig für Schaden durch eine Kugel der Auslöschung sind, passieren sie die Kugel, ohne Schaden zu nehmen. Alles andere, was von der Kugel berührt, jedoch nicht vollständig von ihr umschlossen und damit ausgelöscht wird, erleidet 8W10 Energieschaden.

Die Kugel kontrollieren: Eine Kugel der Auslöschung ist ortsfest, bis jemand die Kontrolle über sie übernimmt. Wenn du dich im Abstand von bis zu 18 Metern von einer solchen Kugel befindest, kannst du eine magische Aktion und einen SG-25-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen. Bei einem Erfolg kontrollierst du die Kugel bis zum Beginn deines nächsten Zugs. Wenn sie unter der Kontrolle einer anderen Kreatur stand, verliert diese die Kontrolle über die Kugel. Mislingt der Wurf, so bewegt die Kugel sich drei Meter weit in gerader Linie auf dich zu.

Wenn du die Kugel kontrollierst, kannst du eine Bonusaktion ausführen, um sie in eine Richtung deiner Wahl zu bewegen. Dabei kann sie eine Strecke in Höhe des 1,5-Fachen deines Intelligenzmodifikators in Metern (mindestens 1,5 Meter) zurücklegen.

Eine Kreatur, in deren Bereich die Kugel gelangt, muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie wird von der Kugel berührt und erleidet 8W10 Energieschaden. Wenn die Trefferpunkte der Kreatur durch diesen Schaden auf 0 sinken, wird die Kreatur ausgelöscht. Ihre Habseligkeiten bleiben zurück, jedoch keinerlei sterbliche Überreste.

Interaktionen mit der Kugel: Wenn die Kugel ein Ebenenportal (wie das durch den Zauber *Tor* erschaffene) oder einen extradimensionalen Raum (wie den in einem *Tragbaren Loch*) berührt, ermittelt der SL anhand der folgenden Tabelle, was geschieht:

1W100 Ergebnis

- | | |
|--------|---|
| 1–50 | Die Kugel wird zerstört. |
| 51–85 | Die Kugel bewegt sich durch das Portal oder in den extradimensionalen Raum. |
| 86–100 | Ein Riss im Raum transportiert die Kugel sowie alle Kreaturen und Gegenstände im Abstand von bis zu 54 Metern von ihr auf eine zufällige Existenzebene. |

KUGEL DER AUSRICHTUNG

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Diese Kugel kann als arkaner Fokus verwendet werden.

Wenn du sie hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um zu erfahren, in welcher Richtung der magnetische Norden liegt. Wenn die Kugel an einem Ort verwendet wird, der keinen magnetischen Norden hat, geschieht nichts.

KUGEL DER DRACHEN

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Vor langer Zeit wagten Elfen und Menschen in der Welt der Drachenlanze einen schrecklichen Krieg gegen chromatische Drachen. Als die Welt verloren schien, kamen die Magier von den Türmen der Hochzauberei zusammen und schmiedeten fünf Kugeln der Drachen, um zu helfen, die Drachen zu besiegen. Es wurde jeweils eine

KUGEL DER
AUSRICHTUNG.





KUGEL DER DRACHEN.

Kugel zu einem der fünf Türme gebracht. So gelang es bald, den Krieg zu einem siegreichen Ende zu bringen. Die Magier verwendeten die Kugeln, um Drachen zu sich zu locken und sie dann mit mächtiger Magie zu zerstören.

Die Türme der Hochzauberei zerfielen im Laufe der Zeit zu Ruinen. Die Kugeln wurden zerstört oder verblassten zu Legenden, und es wird angenommen, dass nur drei von ihnen die Zeiten überdauert haben. Ihre Magie wurde im Laufe der Jahrhunderte entstellt. Noch heute erfüllen sie ihren Hauptzweck, Drachen herbeizurufen, und sie gewähren auch ein gewisses Maß an Kontrolle über Drachen.

Jede Kugel enthält die Essenz eines bösen Drachen. Diese hasst jeden Versuch, der Kugel Magie zu entlocken. Wer die Magie einer Kugel nutzen will, jedoch über keine ausreichend starke Persönlichkeit verfügt, kann unter die Kontrolle der Kugel geraten.

Jede der Kugeln ist eine geätzte Kristallkugel mit einem Durchmesser von rund 25 Zentimetern. Wenn sie verwendet wird, wächst ihr Durchmesser auf rund 50 Zentimeter an, und in ihrem Inneren beginnt ein Nebel zu wirbeln.

Wenn du auf eine Kugel eingestimmt bist, kannst du eine magische Aktion ausführen, um in die Tiefen der Kugel zu blicken. Du musst dann einen SG-15-Charismarettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kontrollierst du die Kugel,

solange du auf sie eingestimmt bist. Mislingt der Wurf, so bist du von der Kugel bezaubert, solange du auf sie eingestimmt bist.

Solange du auf diese Art bezaubert bist, kannst du deine Einstimmung auf die Kugel nicht freiwillig beenden, und die Kugel wirkt beliebig oft *Einflüsterung* (Rettungswurf-SG 18) auf dich und stachelt dich an, ihre bösen Ziele zu verfolgen. Die Drachenessenz in der Kugel kann viele verschiedene Ziele haben: Auslöschung einer bestimmten Gesellschaft oder Organisation, Freiheit von der Kugel, Mehrung des Leids in der Welt, von Tiamats Gefolgschaft oder ein Ziel nach Wahl des SL.

Zufällige Eigenschaften: Eine *Kugel der Drachen* hat folgende zufällige Eigenschaften (siehe „Artefakte“ in diesem Kapitel):

- 2 kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- 1 kleinere nachteilige Eigenschaft
- 1 größere nachteilige Eigenschaft

Zauber: Die Kugel hat sieben Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W4+3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die Kugel kontrollierst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken. In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
Ausspähung (Rettungswurf-SG 18)	3
Magie entdecken	0
Tageslicht	1
Todesschutz	2
Wunden heilen (Version des 9. Grades)	4

Drachen herbeirufen: Wenn du die Kugel kontrollierst, kannst du eine magische Aktion ausführen, damit die Kugel einen telepathischen Ruf 65 Kilometer weit in alle Richtungen aussendet. Chromatische Drachen in Reichweite fühlen sich genötigt, so schnell wie möglich und auf direktem Wege zur Kugel zu kommen. Auf Drachengottheiten wie Tiamat wirkt dieser Ruf nicht. Chromatische Drachen, die von der Kugel angezogen werden, können dir feindlich gesinnt sein, weil du sie genötigt hast. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst eine Stunde später erneut verwendet werden.

Eine Kugel zerstören: Eine Kugel der Drachen besitzt eine RK von 20 und wird zerstört, wenn sie Schaden durch eine Waffe +3 oder den Zauber Auflösung erleidet. Ansonsten ist sie unzerstörbar.

KUGEL DER ZEIT

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Diese Kugel kann als arkaner Fokus verwendet werden.

Wenn du die Kugel hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um herauszufinden, ob es gerade vormittags, nachmittags, abends oder nachts ist. Diese Eigenschaft funktioniert nur auf der materiellen Ebene.

LATERNE DER ENTTARNUNG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn diese abdeckbare Laterne verwendet wird, brennt sie mit 0,5 Litern Öl sechs Stunden lang. Sie spendet im Radius von neun Metern helles Licht und im Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht. Unsichtbare Kreaturen und Gegenstände sind sichtbar, solange sie sich im hellen Licht der Laterne befinden. Du kannst mit einer Verwenden-Aktion die Abdeckung senken und das Licht auf dämmriges Licht in einem Radius von 1,5 Metern verringern.

LAUTE DES DONNERNDEN DRESCHENS

Waffe (Knüppel), sehr selten

Diese verstärkte Laute kann als magischer Knüppel geführt werden, der bei einem Treffer zusätzlich 2W8 Schallschaden bewirkt.

Singen und Schwingen: Wenn du ein Barde bist, kannst du deinen Charismamodifikator statt deines Stärkemodifikators verwenden, wenn du mit der Laute einen Nahkampfangriffswurf ausführst, sofern du beim Angriff singst oder summst.

LEITFÄDEN DER FÜHRUNGSKRAFT UND DER EINFLUSSNAHME

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch aufgeladene Buch enthält Anleitungen zum Beeinflussen und Bezaubern anderer. Wenn du innerhalb von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, wird dein Charismawert um 2 erhöht (auf höchstens 30). Danach verliert das Handbuch seine Magie. Es erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

LEITFÄDEN DES VERSTÄNDNISSES.



LEITFÄDEN DER FÜHRUNGSKRAFT UND DER EINFLUSSNAHME.

LEITFÄDEN DES KLAREN DENKENS.



LEITFADEN DES KLAREN DENKENS

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch aufgeladene Buch enthält Gedächtnis- und Logikübungen. Wenn du innerhalb von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, wird dein Intelligenzwert um 2 erhöht (auf höchstens 30). Danach verliert das Handbuch seine Magie. Es erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

LEITFADEN DES VERSTÄNDNISSES

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch aufgeladene Buch enthält Intuitions- und Verständnisübungen. Wenn du innerhalb von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, wird dein Weisheitswert um 2 erhöht (auf höchstens 30). Das Handbuch verliert dann seine Magie, erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

LEITFADEN DER VERSTUMMTEN SPRACHE

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung durch einen Magier)

Dieses Buch trägt eine vertrocknete Zunge auf dem vorderen Einband. Es gibt fünf Exemplare dieses Leitfadens. Welches das Original ist, ist unbekannt. Die Zunge auf dem ersten *Leitfaden der Verstummten Sprache* gehörte einem verräterischen Diener des Lichs Vecna. Die Zungen auf den vier Kopien stammen von Zauberwirkern, die Vecna erzürnt haben. Die ersten Seiten eines jeden Exemplars wurden unleserlich bekritzelt. Die übrigen Seiten sind leer.

Wenn du auf diesen Gegenstand eingestimmt bist, kannst du ihn als Zauberbuch und als arkanen Fokus verwenden. Wenn du den Leitfaden hältst, kannst du außerdem eine Bonusaktion ausführen und einen Zauber



LATERNE DER
ENTTARNUNG.

wirken, den du in dieses Buch geschrieben hast. Dazu brauchst du weder einen Zauberplatz zu verbrauchen noch verbale Komponenten oder Gestenkomponenten zu verwenden. Wurde diese Eigenschaft des Leitfadens verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Nur du kannst die Zunge vom Einband entfernen. In diesem Fall sind alle Zauber im Buch für immer gelöscht.

Vecna beobachtet jeden, der diesen Leitfaden verwendet. Er kann kryptische Botschaften hineinschreiben. Diese verblassen üblicherweise, nachdem sie gelesen wurden.

LIEBESTRANK

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, bist du von der nächsten Kreatur, die du innerhalb von zehn Minuten nach dem Trinken siehst, eine Stunde lang bezaubert.

Die rosafarbene sprudelnde Flüssigkeit enthält eine Blase in Herzform, die leicht übersehen wird.

MANTEL DER NATUR

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung durch einen Druiden oder Waldläufer)

Dieser Umhang ändert Farbe und Gewebe, um sich an das Gelände um dich herum anzupassen. Wenn du den Umhang trägst, kannst du ihn als Zauberfokus für deine Druiden- und Waldläuferzauber verwenden.

Befindest du dich in einem leicht verschleierten Bereich, so kannst du dich als Bonusaktion verstecken, selbst wenn du direkt beobachtet wirst.



MANTEL
DER NATUR.



MANTEL DER ZAUBERRESISTENZ

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Mantel trägst, bist du bei Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil.

MEDAILLON DER GEDANKEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Das Medaillon hat fünf Ladungen. Wenn du es trägst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um den Zauber *Gedanken wahrnehmen* (Rettungswurf-SG 13) damit zu wirken. Das Medaillon erhält täglich im Morgengrauen 1W4 verbrauchte Ladungen zurück.

MITHRALRÜSTUNG

Rüstung (beliebige mittelschwere oder schwere Rüstung außer Fellrüstung), ungewöhnlich

Mithral ist ein leichtes, flexibles Metall. Rüstungen aus diesem Material können unter normaler Kleidung getragen werden. Wenn die Rüstung normalerweise einen Nachteil bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) bedeutet oder eine Stärkevoraussetzung hat, gilt bei ihrer Version aus Mithral keines von beidem.

MONDKLINGE

Waffe (Krummsäbel, Kurzschwert, Langschwert, Rapier oder Zweihandschwert), legendär (erfordert Einstimmung durch eine Kreatur nach Wahl der Waffe)

Unter all den magischen Gegenständen, die von Elfen erschaffen wurden, sind Mondklingen die begehrtesten und am eifersüchtigsten verteidigten. In alten Zeiten verfügten praktisch alle elfischen Adelshäuser über eine solche Waffe. Im Lauf der Jahrhunderte verblassten einige dieser Waffen in der Welt. Ihre Magie ging verloren, als die Familienlinien ausstarben. Andere verschwanden bei großen Missionen mit ihren Trägern. Daher gibt es heute nur ein paar dieser Waffen.

MANTEL DER
ZAUBERRESISTENZ.

MONDKLINGE
(LANGSCHWERT).

NIMMERYOLLER
BEUTEL.

NACHTBRILLE.

Jede *Mondklinge* sehnt sich nach einem Träger, dessen Gesinnung und dessen Ziele zu ihren eigenen passen. Wenn du dich auf eine *Mondklinge* einzustimmen versuchst, die dich nicht als ihren Träger wünscht, weist die Waffe dich nicht nur ab, sondern verflucht dich auch noch. Du bist dann bei W20-Prüfungen im Nachteil, bis 24 Stunden vergangen sind oder der Fluch vom Zauber *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie beendet wird. Wenn du von der Waffe akzeptiert wurdest und versuchst, dich auf sie einzustimmen, stellt sich die Einstimmung unmittelbar ein, und eine neue Rune erscheint auf der Waffe. Du bleibst auf die Waffe eingestimmt, bis du stirbst oder die Waffe zerstört wird. Eine *Mondklinge* funktioniert bei jeder Kreatur außer ihrem erwählten Träger wie eine nichtmagische Waffe.

Für jeden Träger, dem die *Mondklinge* bereitwillig gedient hat (üblicherweise 1W6+1), trägt sie eine Rune. Die erste Rune gewährt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser magischen Waffe. Jede weitere Rune gewährt der *Mondklinge* eine zusätzliche Eigenschaft. Der SL wählt diese Eigenschaften aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der Tabelle „Eigenschaften von Mondklingen“ würfelt.

Zusätzliche Eigenschaft: Außer den genannten Eigenschaften hat jede *Mondklinge* eine zusätzliche Eigenschaft, die durch Würfeln anhand der Tabelle „Zusätzliche Eigenschaften magischer Gegenstände“ (siehe weiter vorne in diesem Kapitel) ermittelt wird.

Intelligenz: Eine *Mondklinge* ist eine intelligente Waffe mit einem Intelligenzwert von 12, einem Weisheitswert von 10 und einem Charismawert von 12. Sie hat Gehör und Dunkelsicht auf bis zu 36 Meter. Ihre Gesinnung entspricht der ihres Schöpfers.

Die Waffe kommuniziert, indem sie Emotionen überträgt und die Hand ihres Trägers kribbeln lässt, wenn sie etwas mitteilen will, was sie gespürt hat. Sie kann auch durch Visionen oder Träume kommunizieren, wenn der Träger in Trance ist oder schläft.

Persönlichkeit: Eine *Mondklinge* hat eine Persönlichkeit ähnlich der ihres Schöpfers. Wenn eine *Mondklinge* sich für einen Besitzer entschieden hat, ist sie der Meinung, dass nur diese Person sie führen sollte, auch wenn die Gesinnung des Trägers von jener der Waffe abweicht oder die Ziele des Trägers später denen der Waffe widersprechen.

EIGENSCHAFTEN VON MONDKLINGEN

1W100 Eigenschaft

- 1–60 Erhöhe den Bonus der Waffe auf Angriffswürfe und Schadenswürfe um 1 (auf höchstens +3). Würfle erneut, wenn die *Mondklinge* bereits über einen Bonus von +3 verfügt.
- 61–75 Wenn du bei einem Angriffswurf mit der *Mondklinge* triffst, bewirkt du zusätzlich 1W6 Energieschaden. Wann immer die Waffe diese Eigenschaft nach dem ersten Mal erhält, wird der zusätzliche Schaden um 1W6 erhöht (auf höchstens 3W6). Würfle erneut, wenn die *Mondklinge* bereits zusätzlich 3W6 Energieschaden bei einem Treffer bewirkt.
- 76–80 Die *Mondklinge* wird zu einer Wurfwaffe mit einer Grundreichweite von sechs Metern und einer Maximalreichweite von 18 Metern. Wann immer du die Waffe wirfst, fliegt sie nach dem Angriff zurück in deine Hand.
- 81–85 Die *Mondklinge* bewirkt bei Angriffswürfen von 19 oder 20 kritische Treffer.
- 86–95 Du kannst eine Bonusaktion ausführen, um die *Mondklinge* blendend aufblitzen zu lassen. Jede andere Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir, die sich nicht hinter vollständiger Deckung befindet, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang blind. Sie wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr. Du kannst diese Eigenschaft erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden.
- 96–99 Die *Mondklinge* hat die Eigenschaften eines *Rings des Zauberspeichers*.
- 100 Du kannst eine magische Aktion ausführen, um ein Geisterwesen zu beschwören, das wie ein immaterieller Elf aussieht, sofern dir noch kein solches Wesen dient. Der Geisterelf erscheint in einem freien Bereich im Abstand von bis zu 36 Metern von dir. Er verwendet den Wertekasten eines **Schattens** mit diesen Änderungen: Er ist ein Feenwesen von neutraler Gesinnung und erzeugt keine neuen Schatten. Du kontrollierst das Wesen und entscheidest, wie es handelt und sich bewegt. Es bleibt erhalten, bis seine Trefferpunkte auf 0 sinken oder du es als magische Aktion verwirfst.

MÜTZE DER WASSERATMUNG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du diese Mütze unter Wasser trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um eine Luftblase zu erzeugen, die deinen Kopf umgibt. Diese Blase ermöglicht es dir, unter Wasser normal zu atmen. Sie bleibt erhalten, bis die Mütze entfernt wird oder du nicht mehr unter Wasser bist.

MYSTERIENSCHLÜSSEL

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

In diesen Schlüssel ist ein Fragezeichen eingearbeitet. Es besteht eine Chance von fünf Prozent, mit diesem Schlüssel ein beliebiges Schloss aufzuschließen zu können. Wurde ein Schloss mit dem Schlüssel geöffnet, so verschwindet der Schlüssel.

NACHTBRILLE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese dunkle Brille gibt dir Dunkelsicht auf bis zu 18 Meter. Hast du bereits Dunkelsicht, so erhöht diese Brille deine Sichtweite um 18 Meter.

NIMMERVEROLLER BEUTEL

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Beutel hat einen Innenraum, der erheblich größer ist als seine Außenmaße: Seine Öffnung hat einen Durchmesser von etwa 60 Zentimetern, und er ist 120 Zentimeter tief. Der Beutel kann bis zu 250 Kilogramm Gewicht und bis zu 1.800 Liter Volumen fassen. Er wiegt unabhängig von seinem Inhalt 2,5 Kilogramm. Es erfordert eine Verwendungs-Aktion, einen Gegenstand aus dem Beutel zu holen.

Wird der Beutel überfüllt, durchbohrt oder zerissen, so ist er zerstört, und sein Inhalt wird auf der Astralebene verstreut. Wenn der Beutel auf links gedreht wird, fällt sein gesamter Inhalt unbeschädigt heraus. Der Beutel muss wieder auf rechts gedreht werden, damit er erneut verwendet werden kann. Der Beutel enthält genug Atemluft für zehn Minuten (geteilt durch die Anzahl atmender Kreaturen darin).

Wenn ein *Nimmervoller Beutel* in den extradimensionalen Raum von *Howards Praktischem Rucksack*, eines *Tragbaren Lochs* oder eines ähnlichen Gegenstands gelangt, werden beide Gegenstände sofort zerstört, und ein Tor zur Astralebene öffnet sich. Das Tor erscheint dort, wo der eine Gegenstand in den anderen gelangt ist. Jede Kreatur innerhalb einer Kugel mit einem Radius von drei Metern um das Tor wird hindurchgezogen und gelangt an einen zufälligen Ort auf der Astralebene. Dann schließt sich das Tor. Das Tor funktioniert in eine Richtung und kann nicht wieder geöffnet werden.

NOLZURS WUNDERFARBEN

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses fein gearbeitete Holzkästchen enthält 1W4 Farbtöpfe und einen Pinsel (es wiegt insgesamt 0,5 Kilogramm).

Wenn du den Pinsel verwendest und einen Farbtopf verbrauchst, kannst du beliebig viele dreidimensionale Gegenstände und Geländemerkmale (wie Mauern, Türen, Bäume, Blumen, Waffen, Spinnweben und Gruben) malen, sofern diese Elemente alle in einen Würfel von sechs Metern Kantenlänge passen. Der Vorgang dauert zehn Minuten (unabhängig davon, wie viele Elemente du malst). Während dieser Dauer musst du dich im Würfel aufhalten und konzentrieren. Wenn deine Konzentration unterbrochen wird oder du den Würfel verlässt, ehe die Arbeit getan ist, verschwinden alle gemalten Elemente, und der Farbtopf ist vergeudet.

Ist die Arbeit getan, so werden alle gemalten Gegenstände und Geländemerkmale real. Wenn du also eine Tür an eine Wand malst, erschaffst du eine echte Tür, die geöffnet werden kann und in den Bereich auf der anderen Seite der Wand führt. Malst du eine Grube, so erschaffst du eine echte Grube, die sich allerdings mit ihrer vollständigen Tiefe innerhalb des Würfels von sechs Metern Kantenlänge befinden muss.

Kein Gegenstand, der mit einem Farbtopf erschaffen wird, kann einen Wert von mehr als 25 GM haben, und der Gesamtwert aller mit einem Farbtopf erschaffenen Gegenstände kann 500 GM nicht überschreiten. Malst du Gegenstände von größerem Wert (wie einen großen Haufen Goldmünzen), so sehen sie zwar echt aus, doch eine nähere Untersuchung enthüllt, dass sie aus einem wertlosen Material wie Kleister oder Keks bestehen.

Wenn du eine Energieform wie Feuer oder Blitze malst, verflüchtigt sich die Energie sofort nach der Fertigstellung des Bildes, ohne Schaden zu bewirken.



NOLZURS
WUNDERFARBEN.

ÖL DER GLÄTTE

Trank, ungewöhnlich

Mit einer Phiole dieses Öls lässt sich eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe samt Ausrüstung bedecken (bei größeren Kreaturen ist eine zusätzliche Phiole erforderlich). Das Auftragen des Öls dauert zehn Minuten. Die vom Öl bedeckte Kreatur erhält dann acht Stunden lang den Effekt des Zaubers *Bewegungsfreiheit*.

Alternativ kann das Öl als magische Aktion auf den Boden gegossen werden, wo es ein Quadrat mit drei Metern Kantenlänge bedeckt. In diesem Bereich erzeugt es acht Stunden lang den Effekt des Zaubers *Schmieren*.

Diese schwarze klebrige Salbe wirkt im Gefäß sehr schwer und zäh, verteilt sich aber rasch, wenn sie ausgegossen wird.

ÖL DER KÖRPERLOSIGKEIT

Trank, selten

Mit einer Phiole dieses Öls lässt sich eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe samt Ausrüstung bedecken (bei größeren Kreaturen ist eine zusätzliche Phiole erforderlich). Das Auftragen des Öls dauert zehn Minuten. Die betroffene Kreatur erhält dann eine Stunde lang den Effekt des Zaubers *Körperlosigkeit*.

An der Außenseite des Behälters bilden sich Tropfen dieses trübgrauen Öls, die sich schnell verflüchtigen.

ÖL DER SCHÄRFE

Trank, sehr selten

Mit einer Phiole dieses Öls kann man eine Nahkampfwaffe oder zwanzig Geschosse überziehen (jedoch nur Geschosse und Nahkampfwaffen, die nichtmagisch sind und Hieb- oder Stichschaden bewirken). Das Auftragen des Öls dauert eine Minute. Dann dringt das Öl auf magische Art ein und macht die Waffe zu einer *Waffe +3* oder die Geschosse zu *Geschossen +3*.

In diesem klaren, geleartigen Öl glitzern winzige, extrem dünne Silbersplitter.



PANZERHANDSCHUH
DER OGGERKRAFT.

PANZERHANDSCHUHE DER OGERKRAFT

*Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)*

Wenn du diese Panzerhandschuhe trägst, beträgt dein Stärkewert 19. Falls dein Stärkewert ohnehin mindestens 19 beträgt, haben die Panzerhandschuhe keine Wirkung auf dich.

PARFÜM DES VERHEXENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Diese winzige Phiole enthält genügend magisches Parfüm für eine Anwendung. Du kannst eine magische Aktion ausführen, um das Parfüm auf dich selbst aufzutragen. Der Effekt hält eine Stunde lang an. Während der Wirkungsdauer bist du bei allen Charismawürfen (Täuschen und Überzeugen) im Vorteil, die du ausführst, um eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir zu beeinflussen.

PERLE DER ERFRISCHUNG

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Diese geschmacksneutrale gallertartige Perle löst sich in Flüssigkeit auf und verwandelt bis zu 0,5 Liter davon in frisches, kühles Trinkwasser. Bei magischen Flüssigkeiten und schädlichen Substanzen wie Gift hat die Perle keinen Effekt.

PERLE DER ERNÄHRUNG

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Diese geschmacksneutrale gallertartige Perle löst sich auf der Zunge auf und liefert so viel Nahrung wie eine Tagesration.

PERLE DER KRAFT

Wundersamer Gegenstand, selten

Diese kleine schwarze Kugel hat einen Durchmesser von etwa zwei Zentimetern und wiegt rund 30 Gramm. Normalerweise werden 1W4+4 Perlen der Kraft auf einmal gefunden.

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um eine Perle bis zu 18 Meter weit zu werfen. Wenn sie auftrifft, explodiert sie in einer Kugel mit einem Radius von drei Metern und wird dabei zerstört. Jede Kreatur in der Kugel muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 5W4 Energieschaden. Dann wird der Bereich eine Minute lang von einer Kugel aus transparenter Energie umschlossen. Jede Kreatur, deren Rettungswurf misslungen ist und die sich vollständig im betroffenen Bereich befindet, ist in der Kugel gefangen. Jede Kreatur, deren Rettungswurf erfolgreich war oder die sich teilweise im Bereich der Kugel befindet, wird von deren Zentrum weggestoßen, bis sie sich außerhalb der Kugel befindet. Nur Atemluft kann die Kugel passieren. Für Angriffe und andere Effekte ist sie undurchdringlich.

PFEIFE DER
RAUCHMONSTER.



Eine gefangene Kreatur kann eine Verwenden-Aktion ausführen, um sich gegen die Kugelwand zu lehnen und die Kugel so um bis zur halben Bewegungsrate der Kreatur zu bewegen. Die Kugel kann aufgehoben werden. Dank ihrer Magie wiegt sie unabhängig vom Gewicht der Kreaturen darin nur 0,5 Kilogramm.

PERLE DER MACHT

*Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)*

Wenn du diese Perle mit dir führst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen verbrauchten Zauberplatz des höchstens 3. Grades zurückzuerhalten. Wurde die Perle verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

PFEIFE DER RAUCHMONSTER

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Wenn du diese Pfeife rauchst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um eine Rauchwolke in Form einer Kreatur auszustoßen, beispielsweise eines Drachen, eines Flumphs oder Slaads. Die Rauchwolke muss klein genug sein, um in einen Würfel von 30 Zentimeter Kantenlänge zu passen. Nach ein paar Sekunden verliert sie ihre Form und wird zu einer gewöhnlichen Rauchwolke.

PFEILFANGENDER SCHILD

Rüstung (Schild), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Schild trägst, hast du gegen Fernkampfangriffswürfe einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse. Dieser Bonus des Schildes wirkt zusätzlich zu seinem normalen Bonus auf die RK.

Wenn ein Angreifer einen Fernkampfangriff gegen ein Ziel im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir ausführt, kannst du eine Reaktion ausführen, um selbst das Ziel zu werden.

PROTHESE

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieser magische Gegenstand ersetzt eine verlorene Gliedmaße – Hand, Arm, Fuß, Bein oder einen vergleichbaren Körperteil. Wenn die Prothese angebracht ist, funktioniert sie genauso wie der Körperteil, den sie ersetzt. Du kannst sie als magische Aktion anbringen oder entfernen. Sie kann nicht gegen deinen Willen entfernt werden, solange du lebendig bist.

PRÜGELMUNITION

Waffe (beliebiges Geschoss), gewöhnlich

Eine Kreatur, die von diesem Geschoss getroffen wird, muss einen SG-10-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

QUAALS FEDER

Wundersamer Gegenstand, Seltenheit variiert

Dieser Gegenstand sieht wie eine Feder aus. Es gibt verschiedene Arten dieser Federn mit unterschiedlichen Effekten, welche jeweils einmalig wirken können. Der SL wählt die Art der Feder aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der Tabelle „Quaals Federn“ würfelt. Die Art der Feder bestimmt ihre Seltenheit.

Anker (ungewöhnlich): Du kannst eine magische Aktion ausführen, um ein Boot oder ein Schiff mit der Feder zu berühren. In den nächsten 24 Stunden kann das Gefährt durch nichts und niemanden bewegt werden. Wenn die Feder das Gefährt erneut berührt, endet der Effekt, und die Feder verschwindet.

Baum (ungewöhnlich): Diese Feder kannst du nur im Freien verwenden. Du kannst eine magische Aktion ausführen, um einen freien Bereich auf dem Boden mit ihr zu berühren. Dann verschwindet die Feder, und an ihrer Stelle erscheint eine nichtmagische Eiche. Der Baum ist 18 Meter hoch. Sein Stamm hat einen Durchmesser von 1,5 Metern, und die Krone erreicht einen Durchmesser von sechs Metern.

Fächer (ungewöhnlich): Wenn du dich auf einem Boot oder Schiff befindest, kannst du eine magische Aktion ausführen und die Feder bis zu drei Meter hoch in die Luft werfen. Die Feder verschwindet, und an ihrer Stelle erscheint ein riesiger Fächer. Dieser schwebt und erzeugt einen starken Wind, welcher die Segel des Schiffs füllt und dessen Bewegungsrate acht Stunden lang um acht Kilometer pro Stunde erhöht. Du kannst den Fächer als magische Aktion verwerfen.

Peitsche (selten): Du kannst eine magische Aktion ausführen, um die Feder an eine Stelle im Abstand von bis zu drei Metern von dir zu werfen. Dann verschwindet die Feder, und an ihrer Stelle erscheint eine schwedende Peitsche. Du kannst als Bonusaktion einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von der Peitsche ausführen. Der Angriffsbonus beträgt +9. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W6+5 Energieschaden.

Du kannst die Peitsche als Bonusaktion bis zu sechs Meter weit fliegen lassen und einen weiteren Angriff gegen eine Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von der Peitsche ausführen. Die Peitsche verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist, wenn du die Peitsche mit einer magischen Aktion verwirfst, wenn du stirbst oder kampfunfähig wirst.

Schwanenboot (selten): Du kannst eine magische Aktion ausführen und ein Gewässer von mindestens 18 Metern Durchmesser mit der Feder berühren.

QUAALS FEDER
(PEITSCHE).



QUAALS FEDER
(VOGEL).



QUAALS FEDER
(ANKER).



QUAALS FEDER
(SCHWANENBOOT).



QUAALS FEDER
(FÄCHER).



Daraufhin verschwindet die Feder, und an ihrer Stelle erscheint ein 15 Meter langes, sechs Meter breites Boot in Schwanenform. Das Boot bewegt sich von alleine und hat eine Bewegungsrate von 9,6 Kilometern pro Stunde. Während du dich im Boot befindest, kannst du eine magische Aktion ausführen und das Boot fahren oder um bis zu 90 Grad drehen lassen. Das Boot ist 24 Stunden lang vorhanden, dann verschwindet es. Du kannst das Boot als magische Aktion verwerfen.

Vogel (selten): Du kannst eine magische Aktion ausführen, um die Feder 1,5 Meter hoch in die Luft zu werfen. Dann verschwindet sie, und an ihrer Stelle erscheint ein riesiger bunter Vogel. Er hat die Spielwerte eines **Rochs**, kann jedoch nicht angreifen. Der Vogel gehorcht deinen einfachen Befehlen und kann bis zu 250 Kilogramm tragen, ohne dass seine Flugbewegungsrate (25 Kilometer pro Stunde, maximal 230 Kilometer pro Tag bei einer einständigen Rast alle drei Stunden) verringert wird. Bei halbiertem Flugbewegungsrate kann er bis zu 500 Kilogramm tragen. Wenn der Vogel seine maximale Entfernung für einen Tag zurückgelegt hat oder wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken, verschwindet er. Du kannst den Vogel als magische Aktion verwerfen.

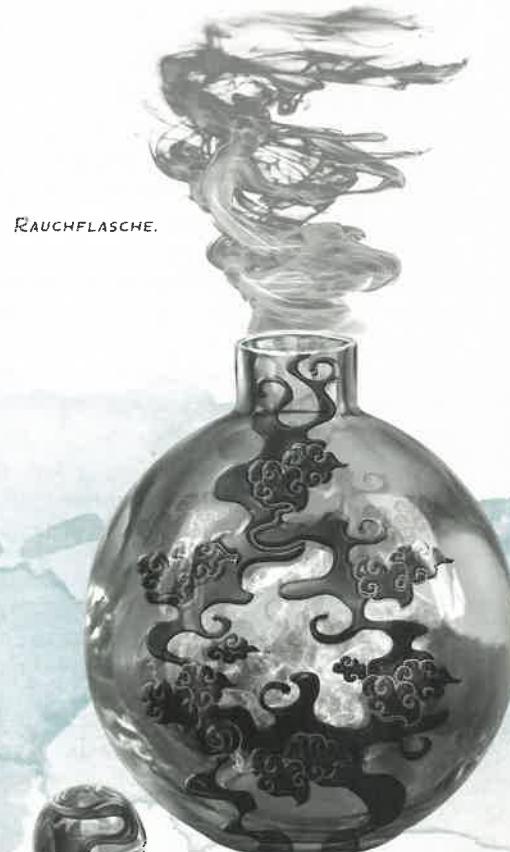
QUAALS FEDERN

1W100	Marke	Seltenheit
1–20	Anker	Ungewöhnlich
21–45	Baum	Ungewöhnlich
46–60	Fächer	Ungewöhnlich
61–70	Peitsche	Selten
71–85	Schwanenboot	Selten
86–100	Vogel	Selten



QUAALS FEDER
(BAUM).

RAUCHFASS DER
LUFTELEMENTAR-
HERRSCHAFT.



RAUCHFLASCHE.

RAUCHFASS DER LUFTELEMENTAR- HERRSCHAFT

Wundersamer Gegenstand, selten

Wenn du dieses Rauchfass sanft schwingst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen **Luftelementar** herbeizurufen. Der Elementar erscheint in einem freien Bereich so nahe wie möglich beim Rauchfass. Er versteht deine Sprachen, gehorcht deinen Befehlen und ist bei deinem Initiativewert unmittelbar nach dir am Zug. Der Elementar verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist, er stirbt oder du ihn als Bonusaktion verwirfst. Wurde das Rauchfass verwendet, so kann es erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Weise verwendet werden.

RAUCHFLASCHE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Als magische Aktion kannst du diese Flasche öffnen oder verschließen.

Öffnest du sie, so entsteigt ihr dichter Rauch. Dieser bildet eine Wolke in einer Ausströmung von 18 Metern, die von der Flasche ausgeht. Der Bereich im Rauch ist komplett verschleiert.

Mit jeder Minute, die die Flasche geöffnet bleibt, wird die Größe der Ausströmung um drei Meter auf höchstens 36 Meter erhöht.

Durch Schließen der Flasche wird die Wolke fixiert, bis sie sich nach zehn Minuten auflöst. Ein starker Wind (wie durch den Zauber Windstoß) löst die Wolke nach einer Minute auf.



*RING DES
AUSWEICHENS.*



*RING DER DREI
WÜNSCHE.*



RING DER DURCHSICHT.



*RING DER DSCHINNI-
BESCHWÖRUNG.*

RIESENTÖTER

Waffe (beliebige einfache Waffe oder Kriegswaffe), selten
Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Wenn du mit ihr einen Riesen triffst, erleidet er zusätzlich 2W6 Schaden nach Art der Waffe. Außerdem muss er einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen, oder er wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

RING DES AUSWEICHENS

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Ring hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du den Ring trägst und bei einem Geschicklichkeitsrettungswurf scheiterst, kannst du eine Reaktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um den Rettungswurf stattdessen zu bestehen.

RING DER BEWEGUNGSFREIHEIT

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kostet dich schwieriges Gelände keine zusätzliche Bewegung. Außerdem kann weder mit Magie eine deiner Bewegungsraten eingeschränkt werden, noch kannst du magisch gelähmt oder festgesetzt werden.

RING DER DREI WÜNSCHE

Ring, legendär

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du eine seiner drei Ladungen verbrauchen, um den Zauber *Wunsch* damit zu wirken. Hast du die letzte Ladung verbraucht, so wird der Ring nichtmagisch.

RING DER DSCHINNI-BESCHWÖRUNG

Ring, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen bestimmten **Dschinni** von der Elementarebene der Luft herbeizurufen. Der Dschinni erscheint in einem freien Bereich deiner Wahl im Abstand von bis zu 36 Metern von dir. Er bleibt, bis eine Stunde vergangen ist, bis seine Trefferpunkte auf 0 sinken oder deine Konzentration unterbrochen wird.

Der beschworene Dschinni ist dir und deinen Verbündeten gegenüber freundlich gesinnt und gehorcht deinen Befehlen. Wenn du keine Befehle erteilst, verteidigt sich der Dschinni gegen Angreifer, führt aber keine anderen Aktionen aus.

Nachdem der Dschinni verschwunden ist, kann er 24 Stunden lang nicht erneut gerufen werden. Wenn der Dschinni stirbt, wird der Ring nichtmagisch.

Ringe der Dschinni-Beschwörung werden oft vom Dschinni geschaffen, den sie herbeirufen, und Sterblichen als Zeichen von Freundschaft oder Wertschätzung überreicht.

RING DER DURCHSICHT

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um eine Minute lang Durchsicht mit einer Reichweite von neun Metern zu erhalten. Für dich wirken feste Gegenstände innerhalb dieses Radius durchsichtig, und Licht kann durch sie hindurchdringen. Die Durchsicht durchdringt 30 Zentimeter Stein, 2,5 Zentimeter gewöhnliches Metall oder einen Meter Holz oder Erde. Dicke Substanzen oder auch eine dünne Bleischicht blockieren die Sicht.

Wann immer du den Ring erneut verwendest, ehe du eine lange Rast abgeschlossen hast, musst du einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder du erhältst eine Erschöpfungsstufe.

RING DER ELEMENTAR-HERRSCHAFT

Ring, legendär (erfordert Einstimmung)

Jeder *Ring der Elementar-Herrschaft* ist mit einer der vier Elementarebenen verbunden. Der SL wählt diese

RING DER ELEMENTAR-HERRSCHAFT (LUFT).



RING DER GEDANKENABSCHIRMUNG.



RING DES FEDERFALLS.

Ebene aus oder bestimmt sie zufällig. Beispiel: Ein *Ring der Luftelementar-Herrschaft* ist mit der Elementarebene der Luft verbunden.

Jeder *Ring der Elementar-Herrschaft* hat die folgenden beiden Eigenschaften:

Elementares Verderben: Wenn du den Ring trägst, bist du bei Angriffswürfen gegen Elementare im Vorteil, und die Elementare sind bei Angriffswürfen gegen dich im Nachteil.

Elementarer Zwang: Wenn du den Ring trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen und versuchen, dir einen Elementar im Abstand von bis zu 18 Metern von dir, den du sehen kannst, gefügig zu machen. Der Elementar führt einen SG-18-Weisheitsrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so ist der Elementar bis zum Beginn deines nächsten Zugs bezaubert, und du bestimmst seine Bewegung und seine Aktion im nächsten Zug.

Elementarer Fokus: Wenn du den Ring trägst, profitierst du von zusätzlichen Eigenschaften je nach Elementarebene, die mit dem Ring verbunden ist:

Erde: Du kannst Terral und bist gegen Säureschaden resistent. Gelände aus Geröll, Steinen oder Erde zählt für dich nicht als schwieriges Gelände. Außerdem kannst du dich durch massive Erde und durch Stein bewegen wie durch schwieriges Gelände. Dabei bringst du das Material, durch das du dich bewegst, nicht in Unordnung. Wenn du deinen Zug in massiver Erde oder in Stein beendest, wirst du in den nächsten freien Bereich verschoben, den du zuletzt besetzt hast.

Feuer: Du kannst Ignal und bist gegen Feuerschaden immun.

Luft: Du kannst Aural, bist gegen Blitzschaden resistent, hast eine Flugbewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate und kannst schweben.

Wasser: Du kannst Aqual, hast eine Schwimmbewegungsrate von 18 Metern und kannst unter Wasser atmen.

Zauberwirken: Der Ring hat fünf Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W4+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du diesen Ring trägst, kannst du einen Zauber damit wirken. Wähle den Zauber aus der Liste verfügbarer Zauber je nach Elementarebene aus, mit welcher der Ring verbunden ist, wie in der nachfolgenden Tabelle dargestellt. In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken. Der Zauber hat den Rettungswurf-SG 18.

Ebene Zauber (Ladungen)

Erde	Erdbeben (5 Ladungen), Stein formen (2 Ladungen), Stein Haut (3 Ladungen), Steinwand (3 Ladungen)
Feuer	Brennende Hände (1 Ladung), Feuerball (2 Ladungen), Feuersturm (4 Ladungen), Feuerwand (3 Ladungen)
Luft	Federfall (0 Ladungen), Kettenblitz (3 Ladungen), Windstoß (2 Ladungen), Windwall (1 Ladung)
Wasser	Eissturm (2 Ladungen), Eiswand (3 Ladungen), Tsunami (5 Ladungen), Wasser erschaffen oder zerstören (1 Ladung), Wasserwandeln (2 Ladungen)

RING DES FEDERFALLS

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du fällst, während du diesen Ring trägst, sinkst du mit einer Geschwindigkeit von 18 Metern pro Runde und erleidest keinen Fallschaden.

RING DER GEDANKENABSCHIRMUNG

Ring, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, bist du gegen Magie immun, die anderen Kreaturen ermöglicht, deine Gedanken zu lesen, zu erkennen, ob du die Wahrheit sagst, oder deine Gesinnung oder deinen Kreaturentyp zu erfahren. Kreaturen können nur telepathisch mit dir kommunizieren, wenn du es erlaubst.

Du kannst eine magische Aktion ausführen und bewirken, dass der Ring nicht wahrnehmbar ist, bis du ihn mit einer weiteren magischen Aktion wieder wahrnehmbar machst, bis du ihn entfernst oder bis du stirbst.

Wenn du stirbst, während du den Ring trägst, geht deine Seele in den Ring über, sofern sich in diesem noch keine Seele befindet. Deine Seele kann im Ring bleiben oder ins Jenseits reisen. Solange sie sich im Ring befindet, kannst du telepathisch mit jeder Kreatur kommunizieren, die ihn trägt. Der Träger kann diese telepathische Kommunikation nicht unterdrücken.



RING DER
SCHUTZES.

RING DER
REGENERATION.



RING DER
RESISTENZ (FEUER).

RING DER
STERNSCHNUPPEN.

RING DER REGENERATION

Ring, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, erhältst du alle zehn Minuten 1W6 Trefferpunkte zurück, sofern du mindestens 1 Trefferpunkt hast. Wenn du einen Körperteil verlierst, lässt der Ring ihn nachwachsen, sodass er nach 1W6+1 Tagen wieder voll einsatzfähig ist, sofern du während der gesamten Zeit mindestens 1 Trefferpunkt hast.

RING DER RESISTENZ

Ring, selten

Wenn du diesen Ring trägst, bist du gegen eine Schadensart resistent. Der Edelstein am Ring (vom SL ausgewählt oder durch Würfeln anhand der folgenden Tabelle zufällig bestimmt) gibt die Schadensart an.

1W10	Schadensart	Edelstein
1	Blitz	Citrin
2	Energie	Saphir
3	Feuer	Granat
4	Gift	Amethyst
5	Gleißend	Topas
6	Kälte	Turmalin
7	Nekrotisch	Gagat
8	Psychisch	Jade
9	Säure	Perle
10	Schall	Spinell

RING DES SCHUTZES

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse und auf deine Rettungswürfe.

RING DES SCHWIMMENS

Ring, ungewöhnlich

Wenn du diesen Ring trägst, hast du eine Schwimmbewegungsrate von zwölf Metern.

RING DES SPRINGENS

Ring, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du den Zauber *Springen* damit wirken, jedoch nur auf dich selbst.

RING DER STERN SCHNUPPEN

Ring, sehr selten (erfordert Einstimmung)

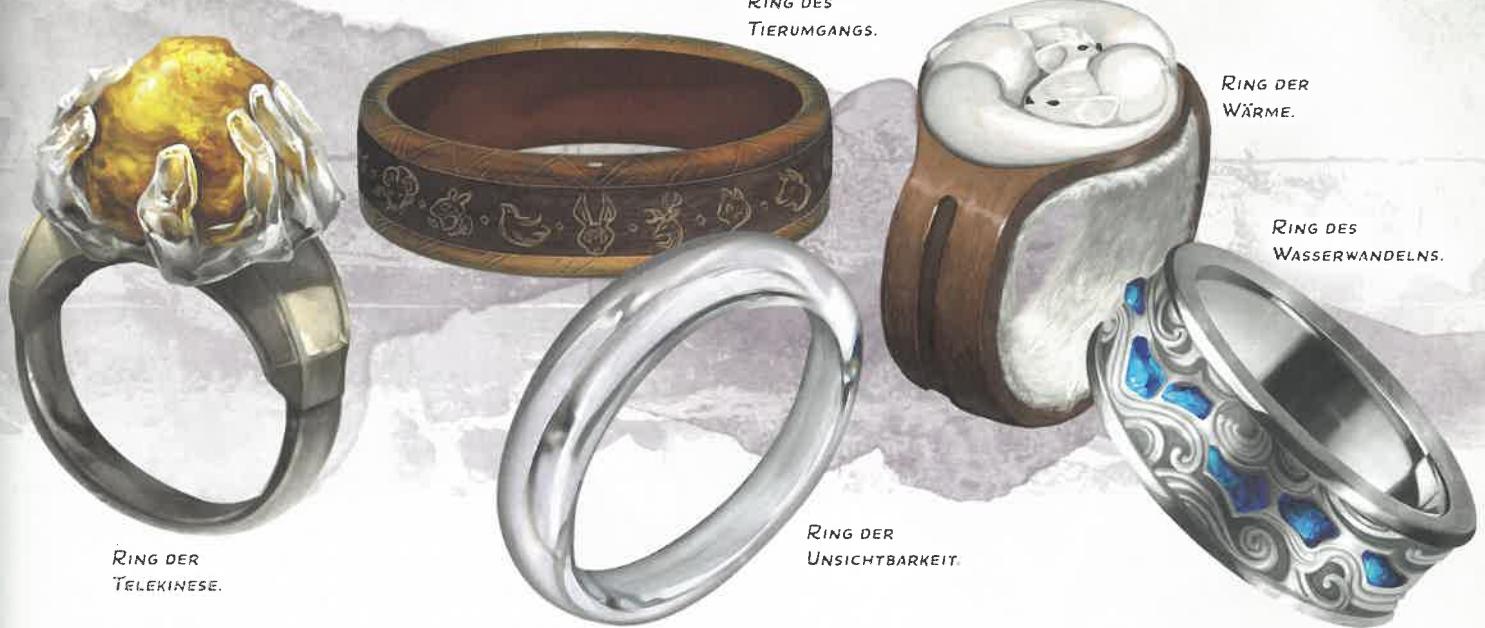
Du kannst den Zauber *Licht* oder den Zauber *Tanzende Lichter* mit dem Ring wirken.

Der Ring hat sechs Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W6 verbrauchte Ladungen zurück. Du kannst seine Ladungen verbrauchen, um die folgenden Eigenschaften zu verwenden:

Feenfeuer: Du kannst eine Ladung verbrauchen, um den Zauber *Feenfeuer* mit dem Ring zu wirken.

Kugelblitze: Du kannst als magische Aktion zwei Ladungen verbrauchen, um bis zu vier Kugelblitze mit einem Durchmesser von einem Meter mit dem Ring zu wirken.

Jeder Kugelblitz erscheint in einem freien Bereich im Abstand von bis zu 36 Metern von dir, den du sehen kannst. Die Kugelblitze bleiben bestehen, bis eine Minute vergangen ist oder deine Konzentration unterbrochen wird. Jeder Kugelblitz spendet in einem Radius von neun Metern dämmriges Licht.



RING DER
TELEKINESE.

RING DES
TIERUMGANGS.

RING DER
WÄRME.

RING DES
WASSERWANDELNS.

RING DER
UNSICHTBARKEIT.

Als Bonusaktion kannst du jeden Kugelblitz bis zu neun Meter weit bewegen. Die Kugelblitze können sich jedoch nicht weiter als 36 Meter von dir entfernen. Wenn ein Kugelblitz sich einer anderen Kreatur als dir, die sich nicht hinter vollständiger Deckung befindet, erstmals auf bis zu 1,5 Meter nähert, entlädt er seine Blitzenergie auf die Kreatur und verschwindet dann. Die Kreatur führt einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so erleidet die Kreatur Blitzschaden je nach Anzahl der erzeugten Kugelblitze, wie in der nachstehenden Tabelle dargestellt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden.

Anzahl der Kugelblitze	Anzahl der Blitzschaden	Anzahl der Kugelblitze	Anzahl der Blitzschaden
1	4W12	3	2W6
2	5W4	4	2W4

Sternschnuppern: Du kannst als magische Aktion eine bis drei Ladungen verbrauchen. Für jede verbrauchte Ladung verschießt der Ring einen Lichtfunken an einen Punkt im Abstand von bis zu 18 Metern von dir, den du sehen kannst. Auf jede Kreatur innerhalb eines Würfels mit einer Kantenlänge von 4,5 Metern, der von diesem Punkt ausgeht, regnen Funken herab, und die Kreaturen führen einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so erleidet die jeweilige Kreatur 5W4 gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

RING DER TELEKINESE

Ring, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du Telekinese mit ihm wirken.

RING DES TIERUMGANGS

Ring, selten

Dieser Ring hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du den Ring trägst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um einen der folgenden Zauber (Rettungswurf-SG 13) damit zu wirken:

- *Tierfreundschaft*
- *Furcht (wirkt nur auf Tiere)*
- *Mit Tieren sprechen*

RING DER UNSICHTBARKEIT

Ring, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um dich selbst unsichtbar zu machen. Du bleibst unsichtbar, bis der Ring entfernt wird oder du eine Bonusaktion ausführst, um wieder sichtbar zu werden.

RING DER WÄRME

Ring, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst und Kälteschaden erleidest, verringert der Ring diesen Schaden um 2W8.

Außerdem erleidest du mit allem, was du trägst und hältst, durch Temperaturen von -18 Grad Celsius und darunter keinen Schaden, wenn du den Ring trägst.

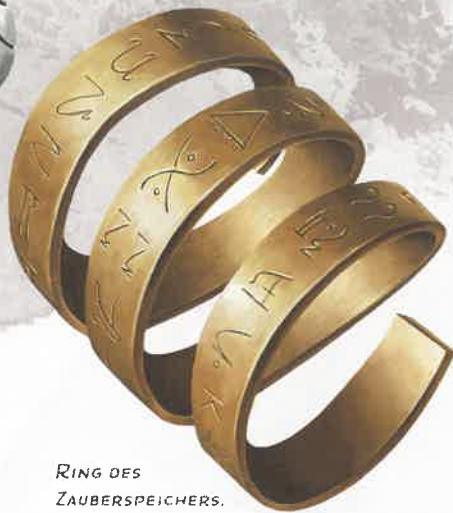
RING DES WASSERWANDELNS

Ring, ungewöhnlich

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du damit Wasserwandeln auf dich selbst wirken.



RING DES
WIDDERNS.



RING DES
ZAUBERSPEICHERS.



RING DES
ZAUBERWENDENS.

RING DES WIDDERNS

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Ring hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du diesen Ring trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen und bis zu drei Ladungen verbrauchen, um einen Fernkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir auszuführen, die du sehen kannst. Der Ring erzeugt einen geisterhaften Widderkopf, der einen Angriffswurf mit einem Bonus von +7 ausführt. Bei einem Treffer erleidet das Ziel für jede verbrauchte Ladung 2W10 Energieschaden und wird 1,5 Meter weit von dir weggestoßen.

Alternativ kannst du als magische Aktion bis zu drei Ladungen des Rings verbrauchen und versuchen, einen nichtmagischen Gegenstand im Abstand von bis zu 18 Metern von dir zu zerstören, den du sehen kannst und der weder getragen noch gehalten wird. Der Ring führt für jede verbrauchte Ladung einen Stärkewurf mit einem Bonus von +5 aus.

RING DES ZAUBERSPEICHERS

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Ring speichert Zauber, die in ihn gewirkt werden, bis der eingestimmte Träger des Rings sie verwendet. Der Ring kann jeweils bis zu fünf Zaubergrade aufnehmen. Wenn er gefunden wird, enthält er 1W6-1 Zaubergrade in Form von Zaubern nach Wahl des SL.

Jede Kreatur kann einen Zauber des 1. bis 5. Grades in den Ring wirken. Dazu muss sie den Ring berühren, während sie den Zauber wirkt. Der Zauber hat dann keinen Effekt, sondern wird im Ring gespeichert. Wenn der Ring den Zauber nicht aufnehmen kann, ist der Zauber vergeudet. Der beim Wirken verwendete Zaubergrad bestimmt, wie viel Platz der Zauber im Ring verbraucht.

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du einen beliebigen der darin gespeicherten Zauber wirken. Der Zauber verwendet den Zaubergrad, den Zauberrettungswurf-SG, den Zauberangriffsbonus und das Attribut zum Zauberwirken des ursprünglichen Zauberwirkers, wird aber in jeder anderen Form behandelt, als hättest du ihn gewirkt. Der aus dem Ring gewirkte Zauber ist dann nicht mehr im Ring gespeichert und gibt seinen Platz frei.

RING DES ZAUBERWENDENS

Ring, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, bist du bei Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil. Besteht du einen Rettungswurf gegen Zauber des höchstens 7. Grades, so hat der Zauber keinen Effekt auf dich. Wenn mit diesem Zauber nur auf dich gezielt wurde und er keinen Wirkungsbereich hat, kannst du eine Reaktion ausführen, um den Zauber auf seinen Zauberwirker zurückzulenken. Der Zauberwirker muss einen Rettungswurf gegen den Zauber ausführen und dabei seinen eigenen Zauberrettungswurf-SG verwenden.

RITTERRÜSTUNG DER KÖRPERLOSIGKEIT

Rüstung (Plattenpanzer oder Ritterrüstung), legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Rüstung trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen und ein Befehlswort aussprechen, um den Effekt des Zaubers Körperlosigkeit zu erhalten. Der Zauber endet sofort, wenn du die Rüstung ablegst oder eine magische Aktion ausführst, um das Befehlswort zu wiederholen. Diese Eigenschaft der Rüstung kann erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

RITTERRÜSTUNG DER
KÖRPERLOSIGKEIT.



RIVALENMÜNZEN.



ROBE DER
AUGEN.

RIVALENMÜNZE

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Eine Rivalenmünze ist eine Goldmünze, der auf beiden Seiten jeweils eine Kreatur eingeprägt wurde. Die beiden dargestellten Kreaturen sind berühmte Rivalen oder Gegner. Beispiel: Eine Rivalenmünze könnte Iggwilv auf der einen Seite und Mordenkainen auf der anderen oder Venger auf der einen Seite und Tiamat auf der anderen zeigen. Eine dieser Kreaturen zierte die „Kopfseite“ der Münze, die andere die „Zahlseite“.

Die Münze hat eine Ladung. Wurde diese verbraucht, so erhält die Münze sie täglich im Morgengrauen zurück. Du kannst eine magische Aktion ausführen, um die Münze zu werfen, wobei ihre Ladung verbraucht wird. Würfe mit einem beliebigen Würfel, um zu ermitteln, ob die Münze „Kopf“ (gerades Ergebnis) oder „Zahl“ (ungerades Ergebnis) zeigt. Das Ergebnis bestimmt außerdem den Effekt:

Kopf: Ziele auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir, die du sehen kannst. Das Ziel führt einen SG-13-Weisheitsrettungswurf aus. Misstlingt der Wurf, so erleidet das Ziel 2W4 psychischen Schaden und ist bei seinem nächsten Angriffswurf vor dem Ende seines nächsten Zugs im Nachteil. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur halb so viel Schaden.

Zahl: Du erleidest 1W4 psychischen Schaden.

ROBE DER AUGEN

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Diese Robe ist mit augenartigen Mustern verziert. Wenn du diese Robe trägst, erhältst du die folgenden Vorteile:

Rundumsicht: Du bist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil, die Sicht erfordern.

Spezialsinne: Du hast Dunkelsicht und Wahrer Blick, jeweils mit einer Reichweite von 36 Metern.

Nachteile: Wird der Zauber *Licht* auf die Robe gewirkt oder der Zauber *Tageslicht* im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Robe gewirkt, so bist du eine Minute lang blind. Am Ende jedes deiner Züge führst du einen Konstitutionsrettungswurf (SG 11 bei *Licht*, SG 15 bei *Tageslicht*) aus. Bei einem Erfolg endet die Blindheit bei dir.

ROBE DER
STERNE.



ROBE DER
ERZMAGIER.



ROBE DER
NÜTZLICHEN DINGE.



ROBE DER ERZMAGIER

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung durch einen Hexenmeister, Magier oder Zauberer)

Dieses elegante Gewand ist aus exquisitem Stoff gefertigt und mit Runen verziert.

Wenn du die Robe trägst, erhältst du folgende Vorteile:

Kriegsmagier: Dein Zauberrettungswurf-SG und dein Zauberangriffsbonus werden jeweils um 2 erhöht.

Magierresistenz: Du bist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Rüstung: Wenn du keine Rüstung trägst, beträgt deine Basis-Rüstungsklasse 15 plus deinen Geschicklichkeitsmodifikator.

ROBE DER NÜTZLICHEN DINGE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Robe ist mit Flicken in verschiedenen Formen und Farben bedeckt. Wenn du die Robe trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen der Flicken abzureißen. Dieser wird dann zu dem, was er darstellt (Gegenstand oder Kreatur). Wenn der letzte Flicken entfernt wurde, ist die Robe ein gewöhnliches Kleidungsstück.

Die Robe hat jeweils zwei der folgenden Flicken:

- Blendlaterne (gefüllt und angezündet)
- Dolch
- Sack
- Seil (aufgeschosSEN)
- Spiegel
- Stange

Außerdem hat die Robe noch 4W4 weitere Flicken. Der SL wählt sie aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der folgenden Tabelle würfelt:

1W100 Flicken

1–8	Beutel mit 100 GM
9–15	Silberne Truhe (30 Zentimeter lang, 15 Zentimeter breit und hoch) im Wert von 500 GM
16–22	Eisentür (bis zu drei Meter hoch und breit, auf einer Seite deiner Wahl verriegelt), die du in eine Öffnung in Reichweite stellen kannst – sie passt sich von selbst an die Öffnung an und befestigt sich dort
23–30	10 Edelsteine im Wert von jeweils 100 GM
31–44	Holzleiter (sieben Meter lang)
45–51	Reitpferd mit Sattel



RÜSTUNG +1
(RITTERRÜSTUNG).

1W100 Flicken

- 52–59 Offene Grube (Würfel mit drei Metern Kantenlänge), die du im Abstand von bis zu drei Metern von dir auf dem Boden platzieren kannst
- 60–68 4 Heiltränke
- 69–75 Ruderboot (3,6 Meter lang)
- 76–83 Zauberschriftrolle mit einem Zauber des 1., 2. oder 3. Grades (nach deiner Wahl)
- 84–90 2 Doggen
- 91–96 Fenster (0,6 Meter mal 1,2 Meter, bis zu 0,6 Meter dick), das du an einer senkrechten Oberfläche in Reichweite platzieren kannst
- 97–100 Tragbarer Rammbock

ROBE DER SCHILLERNDEN FARBEN

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Diese Robe hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du sie trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen. Daraufhin zeigt die Robe bis zum Ende deines nächsten Zugs ein wechselndes Muster aus schillernden Farben. Während dieser Dauer spendet die Robe in einem Radius von neun Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht. Kreaturen, die dich sehen können, sind bei Angriffswürfeln gegen dich im Nachteil. Jede Kreatur im hellen Licht,

die dich sehen kann, wenn der Effekt der Robe aktiviert wird, muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist betäubt, bis der Effekt endet.

ROBE DER STERNE

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Diese schwarze oder dunkelblaue Robe ist mit kleinen weißen oder silbernen Sternen bestickt. Wenn du sie trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rettungswürfe.

Sechs Sterne im oberen Bereich der Vorderseite sind besonders groß. Wenn du die Robe trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen und einen dieser Sterne verbrauchen, um den Zauber *Magisches Geschoss* des 5. Grades zu wirken. In jeder Abenddämmerung erhält die Robe 1W6 verbrauchte Sterne zurück.

Wenn du die Robe trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen und dich mit allem, was du trägst oder hältst, auf die Astralebene begeben. Du bleibst auf der Astralebene, bis du erneut eine magische Aktion ausführst, um zu deiner Ausgangsebene zurückzukehren. Dort erscheinst du in dem Bereich, in dem du dich zuletzt befunden hast. Falls dieser nicht mehr frei ist, erscheinst du im nächstgelegenen freien Bereich.

RUBIN DES KRIEGSMAGIERS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Rubin misst etwa 2,5 Zentimeter, ist mit mystischen Runen versehen und gestattet dir, eine einfache Waffe oder eine Kriegswaffe als Zauberfokus für deine Zauber zu verwenden. Damit diese Eigenschaft funktioniert, musst du den Rubin an der Waffe anbringen, indem du ihn mindestens zehn Minuten lang an sie drückst. Danach kann der Rubin nicht mehr von ihr entfernt werden, es sei denn, du löst ihn als magische Aktion ab, die Waffe wird zerstört oder deine Einstimmung auf den Rubin endet.

RÜSTUNG +1, +2 ODER +3

Rüstung (beliebige leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung), selten (+1), sehr selten (+2) oder legendär (+3)

Wenn du diese Rüstung trägst, hast du einen Bonus auf deine Rüstungsklasse. Der Bonus wird durch ihre Seltenheit bestimmt.

RÜSTUNG DER MAKELLOSIGKEIT

Rüstung (beliebige leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung), gewöhnlich

Diese Rüstung wird nie schmutzig.

RÜSTUNG DER RESISTENZ

Rüstung (beliebige leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Rüstung trägst, bist du gegen eine Schadensart resistent. Der SL wählt die Schadensart aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der folgenden Tabelle würfelt:



IW10 Schadensart

- 1 Blitz
- 2 Energie
- 3 Feuer
- 4 Gift
- 5 Gleißend

IW10 Schadensart

- 6 Kälte
- 7 Nekrotisch
- 8 Psychisch
- 9 Säure
- 10 Schall

RÜSTUNG DES SCHWELENS

Rüstung (beliebige leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung), gewöhnlich

Wenn diese Rüstung getragen wird, steigen harm- und geruchlose Rauchfäden von ihr auf.

RÜSTUNG DER UNVERWUNDBARKEIT

Rüstung (Ritterrüstung), legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Rüstung trägst, bist du gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden resistent.

Metallpanzer: Du kannst eine magische Aktion ausführen, um gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden immun zu werden. Die Immunität bleibt bestehen, bis zehn Minuten vergangen sind oder du die Rüstung nicht mehr trägst. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

RÜSTUNG DER VERWUNDBARKEIT

Rüstung (beliebige leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Rüstung trägst, bist du gegen eine der folgenden Schadensarten resistent: Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden. Der SL wählt die Schadensart aus oder bestimmt sie zufällig.

Fluch: Diese Rüstung ist verflucht. Dies wird erst offenbar, wenn der Zauber *Identifizieren* auf sie gewirkt wird oder du dich auf sie einstimmst. Durch Einstimmen auf die Rüstung wirst du verflucht, bis der Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie auf dich gewirkt wird. Das Ablegen der Rüstung beendet den Fluch nicht. Solange du verflucht bist, bist du anfällig für zwei der drei Schadensarten, die mit dieser Rüstung verknüpft sind (nicht für diejenige, gegen die sie resistent macht).

RÜSTUNG DES WASSERMANNS

Rüstung (beliebige leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung), ungewöhnlich

Wenn du diese Rüstung trägst, hast du eine Schwimmbewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate. Wenn du außerdem deinen Zug unter Wasser mit 0 Trefferpunkten beginnst, erhältst du sofort IW4 Trefferpunkte zurück. Die Rüstung kann erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden, um jemanden zu heilen.

Die Rüstung ist mit Fisch- und Muschelmotiven verziert.

SATTEL DES KAVALIERS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Sattel gewährt die folgenden Vorteile, wenn du reitest und ihn dabei verwendest:

Geschütztes Reittier: Angriffswürfe gegen das Reittier sind im Nachteil.

Sicherer Reiter: Du kannst nicht gegen deinen Willen vom Reittier geholt werden. Diese Eigenschaft ist unterdrückt, wenn du kampfunfähig bist.

SCHALE DER WASSERELEMENTAR-HERRSCHAFT

Wundersamer Gegenstand, selten

Wenn diese Schüssel mit Wasser gefüllt ist und du dich im Abstand von bis zu 1,5 Metern davon befindest, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen Wasserelementar herbeizurufen. Der Elementar erscheint in einem freien Bereich so nahe wie möglich bei der Schüssel. Er versteht deine Sprachen, gehorcht deinen Befehlen und ist bei deinem Initiativewert unmittelbar nach dir am Zug. Der Elementar verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist, er stirbt oder du ihn als Bonusaktion verwirfst. Wurde die Schale verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Weise verwendet werden.

Die Schale misst ungefähr 30 Zentimeter im Durchmesser und ist halb so tief. Sie fasst etwa zwölf Liter.

SCHILD DER GECHOSSANZIEHUNG

Rüstung (Schild), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Schild hältst, bist du gegen Schaden durch Fernkampfwaffenangriffe resistent.

SCHALE DER
WASSERELEMENTAR-
HERRSCHAFT.



SCHILD DER
GECHOSSANZIEHUNG.



SCHILD DES
KAVALIERS.

Fluch: Dieser Schild ist verflucht. Durch Einstimmen auf ihn wirst du verflucht, bis der Zauber *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie auf dich gewirkt wird. Das Ablegen des Schildes beendet den Fluch nicht. Wann immer ein Fernkampfwaffenangriff auf eine Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von dir ausgeführt wird, bewirkt der Fluch, dass du stattdessen zum Ziel wirst.

SCHILD +1, +2 ODER +3

Rüstung (Schild), ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3)

Wenn du diesen Schild hältst, hast du zuzüglich zu dessen normalem Bonus noch einen weiteren Bonus auf deine Rüstungsklasse, die von der Seltenheit des Schildes abhängt.

SCHILD DES GESICHTSAUSDRUCKS

Rüstung (Schild), gewöhnlich

Die Front dieses Schildes ist wie ein Gesicht geformt. Wenn du den Schild hältst, kannst du eine Bonusaktion ausführen, um den Ausdruck des Gesichts zu verändern.

SCHILD DES KAVALIERS

Rüstung (Schild), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Schild hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse. Dieser Bonus des Schildes wirkt zusätzlich zu seinem normalen Bonus auf die RK.

Der Schild hat folgende zusätzliche Eigenschaften, die du verwenden kannst, wenn du ihn hältst:

Kraftvoller Stoß: Wenn du die Angriffsaktion ausführst, kannst du einen der Angriffswürfe mit dem Schild

gegen ein Ziel im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir ausführen. Wende deinen Übungsbonus und deinen Stärkemodifikator auf den Angriffswurf an. Bei einem Treffer fügt der Schild dem Ziel Energieschaden in Höhe von $2W6+2$ plus deinem Stärkemodifikator zu. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, kannst du es bis zu drei Meter weit direkt von dir wegstoßen. Wenn die Kreatur höchstens deine Größenkategorie hat, kannst du es außerdem umstoßen, sodass es den Zustand Liegend hat.

Schützende Barriere: Wenn du oder ein Verbündeter im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir, den du sehen kannst, Ziel eines Angriffs ist oder einen Rettungswurf gegen einen Wirkungsbereich ausführt, kannst du den Schild verwenden, um eine unbewegliche Ausströmung von 1,5 Metern zu erzeugen, die von dir ausgeht. Wenn die Ausströmung erscheint, werden alle Kreaturen oder Gegenstände, die sich nur teilweise darin befinden, in die nächstgelegenen freien Bereiche außerhalb davon geschoben. Der auslösende Angriff oder Wirkungsbereich hat keinen Effekt auf Kreaturen und Gegenstände innerhalb der Ausströmung. Diese bleibt bestehen, bis eine Minute vergangen ist oder deine Konzentration unterbrochen wird. Nichts kann in die Ausströmung hinein- oder aus ihr hinausgelangen. Kreaturen und Gegenstände darin können weder durch Angriffe noch durch Effekte von außerhalb Schaden erleiden. Gleichermassen können Kreaturen in der Ausströmung keinen Schaden außerhalb davon bewirken. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

SCHLÜPFRÜSTUNG

Rüstung (beliebige leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung), gewöhnlich

Du kannst diese Rüstung als magische Aktion ablegen.

SCHRECKENSHELM

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Wenn du diesen furchterregenden Stahlhelm trägst, leuchten deine Augen rot, und der Rest deines Gesichts liegt im Schatten verborgen.



SCHRECKENSHELM.



SCHUHE DES SPINNENKLETTERNS.



SCHRIFTROLLE DES SCHUTZES.



SCHRIFTROLLE DES SCHUTZES

Schriftrolle, selten

Jede Schriftrolle des Schutzes wirkt bei Kreaturen eines bestimmten Typs, den der SL auswählt oder durch Würfeln anhand der folgenden Tabelle ermittelt:

1W100 Kreaturentyp	1W100 Kreaturentyp
1–10 Aberrationen	56–60 Monstrositäten
11–15 Celestische Wesen	61–65 Pflanzen
16–25 Drachen	66–70 Riesen
26–35 Elementare	71–75 Schlicke
36–45 Feenwesen	76–80 Tiere
46–50 Humanoide	81–90 Unholde
51–55 Konstrukte	91–100 Untote

Wenn du eine magische Aktion ausführst, um die Schriftrolle zu verlesen, entsteht eine Ausströmung von 1,5 Metern, die von dir ausgeht. Kreaturen des angegebenen Typs können fünf Minuten lang weder diesen Bereich betreten noch irgendetwas darin beeinflussen. Wenn du dich jedoch so bewegst, dass eine Kreatur des angegebenen Typs in den Bereich geraten würde, endet der Effekt.

Eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Ausströmung kann als magische Aktion versuchen, sie zu überwinden. In diesem Fall muss die Kreatur einen SG-15-Charismarettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur nicht mehr von der Ausströmung betroffen.

SCHRIFTROLLE DER TITANENBESCHWÖRUNG

Schriftrolle, legendär

Wenn du eine magische Aktion ausführst, um diese Schriftrolle zu verlesen, erscheint ein bestimmter Titan, der in der Schriftrolle genannt ist, in einem freien Bereich auf dem Boden oder in Wasser im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern von dir, den du sehen kannst. Der SL wählt einen geeigneten Titanen aus oder bestimmt ihn zufällig, indem er anhand der Tabelle unten würfelt (Wertekasten der Kreatur siehe Monsterhandbuch).

Der Titan ist allen anderen Kreaturen gegenüber feindlich gesinnt und verschwindet, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken. Wenn der Titan in einen Bereich beschworen wird, der nicht groß genug für ihn ist, misslingt die Beschwörung, und die Schriftrolle ist vergeudet.

IW100 Titan

- | | |
|--------|--|
| 1–15 | Blob der Auslöschung |
| 16–30 | Elementarer Kataklismus |
| 31–45 | Empyrier |
| 46–60 | Koloss |
| 61–75 | Kraken (benötigt ein Gewässer, das groß genug für ihn ist, oder die Beschwörung misslingt, und die Schriftrolle ist vergeudet) |
| 76–85 | Tarraske |
| 86–100 | Tierfürst |

SCHUHE DES SPINNENKLETTERNS

*Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)*

Wenn du diese leichten Schuhe trägst, kannst du dich über senkrechte Oberflächen sowie an Decken entlang bewegen, wobei du die Hände frei hast. Du hast eine Kletterbewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate. Allerdings erlauben die Schuhe es dir nicht, dich normal auf rutschigen (beispielsweise mit Eis oder Öl bedeckten) Oberflächen zu bewegen.

SCHWARZKLINGE

Waffe (Zweihandschwert), Artefakt (erfordert Einstimmung)

Im Gewölbe des Weißfederbergs liegt das Schwert *Schwarzklinge* verborgen und glänzt wie ein Stück Nachthimmel voller Sterne. Die schwarze Scheide ist mit geschliffenem Obsidian verziert.

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Wenn du mit dieser Waffe einen Untoten triffst, erleidest du IW10 nekrotischen Schaden, und das Ziel erhält 1W10 Trefferpunkte zurück. Wenn deine Trefferpunkte durch diesen nekrotischen Schaden auf 0 sinken, verschlingt *Schwarzklinge* deine Seele (siehe „Seele verschlingen“ unten).

Wenn du diese Waffe hältst, bist du gegen die Zustände Bezaubert und Verängstigt immun und hast Blindsight mit einer Reichweite von neun Metern.

Seele verschlingen: Wann immer du *Schwarzklinge* verwendest, um die Trefferpunkte einer Kreatur auf 0 zu verringern, tötet das Schwert die Kreatur und verschlingt ihre Seele, sofern es sich nicht um ein Konstrukt oder einen Untoten handelt. Eine Kreatur, deren Seele von *Schwarzklinge* verschlungen wurde, kann nur durch den Zauber *Wunsch* wieder zum Leben erweckt werden.

Wenn *Schwarzklinge* eine Seele verschlingt, die nicht deine ist, erhältst du temporäre Trefferpunkte in Höhe des Trefferpunktmaximums der erschlagenen Kreatur.

Hast: *Schwarzklinge* kann *Hast* auf dich wirken. Danach kann sie diesen Zauber erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut wirken. *Schwarzklinge* entscheidet selbst, wann sie den Zauber wirkt. Er wirkt dann zu Beginn deines Zugs. Der Zauber wirkt (keine Konzentration erforderlich), bis eine Minute vergangen ist oder *Schwarzklinge* beschließt, ihn zu beenden. Dies kann sie am Ende jedes deiner Züge tun.



Intelligenz: *Schwarzklinge* ist eine intelligente, chaotisch neutrale Waffe mit einem Intelligenzwert von 17, einem Weisheitswert von 10 und einem Charismawert von 19. Sie hat Gehör und Dunkelsicht auf bis zu 36 Meter.

Die Waffe spricht die Gemeinsprache und kann mit ihrem Träger telepathisch kommunizieren. Ihre Stimme ist tief und hallend. Wenn du auf sie eingestimmt bist, versteht *Schwarzklinge* außerdem jede Sprache, die du kennst.

Persönlichkeit: *Schwarzklinge* spricht in herrischem Tonfall, als sei sie daran gewöhnt, dass ihr gehorcht wird.

Das Schwert hat das Ziel, Seelen zu verschlingen. Dabei ist ihm einerlei, wessen Seele es verschlingt – auch die ihres Trägers ist ihm recht. Das Schwert glaubt, dass alle Materie und Energie aus einer Leere negativer Energie entsprungen ist und einst auch wieder dorthin zurückkehrt. *Schwarzklinge* hat vor, diesen Prozess zu beschleunigen.

Trotz ihres Nihilismus fühlt *Schwarzklinge* sich mit *Welle* und *Überschutt* merkwürdig verbunden – zwei weitere Waffen, die unter dem Weißfederberg verborgen liegen. Sie will die drei Waffen vereinen, damit sie gemeinsam kämpfen können, obwohl sie mit *Überschutt* sehr uneins ist und *Welle* nervtötend findet.

Schwarzklinges Hunger nach Seelen muss regelmäßig gestillt werden. Wenn das Schwert mindestens drei Tage lang keine Seele mehr verzehrt hat, kommt es beim nächsten Sonnenuntergang zum Konflikt zwischen ihm und seinem Träger.

Schwarzklinge zerstören: *Schwarzklinge* kann zerstört werden, indem sie in die großen Zahnräder von Mechanus geworfen wird. Primus, der Schöpfer der Modronen, kennt außerdem eine Melodie, die *Schwarzklinge* nicht ertragen kann und die das Schwert zerbersten lässt.



SCHWEBEKUGEL

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese kleine Kugel aus dickem Glas wiegt 0,5 Kilogramm. Wenn du dich im Abstand von bis zu 18 Metern von ihr befindest, kannst du ihr befehlen, Licht entsprechend einem der Zauber *Licht* oder *Tageslicht* (nach deiner Wahl) zu spenden. Wurde der *Tageslicht*-Effekt verwendet, so kann er erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Du kannst als magische Aktion einen weiteren Befehl erteilen, damit die leuchtende Kugel sich in die Luft erhebt und maximal 1,5 Meter über dem Boden schwebt. Die Kugel schwiebt, bis sie von dir oder einer anderen Kreatur ergriffen wird. Wenn du dich mehr als 18 Meter von der schwebenden Kugel entfernst, folgt sie dir, bis sie sich wieder im Abstand von bis zu 18 Metern von dir befindet. Sie nimmt dabei den kürzesten Weg. Wird sie an ihrer Bewegung gehindert, so sinkt sie sanft zu Boden, wird inaktiv, und ihr Licht erlischt.

SCHWERT DER ANTWORT

Waffe (Langschwert), legendär (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit diesem Schwert. Wenn du das Schwert hältst, kannst du außerdem mit einer Reaktion einen Nahkampfangriff gegen jede Kreatur in Reichweite ausführen, die dir Schaden zufügt. Bei diesem Angriffswurf bist du im Vorteil, und jeder Schaden, den dieser besondere Angriff bewirkt, ignoriert Immunitäten oder Resistenzen, die das Ziel gegen diesen Schaden hat.

SCHWERT DES
LEBENSENTZUGS
(LANGSCHWERT).

SCHWERT DER
MONDBERÜHRUNG
(RAPIER).

SCHWERT DER SCHÄRFE
(ZWEIHANDSCHWERT).

SCHWERT VON KAS.

SCHWURBOGEN.

SCHWERT VON KAS

Waffe (Langschwert), Artefakt (erfordert Einstimmung)

Kas war ein mächtiger Krieger, der Vecna diente und mit diesem Schwert für seine Loyalität belohnt wurde. Mit Kas' Macht wuchs auch sein Hochmut. Das Schwert stachelte ihn auf, Vecna zu vernichten und seinen Thron an sich zu reißen. Der Legende nach war Vecnas Untergang das Werk von Kas. Doch Vecna stürzte den rebellischen Feldherrn seinerseits ins Verderben, und nur dessen Schwert blieb zurück.

Blutdurst: Das Schwert dürstet nach Blut. Wenn es gezogen, jedoch nicht binnen einer Minute mit Blut benetzt wird, führt sein Träger einen SG-15-Charismarettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet der Träger 3W6 psychischen Schaden. Mislingt der Wurf, so wird der Träger wie beim Zauber *Monster beherrschen* vom Schwert beherrscht, und das Schwert verlangt nach Blut. Der Effekt des Zaubers endet, wenn dem Verlangen des Schwerts entsprochen wird.

Magische Waffe: Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dem Schwert. Dieses erzielt bei einem Ergebnis von 19 oder 20 mit dem W20 einen kritischen Treffer und fügt Untoten zusätzlich 2W10 Hiebschaden zu.

Zufällige Eigenschaften: Das Schwert hat folgende zufällige Eigenschaften (siehe „Artefakte“ in diesem Kapitel):

- 1 kleinere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 größere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 kleinere nachteilige Eigenschaft
- 1 größere nachteilige Eigenschaft

Zauber: Wenn du das Schwert mit dir führst, kannst du die folgenden Zauber (Rettungswurf-SG 18) damit wirken:

- Blitz herbeirufen
- Göttliches Wort
- Finger des Todes

Wurde das Schwert zum Wirken eines Zaubers verwendet, so kann dieser Zauber erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut gewirkt werden.

Geist von Kas: Wenn du das Schwert mit dir führst, erhältst du die folgenden Vorteile:

Kampfeslust: Du fügst deinen Initiativwürfen 1W10 hinzu.

Klinge der Verteidigung: Wenn du eine Aktion

ausführst, um mit dem Schwert anzugreifen, kannst du seinen Angriffsbonus teilweise oder ganz auf deine Rüstungsklasse übertragen. Die angepassten Boni wirken bis zum Beginn deines nächsten Zugs.

Nekrotisch-Resistenz: Du bist gegen nekrotischen Schaden resistent.

Intelligenz: Das Schwert von Kas ist eine intelligente, chaotisch böse Waffe mit einem Intelligenzwert von 15, einem Weisheitswert von 13 und einem Charismawert von 16. Sie hat Gehör und Dunkelsicht auf bis zu 36 Meter.

Die Waffe kommuniziert telepathisch mit ihrem Träger und spricht die Gemeinsprache.

Persönlichkeit: Das Schwert hat das Ziel, Vecna ins Verderben zu stürzen. Diesem Ziel dient, Vecnas Anhänger zu töten, seine Werke zu zerstören und seine Absichten zu durchkreuzen.

Außerdem will das Schwert von Kas jeden töten, der durch Auge und Hand von Vecna korrumpt wurde.

Das Schwert zerstören: Eine Kreatur, die sowohl auf das Auge von Vecna als auch auf die Hand von Vecna eingestimmt ist, kann das Schwert von Kas mit der Eigenschaft Wunsch der kombinierten Artefakte zerstören, sofern das Schwert sich dabei im Abstand von bis zu neun Metern vom Zauberwirker befindet. Beim Wirken von Wunsch führt die Kreatur einen SG-18-Charismarettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so geschieht nichts, und der Zauber Wunsch ist vergeudet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird das Schwert von Kas zerstört.

SCHWERT DES LEBENSENTZUGS

Waffe (Glefe, Krummsäbel, Kurzschwert, Langschwert, Rapier oder Zweihandschwert), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du eine Kreatur mit dieser magischen Waffe angreifst und beim Angriffswurf eine 20 würfelst, erleidet das Ziel zusätzlich 15 nekrotischen Schaden, sofern es kein Konstrukt und kein Untoter ist, und du erhältst temporäre Trefferpunkte in Höhe des bewirkten nekrotischen Schadens.

SCHWERT DER MONDBERÜHRUNG

Waffe (Glefe, Krummsäbel, Kurzschwert, Langschwert, Rapier oder Zweihandschwert), gewöhnlich

In Dunkelheit spendet die gezogene Klinge dieser Waffe Mondlicht: in einem Radius von 4,5 Metern als helles Licht und in einem Radius von weiteren 4,5 Metern als dämmriges Licht.

SCHWERT DER SCHÄRFE

Waffe (Glefe, Krummsäbel, Langschwert oder Zweihandschwert), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du mit dieser magischen Waffe einen Gegenstand angreifst und triffst, maximierst du die Waffenschadenswürfel gegen das Ziel.

Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe angreifst und beim Angriffswurf eine 20 würfelst, erleidet das Ziel zusätzlich 14 Hiebschaden und erhält eine Erschöpfungsstufe.

SCHWERT DER VERGELTUNG

Waffe (Glefe, Krummsäbel, Kurzschwert, Langschwert, Rapier oder Zweihandschwert), ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Fluch: Diese Waffe ist verflucht und von einem rachsüchtigen Geist besessen. Wenn du dich auf sie einstimmst, ergreift der Fluch auch dich. Solange du verflucht bist, bist du nicht bereit, dich von der Waffe zu trennen. Du führst sie stets mit dir. Auf diese Waffe eingestimmt, bist du bei Angriffswürfen mit anderen Waffen im Nachteil.

Solange du die Waffe außerdem mit dir führst, musst du einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, wann immer du im Kampf Schaden durch eine andere Kreatur erleidest. Mislingt der Wurf, so musst du diese Kreatur angreifen, bis deine Trefferpunkte oder die der Kreatur auf 0 sinken oder du die Kreatur nicht mehr in Nahkampfrreichweite hast.

Du kannst den Fluch auf die üblichen Arten brechen. Alternativ kann der Zauber Verbannung auf die Waffe gewirkt werden, um den rachsüchtigen Geist auszutreiben. In diesem Fall wird die Waffe zu einer Waffe +1 ohne weitere Eigenschaften.

SCHWERT DER VERWUNDUNG

Waffe (Glefe, Krummsäbel, Kurzschwert, Langschwert, Rapier oder Zweihandschwert), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du mit dieser magischen Waffe eine Kreatur angreifst und triffst, erleidet das Ziel zusätzlich 2W6 nekrotischen Schaden und muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es kann eine Stunde lang keine Trefferpunkte zurückhalten. Das Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm.

SCHWURBOGEN

Waffe (Kurzbogen oder Langbogen), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du einen Pfeil in diesen Bogen einlegst, flüstert dieser auf Elfisch: „Meinen Gegnern einen raschen Tod!“ Verwendest du diese Waffe, um einen Fernkampfangriff auszuführen, so kannst du die folgenden Befehlwörter aussprechen oder singen: „Einen raschen Tod Euch,



SEELENSPIEGEL.



SKARABÄUS
DES SCHUTZES.



SPRECHENDE
PUPPE.

die Ihr mir Unrecht tatet.“ Das Ziel deines Angriffs wird bis zum Morgengrauen sieben Tage später – oder bis es stirbt – zu deinem Erzfeind. Du kannst nur einen solchen Erzfeind gleichzeitig haben. Stirbt dein Erzfeind, so kannst du erst ab dem nächsten Morgengrauen einen neuen wählen.

Wenn du mit dieser Waffe einen Fernkampfangriff gegen deinen Erzfeind ausführst, bist du beim Wurf im Vorteil. Außerdem kann dein Ziel weder von Teildeckung noch von Dreivierteldeckung profitieren, und du bist auf Maximalreichweite nicht im Nachteil. Wenn der Angriff trifft, erleidet dein Erzfeind zusätzlich 3W6 Stichschaden.

Solange dein Erzfeind lebt, bist du bei Angriffswürfen mit allen anderen Waffen im Nachteil.

SEELENSPIEGEL

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Wenn man diesen 1,2 Meter hohen, 60 Zentimeter breiten Spiegel indirekt betrachtet, sind blasse Abbilder von Kreaturen darin zu erkennen. Der Spiegel wiegt 25 Kilogramm, besitzt eine RK von 11, 10 TP, ist anfällig für Wuchtschaden und gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Sinken seine Trefferpunkte auf 0, so zerspringt er und ist zerstört.

Wenn der Spiegel an einer senkrechten Oberfläche hängt und du dich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm befindest, kannst du eine magische Aktion ausführen und ein Befehlswort aussprechen, um ihn zu aktivieren. Er bleibt aktiviert, bis du eine magische Aktion ausführst und das Befehlswort wiederholst, um ihn zu deaktivieren.

Jede Kreatur außer dir, die sich im Abstand von bis zu neun Metern vom aktivierte Spiegel befindet und ihr Spiegelbild darin sieht, muss einen

SG-15-Charismarettungswurf bestehen. Misssingt der Wurf, so wird sie mit allem, was sie trägt oder hält, in einer der zwölf extradimensionalen Zellen des Spiegels gefangen. Eine Kreatur, die um die Natur des Spiegels weiß, ist beim Rettungswurf im Vorteil, und Konstrukte bestehen den Rettungswurf automatisch.

Eine extradimensionale Zelle ist eine unendliche Weite, die mit dichtem Nebel gefüllt ist. Dieser verringert die Sichtweite auf drei Meter. In den Zellen des Spiegels gefangene Kreaturen altern nicht und müssen nicht essen, trinken oder schlafen. Eine gefangene Kreatur kann mithilfe von Magie entkommen, die Ebenenreisen erlaubt. Andernfalls ist die Kreatur in der Zelle gefangen, bis sie befreit wird.

Wenn der Spiegel eine Kreatur einfängt, während seine zwölf Zellen bereits besetzt sind, gibt der Spiegel eine zufällige gefangene Kreatur frei, um den neuen Gefangenen aufnehmen zu können. Eine befreite Kreatur erscheint in einem freien Bereich in Sichtweite des Spiegels, ist jedoch von ihm abgewandt. Wenn der Spiegel zerstört wird, werden alle Kreaturen daraus befreit und erscheinen in freien Bereichen in seiner Nähe.

Wenn du dich im Abstand von bis zu 1,5 Meter vom Spiegel befindest, kannst du eine magische Aktion ausführen und den Namen einer gefangenen Kreatur aussprechen oder eine bestimmte Zellnummer nennen. Die benannte oder in der angegebenen Zelle gefangene Kreatur erscheint als Abbild auf der Oberfläche des Spiegels. Die Kreatur und du könntest dann kommunizieren.

Du kannst auch eine magische Aktion ausführen und ein zweites Befehlswort aussprechen, um eine gefangene Kreatur zu befreien. Die befreite Kreatur erscheint mit ihrem Besitz im dem Spiegel nächsten freien Bereich und ist vom Spiegel abgewandt.



SONNENKLINGE.

Wenn der Spiegel in den extradimensionalen Raum eines *Nimmervollen Beutels*, eines *Tragbaren Lochs* oder eines ähnlichen Gegenstands gelangt, werden beide Gegenstände sofort zerstört, und ein Tor zur Astralebene öffnet sich. Das Tor erscheint dort, wo der eine Gegenstand in den anderen gelangt ist. Alle Kreaturen, die sich im Abstand von bis zu drei Metern vom Tor befinden und nicht über vollständige Deckung verfügen, werden hineingezogen und an einen zufälligen Ort auf der Astralebene transportiert. Dann schließt sich das Tor. Das Tor funktioniert nur in eine Richtung und kann nicht wieder geöffnet werden.

SEIL DES FLICKENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieses 15 Meter lange Seil kann sich selbst reparieren, wenn es in kürzere Abschnitte zerteilt wird. Als magische Aktion kannst du bewirken, dass sich alle Abschnitte des Seils, die miteinander in Kontakt sind und nicht anderweitig verwendet werden, wieder zusammenfügen. Ein *Seil des Flickens* bleibt für immer verkürzt, wenn ein Abschnitt davon verloren geht oder zerstört wird.

SEIL DES KLETTERNS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses 18 Meter lange Seil kann bis zu 1.500 Kilogramm tragen. Wenn du ein Ende des Seils hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, dem anderen Seilende zu befehlen, sich zu beleben und auf ein Ziel deiner Wahl im Radius der Seillänge zuzubewegen. Wenn du ihm in deinem Zug den Befehl gibst, bewegt sich jenes Seilende drei Meter weit. In jedem deiner nächsten Züge bewegt es sich jeweils weitere drei Meter weit, bis es sein Ziel erreicht oder du ihm anzuhalten befiehlst. Du kannst dem Seil auch befehlen, sich sicher an einem Gegenstand zu befestigen oder wieder zu lösen, sich zu ver- oder zu entknoten oder sich aufzurollen, damit du es tragen kannst.

Wenn du dem Seil befiehlst, sich zu verknoten, erscheinen große Knoten in Abständen von 30 Zentimetern im Seil. Verknotet ist das Seil nur 15 Meter lang, und du bist bei Attributwürfen im Vorteil, die du ausführst, um an ihm hochzuklettern.

Das Seil besitzt eine RK von 20, 20 TP und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Es erhält alle fünf Minuten 1 Trefferpunkt zurück, sofern es mindestens 1 Trefferpunkt hat. Wenn die Trefferpunkte des Seils auf 0 sinken, ist das Seil zerstört.

SKARABÄUS DES SCHUTZES

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Dieses käferförmige Medaillon gewährt dir drei Vorteile, solange du es mit dir führst:

Erhaltung: Der Skarabäus hat zwölf Ladungen. Wenn du bei einem Rettungswurf gegen einen Nekromantiezauber oder einen schädlichen Effekt von einem Untoten scheiterst, kannst du deine Reaktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um den Misserfolg zu einem Erfolg zu machen. Wenn die letzte Ladung des Skarabäus verbraucht wurde, zerfällt er zu Staub und ist damit zerstört.

Verteidigung: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse.

Zauberresistenz: Du bist bei Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil.

SONNENKLINGE

Waffe (Langschwert), selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Gegenstand sieht wie ein Schwertgriff aus.

Klinge des Gleißens: Wenn du den Griff hältst, kannst du eine Bonusaktion ausführen, um eine Klinge aus purem Gleißen erscheinen oder wieder verschwinden zu lassen. Solange die Klinge existiert, funktioniert diese magische Waffe als Langschwert mit der Eigenschaft Finesse. Wenn du Übung im Umgang mit Lang- oder Kurzschwertern hast, so hast du auch Übung im Umgang mit der Sonnenklinge.

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser Waffe, die gleißenden Schaden statt Hiebschaden bewirkt. Wenn du einen Untoten damit triffst, erleidet das Ziel zusätzlich 1W8 gleißenden Schaden.

Sonnenlicht: Die leuchtende Schwertklinge spendet in einem Radius von 4,5 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren 4,5 Metern dämmriges Licht. Das Licht ist Sonnenlicht. Solange die Klinge existiert, kannst du eine magische Aktion ausführen, um den Radius des hellen Lichts und des dämmrigen Lichts um jeweils 1,5 Meter zu vergrößern (auf höchstens neun Meter) oder zu verkleinern (auf mindestens drei Meter).

SPRECHENDE PUPPE

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn diese Puppe sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir befindet, kannst du eine kurze Rast damit verbringen, ihr bis zu sechs Sätze mit je höchstens sechs Wörtern beizubringen. Du kannst für jeden Satz eine Bedingung festlegen, unter der die Puppe ihn ausspricht. Du kannst auch alte Sätze durch neue ersetzen. Was die jeweilige Bedingung auch sein mag, sie muss innerhalb von 1,5 Metern von der Puppe auftreten, damit sie spricht. Beispiel: Wenn jemand die Puppe aufhebt, könnte sie sagen: „Ich will eine Zuckerstange.“ Die Sätze gehen verloren, wenn deine Einstimmung auf die Puppe endet.

STAB DER BEZAUBERUNG

Stab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Barden, Druiden, Hexenmeister, Kleriker, Magier oder Zauberer)

Dieser Stab hat zehn Ladungen. Wenn du den Stab hältst, kannst du beliebige seiner Eigenschaften verwenden:

Verzauberung reflektieren: Wenn du einen Rettungswurf gegen Verzauberungsmagie bestehst, die nur auf dich zielt, kannst du eine Reaktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um den Zauber auf seinen Zauberwirker zu richten, als hättest du den Zauber gewirkt.

Verzauberung widerstehen: Wenn du bei einem Rettungswurf gegen einen Verzauberungszauber scheiterst, der nur auf dich zielt, kannst du den misslungenen Wurf zu einem erfolgreichen machen. Wurde diese Eigenschaft des Stabs verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Zauber wirken: Du kannst eine Ladung verbrauchen, um einen der Zauber *Befehl*, *Person bezaubern* oder *Sprachen verstehen* mit ihm zu wirken (verwende deinen Zauberrettungswurf-SG).

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+2 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Stab zu Staub und ist damit zerstört.

STAB DES BLITZES UND DONNERS

Stab, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Stab kann als magischer Kampfstab geführt werden. Der Kampfstab gewährt einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihm ausgeführt werden. Außerdem hat er die folgenden zusätzlichen Eigenschaften. Wurde eine dieser Eigenschaften verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Blitz: Wenn du bei einem Nahkampfangriff mit dem Stab triffst, kannst du dem Ziel zusätzlich 2W6 Blitzschaden zufügen (keine Aktion erforderlich).

Donner: Wenn du bei einem Nahkampfangriff mit dem Stab triffst, gibt er einen Donnerknall von sich, der bis zu 90 Meter weit zu hören ist (keine Aktion erforderlich). Das getroffene Ziel muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende deines nächsten Zugs betäubt.

Blitz und Donner: Unmittelbar nachdem du bei einem Nahkampfangriff mit dem Stab getroffen hast, kannst du eine Bonusaktion ausführen, um die Eigenschaften Blitz und Donner (siehe oben) zugleich zu verwenden. Dabei verbrauchst du nicht die tägliche Verwendung der Eigenschaften, sondern nur die Verwendung dieser Eigenschaft.

Blitzschlag: Du kannst eine magische Aktion ausführen und einen Blitzschlag entfesseln, der sich von der Spitze des Stabs in einer 1,5 Meter breiten, 36 Meter langen Linie ausbreitet. Jede Kreatur in dieser Line führt einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so erleidet sie 9W6 Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Donnerschlag: Du kannst eine magische Aktion ausführen, damit der Stab einen Donnerschlag von sich gibt, der bis zu 180 Meter weit zu hören ist. Jede Kreatur in einer Ausströmung von 18 Metern, die von dir ausgeht, führt einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 2W6 Schallschaden und ist eine Minute lang taub. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

STAB DER BLUMEN

Stab, gewöhnlich

Dieser hölzerne Stab hat zehn Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um aus einem Stück Erdboden im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir oder aus dem Stab selbst eine Blume spritzen zu lassen. Der Stab lässt ein mild duftendes Gänseblümchen wachsen, sofern du keine andere Blumenart auswählst. Die Blume ist harmlos und nichtmagisch, und sie wächst oder verwelkt wie eine normale Blume.

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 wird der Stab zu Blütenblättern und ist für immer verloren.

STAB DES FEUERS

Stab, sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Druiden, Hexenmeister, Magier oder Zauberer)

Wenn du diesen Stab hältst, bist du gegen Feuerschaden resistent.

Zauber: Der Stab hat zehn Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (verwende deinen Zauberrettungswurf-SG). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten	Zauber	Ladungskosten
Brennende Hände	1	Feuerwand	4
Feuerball	3		

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Stab zu Asche und ist damit zerstört.

STAB DES FROSTS

Stab, sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Druiden, Hexenmeister, Magier oder Zauberer)

Wenn du diesen Stab hältst, bist du gegen Kälteschaden resistent.

Zauber: Der Stab hat zehn Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (verwende deinen Zauberrettungswurf-SG).

In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten	Zauber	Ladungskosten
Eissturm	4	Kältekegel	5
Eiswand	4	Nebelwolke	1

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 wird der Stab zu Wasser und ist damit zerstört.

STAB DER HEILUNG

Stab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Barden, Druiden oder Kleriker)

Dieser Stab hat zehn Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (verwende deinen Zauberwirken-Attributsmodifikator). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
Massen-Wunden heilen	5
Schwache Genesung	2
Wunden heilen	1 Ladung pro Zaubergrad (max. 4 bei einem Zauber des 4. Grades)

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 verschwindet der Stab mit einem Lichtblitz und ist für immer verloren.

STAB DER INSEKTENSCHWÄRME

Stab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Barden, Druiden, Hexenmeister, Kleriker, Magier oder Zauberer)

Dieser Stab hat zehn Ladungen.

Insekten Schwarm: Wenn du den Stab hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um in einer Ausströmung von neun Metern, die von dir ausgeht, einen Schwarm harmloser Insekten freizusetzen. Die Insekten verweilen zehn Minuten lang und bewirken, dass der Bereich für alle Kreaturen außer dir komplett verschleiert ist. Ein starker Wind (wie durch den Zauber Windstoß) löst den Schwarm auf und beendet den Effekt.

Zauber: Wenn du den Stab hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (verwende deinen Zauberrettungswurf-SG und deinen Zauberangriff-Modifikator). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
Insektenplage	5
Rieseninsekt	4



Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfe mit 1W20. Bei einer 1 frisst ein Insektenschwarm den Stab auf, zerstört ihn damit und verschwindet dann.

STAB DER KREUZOTTER

Stab, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Als Bonusaktion kannst du den Kopf dieses Stabs eine Minute lang in den belebten Kopf einer Giftschlange verwandeln oder den Stab wieder in seine unbelebte Form zurückverwandeln.

Wenn du die Angriffsaktion ausführst, kannst du einen der Angriffswürfe stattdessen mit dem belebten Schlangenkopf ausführen. Dieser hat eine Reichweite von 1,5 Metern. Wende deinen Übungsbonus und deinen Weisheitsmodifikator auf den Angriffswurf an. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W6 Stichschaden und 3W6 Giftschaden.

Der Schlangenkopf kann angegriffen werden, solange er belebt ist. Es besitzt eine RK von 15, 20 TP und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken, ist der Stab zerstört. Solange er nicht zerstört ist, erhält er alle verlorenen Trefferpunkte zurück, sobald er wieder seine unbelebte Form annimmt.

STAB DER MÄCHT

Stab, sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Hexenmeister, Magier oder Zauberer)

Dieser Stab hat 20 Ladungen und kann als magischer Kampfstab geführt werden. Dieser gewährt einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihm ausgeführt werden. Wenn du ihn hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse, Rettungswürfe und Zauberangriffswürfe.

Zauber: Wenn du den Stab hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (verwende deinen Zauberrettungswurf-SG). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
<i>Blitz</i> (Version des 5. Grades)	5
<i>Energiewand</i>	5
<i>Feuerball</i> (Version des 5. Grades)	5
<i>Kältekegel</i>	5
<i>Kugel der Unverwundbarkeit</i>	6
<i>Magisches Geschoss</i>	1
<i>Monster festhalten</i>	5
<i>Schwächerstrahl</i>	1
<i>Schweben</i>	2

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 2W8+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfe

mit 1W20. Bei einer 1 behält der Stab seinen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, verliert jedoch all seine anderen Eigenschaften. Bei einer 20 erhält der Stab 1W8+2 Ladungen zurück.

Vergeltungsschlag: Du kannst eine magische Aktion ausführen, um den Stab über dem Knie oder an einer stabilen Oberfläche zu zerbrechen. Der Stab wird zerstört und setzt seine Magie in einer Explosion frei. Diese füllt eine Ausströmung von neun Metern, die von dort ausgeht, wo der Stab zerstört wurde. Du hast eine Chance von 50 Prozent, sofort auf eine zufällige Existenzebene transportiert zu werden und der Explosion zu entkommen. Wenn du den Effekt nicht vermeiden kannst, erleidest du Energieschaden in Höhe von $16 \times$ Anzahl der Ladungen des Stabs. Jede andere Kreatur im Bereich führt einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so erleidet die Kreatur Energieschaden in Höhe von $4 \times$ Anzahl der Ladungen des Stabs. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden.

STAB DER MAGIER

Stab, legendär (erfordert Einstimmung durch einen Hexenmeister, Magier oder Zauberer)

Dieser Stab hat 50 Ladungen und kann als magischer Kampfstab geführt werden. Dieser gewährt einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihm ausgeführt werden. Wenn du ihn hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Zauberangriffswürfe.

Zauberabsorption: Wenn du den Stab hältst, bist du bei Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil. Außerdem kannst du eine Reaktion ausführen, wenn eine andere Kreatur einen Zauber wirkt, der nur auf dich zielt. Wenn du dies tust, absorbiert der Stab die Magie des Zaubers. Der Zauber hat dann keinen Effekt, und der Stab erhält Ladungen in Höhe des Zaubergrades hinzu. Wenn jedoch die Gesamtzahl der Ladungen des Stabs dadurch auf mehr als 50 steigt, explodiert der Stab, als hättest du seinen Vergeltungsschlag (siehe unten) aktiviert.

Zauber: Wenn du den Stab hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (verwende deinen Zauberrettungswurf-SG). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
<i>Arkanes Schloss</i>	0
<i>Blitz</i> (Version des 7. Grades)	7
<i>Ebenenwechsel</i>	7
<i>Eissturm</i>	4
<i>Elementar beschwören</i>	7
<i>Feuerball</i> (Version des 7. Grades)	7
<i>Feuerwand</i>	4
<i>Flammenkugel</i>	2
<i>Klopfen</i>	2
<i>Licht</i>	0

Zauber	Ladungskosten
Magie bannen	3
Magie entdecken	0
Magierhand	0
Schutz vor Gut und Böse	0
Spinnennetz	2
Telekinese	5
Unsichtbarkeit	2
Vergrößern/Verkleinern	0
Wände passieren	5

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen $4W6+2$ verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfe mit $1W20$. Bei einer 20 erhält der Stab $1W12+1$ Ladungen zurück.

Vergeltungsschlag: Du kannst eine magische Aktion ausführen, um den Stab über dem Knie oder an einer stabilen Oberfläche zu zerbrechen. Der Stab wird zerstört und setzt seine Magie in einer Explosion frei. Diese füllt eine Ausströmung von neun Metern, die von dort ausgeht, wo der Stab zerstört wurde. Du hast eine Chance von 50 Prozent, sofort auf eine zufällige Existenzebene transportiert zu werden und der Explosion zu entkommen. Wenn du den Effekt nicht vermeiden kannst, erleidest du Energieschaden in Höhe von $16 \times$ Anzahl der Ladungen des Stabs. Jede andere Kreatur im Bereich führt einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so erleidet die Kreatur Energieschaden in Höhe von $6 \times$ Anzahl der Ladungen des Stabs. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden.

STAB DER PYTHON

Stab, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Als magische Aktion kannst du diesen Stab werfen, sodass er in einem freien Bereich im Abstand von bis zu drei Metern von dir landet und dort zu einer **Riesenwürgeschlange** wird. Die Schlange steht unter deiner Kontrolle und ist bei deinem Initiativwert unmittelbar nach dir am Zug.

In deinem Zug kannst du die Schlange mental befehligen (keine Aktion erforderlich), sofern sie sich im Abstand von bis zu 18 Metern von dir befindet und du nicht kampfunfähig bist. Du entscheidest, welche Aktion die Schlange im Zug ausführt und wohin sie sich bewegt. Alternativ kannst du einen allgemeinen Befehl erteilen, um sie beispielsweise deine Feinde angreifen oder einen Ort bewachen zu lassen. Wenn du ihr keine Befehle erteilst, verteidigt sie sich.

Als Bonusaktion kannst du der Schlange befehlen, sich in ihrem aktuellen Bereich wieder in Stabform zu verwandeln. Du kannst die Eigenschaft des Stabs erst nach einer Stunde erneut verwenden. Wenn die Trefferpunkte der Schlange auf 0 sinken, stirbt sie und nimmt wieder ihre Stabform an, woraufhin der Stab zerbricht und zerstört ist. Wenn die Schlange ihre Stabform annimmt, bevor sie alle Trefferpunkte verloren hat, erhält der Stab alle Trefferpunkte zurück.





STAB DES SCHLAGENS

Zauberstab, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Stab kann als magischer Kampfstab geführt werden. Der Kampfstab gewährt einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihm ausgeführt werden.

Der Stab hat zehn Ladungen. Wenn du bei einem Nahkampfangriff mit ihm trifftst, kannst du bis zu drei Ladungen verbrauchen. Das Ziel erleidet für jede verbrauchte Ladung zusätzlich 1W6 Energieschaden.

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfe mit 1W20. Bei einer 1 wird der Stab zu einem nichtmagischen Kampfstab.

STAB DER VERKÜMMERUNG

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Stab hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

Er kann als magischer Kampfstab verwendet werden. Bei einem Treffer bewirkt er Schaden als normaler Kampfstab, und du kannst eine Ladung verbrauchen, um zusätzlich 2W10 nekrotischen Schaden zu bewirken und das Ziel zu einem SG-15-Konstitutionsrettungswurf zu zwingen. Misslingt der Wurf, so ist das Ziel eine Stunde lang bei allen Attributs- und Rettungswürfen im Nachteil, die Stärke oder Konstitution verwenden.

STAB DER VOGELRUGE

Zauberstab, gewöhnlich

Dieser hölzerne Stab ist mit Vogelschnitzereien verziert. Er hat zehn Ladungen. Wenn du den Stab hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, damit er eines der folgenden Geräusche erzeugt, das bis zu 18 Meter weit zu hören ist: Finkenzwitschern, Rabenkrächzen, Entenquaken, Hühnergackern, Gänse schnattern, Pfeifen eines jungen Haubentauchers, Truthahnglucksen, Kreischen einer Möwe, Eulenruf oder Adlerschrei.

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfe mit 1W20. Bei einer 1 explodiert der Stab mit einem Knall zu einer harmlosen Federwolke und ist für immer verloren.

STAB DER WALDLANDE

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Druiden)

Dieser Stab hat sechs Ladungen und kann als magischer Kampfstab geführt werden. Dieser gewährt einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihm ausgeführt werden. Wenn du ihn hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Zauberangriffswürfe.

Zauber: Wenn du den Stab hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (verwende deinen Zauberrettungswurf-SG). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
Dornenwand	6
Erwecken	5
Mit Pflanzen sprechen	3
Mit Tieren sprechen	1
Rindenhaut	2
Spurloses Gehen	2
Tiere oder Pflanzen aufspüren	2
Tierfreundschaft	1

Baumform: Du kannst eine magische Aktion ausführen, um ein Ende des Stabs in einem freien Bereich in den Erdboden einzupflanzen, und eine Ladung verbrauchen, um den Stab in einen gesunden Baum zu verwandeln. Der Baum ist 18 Meter hoch. Sein Stamm hat einen Durchmesser von 1,5 Metern, und die Krone erreicht einen Durchmesser von sechs Metern. Der Baum wirkt gewöhnlich, strahlt jedoch eine schwache Aura von Verwandlungsmagie aus, die mit dem Zauber *Magie entdecken* aufgespürt werden kann. Wenn du den Baum berührst und eine magische Aktion ausführst, verwandelst du den Stab wieder in seine normale Form. Kreaturen auf dem Baum stürzen ab, wenn der Baum wieder zu einem Stab wird.

Ladungen zurückhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 verliert der Stab seine Eigenschaften und wird zu einem nichtmagischen Kampfstab.

STAB DER ZIERDE

Stab, gewöhnlich

Wenn du diesen Stab hältst und über seiner Spitze einen winzigen Gegenstand platzierst, der höchstens 0,5 Kilogramm wiegt (wie eine Kristallscherbe, ein Ei oder einen Stein), schwebt der Gegenstand einen Fingerbreit über der Stabspitze und verbleibt dort, bis er entfernt wird oder du den Stab nicht mehr besitzt. Es können jederzeit bis zu drei solche Gegenstände über der Stabspitze schweben. Wenn du den Stab hältst, kannst du bewirken, dass mindestens einer der Gegenstände langsam kreist oder sich um die eigene Achse dreht.

STANGE DES ANGELNS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieser Gegenstand funktioniert als Stange. Wenn du ihn hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und ihn zu einer Angelrute mit Haken, Schnur und Rolle werden lassen – oder diese Angelrute wieder in eine Stange verwandeln.

STANGE DES SCHRUMPFENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieser Gegenstand funktioniert als Stange. Wenn du ihn hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen

und ihn zu einem 30 Zentimeter langen Zepter werden lassen, um ihn einfacher lagern zu können (das Gewicht der Stange bleibt gleich), oder dieses Zepter wieder in eine Stange verwandeln. Das Zepter wird nur dann wieder zur Stange, wenn es genügend Platz dazu hat.

STAUB DES NIESENS UND ERSTICKENS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses Pulver wird in einem kleinen Behälter gefunden und sieht wie *Staub des Verschwindens* aus. Auch der Zauber *Identifizieren* identifiziert es als solchen. Es ist ausreichend für einen Einsatz.

Du kannst den Staub als Verwenden-Aktion in die Luft werfen und dich selbst sowie jede Kreatur innerhalb einer Ausströmung von neun Metern, die von dir ausgeht, zu einem SG-15-Konstitutionsrettungswurf zwingen. Elementare, Konstrukte, Pflanzen, Schlicke und Untote bestehen den Rettungswurf automatisch.

Misslingt der Wurf, so beginnt die Kreatur unkontrolliert zu niesen und zu ersticken, und sie ist kampfunfähig. Sie wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr. Der Effekt endet auch bei jeder Kreatur, auf die der Zauber *Schwache Genesung* gewirkt wird.

STAUB DER TROCKENHEIT

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

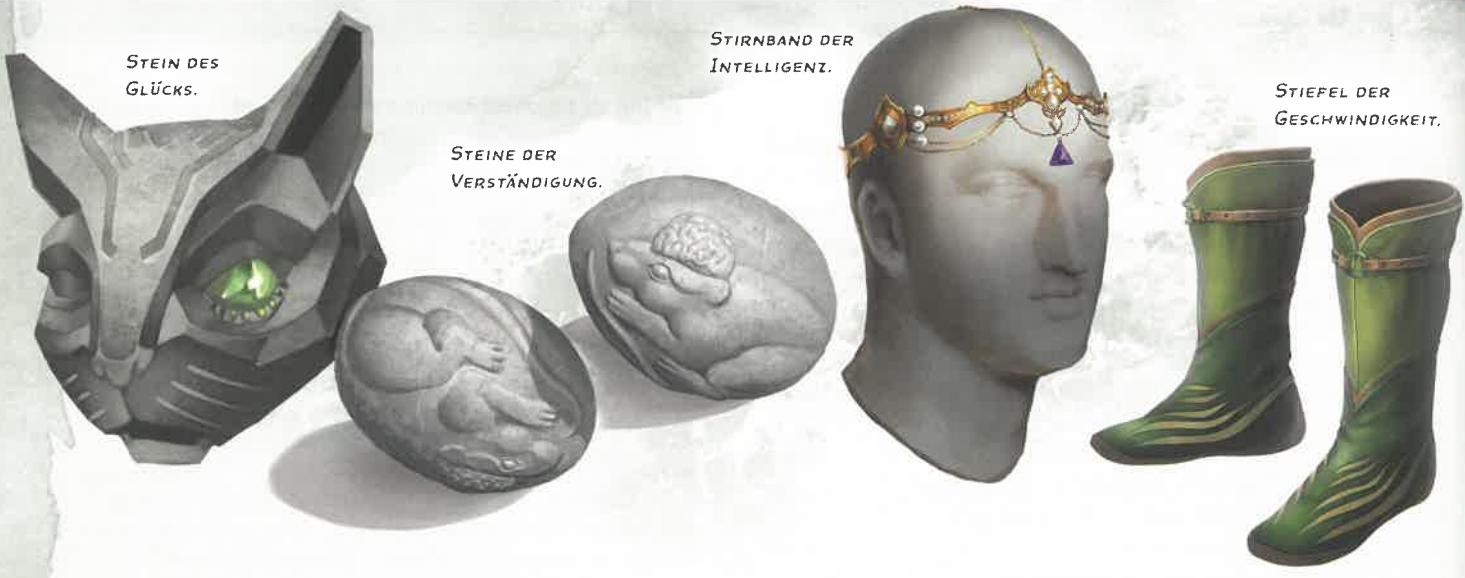
Dieses kleine Paket enthält 1W6+4 Prisen Staub. Du kannst als Verwenden-Aktion eine Prise des Staubs auf Wasser streuen und dadurch einen Wasserwürfel von bis zu 4,5 Metern in ein murmelgroßes Kägelchen verwandeln, das beim bestäubten Bereich schwebt oder liegt. Das Gewicht des Kägelchens ist vernachlässigbar. Eine Kreatur kann die Verwenden-Aktion ausführen und das Kägelchen kraftvoll gegen eine harte Oberfläche werfen, damit es zerspringt und das absorbierte Wasser wieder freisetzt. Dadurch wird das Kägelchen zerstört und seine Magie beendet.

Du kannst als Verwenden-Aktion eine Prise des Staubs auf einen Elementar im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir streuen, der überwiegend aus Wasser besteht (wie *Wasser-elementare* oder *Wassergeister*). Der bestäubte Elementar führt einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet er 10W6 nekrotischen Schaden, *anderenfalls* die Hälfte.

STAUB DES VERSCHWINDENS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses Pulver ähnelt feinem Sand. Es ist ausreichend für einen Einsatz. Wenn du eine Verwenden-Aktion ausführst, um den Staub in die Luft zu werfen, seid du und alle Kreaturen und Gegenstände innerhalb einer Ausströmung von drei Metern, die von dir ausgeht, 2W4 Minuten lang unsichtbar. Die Dauer gilt für alle Ziele gleichermaßen. Der Staub wird verbraucht, wenn seine Magie wirkt. Wenn eine betroffene Kreatur einen Angriffswurf ausführt, der Schaden bewirkt, oder wenn sie einen Zauber wirkt, endet der Zustand Unsichtbar bei ihr sofort.



STEIN DER ERDELEMENTAR-HERRSCHAFT

Wundersamer Gegenstand, selten

Wenn du mit diesem 2,5 Kilogramm schweren Stein den Boden berührst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen **Erdelementar** herbeizurufen. Dieser erscheint in einem freien Bereich deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir, gehorcht deinen Befehlen und ist bei deinem Initiativewert unmittelbar nach dir am Zug. Der Elementar verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist, er stirbt oder du ihn als Bonusaktion verwirfst. Der Stein kann erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Weise verwendet werden.

STEIN DES GLÜCKS (GLÜCKSSTEIN)

*Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)*

Wenn du diesen polierten Achat mit dir führst, erhältst du einen Bonus von +1 auf Attributs- und Rettungswürfe.

STEINE DER VERSTÄNDIGUNG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Steine der Verständigung gibt es in Paaren, die einander gleichen, sodass ihre Zusammengehörigkeit gut erkennbar ist. Wenn du einen der Steine berührst, kannst du den Zauber *Verständigung* damit wirken. Das Ziel ist der Träger des anderen Steins. Wenn der andere Stein keinen Träger hat, erfährst du dies, sobald du den Stein berührst, sodass du den Zauber nicht wirkst.

Wurde mit einem der Steine *Verständigung* gewirkt, so können die Steine erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden. Wird ein Stein des Paares zerstört, so wird der andere nichtmagisch.

STIEFEL DER ELFEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du diese Stiefel trägst, sind deine Schritte unabhängig vom Untergrund geräuschlos. Außerdem bist du bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil.

STIRNBAND DER INTELLIGENZ.

STIEFEL DER GE SCHWINDIGKEIT.

STIEFEL DER FALSCHEN FÄHRTE

*Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich
(erfordert Einstimmung)*

Wenn du diese Stiefel trägst, kannst du bewirken, dass sie Spuren eines beliebigen Humanoiden deiner Größe hinterlassen.

STIEFEL DER GE SCHWINDIGKEIT

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Stiefel trägst, du kannst eine Bonusaktion ausführen, um ihre Hacken gegeneinanderzuschlagen. In diesem Fall verdoppeln die Stiefel deine Bewegungsrate, und jede Kreatur, die einen Gelegenheitsangriff gegen dich ausführt, ist beim Angriffswurf im Nachteil. Du kannst den Effekt beenden, indem du die Hacken erneut gegeneinanderschlägst.

Wenn du die Eigenschaft der Stiefel zehn Minuten lang verwendet hast, steht die Magie erst wieder zur Verfügung, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

STIEFEL DES SCHREITENS UND SPRINGENS

*Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)*

Wenn du diese Stiefel trägst, hast du eine Bewegungsrate von neun Metern (sofern sie nicht ohnehin darüber liegt), die nicht von Gewicht über deine Traglast hinaus oder durch schwere Rüstung verringert wird.

Du kannst in jedem deiner Züge einmal bis zu neun Meter weit springen und dabei nur drei Meter Bewegung verbrauchen.

STIEFEL DES SCHWEBENS

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Stiefel trägst, kannst du *Schweben* auf dich selbst wirken.



STIEFEL DER WINTERLANDE

*Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)*

Diese Pelzstiefel sind bequem und warm. Wenn du sie trägst, erhältst du die folgenden Vorteile:

Kälteresistenz: Du bist gegen Kälteschaden resistent und kannst Temperaturen von -18 Grad Celsius und darunter ohne zusätzlichen Schutz ertragen.

Winterschreiter: Du ignorierst schwieriges Gelände, das durch Eis oder Schnee verursacht wird.

STIRNBAND DER INTELLIGENZ

*Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)*

Wenn du dieses Stirnband trägst, beträgt dein Intelligenzwert 19. Beträgt dein Intelligenzwert ohnehin mindestens 19, so hat es keinen Effekt auf dich.

STREITKOLBEN DES NIEDERSTRECKENS

Waffe (Streitkolben), selten

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Der Bonus erhöht sich auf +3, wenn du mit der Waffe ein Konstrukt angreifst.

Würfelst du bei einem Angriffswurf mit dieser Waffe eine 20, so erleidet das Ziel zusätzlich 7 Wuchtschaden (oder 14 Wuchtschaden, wenn es ein Konstrukt ist). Wenn ein Konstrukt nach Erleiden dieses Schadens nicht mehr als 25 Trefferpunkte hat, wird es zerstört.

STREITKOLBEN DES TERRORS

Waffe (Streitkolben), selten (erfordert Einstimmung)

Diese magische Waffe hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte

Ladungen zurück. Wenn du die Waffe hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um eine Woge des Schreckens zu entfesseln. Jede Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine auf diese Weise verängstigte Kreatur muss ihre Züge darauf verwenden, sich so weit wie möglich von dir zu entfernen, und sie kann keine Gelegenheitsangriffe ausführen. Als Aktion kann sie nur die Spur-Aktion ausführen oder versuchen, sich von einem Effekt zu befreien, der sie in ihrer Bewegung einschränkt. Kann die Kreatur sich nirgendwohin bewegen, so kann sie eine Ausweichaktion ausführen. Die Kreatur wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr.

STREITKOLBEN DES ZUSAMMENBRUCHS

Waffe (Streitkolben), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du mit dieser magischen Waffe einen Unhold oder Untoten triffst, erleidet diese Kreatur zusätzlich 2W6 gleißenden Schaden. Wenn das Ziel nach Erleiden dieses Schadens nicht mehr als 25 Trefferpunkte hat, muss es einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es wird zerstört. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur bis zum Ende deines nächsten Zugs verängstigt.

Licht: Wenn du diese Waffe hältst, spendet sie in einem Radius von sechs Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht.

SYLVANISCHE KRALLE

Waffe (Dolch, Krummsäbel, Kurzschwert, Rapier, Sichel oder Speer), gewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Waffe mit dir führst, verstehst du jede nichtschriftliche Kommunikation von Feenwesen, und diese verstehen dich ebenfalls.

Geheime Botschaft: Als magische Aktion kannst du die Waffe verwenden, um *Botschaft* zu wirken. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

TALISMAN DES ABSOLUT BÖSEN

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Dieser Gegenstand ist das Symbol des reuelosen Bösen. Kreaturen außer Unholden und Untoten, die ihn berühren, erleiden 8W6 nekrotischen Schaden. Solange sie den Talisman tragen oder halten, erleiden sie den Schaden am Ende jedes ihrer Züge erneut.

Absolutes Ende: Der Talisman hat sechs Ladungen. Wenn du den Talisman trägst oder hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um auf eine Kreatur auf dem Boden im Abstand von bis zu 36 Metern von dir zu zielen, die du sehen kannst. Unter dem Ziel öffnet sich ein feuriger Erdspalt, und das Ziel führt einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Wenn das Ziel ein celestisches Wesen ist, so ist es beim Rettungswurf im Nachteil. Misslingt der Wurf, so fällt das Ziel in den Spalt, wird zerstört und hinterlässt keinerlei Überreste. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf stürzt das Ziel nicht in den Spalt, erleidet durch das Martyrium jedoch 4W6 psychischen Schaden. In jedem Fall schließt sich der Spalt danach und hinterlässt seinerseits keine Spuren. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, löst sich der Talisman in übelriechenden Schleim auf und ist zerstört.

Heiliges Symbol: Du kannst den Talisman als heiliges Symbol verwenden. Wenn du ihn trägst oder hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Zauberangriffswürfe.

TALISMAN DES NICHTS

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Talisman trägst oder hältst, bist du bei allen Intelligenzwürfen (Arkane Kunde) im Vorteil, die du ausführst, um eine *Kugel der Auslöschung* zu kontrollieren. Wenn du außerdem zu Beginn deines Zugs eine *Kugel der Auslöschung* kontrollierst, kannst du eine magische Aktion ausführen und sie um drei Meter plus eine Anzahl von Metern in Höhe des Dreifachen deines Intelligenzmodifikators zu bewegen. Diese Bewegung muss nicht in gerader Linie verlaufen.

TALISMAN DES REINEN GUTEN

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung durch einen Kleriker oder Paladin)

Dieser Talisman ist ein mächtiges Symbol des Guten. Unholde und Untote, die ihn berühren, erleiden

8W6 gleißenden Schaden. Solange sie den Talisman tragen oder halten, erleiden sie den Schaden am Ende jedes ihrer Züge erneut.

Heiliges Symbol: Du kannst den Talisman als heiliges Symbol verwenden. Wenn du ihn trägst oder hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Zauberangriffswürfe.

Reiner Tadel: Der Talisman hat sieben Ladungen. Wenn du den Talisman trägst oder hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um auf eine Kreatur auf dem Boden im Abstand von bis zu 36 Metern von dir zu zielen, die du sehen kannst. Unter dem Ziel öffnet sich ein feuriger Erdspalt, und das Ziel führt einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Wenn das Ziel ein Unhold oder ein Untoter ist, so ist es beim Rettungswurf im Nachteil. Misslingt der Wurf, so fällt das Ziel in den Spalt, wird zerstört und hinterlässt keinerlei Überreste. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf stürzt das Ziel nicht in den Spalt, erleidet durch das Martyrium jedoch 4W6 psychischen Schaden. In jedem Fall schließt sich der Spalt danach und hinterlässt seinerseits keine Spuren. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, löst sich der Talisman in goldene Lichtfunken auf und ist zerstört.

TANZENDES SCHWERT

Waffe (Krummsäbel, Kurzschwert, Langschwert, Rapier oder Zweihandschwert), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Du kannst eine Bonusaktion ausführen, um diese magische Waffe in die Luft zu werfen. In diesem Fall beginnt sie zu schweben, fliegt bis zu neun Meter weit und greift eine Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu 1,5 Metern von sich an. Die Waffe verwendet deinen Angriffswurf und fügt Schadenswürfen deinen Attributmodifikator hinzu.

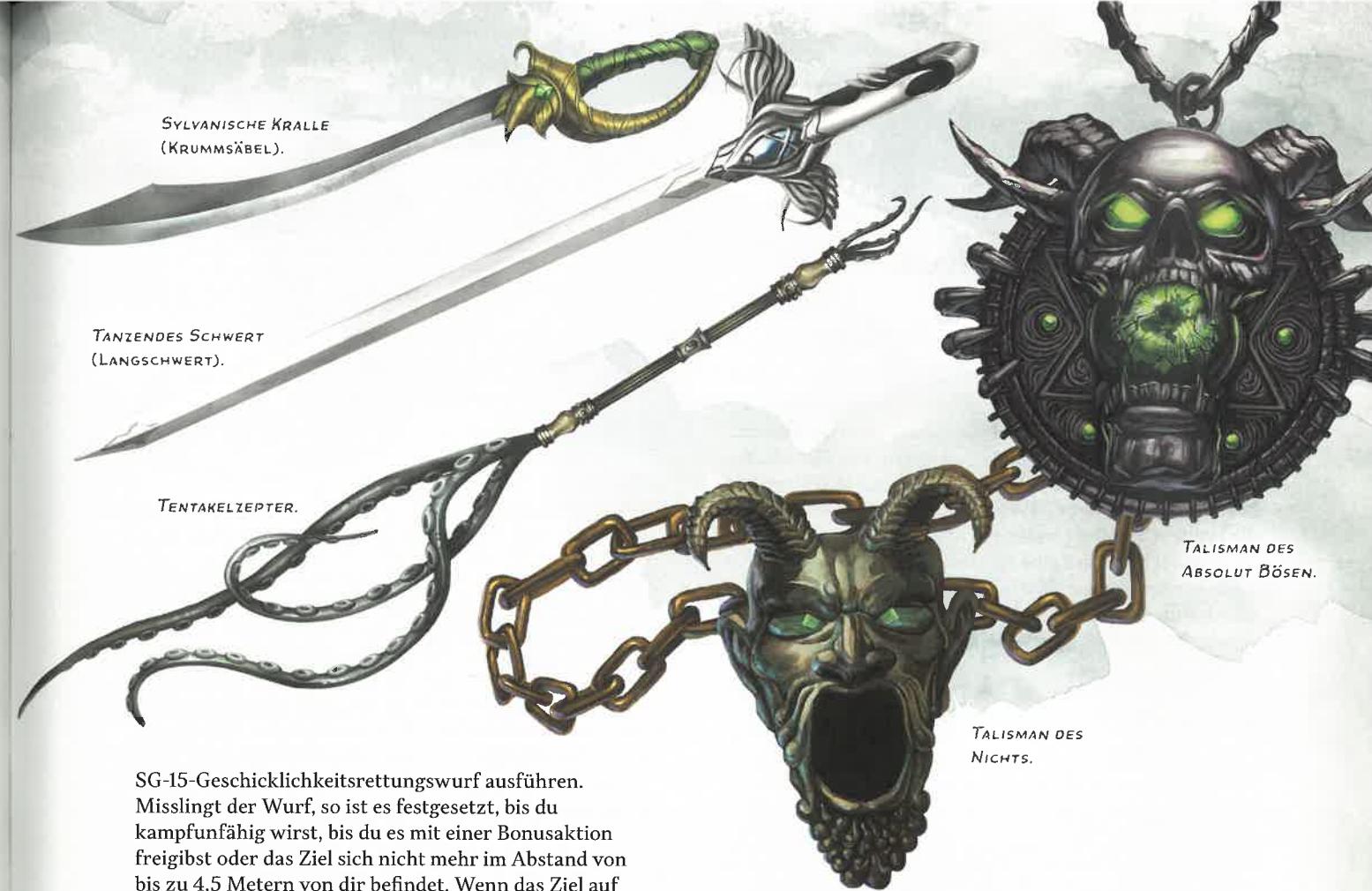
Solange die Waffe schwebt, kannst du eine Bonusaktion ausführen, um sie bis zu neun Meter weit an einen anderen Ort im Abstand von bis zu neun Metern von dir fliegen zu lassen. Als Teil derselben Bonusaktion kannst du die Waffe einer Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von sich angreifen lassen.

Wenn die schwebende Waffe viermal angegriffen hat, fliegt sie zu dir und versucht, in deine Hand zurückzukehren. Falls du keine Hand frei hast, fällt die Waffe in deinem Bereich zu Boden. Falls die Waffe keinen freien Weg zu dir finden kann, bewegt sie sich so weit wie möglich in deine Richtung und fällt dann zu Boden. Sie hört auch auf zu schweben, wenn du sie ergreifst oder dich weiter als neun Meter von ihr entfernst.

TENTAKELZEPTER

Zepter, selten (erfordert Einstimmung)

Dieses Zepter endet in drei gummiartigen Tentakeln. Wenn du das Zepter hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, damit die Tentakel sich ausstrecken und jeweils eine Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern von dir angreifen, die du sehen kannst. Führe für jedes Tentakel einen Nahkampfangriffswurf mit einem Bonus von +9 aus. Bei einem Treffer bewirkt ein Tentakel 1W6 psychischen Schaden. Wenn alle drei Tentakel dasselbe Ziel treffen, muss dieses einen



SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Misslingt der Wurf, so ist es festgesetzt, bis du kampfunfähig wirst, bis du es mit einer Bonusaktion freigibst oder das Ziel sich nicht mehr im Abstand von bis zu 4,5 Metern von dir befindet. Wenn das Ziel auf diese Art festgesetzt ist, erleidet es zu Beginn jedes seiner Züge 3W6 psychischen Schaden. Das Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm.

TOPF DES ERWACHENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Wenn du in diesen fünf Kilogramm schweren Tontopf einen gewöhnlichen Busch pflanzst und ihn 30 Tage lang wachsen lässt, verwandelt er sich am Ende dieser Dauer auf magische Art in einen **erwachten Busch**. Wenn der Busch erwacht, zerbrechen seine Wurzeln den Topf und zerstören ihn.

Der erwachte Busch ist dir gegenüber freundlich gesinnt und gehorcht deinen Befehlen. Wenn du ihm keine Befehle erteilst, tut er nichts.

TRAGBARES LOCH

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieses feine schwarze Tuch ist seidenweich und auf die Größe eines Taschentuchs zusammengefaltet. Ausgebreitet ist es ein kreisrund und hat einen Durchmesser von 1,8 Metern.

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um das *Tragbare Loch* zu entfalten und auf oder an einer festen Oberfläche zu platzieren. Daraufhin erzeugt das *Tragbare Loch* ein drei Meter tiefes extradimensionales Loch. Der zylindrische Raum im Inneren des Lochs befindet

sich auf einer anderen Existenzebene. Das Loch kann also nicht dazu verwendet werden, Durchgänge zu öffnen. Eine Kreatur innerhalb eines offenen *Tragbaren Lochs* kann dieses verlassen, indem sie hinausklettert.

Du kannst eine magische Aktion ausführen und ein *Tragbares Loch* schließen, indem du das Tuch an den Rändern greifst und zusammenfalte. Wenn der Stoff gefaltet wird, schließt sich das Loch, und Kreaturen oder Gegenstände darin bleiben im extradimensionalen Raum. Das Loch wiegt unabhängig von seinem Inhalt praktisch nichts.

Wenn das Loch zusammengefaltet ist, kann eine Kreatur im Inneren des extradimensionalen Raums als Aktion einen SG-10-Stärkewurf (Athletik) ausführen. Bei einem Erfolg verlässt die Kreatur das *Tragbare Loch* und erscheint im Abstand von bis zu 1,5 Metern außerhalb davon. Ein geschlossenes *Tragbares Loch* enthält genug Atemluft für eine Stunde (geteilt durch die Anzahl atmender Kreaturen darin).

Wenn ein *Tragbares Loch* in den extradimensionalen Raum eines *Nimmervollen Beutels*, von *Howards Praktischem Rucksack* oder eines ähnlichen Gegenstands gelangt, werden beide Gegenstände sofort zerstört, und ein Tor zur Astralebene öffnet sich. Das Tor erscheint dort, wo der eine Gegenstand in den anderen gelangt ist. Alle Kreaturen, die sich im Abstand von bis zu drei Metern vom Tor befinden und nicht über vollständige Deckung verfügen, werden hineingezogen und an einen zufälligen Ort auf der Astralebene transportiert. Dann schließt sich das Tor. Das Tor funktioniert nur in eine Richtung und kann nicht wieder geöffnet werden.

TRANK DES FAUSTKAMPFS

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, bewirkt jeder waffenlose Angriff bei einem Treffer zusätzlich 1W6 Energieschaden. Der Effekt hält zehn Minuten lang an.
Diese zähe grüne Flüssigkeit schmeckt nach Spinat.

TRANK DES FEUERATEMS

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, kannst du eine Bonusaktion ausführen, um Feuer auf ein Ziel im Abstand von bis zu neun Metern von dir zu atmen. Das Ziel führt einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Missslingt der Wurf, so erleidet es 4W6 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Der Effekt endet, nachdem du dreimal Feuer ausgeatmet hast oder eine Stunde vergangen ist.

Die orangefarbene Flüssigkeit dieses Tranks flackert. Rauch füllt den oberen Teil des Behälters und quillt heraus, sobald der Behälter geöffnet wird.

TRANK DES FLIEGENS

Trank, sehr selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du eine Stunde lang eine Flugbewegungsrate in Höhe von deiner Bewegungsrate und kannst schweben. Wenn du bei Ende der Wirkung noch in der Luft bist, fällst du zu Boden, sofern du keine anderen Möglichkeiten hast, zu fliegen oder zu schweben.

Die klare Flüssigkeit dieses Tranks schwebt im oberen Teil seines Gefäßes. Wolkige weiße Unreinheiten treiben darin.

TRANK DER GASFÖRMIGEN GESTALT

Trank, selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du den Effekt des Zaubers *Gasförmige Gestalt* (keine Konzentration erforderlich), bis eine Stunde vergangen ist oder du den Effekt als Bonusaktion beendest.

Der Behälter dieses Tranks scheint mit einem Nebel gefüllt zu sein, der sich wie Wasser ausgießen lässt.

TRANK DES GEDANKENLESENS

Trank, selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du zehn Minuten lang den Effekt des Zaubers *Gedanken wahrnehmen* (Rettungswurf-SG 13, keine Konzentration erforderlich).

In dieser zähen violetten Flüssigkeit treibt eine ovale rosafarbene Wolke.

TRANK DER GESCHWINDIGKEIT

Trank, sehr selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du eine Minute lang den Effekt des Zaubers *Hast* (keine Konzentration erforderlich), ohne die Welle der

TRANK DES
FEUERATEMS.



Lethargie zu erleiden, die nach Abklingen des Effekts üblicherweise auftritt.

In dieser gelben Flüssigkeit wirbeln schwarze Streifen.

TRANK DES GIFTS

Trank, ungewöhnlich

Dieses Gebräu riecht, schmeckt und sieht wie ein Heiltrank oder ein anderer vorteilhafter Trank aus. Allerdings ist es ein durch Illusionsmagie getarntes Gift. Der Zauber *Identifizieren* offenbart die wahre Natur des Tranks.

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erleidest du 4W6 Giftschaden und musst einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder du bist eine Stunde lang vergiftet.

TRANK DES HELDENMUTS

Trank, selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du eine Stunde lang zehn temporäre Trefferpunkte. Für dieselbe Dauer wirkt der Effekt des Zaubers *Segnen* auf dich (keine Konzentration erforderlich).

Die blaue Flüssigkeit brodelt und dampft, als würde sie kochen.

TRANK DES HELLSEHENS

Trank, selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du den Effekt des Zaubers *Hellsehen* (keine Konzentration erforderlich).

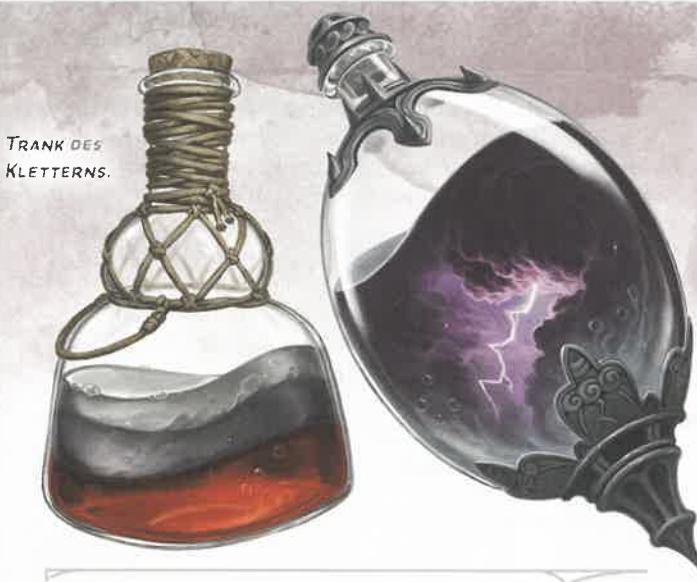
In diesem gelblichen Trank schwimmt ein Augapfel. Er verschwindet jedoch, sobald der Trank geöffnet wird.

TRANK DES KLETTERNS

Trank, gewöhnlich

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du eine Stunde lang eine Kletterbewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate. Während dieser Zeit bist du bei Stärkewürfen (Athletik) im Vorteil, die du zum Klettern ausführst.

Dieser Trank weist braune, silberne und graue Schichten auf und sieht wie mehrere Schichten von Stein aus. Die Schichten vermischen sich nicht, wenn der Trank geschüttelt wird.



TRANK DER LANGLEBIGKEIT

Trank, sehr selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, wird dein physisches Alter um 1W6+6 Jahre verringert (Minimum: 13 Jahre). Wann immer du anschließend einen weiteren *Trank der Langlebigkeit* zu dir nimmst, besteht ein kumulatives Risiko von zehn Prozent, dass du stattdessen um 1W6+6 Jahre älterst.

In dieser bernsteinfarbenen Flüssigkeit treibt ein winziges Herz, das unwahrscheinlicherweise schlägt. Diese Zutat verschwindet, wenn der Trank geöffnet wird.

TRANK DER MÄCHTIGEN UNSICHTBARKEIT

Trank, sehr selten

Der Behälter für diesen Trank sieht leer aus, fühlt sich aber an, als wäre Flüssigkeit darin. Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, bist du eine Stunde lang unsichtbar.

TRANK DER RESISTENZ

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, bist du eine Stunde lang gegen eine Schadensart resistent. Der SL wählt die Schadensart aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der folgenden Tabelle würfelt:

1W10 Schadensart	1W10 Schadensart
1 Blitz	6 Kälte
2 Energie	7 Nekrotisch
3 Feuer	8 Psychisch
4 Gift	9 Säure
5 Gleißend	10 Schall

TRANK DER RIESENSTÄRKE

Trank, Seltenheit variert

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, ist dein Stärkewert eine Stunde lang verändert. Der Wert hängt von der Riesenart ab (siehe Tabelle unten). Der Trank hat keinen Effekt, wenn deine Stärke bereits gleich oder größer als dieser Wert ist.



In dieser durchsichtigen Flüssigkeit treibt ein Lichtsplitter, der an den Fingernagel eines Riesen erinnert.

Trank	Stä.	Seltenheit
Trank der Riesenstärke (Hügel)	21	Ungewöhnlich
Trank der Riesenstärke (Frost oder Stein)	23	Selten
Trank der Riesenstärke (Feuer)	25	Selten
Trank der Riesenstärke (Wolken)	27	Sehr selten
Trank der Riesenstärke (Sturm)	29	Legendär

TRANK DER TIERFREUNDSCHAFT

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, kannst du den Zauber *Tierfreundschaft* (Rettungswurf-SG 13) des 3. Grades wirken.

Wird dieser schlammfarbene Trank geschüttelt, so werden kleine Stücke sichtbar: eine Fischschuppe, eine Kolibrifeder, eine Katzenkralle oder ein Eichhörnchenhaar.

TRANK DER UNSICHTBARKEIT

Trank, selten

Der Behälter für diesen Trank sieht leer aus, fühlt sich aber an, als wäre Flüssigkeit darin. Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, bist du eine Stunde lang unsichtbar. Der Effekt endet vorzeitig, wenn du einen Angriffswurf ausführst, Schaden bewirkst oder einen Zauber wirkst.

TRANK DER UNVERWUNDBARKEIT

Trank, selten

Wenn du diesen Trank trinkst, bist du eine Minute lang gegen alle Schadensarten resistent.

Diese sirupartige Flüssigkeit sieht wie flüssiges Eisen aus.

TRANK DER VERKLEINERUNG

Trank, selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du 1W4 Stunden lang den Verkleinern-Effekt des Zaubers *Vergrößern/Verkleinern* (keine Konzentration erforderlich).

Das rote Zentrum dieses Tranks zieht sich zu einem winzigen Kern zusammen und dehnt sich dann wieder aus, bis die gesamte sonst klare Flüssigkeit rot wird. Das Pulsieren wird nicht unterbrochen, wenn der Trank geschüttelt wird.

TRANK DES VERSTEHENS

Trank, gewöhnlich

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du eine Stunde lang den Effekt des Zaubers *Sprachen verstehen*.

Die Flüssigkeit dieses Tranks ist ein klares Gebräu, in dem Salz- und Rußstückchen wirbeln.

TRANK DER VITALITÄT

Trank, sehr selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, werden alle Erschöpfungsstufen entfernt, die du hast, und der Zustand Vergiftet endet. In den nächsten 24 Stunden erhältst du für jeden Trefferpunktewürfel, den du verbrauchst, die höchstmögliche Anzahl von Trefferpunkten zurück.

In dieser karminroten Flüssigkeit pulsiert ein schwaches Licht wie ein Herzschlag.

TRANK DES WACHSTUMS

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du zehn Minuten lang den Vergrößern-Effekt des Zaubers *Vergrößern/Verkleinern* (keine Konzentration erforderlich).

Das winzige rote Zentrum dieses Tranks expandiert, bis die gesamte sonst klare Flüssigkeit rot wird, und zieht sich dann wieder zusammen. Das Pulsieren wird nicht unterbrochen, wenn der Trank geschüttelt wird.

TRANK DER WASSERATMUNG

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, kannst du 24 Stunden lang unter Wasser atmen.

Diese wolkige grüne Flüssigkeit riecht nach Meer, und es treibt eine quallenförmige Blase darin.

TRICKBEUTEL

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Beutel aus beigegefarbenem, grauem oder rostfarbenem Stoff scheint leer zu sein. Ein Griff in den Beutel offenbart jedoch einen kleinen flauschigen Gegenstand.

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um diesen Gegenstand aus dem Beutel zu ziehen und bis zu sechs Meter weit zu werfen. Wenn der Gegenstand landet, verwandelt

er sich in eine Kreatur, die du anhand der Tabelle für die Farbe des Beutels ermittelst. Den Wertekasten der Kreatur findest du im *Monsterhandbuch*. Die Kreatur verschwindet im nächsten Morgengrauen, oder wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Sie ist dir und deinen Verbündeten freundlich gesinnt und handelt bei deinem Initiativwert unmittelbar nach dir. Du kannst eine Bonusaktion ausführen, um der Kreatur zu befahlen, wie sie sich im nächsten Zug bewegt und welche Aktion sie ausführt (beispielsweise einen Gegner angreifen). Wenn die Kreatur keine Befehle erhält, handelt sie, wie es ihrer Natur entspricht.

Wurden drei flauschige Gegenstände aus dem Beutel gezogen, so kann der Beutel erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

GRAUER TRICKBEUTEL

1W8	Kreatur	1W8	Kreatur
1	Wiesel	5	Panther
2	Riesenratte	6	Riesendachs
3	Dachs	7	Schreckenswolf
4	Eber	8	Riesenelch

ROSTFARBENER TRICKBEUTEL

1W8	Kreatur	1W8	Kreatur
1	Ratte	5	Riesenziege
2	Eule	6	Rieseneber
3	Dogge	7	Löwe
4	Ziege	8	Braunbär

BEIGEFARBENER TRICKBEUTEL

1W8	Kreatur	1W8	Kreatur
1	Schakal	5	Schwarzbär
2	Menschenaffe	6	Riesenwiesel
3	Pavian	7	Riesenhyäne
4	Axtschnabel	8	Tiger

TRICKSCHLOSS

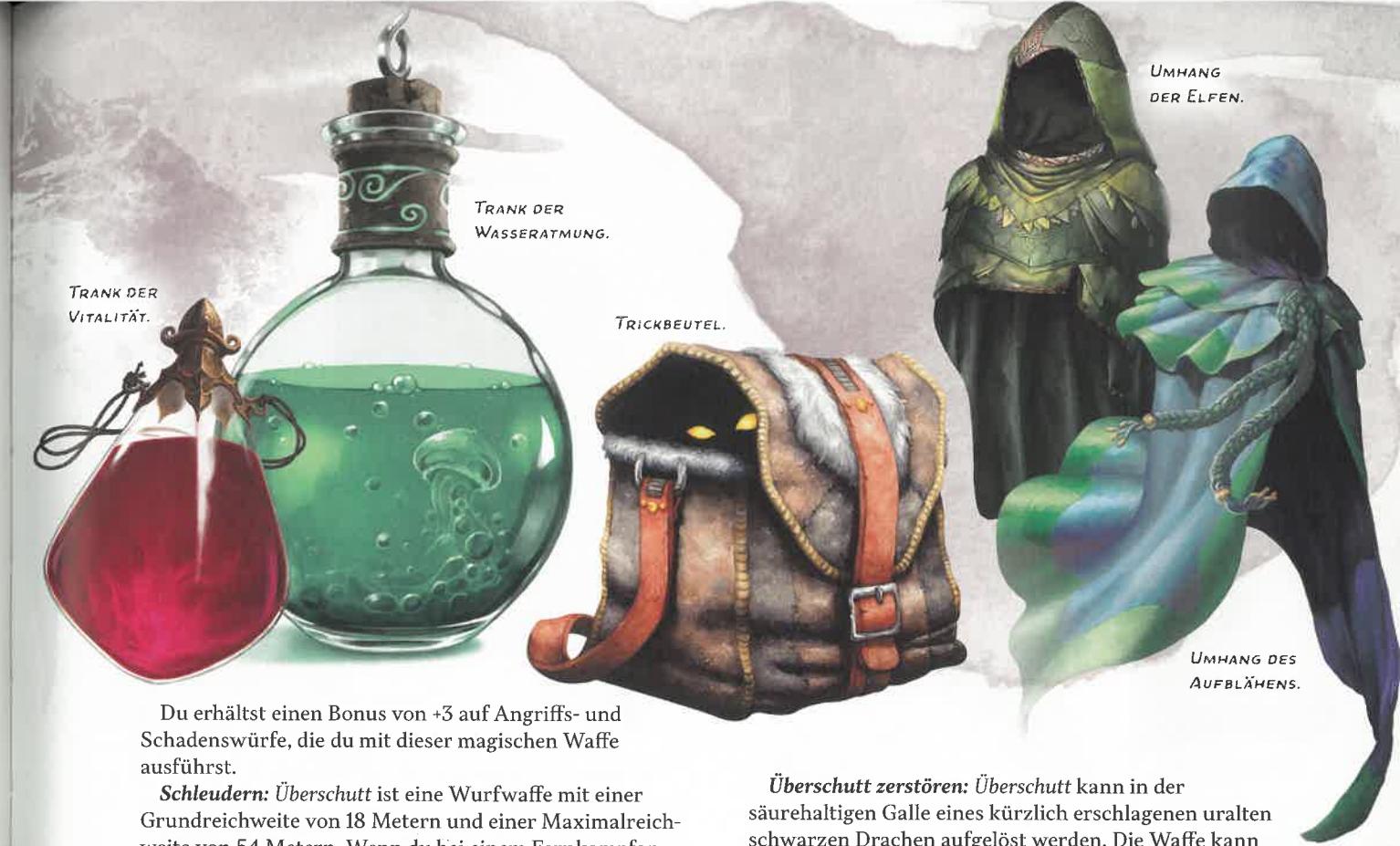
Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieses Schloss sieht gewöhnlich aus (vom Typ, der in Kapitel 6 des *Spielerhandbuchs* beschrieben ist) und hat einen einzigen Schlüssel. Die Zuhaltungen im Schloss passen sich auf magische Weise an, um Einbrecher abzuwehren. Geschicklichkeitswürfe zum Knacken des Schlosses sind im Nachteil.

ÜBERSCHUTT

Waffe (Kriegshammer), Artefakt (erfordert Einstimmung durch einen Zwerg oder eine Kreatur, die auf einen Zwergischen Gürtel eingestimmt ist)

Überschutt ist eine mächtige Waffe, geschmiedet von Zwergen und verschollen in den Gewölben des Weißfederbergs.



Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Schleudern: Überschutt ist eine Wurfwaffe mit einer Grundreichweite von 18 Metern und einer Maximalreichweite von 54 Metern. Wenn du bei einem Fernkampfgriffswurf mit Überschutt triffst, erleidet das Ziel zusätzlich 1W8 Energieschaden (4W8 Energieschaden, wenn das Ziel ein Konstrukt, ein Elementar oder ein Riese ist). Sofort nach dem Angriff fliegt die Waffe zurück in deine Hand.

Schockwelle: Du kannst eine magische Aktion ausführen, um Überschutt auf den Boden zu schlagen und vom Aufschlagpunkt aus eine Schockwelle durch den Boden rasen zu lassen. Jede Kreatur deiner Wahl auf dem Boden im Abstand von bis zu 18 Metern von diesem Punkt muss einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang betäubt. Sie wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Übernatürliche Aufmerksamkeit: Wenn du die Waffe hältst, macht sie dich auf die Orte von Geheimnissen oder verborgenen Türen im Abstand von bis zu neun Metern von dir aufmerksam. Außerdem kannst du die Zauber Gutes und Böses entdecken oder Gegenstand aufspüren mit der Waffe wirken. Wurde einer der Zauber gewirkt, so kann er erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut mit der Waffe gewirkt werden.

Intelligenz: Überschutt ist eine intelligente, rechtschaffen neutrale Waffe mit einem Intelligenzwert von 15, einem Weisheitswert von 12 und einem Charismawert von 15. Sie hat Gehör und Dunkelsicht auf bis zu 36 Meter.

Die Waffe kommuniziert telepathisch mit ihrem Träger und spricht Zwergisch, Riesisch sowie Goblinisch.

Persönlichkeit: Überschutt ist dem Zergenklan verbunden, der sie erschaffen hat: dem Dankil- oder Machthammer-Klan. Sie wünscht sich, diesem Klan zurückgegeben zu werden. Überschutt hat das Ziel, Zwerge zu beschützen. Wenn der Träger dieses Ziel nicht teilt, kommt es zum Konflikt.

Überschutt zerstören: Überschutt kann in der säurehaltigen Galle eines kürzlich erschlagenen uralten schwarzen Drachen aufgelöst werden. Die Waffe kann auch in den Schmieden des Machthammer-Zergenklangs eingeschmolzen werden, jedoch nur von dessen rechtmäßigem Anführer.

UHRWERKAMULETT

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieses Kupferamulett enthält winzige ineinandergreifende Zahnräder und wird durch Magie von Mechanus angetrieben, einer Ebene der uhrwerkhaften Vorhersagbarkeit. Aus dem Inneren dringt ein leises Ticken und Surren nach außen.

Wenn du das Amulett trägst und einen Angriffswurf ausführst, kannst du eine 10 erzielen, ohne mit dem W20 zu würfeln. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

UMHANG DES AUFBLÄHENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Wenn du diesen Umhangträgst, kannst du eine Bonusaktion ausführen, um ihn eine Minute lang dramatisch wehen zu lassen.

UMHANG DER ELFEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Umhang trägst, sind Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die ausgeführt werden, um dich wahrzunehmen, im Nachteil, und du bist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil.



UMHANG DES
SCHARLATANS.



UMHANG DES
SCHUTZES.



UMHANG DER
VERLAGERUNG.



UMHANG DES
MANTAROCHENS.

UMHANG DER FLEDERMAUS

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Umhang trägst, bist du bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil. In Bereichen mit dämmrigem Licht oder Dunkelheit kannst du die Säume ergreifen und den Umhang verwenden, um eine Flugbewegungsrate von zwölf Metern zu erhalten. Wenn dir die Säume entgleiten, während du auf diese Weise fliegst, oder wenn du dich nicht mehr in dämmrigem Licht oder in Dunkelheit befindest, verlierst du die Flugbewegungsrate.

Wenn du den Umhang in Bereichen mit dämmrigem Licht oder Dunkelheit trägst, kannst du **Verwandlung** auf dich selbst wirken und die Gestalt einer **Fledermaus** annehmen. In dieser Gestalt behältst du deine Werte für Intelligenz, Weisheit und Charisma bei. Wurde der Umhang verwendet, so kann er erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Weise verwendet werden.

UMHANG DES MANTAROCHENS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Umhang trägst, kannst du unter Wasser atmen und hast eine Schwimmbewegungsrate von 18 Metern.

UMHANG DES SCHARLATANS

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieser Umhang riecht leicht nach Schwefel. Wenn du ihn trägst, kannst du ihn verwenden, um als magische Aktion den Zauber *Dimensionstür* zu wirken. Diese Eigenschaft kann erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Weise verwendet werden.

Wenn du dich mit diesem Zauber teleportierst, hinterlässt du eine Rauchwolke. Der Bereich, den du verlassen hast, ist bis zum Ende deines nächsten Zugs durch den Rauch leicht verschleiert.

UMHANG DES SCHUTZES

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Umhang trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse und deine Rettungswürfe.

UMHANG DER SPINNENTIERE

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser feine Umhang ist aus schwarzer Seide gewoven und mit zarten, silbrig glänzenden Fäden durchwirkt. Wenn du ihn trägst, erhältst du die folgenden Vorteile:

Giftresistenz: Du bist gegen Giftschaden resistent.

Spinnenklettern: Du hast eine Kletterbewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate und kannst dich in alle Richtungen, über senkrechte Oberflächen sowie an Decken entlang bewegen, wobei du die Hände frei hast.

Spinnennetz: Du kannst den Zauber *Spinnennetz* (Rettungswurf-SG 13) wirken. Das durch den Zauber erzeugte Netz füllt einen Bereich, der doppelt so groß wie der übliche ist. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Spinnenschritt: Du kannst in keinerlei Netzen gefangen werden und bewegst dich durch Netze, als wären sie schwieriges Gelände.



UMHANG DER UNSICHTBARKEIT

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Dieser Umhang hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du den Umhang trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um dir die Kapuze über den Kopf zu ziehen, eine Ladung zu verbrauchen und dich eine Stunde lang unsichtbar zu machen. Der Effekt endet vorzeitig, wenn du die Kapuze abnimmst (keine Aktion erforderlich) oder den Umhang ablegst.

UMHANG DER VERLAGERUNG

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Umhang trägst, projiziert er auf magische Art eine Illusion, die dich in der Nähe deines eigentlichen Standorts erscheinen lässt. Dadurch sind Kreaturen bei Angriffswürfen gegen dich im Nachteil. Wenn du Schaden erleidest, kannst du diese Eigenschaft erst zu Beginn deines nächsten Zugs erneut verwenden. Diese Eigenschaft wird unterdrückt, solange deine Bewegungsrate 0 beträgt.

UMHANG DER VIELEN MODEN

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Wenn du diesen Umhang trägst, kannst du eine Bonusaktion ausführen, um seinen Stil, seine Farbe und die augenscheinliche Materialqualität zu ändern. Das Gewicht des Umhangs wird dabei nicht geändert. Der Umhang bleibt unabhängig von seinem Erscheinungsbild stets nur ein Umhang. Er kann zwar aussehen wie andere magische Umhänge, erhält dadurch aber nicht deren magische Eigenschaften.

UNBEWEGLICHES ZEPTER.



UNBEWEGLICHES ZEPTER

Zepter, ungewöhnlich

Dieses eiserne Zepter hat an einem Ende einen Knopf. Diesen Knopf kannst du mit der Verwenden-Aktion drücken, woraufhin das Zepter magisch fixiert wird. Das Zepter bewegt sich nicht, selbst wenn es dabei der Schwerkraft trotzt, bis der Knopf mit einer weiteren Verwenden-Aktion erneut gedrückt wird. Das Zepter kann bis zu 4.000 Kilogramm Gewicht tragen. Bei noch mehr Gewicht wird das Zepter deaktiviert und fällt zu Boden. Eine Kreatur kann eine Verwenden-Aktion und einen SG-30-Stärkewurf (Athletik) ausführen. Bei einem Erfolg bewegt sich das fixierte Zepter um bis zu drei Meter.

UNIVERSELLES LÖSUNGSMITTEL

Wundersamer Gegenstand, legendär

Dieses Fläschchen enthält eine milchige Flüssigkeit, die stark nach Alkohol riecht. Wenn ein Fläschchen mit universellem Lösungsmittel gefunden wird, enthält es $(1W6+1) \times 30$ Milliliter Lösungsmittel.

Du kannst als Verwenden-Aktion mindestens 30 Milliliter Lösungsmittel aus dem Fläschchen auf eine Oberfläche in Reichweite gießen. Diese Menge löst auf einem Quadrat mit bis zu 30 Zentimetern Kantenlänge sofort jedes Klebemittel auf, die sie berührt, auch *Ewigen Leim*.

UNVERWÜSTLICHES ZAUBERBUCH

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Weder dieses Zauberbuch noch seine Inhalte können durch Feuer oder Wasser Schaden nehmen. Außerdem verschlechtert sich der Zustand des Zauberbuchs im Lauf der Zeit nicht.



VERSILBERTE WAFFE

Waffe (beliebige einfache Waffe oder Kriegswaffe), gewöhnlich
Diese magische Waffe wurde in einem alchemistischen Prozess mit Silber überzogen. Wenn du mit ihr einen kritischen Treffer gegen eine gestaltgewandelte Kreatur erzielst, bewirkt die Waffe zusätzlichen Schaden in Höhe eines Schadenswürfels.

VERTEIDIGER

*Waffe (beliebige Nahkampfwaffe), legendär
(erfordert Einstimmung)*

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Beim ersten Angriff mit der Waffe in jedem deiner Züge kannst du einen Teil oder den gesamten Bonus der Waffe auf deine Rüstungsklasse übertragen, statt ihn in dem Zug für Angriffe zu verwenden. Beispiel: Du könntest den Bonus für deine Angriffs- und Schadenswürfe auf +1 verringern und einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse erhalten. Die angepassten Boni bleiben bis zum Beginn deines nächsten Zugs bestehen. Du musst die Waffe allerdings in der Hand halten, um einen Bonus auf deine RK zu erhalten.

VERZAUBERTES BESCHLAGENES LEDER

Rüstung (beschlagene Lederrüstung), selten

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse. Du kannst außerdem eine Bonusaktion ausführen, damit die Rüstung das Aussehen normaler Kleidung oder einer anderen Rüstung annimmt. Du bestimmst das Aussehen einschließlich Farbe, Stil und Zubehör, doch die Rüstung behält ihre normale Masse und

ihr Gewicht bei. Das illusionäre Erscheinungsbild bleibt bestehen, bis du diese Eigenschaft erneut verwendest oder die Rüstung ablegst.

VETTELÄUGE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Ein Vettelauge hat drei Ladungen. Wenn du diesen Gegenstand trägst oder hältst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um den Zauber *Dunkelsicht* (nur auf dich) oder den Zauber *Unsichtbares sehen* zu wirken. Das Vettelauge erhält täglich im Morgengrauen alle verbrauchte Ladungen zurück.

Ein Vettelauge erschaffen: Dieser Gegenstand kann nur von einem Vettelzirkel erschaffen werden. Er besteht aus einem echten Auge, das mit Lack überzogen und oft in einen Anhänger oder einen anderen Gegenstand, der getragen werden kann, eingefasst wurde. Ein Vettelzirkel kann nur jeweils ein Vettelauge haben. Um ein neues zu erschaffen, müssen alle drei Mitglieder des Zirkels ein bestimmtes Ritual durchführen. Dieses dauert eine Stunde, und die Vetteln können es nicht durchführen, wenn mindestens eine von ihnen kampfunfähig ist. Wenn die Vetteln während des Rituals irgendwelche anderen Aktionen ausführen, misslingt das Ritual und endet.

Zirkelsensor: Das Vettelauge ist normalerweise dem Diener einer Vettel anvertraut, der es beschützt und transportiert. Eine Vettel des Zirkels, der das Vettelauge erschaffen hat, kann als magische Aktion sehen, was das Vettelauge sieht, sofern sie und das Vettelauge sich auf derselben Existenzebene befinden. Dieser Effekt hält an, solange die Vettel ihre Konzentration aufrechterhält. Es können auch mehrere Vetteln des Zirkels gleichzeitig durch das Vettelauge blicken.

WÄCHTERSCHILD

Waffe (Schild), ungewöhnlich

Wenn du diesen Schild hältst, bist du bei Initiative-Würfen und Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil. Der Schild trägt ein Auge als Symbol.

WAFFE +1, +2 ODER +3

Waffe (beliebige einfache Waffe oder Kriegswaffe), ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3)

Du hast einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser magischen Waffe. Der Bonus hängt von der Seltenheit der Waffe ab.

WAFFE DER WARNUNG

Waffe (beliebige einfache Waffe oder Kriegswaffe), ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn sich diese Waffe in deiner Reichweite befindet und du auf sie eingestimmt bist, erhältst du und deine Verbündeten im Abstand von bis zu neun Metern von dir die folgenden Vorteile:

Alarm: Die Waffe weckt auf magische Art jede betroffene Kreatur, die auf natürliche Art schläft, sobald es zu einem Kampf kommt. Dieser Vorzug weckt keine Kreaturen, die auf magische Art zum Einschlafen gebracht wurden.

Übernatürliche Bereitschaft: Betroffene Kreaturen sind bei ihren Initiative-Würfen im Vorteil.

WELLE

Waffe (Dreizack), Artefakt (erfordert Einstimmung)

Welle wird im Gewölbe des Weißfederbergs verwahrt. Die Waffe ist mit stilisierten Wellen, Muscheln und Meereskreaturen verziert.

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Wenn du bei einem Angriffswurf mit dieser Waffe eine 20 würfelst, erleidet das Ziel zusätzlich 21 nekrotischen Schaden.

Wenn du Welle hältst, erhältst du die folgenden Vorteile:

Kampfbereit: Du bist bei Initiative-Würfen im Vorteil.

Anpassung an Wasser: Wenn du unter Wasser bist, umgibt eine Luftblase deinen Kopf, sodass du in dieser Umgebung normal atmen kannst.

Aquatische Herrschaft: Welle hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die Waffe trägst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um *Tier beherrschen* (Rettungswurf-SG 20) mit der Waffe auf ein Tier zu wirken, das über eine Schwimmbewegungsrate verfügt.

Kugel der Unverwundbarkeit: Wenn du Welle hältst, kannst du den Zauber *Kugel der Unverwundbarkeit* auf dem 9. Grad damit wirken. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Intelligenz: Welle ist eine intelligente, neutrale Waffe mit einem Intelligenzwert von 14, einem Weisheitswert von 10 und einem Charismawert von 18. Sie hat Gehör und Dunkelsicht auf bis zu 36 Meter.

Die Waffe kommuniziert telepathisch mit ihrem Träger und spricht Aqual.

Persönlichkeit: Welle ermuntert Sterbliche eifrig zur Verehrung von Meeresgöttern und hat die Angewohnheit, Seemannslieder zu summen. Wenn der Träger die Ziele der Waffe in der Welt nicht voranbringt, kommt es zum Konflikt.

Welle zerstören: Welle kann nur auf der Insel Donnerschmiede zerstört werden, wo sie geschmiedet wurde. Die Waffe muss von einem Sturmriesen oder jemandem mit der Stärke von Sturmriesen eingeschmolzen werden. Wird Welle zerstört, so erzürnt dies einen Meeresgott, der mächtige Diener aussendet, um die Insel anzugreifen und die Zerstörer zu bestrafen.

WINDFÄCHER

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du diesen Fächer hältst, kannst du den Zauber *Windstoß* (Rettungswurf-SG 13) damit wirken. Bei jeder folgenden Verwendung des Fächers vor dem nächsten Morgengrauen besteht ein kumulatives Risiko von 20 Prozent, dass er nicht funktioniert, sondern in nutzlose, nichtmagische Fetzen zerfällt.

WÜRFEL DER EBENEN

Wundersamer Gegenstand, legendär

Dieser Würfel hat eine Kantenlänge von 7,5 Zentimetern und strahlt spürbare magische Energie aus. Die sechs Seiten des Würfels sind jeweils mit einer bestimmten Existenzebene verbunden. Eine davon ist die materielle Ebene. Die anderen Seiten sind mit Ebenen verbunden, die der SL bestimmt.

Der Würfel hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Als magische Aktion kannst du eine der Ladungen verbrauchen, um einen der folgenden Zauber mit dem Würfel zu wirken.

Ebenenwechsel: Wenn du zweimal auf eine Seite des Würfels drückst, wirkst du *Ebenenwechsel* und transportierst die Ziele auf die Existenzebene, die mit der Würfelseite verbunden ist.

Tor: Wenn du auf eine Seite des Würfels drückst, kannst du *Tor* wirken und ein Portal zu der Existenzebene öffnen, die mit der Würfelseite verbunden ist.

WÜRFEL DER HERBEIRUFUNG

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieser winzige Würfel sieht wie ein Springteufel aus. Wenn du als magische Aktion die Kurbel drehst, spielt die Kiste eine muntere Melodie, der Deckel springt auf, eine Kreatur erscheint im nächsten freien Bereich, und der Deckel schließt sich wieder. Der Deckel kann nicht auf andere Art geöffnet werden.

Würfle anhand der Tabelle „Würfel der Herbeirufung“, um zu ermitteln, welchen Zauber der Würfel wirkt, um die Kreatur herbeizurufen. Der Zauber wird auf dem 5. Grad gewirkt (Rettungswurf-SG 17, Angriffsbonus +9) und erfordert keine Konzentration. Abgesehen davon fungierst du als sein Zauberwirker.

Hat der Würfel eine Kreatur beschworen, so kann er dies erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut tun.

WÜRFEL DER HERBEIRUFUNG

1W6 Zauber

- | | |
|---|------------------------|
| 1 | Aberration herbeirufen |
| 2 | Drachen herbeirufen |
| 3 | Elementar herbeirufen |
| 4 | Feenwesen herbeirufen |
| 5 | Konstrukt herbeirufen |
| 6 | Tier herbeirufen |

WÜRFEL
DER EBENEN.



WÜRFEL DER KRAFT

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Würfel hat eine Kantenlänge von etwa 2,5 Zentimetern. Jede Würfelseite weist eine eindeutige Markierung auf. Du kannst auf jede dieser Seiten drücken, die erforderliche Anzahl von Ladungen verbrauchen und so den jeweiligen Zauber (Rettungswurf-SG 17) wirken, wie in der Tabelle „Seiten des Würfels der Kraft“ dargestellt.

Der Würfel hat zunächst zehn Ladungen. Er erhält täglich im Morgengrauen 1W6 verbrauchte Ladungen zurück.

SEITEN DES WÜRFELS DER KRAFT

Zauber	Ladungskosten
Magierrüstung	1
Schild	1
Leomunds Winzige Hütte	3
Mordenkainens Privates Heiligtum	4
Otilukes Unverwüstliche Sphäre	4
Energiewand	5

WÜRFEL DES SCHARLATANS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wann immer du mit diesem sechsseitigen Würfel würfelst, kannst du das Ergebnis bestimmen.

WURFSPEER DES BLITZES

Waffe (Wurfspeer), ungewöhnlich

Wann immer du einen Angriffswurf mit dieser magischen Waffe ausführst, der trifft, kannst du ihn Blitzschaden statt Stichschaden bewirken lassen.

Blitz: Wenn du diese Waffe auf ein Ziel im Abstand von bis zu 36 Metern von dir wirfst, brauchst du keinen Fernkampfangriffswurf auszuführen und kannst die Waffe stattdessen in einen Blitz verwandeln. Dieser Blitz bildet eine 1,5 Meter breite Line zwischen dir und dem Ziel. Das Ziel und alle weiteren Kreaturen in der Line (außer dir) führen einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleiden sie 4W6 Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte. Unmittelbar nach Bewirken dieses Schadens erscheint die Waffe wieder in deiner Hand. Diese Eigenschaft kann erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Weise verwendet werden.

ZAUBERABWEHRSCHILD

Rüstung (Schild), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Schild hältst, bist du bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil, und Zauberangriffswürfe gegen dich sind im Nachteil.

ZAUBERABWEHRSHILD.

ZAUBERFLÜGEL.

ZAUBERSCHRIFTROLLE.



ZAUBERFLÜGEL

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Mantel trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um den Mantel in ein Flügelpaar auf deinem Rücken zu verwandeln. Diese Flügel bleiben erhalten, bis eine Stunde vergangen ist oder du den Effekt als magische Aktion vorzeitig beendest. Die Flügel verleihen dir eine Flugbewegungsrate von 18 Metern. Befindest du dich in der Luft, wenn die Flügel verschwinden, so stürzt du ab. Wenn die Flügel verschwunden sind, kannst du sie erst nach 1W12 Stunden erneut verwenden.

ZAUBERSCHRIFTROLLE

Schriftrolle, Seltenheit variiert

Eine Zauberschriftrolle trägt die Worte eines einzelnen Zauber in mystischen Zeichen. Wenn sich der Zauber auf deiner Zauberliste befindet, kannst du die Schriftrolle verlesen und den Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Andernfalls ist die Schriftrolle für dich unleserlich. Wird der Zauber gewirkt, indem die Schriftrolle verlesen wird, so ist der normale Zeitaufwand zum Wirken erforderlich. Sobald der Zauber gewirkt wurde, zerfällt die Schriftrolle zu Staub. Wird das Wirken des Zaubers unterbrochen, so ist die Schriftrolle nicht vergeudet.

Wenn sich der Zauber auf deiner Zauberliste befindet, jedoch einen höheren Grad aufweist, als du normalerweise wirken kannst, musst du einen Attributswurf mit deinem Attribut zum Zauberwirken bestehen, um den Zauber

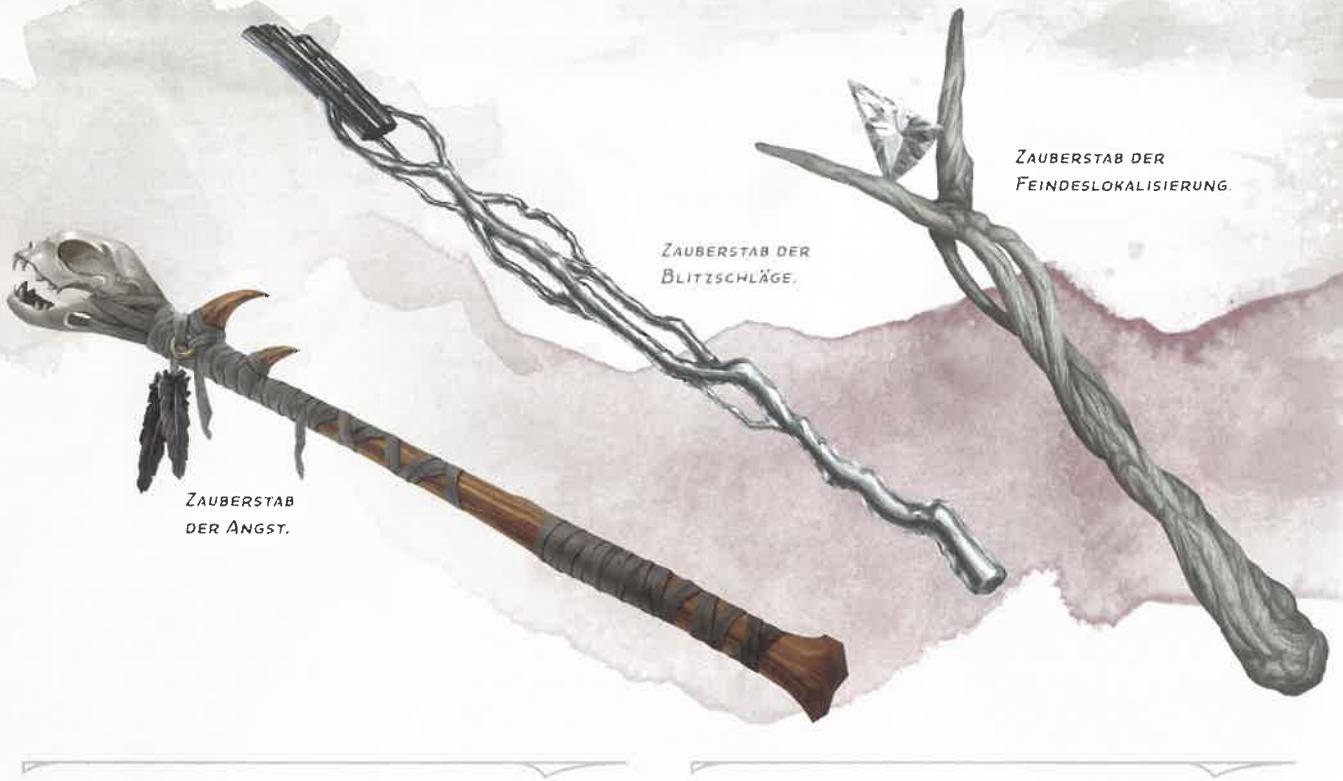
erfolgreich zu wirken. Der SG beträgt 10 plus Grad des Zauber. Mislingt der Wurf, so verschwindet der Zauber ohne weiteren Effekt von der Schriftrolle.

Der Grad des Zauber auf der Schriftrolle bestimmt den Rettungswurf-SG und den Angriffsbonus des Zauber sowie die Seltenheit der Schriftrolle wie in der folgenden Tabelle gezeigt.

Zaubergrad	Seltenheit	Rettungswurf-SG	Angriffsbonus
Zaubertrick	Gewöhnlich	13	+5
1	Gewöhnlich	13	+5
2	Ungewöhnlich	13	+5
3	Ungewöhnlich	15	+7
4	Selten	15	+7
5	Selten	17	+9
6	Sehr selten	17	+9
7	Sehr selten	18	+10
8	Sehr selten	18	+10
9	Legendär	19	+11

Eine Schriftrolle in ein Zauberbuch kopieren:

Ein Magierzauber auf einer Zauberschriftrolle kann in ein Zauberbuch kopiert werden. Dazu muss der kopierende Charakter einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) bestehen, wobei der SG gleich 10 plus Zaubergrad ist. Bei einem Erfolg wird der Zauber kopiert. Unabhängig davon, ob der Wurf gelingt, wird die Zauberschriftrolle zerstört.



ZAUBERSTAB DER ANGST

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen.

Zauber: Wenn du den Zauberstab hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (Rettungswurf-SG 15). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
Befehl (nur „Fliehen“ oder „Hinlegen“)	1
Furcht (18 m, Kegel)	3

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen $1W6+1$ verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit $1W20$. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

ZAUBERSTAB DER BINDUNG

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen.

Zauber: Wenn du den Zauberstab hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (Rettungswurf-SG 17). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
Monster festhalten	5
Person festhalten	2

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen $1W6+1$ verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit $1W20$. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

ZAUBERSTAB DER BLITZSCHLÄGE

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du bis zu drei Ladungen verbrauchen, um den Zauber Blitz (Rettungswurf-SG 15) damit zu wirken. Mit einer Ladung wirkst du den Zauber auf dem 3. Grad. Du kannst den Zaubergrad mit jeder weitere Ladung, die du verbrauchst, um eins erhöhen.

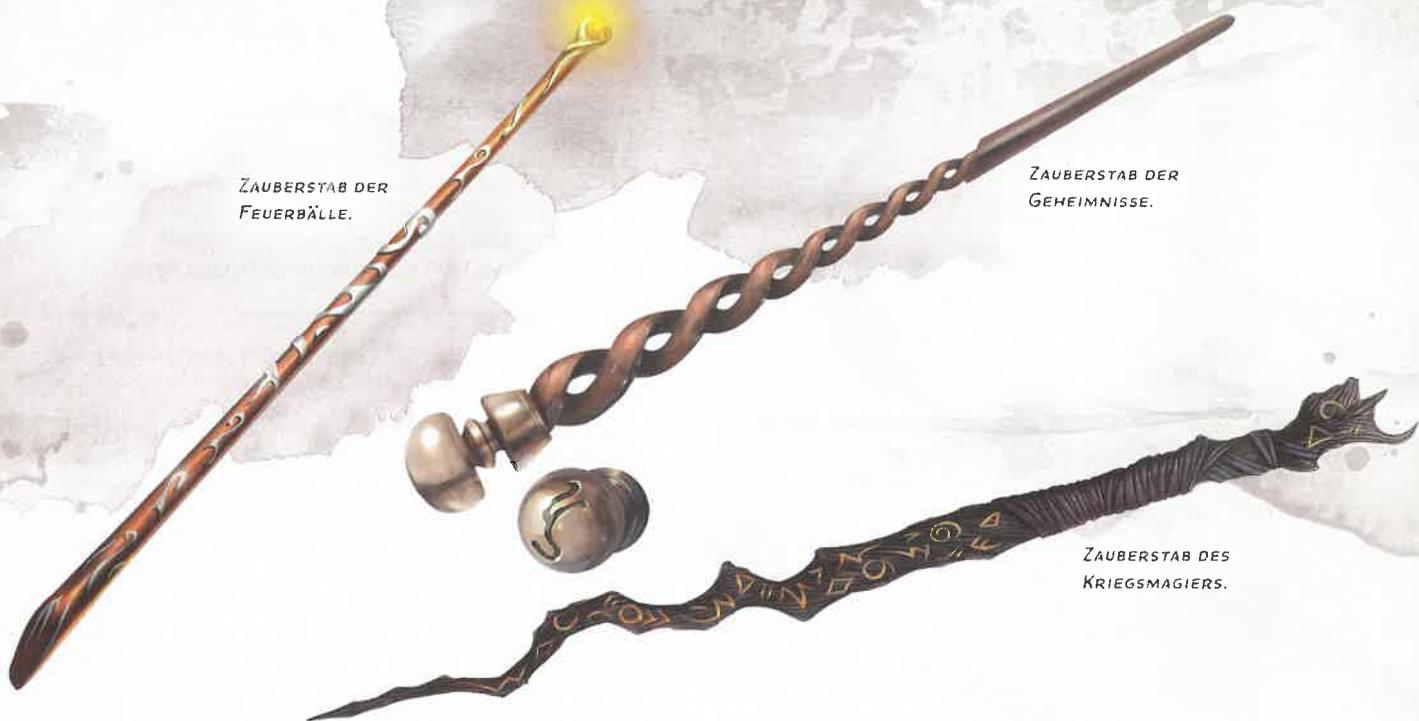
Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen $1W6+1$ verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit $1W20$. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

ZAUBERSTAB DES DIRIGIERENS

Zauberstab, gewöhnlich

Dieser Zauberstab hat drei Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um Orchestermusik zu erzeugen, während du den Stab schwingst. Die Musik ist bis zu 36 Meter weit zu hören und endet, wenn du aufhörst, den Stab zu schwingen.

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit $1W20$. Bei einer 1 erklingt eine traurige Tubamelodie, und der Zauberstab zerfällt zu Staub und ist damit zerstört.



ZAUBERSTAB DER FEINDESLOKALISIERUNG

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen. Nun weißt du eine Minute lang, in welcher Richtung sich die nächste dir feindlich gesinnte Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern befindet, jedoch nicht, welchen Abstand sie zu dir hat. Der Zauberstab kann die Anwesenheit von ätherischen, unsichtbaren, verkleideten oder versteckten feindlichen Kreaturen genauso erkennen wie die von offen sichtbaren. Der Effekt endet, wenn du den Zauberstab nicht mehr hältst.

Ladungen zurückhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

ZAUBERSTAB DER FEUERBÄLLE

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du bis zu drei Ladungen verbrauchen, um den Zauber *Feuerball* (Rettungswurf-SG 15) damit zu wirken. Mit einer Ladung wirkst du den Zauber auf dem 3. Grad. Du kannst den Zaubergrad mit jeder weitere Ladung, die du verbrauchst, um eins erhöhen.

Ladungen zurückhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

ZAUBERSTAB DES FEUERWERKENS

Zauberstab, gewöhnlich

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um eine harmlose bunte Lichtexplosion an einem Punkt im Abstand von bis zu 18 Metern von dir zu bewirken, den du sehen kannst. Die Lichtexplosion wird von einem prasselnden Geräusch begleitet, das bis zu 90 Meter weit zu hören ist. Das Licht ist so hell wie das einer Fackel, scheint jedoch nur eine Sekunde lang.

Ladungen zurückhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 verpufft der Zauberstab in einem harmlosen Feuerwerk und ist damit zerstört.

ZAUBERSTAB DER GEHEIMNISSE

Zauberstab, ungewöhnlich

Dieser Zauberstab hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du ihn hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen. Falls sich im Abstand von bis zu 18 Metern von dir eine Geheimtür oder eine Falle befindet, pulsiert der Zauberstab und zeigt auf die, die dir am nächsten ist.

ZAUBERSTAB DES KRIEGSMAGIERS +1, +2 ODER +3

Zauberstab, ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3) (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Während du diesen Zauberstab hältst, erhältst du einen Bonus auf Zauberangriffswürfe, der von der Seltenheit des Zauberstabs abhängt. Außerdem ignorierst du Teildeckung, wenn du einen Zauberangriffswurf ausführst.



ZAUBERSTAB DER MAGIEERKENNUNG

Zauberstab, ungewöhnlich

Dieser Zauberstab hat drei Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um den Zauber *Magie entdecken* damit zu wirken. Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

ZAUBERSTAB DER MAGISCHEN GESCHOSSE

Zauberstab, ungewöhnlich

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du bis zu drei Ladungen verbrauchen, um den Zauber *Magisches Geschoss* damit zu wirken. Mit einer Ladung wirkst du den Zauber auf dem 1. Grad. Du kannst den Zaubergrad mit jeder weitere Ladung, die du verbrauchst, um eins erhöhen.

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

ZAUBERSTAB DES NETZES

Zauberstab, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um den Zauber *Spinnennetz* (Rettungswurf-SG 13) damit zu wirken.

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

ZAUBERSTAB DES ORKUS

Zauberstab, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Dieser grausige Zauberstab wurde von Orkus geschaffen. Der Dämonenfürst führt ihn auch, doch hin und wieder gibt er ihn aus den Händen. In diesem Fall erscheint der Zauberstab auf magische Art dort, wo Orkus eine Gelegenheit ausgemacht hat, ein niederträchtiges Ziel zu erreichen.

Der Zauberstab trägt den Totenschädel eines menschlichen Helden, der einst von Orkus erschlagen wurde. Er kann auf magische Art die Größe ändern, damit sein Träger ihn besser greifen kann. Jedes Weihwasser im Abstand von bis zu drei Metern vom Zauberstab wird zerstört.

Jede Kreatur außer Orkus, die versucht, sich auf den Zauberstab einzustimmen, führt einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur 10W6 nekrotischen Schaden. Mislingt der Wurf, so stirbt die Kreatur. Wenn sie ein Humanoide ist, wird sie zum **Zombie**.

Magische Waffe: Du kannst den Zauberstab als magischen Streitkolben führen. Dieser gewährt einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihm ausgeführt werden. Der Zauberstab bewirkt bei einem Treffer zusätzlich 2W12 nekrotischen Schaden.

Zufällige Eigenschaften: Der Zauberstab des Orkus hat folgende zufällige Eigenschaften (siehe „Artefakte“ in diesem Kapitel):

- 2 kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- 1 größere vorteilhafte Eigenschaft
- 2 kleinere nachteilige Eigenschaften
- 1 größere nachteilige Eigenschaft

Die nachteiligen Eigenschaften vom Zauberstab des Orkus werden unterdrückt, solange der Zauberstab auf Orkus eingestimmt ist.

Schutz: Wenn du diesen Zauberstab hältst, erhältst du einen Bonus von +3 auf deine Rüstungsklasse.

Zauber: Der Zauberstab hat sieben Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W4+3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du den Zauberstab hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (Rettungswurf-SG 18). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
Dürre	2
Finger des Todes	3
Mit Toten sprechen	1
Todeskreis	3
Tote beleben	1
Wort der Macht: Tod	4

Wenn du auf den Zauberstab eingestimmt bist, können Orkus sowie von ihm gesegnete Anhänger jeden Zauber des Zauberstabs mithilfe von zwei Ladungen weniger (mindestens 0) wirken.

Untote herbeirufen: Wenn du den Zauberstab hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um 15 **Skelette** und 15 **Zombies** zu beschwören. Diese Untoten erheben sich auf magische Art aus dem Boden oder entstehen anderweitig in freien Bereichen im Abstand von bis zu 90 Metern von dir. Sie gehorchen deinen Befehlen, bis sie zerstört werden oder das nächste Morgengrauen gekommen ist. Dann brechen sie zu unbelebten Knochenhaufen und verwesenden Leichen zusammen. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Wenn du den Zauberstab hältst, kann Orkus jede Art von Untoten herbeirufen, nicht nur Skelette und Zombies. Diese Untoten werden nicht im nächsten Morgengrauen zerstört, sondern bleiben erhalten, bis Orkus sie verwirft.

Intelligenz: Der Zauberstab des Orkus ist ein intelligenter, chaotisch böser Gegenstand mit einem Intelligenzwert von 16, einem Weisheitswert von 12 und einem Charismawert von 16. Sie hat Gehör und Dunkelsicht auf bis zu 36 Meter.

Der Zauberstab kommuniziert telepathisch mit seinem Träger und spricht Abyssisch sowie die Gemeinsprache.

Persönlichkeit: Der Zauberstab hat das Ziel, den Willen von Orkus zu wirken und alles im Multiversum zu töten. Er ist grausam, nihilistisch und hat keinerlei Humor.

Um die Ziele von Orkus voranzubringen, täuscht der Zauberstab Ergebenheit gegenüber seinem aktuellen Träger vor und macht großartige Versprechungen (beispielsweise seine Hilfe dabei, Orkus zu stürzen) ohne die Absicht, sie zu erfüllen.

Den Zauberstab zerstören: Der Zauberstab des Orkus kann nur zerstört werden, indem er von jenem Helden, dessen Schädel er trägt, auf die Positive Ebene gebracht wird. Dazu muss dieser längst verblichene Held zunächst ins Leben zurückgerufen werden – keine Kleinigkeit angesichts der Tatsache, dass Orkus seine Seele an einem verborgenen, gut bewachten Ort gefangen hält.

Wird der Zauberstab positiver Energie (wie der auf der Positiven Ebene) ausgesetzt, so birst und explodiert er. Allerdings entsteht er in Orkus' Schicht des Abyss sofort wieder neu, sofern die beschriebenen Bedingungen nicht erfüllt sind.

ZAUBERSTAB DER PARALYSE

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um von seiner Spitze einen dünnen blauen Strahl auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir abzufeuern, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang gelähmt. Das Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm.

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

ZAUBERSTAB DER VERWANDLUNG

Zauberstab, sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um den Zauber Verwandlung (Rettungswurf-SG 15) damit zu wirken.

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

ZAUBERSTAB DES WUNDERS

Zauberstab, selten (*erfordert Einstimmung*)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, während du auf einen Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern von dir zielst. Dieser Punkt wird zum Ursprung eines Zaubers oder eines anderen magischen Effekts, der durch Würfeln anhand der Tabelle „Zauberstab des Wunders: Effekte“ ermittelt wird. Mit dem Zauberstab gewirkte Zauber haben den Rettungswurf SG 15. Beträgt die maximale Reichweite des Zaubers normalerweise weniger als 36 Meter, so wird sie zu 36 Metern, wenn der Zauber mit dem Zauberstab gewirkt wird. Wenn ein Effekt mehrere mögliche Ziele hat, bestimmt der SL zufällig, welches von ihnen betroffen ist.

Ladungen zurückerothen: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Staub und ist damit zerstört.

ZAUBERSTAB DES WUNDERS: EFFEKTE

1W100 Effekt

- 1–20 Du wirkst einen Zauber, der vom ausgewählten Punkt ausgeht. Würfle mit 1W10, um den Zauber zu ermitteln. **1–2: Dunkelheit, 3–4: Feenfeuer, 5–6: Feuerball, 7–8: Verlangsamen, 9–10: Stinkende Wolke.**
- 21–25 Am ausgewählten Ursprungspunkt geschieht nichts. Stattdessen bist du bis zum Beginn deines nächsten Zugs betäubt und glaubst, dass soeben etwas Überwältigendes geschehen ist.
- 26–30 Du wirkst den Zauber *Windstoß*. Die Linie des Zaubers erstreckt sich von dir zum ausgewählten Ursprungspunkt.
- 31–35 Am ausgewählten Ursprungspunkt geschieht nichts. Stattdessen erleidest du 1W6 psychischen Schaden.
- 36–40 Starker Regen fällt eine Minute lang in einem 36 Meter hohen Zylinder mit einem Radius von 18 Metern um den ausgewählten Ursprungspunkt. Während dieser Dauer ist der Wirkungsbereich leicht verschleiert.
- 41–45 Eine Wolke aus 600 übergroßen Schmetterlingen füllt einen 18 Meter hohen Zylinder mit einem Radius von neun Metern um den ausgewählten Ursprungspunkt. Die Schmetterlinge bleiben zehn Minuten lang erhalten. Während dieser Dauer ist der Wirkungsbereich komplett verschleiert.

1W100 Effekt

- 46–50 Du wirkst den Zauber *Blitz*. Die Linie des Zaubers erstreckt sich von dir zum ausgewählten Ursprungspunkt.
- 51–55 Die dem ausgewählten Ursprungspunkt nächste Kreatur wird vergrößert, als hättest du den Zauber *Vergrößern/Verkleinern* auf sie gewirkt. Wenn das Ziel ein anderes ist als du und es nicht vom Zauber betroffen werden kann, wirst stattdessen du zum Ziel.
- 56–60 Eine auf magische Art entstandene Kreatur erscheint in einem freien Bereich so nahe wie möglich beim ausgewählten Ursprungspunkt. Sie steht nicht unter deiner Kontrolle und handelt, wie sie es normalerweise tun würde. Die Kreatur verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist oder wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken. Würfle mit 1W4, um zu ermitteln, welche Kreatur erscheint. **1: ein Nashorn erscheint, 2: ein Elefant erscheint, 3–4: eine Ratte erscheint.**
- 61–64 Gras bedeckt einen Kreis mit einem Radius von 18 Metern auf dem Boden, dessen Mittelpunkt so nahe wie möglich beim ausgewählten Ursprungspunkt liegt. Wenn dort bereits Gras wächst, nimmt dieses eine Minute lang die zehnfache Größe an.
- 65–68 Ein Gegenstand nach Wahl des SL verschwindet in der Ätherebene. Der Gegenstand muss sich im Abstand von bis zu 36 Metern vom ausgewählten Ursprungspunkt befinden. Er darf weder getragen noch gehalten werden und in keiner Abmessung größer als drei Meter sein. Wenn sich keine solchen Gegenstände in Reichweite befinden, geschieht nichts.
- 69–72 Am ausgewählten Ursprungspunkt geschieht nichts. Stattdessen schrumpfst du, als hättest du den Zauber *Vergrößern/Verkleinern* auf dich selbst gewirkt, und bleibst eine Minute lang verkleinert.



ZAUBERSTAB DES WUNDERS.

1W100 Effekt

- 73–77 Blätter wachsen aus der Kreatur, die dem ausgewählten Ursprungspunkt am nächsten ist. Werden die Blätter nicht abgepflückt, so werden sie nach 24 Stunden braun und fallen ab.
- 78–82 Am ausgewählten Ursprungspunkt geschieht nichts. Stattdessen geht bunt schimmerndes Licht in einer Ausströmung von neun Metern von dir aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang blind. Sie wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr.
- 83–87 Am ausgewählten Ursprungspunkt geschieht nichts. Stattdessen wirkst du *Unsichtbarkeit* auf dich selbst.
- 88–92 Am ausgewählten Ursprungspunkt geschieht nichts. Stattdessen schießen $1W4 \times 10$ Edelsteine im Wert von jeweils 1 GM in einer neun Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie von der Spitze des Zauberstabs zum ausgewählten Ursprungspunkt. Jeder Edelstein bewirkt 1 Wuchtschaden. Der Gesamtschaden durch die Edelsteine wird gleichmäßig auf alle Kreaturen in der Linie verteilt.
- 93–97 Du wirkst den Zauber *Verwandlung* und ziilst auf die Kreatur, die dem ausgewählten Ursprungspunkt am nächsten ist. Würfe mit 1W4, um die neue Gestalt des Ziels zu ermitteln. **1: Schwarzbär, 2: Riesenwespe, 3–4: Frosch.**
- 98–100 Die Kreatur, die dem ausgewählten Ursprungspunkt am nächsten ist, führt einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf aus. Misssingt der Wurf, so ist die Kreatur festgesetzt und beginnt zu versteinern. Solange sie auf diese Art festgesetzt ist, wiederholt die Kreatur den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zugs. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Effekt. Misssingt der Wurf, so ist die Kreatur nicht mehr festgesetzt, sondern versteinert. Die Versteinerung bleibt bestehen, bis die Kreatur vom Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnlicher Magie befreit wird.

ZAUBERTRAGENDE RÜSTUNG

Rüstung (beliebige leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung), Seltenheit variiert (erfordert Einstimmung)

Diese Rüstung trägt einen Zauber des höchstens 8. Grades. Der Zauber wird beim Herstellen der Rüstung festgelegt. Er muss aus der Schule der Bannmagie oder aus der Schule der Illusionsmagie stammen. Die Rüstung hat sechs Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W6 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die Rüstung trägst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um ihren Zauber zu wirken.

Der Grad des Zaubers, den die Rüstung trägt, bestimmt den Rettungswurf-SG und den Angriffsbonus des Zaubers sowie die Seltenheit der Rüstung, wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Zaubergrad	Seltenheit	Rettungswurf-SG	Angriffsbonus
Zaubertrick	Ungewöhnlich	13	+5
1	Ungewöhnlich	13	+5
2	Selten	13	+5
3	Selten	15	+7
4	Sehr selten	15	+7
5	Sehr selten	17	+9
6	Legendär	17	+9
7	Legendär	18	+10
8	Legendär	18	+10

ZAUBERTRAGENDE WAFFE

Waffe (beliebige einfache Waffe oder Kriegswaffe), Seltenheit variiert (erfordert Einstimmung)

Diese Waffe trägt einen Zauber des höchstens 8. Grades. Der Zauber wird beim Herstellen der Waffe festgelegt. Er muss aus einer der folgenden Schulen stammen: Beschwörungsmagie, Erkenntnismagie, Hervorrufungsmagie, Nekromantie oder Verwandlungsmagie. Die Waffe hat sechs Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W6 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die Waffe hältst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um ihren Zauber zu wirken.

Der Grad des Zaubers, den die Waffe trägt, bestimmt den Rettungswurf-SG und den Angriffsbonus des Zaubers sowie die Seltenheit der Waffe, wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Zaubergrad	Seltenheit	Rettungswurf-SG	Angriffsbonus
Zaubertrick	Ungewöhnlich	13	+5
1	Ungewöhnlich	13	+5
2	Selten	13	+5
3	Selten	15	+7
4	Sehr selten	15	+7
5	Sehr selten	17	+9
6	Legendär	17	+9
7	Legendär	18	+10
8	Legendär	18	+10

ZAUBERTRAGENDER STAB

Stab, Seltenheit variiert (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Stab trägt einen Zauber des höchstens 8. Grades. Der Zauber wird beim Herstellen des Stabs festgelegt. Er kann aus jeder Schule der Magie stammen. Der Stab hat sechs Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W6 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du den Stab hältst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um seinen Zauber zu wirken. Wenn du die letzte Ladung des Stabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 verliert der Stab seine Eigenschaften und wird zu einem nichtmagischen Kampfstab.

Der Grad des Zaubers, den der Stab trägt, bestimmt den Rettungswurf-SG und den Angriffsbonus des Zaubers sowie die Seltenheit des Stabs, wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Zaubergrad	Seltenheit	Rettungs-wurf-SG	Angriffsbonus
Zaubertrick	Ungewöhnlich	13	+5
1	Ungewöhnlich	13	+5
2	Selten	13	+5
3	Selten	15	+7
4	Sehr selten	15	+7
5	Sehr selten	17	+9
6	Legendär	17	+9
7	Legendär	18	+10
8	Legendär	18	+10

ZEPTER DER ABSORPTION

Zepter, sehr selten (erfordert Einstimmung)

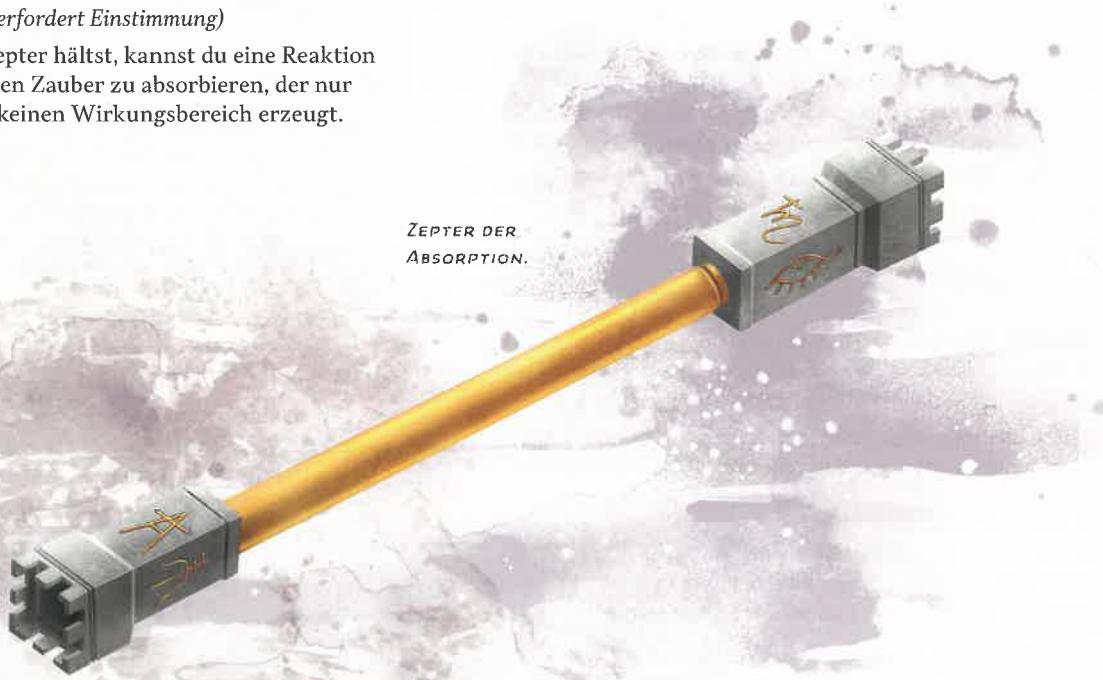
Wenn du dieses Zepter hältst, kannst du eine Reaktion ausführen, um einen Zauber zu absorbieren, der nur auf dich zielt und keinen Wirkungsbereich erzeugt.

Der Effekt des absorbierten Zaubers wird aufgehoben, und die Energie des Zaubers – nicht aber der Zauber selbst – wird im Zepter gespeichert. Die Energie entspricht dem Grad, mit dem der Zauber gewirkt wurde. Ein aufgehobener Zauber verflüchtigt sich ohne Effekt, und alle Ressourcen, die zum Wirken verwendet wurden, sind vergeudet. Das Zepter kann im Verlauf seiner Existenz insgesamt bis zu 50 Zauberenergiegrade aufnehmen. Nach 50 Zauberenergiegraden kann es keine Energie mehr aufnehmen. Wenn du das Ziel eines Zaubers bist, den das Zepter nicht speichern kann, hat das Zepter keinen Effekt auf diesen Zauber.

Wenn du auf das Zepter eingestimmt bist, weißt du, wie viele Zauberenergiegrade es seit seiner Erschaffung absorbiert hat und wie viele aktuell in ihm gespeichert sind.

Wenn du ein Zauberwirker bist und das Zepter hältst, kannst du im Zepter gespeicherte Energie in Zauberplätze umwandeln, um Zauber zu wirken, die du vorbereitet hast oder kennst. Du kannst nur Zauberplätze bis zur Gradzahl deiner eigenen Zauberplätze und höchstens des 5. Grades erzeugen. Die gespeicherten Grade verwendest du statt deiner Zauberplätze. Ansonsten wirkst du die Zauber wie gewohnt. Beispiel: Du kannst drei im Zepter gespeicherte Zauberenergiegrade als Zauberplatz des 3. Grades verwenden.

Wenn das Zepter gefunden wird, sind in ihm normalerweise 1W10 Zauberenergiegrade gespeichert. Kann das Zepter keine weitere Zauberenergie aufnehmen und hat keine Energie mehr in sich gespeichert, so wird es nichtmagisch.



ZEPTER DER AUFERSTEHUNG

Zepter, legendär (erfordert Einstimmung)

Das Zepter hat fünf Ladungen. Wenn du es hältst, kannst du einen der folgenden Zauber damit wirken: *Heilung* (verbraucht eine Ladung) oder *Auferstehung* (verbraucht fünf Ladungen).

Das Zepter erhält täglich im Morgengrauen eine verbrauchte Ladung zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 verschwindet das Zepter in einem harmlosen gleißenden Ausbruch.

ZEPTER DER HERRSCHAFT

Zepter, selten (erfordert Einstimmung)

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um das Zepter zu präsentieren und von jeder Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu 36 Metern von dir, die du sehen kannst, Gehorsam zu verlangen. Jedes Ziel muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist acht Stunden lang bezaubert. Eine auf diese Art bezauberte Kreatur sieht dich als ihren vertrauenswürdigen Anführer. Wenn ihr von dir oder deinen Verbündeten Schaden zugefügt wird oder sie einen Befehl erhält, der ihrer Natur widerspricht, endet die Bezauberung bei ihr. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

ZEPTER DER HERRSCHAFTLICHEN MÄCHT

Zepter, legendär (erfordert Einstimmung)

Dieses Zepter hat einen verbreiterten Kopf und kann als magischer Streitkolben verwendet werden. Dieser gewährt einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihm ausgeführt werden. Das Zepter trägt sechs Knöpfe im Heft, die ihm verschiedene Eigenschaften verleihen. Es hat außerdem drei weitere Eigenschaften, die unten aufgeführt sind.

Knöpfe: Du kannst als Bonusaktion einen der folgenden Knöpfe drücken. Der Effekt eines Knopfs hält an, bis du einen anderen Knopf drückst (oder denselben Knopf erneut), wodurch das Zepter wieder seine normale Gestalt annimmt:

Knopf 1: Aus dem Ende gegenüber dem verbreiterten

Zepterkopf wächst eine feurige Klinge. Die Flammen spenden in einem Radius von zwölf Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren zwölf Metern dämmriges Licht. Die Klinge funktioniert als magisches Lang- oder Kurzschwert (nach deiner Wahl) und bewirkt bei einem Treffer zusätzlich 2W6 Feuerschaden.

Knopf 2: Der verbreiterte Kopf des Zepfers wird schmäler, und zwei halbmondförmige Klingen erscheinen.

Das Zepter verwandelt sich in eine magische Streitaxt mit einem Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit ihr ausführst.



Knopf 3: Der verbreiterte Kopf des Zepters wird schmäler, eine Speerspitze erscheint am oberen Ende, und der Griff verlängert sich zu einem 1,8 Meter langen Heft. Das Zepter verwandelt sich in einen magischen Speer mit einem Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit ihm ausführst.

Knopf 4: Das Zepter verwandelt sich in eine bis zu 15 Meter (nach deiner Wahl) lange Kletterstange, wobei die Knöpfe des Zepters in Reichweite bleiben. In Oberflächen, die hart wie Granit sind, wird die Stange mithilfe eines Dorns am unteren Ende und dreier Haken am oberen Ende verankert. Alle 30 Zentimeter erscheinen 7,5 Zentimeter breite waagerechte Sprossen, sodass eine Leiter entsteht. Die Stange kann bis zu 2.000 Kilogramm Last tragen. Wird sie mit mehr Gewicht belastet oder kann sie sich nicht solide verankern, so nimmt sie wieder ihre normale Form an.

Knopf 5: Das Zepter verwandelt sich in einen tragbaren Rammbock. Dieser gewährt dem Anwender einen Bonus von +10 auf Stärkewürfe (Athletik), die ausgeführt werden, um Türen, Barrikaden und andere Barrieren zu durchbrechen.

Knopf 6: Das Zepter nimmt seine normale Form an und weist zum magnetischen Norden. (Wenn diese Funktion des Zepters an einem Ort verwendet wird, der keinen magnetischen Norden hat, geschieht nichts.) Außerdem vermittelt es dir, wie weit du dich unter oder über dem Boden befindest.

Lähmen: Wenn du eine Kreatur bei einem Nahkampfangriff mit diesem Zepter triffst, kannst du sie zu einem SG-17-Konstitutionsrettungswurf zwingen. Mislingt der Wurf, so ist das Ziel eine Minute lang gelähmt. Das Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Leben entziehen: Wenn du eine Kreatur bei einem Nahkampfangriff mit diesem Zepter triffst, kannst du sie zu einem SG-17-Konstitutionsrettungswurf zwingen. Mislingt der Wurf, so erleidet das Ziel zusätzlich 4W6 nekrotischen Schaden, und du erhältst eine Anzahl von Trefferpunkten in Höhe der Hälfte des nekrotischen Schadens zurück. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Terrorisieren: Wenn du das Zepter hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir, die du sehen kannst, zu einem SG-17-Weisheitsrettungswurf zu zwingen. Mislingt der Wurf, so ist das Ziel eine Minute lang verängstigt. Ein verängstigtes Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

ZEPTER DES PAKTBEWAHRERS

Zepter, ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3)
(erfordert Einstimmung durch einen Hexenmeister)

Wenn du dieses Zepter hältst, erhältst du einen Bonus auf Zauberangriffswürfe und auf den Rettungswurf-SG deiner Hexenmeisterzauber. Der Bonus hängt von der Seltenheit des Zepters ab.

Außerdem kannst du als magische Aktion einen Zauberplatz zurückhalten, während du das Zepter hältst. Diese Eigenschaft kannst du erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

ZEPTER DER SICHERHEIT

Zepter, sehr selten

Wenn du dieses Zepter hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um es zu aktivieren. Das Zepter transportiert dann dich und bis zu 199 bereitwillige Kreaturen, die du sehen kannst, sofort auf eine Halbebene. Du bestimmst, welche Form die Halbebene hat. Sie könnte ein ruhiger Garten, eine quirlige Taverne, ein weitläufiger Palast, eine Tropeninsel, ein herrlicher Jahrmarkt oder was immer dir einfällt sein. Unabhängig von ihrer Art gibt es auf der Halbebene genügend Wasser und Nahrung für ihre Besucher, und die Umgebung kann diesen keinen Schaden zufügen. Ansonsten kann alles, womit interagiert werden kann, nur dort existieren. Beispiel: Wird dort eine Blume in einem Garten gepflückt, so verschwindet sie, sobald sie die Halbebene verlässt.

Für jede auf der Halbebene verbrachte Stunde erhält ein Besucher Trefferpunkte zurück, als hätte er 1 Trefferpunktewürfel verbraucht. Außerdem altern Kreaturen dort nicht, obwohl die Zeit normal vergeht. Besucher können bis zu 200 Tage geteilt durch die Anzahl der anwesenden Kreaturen (abgerundet) auf der Halbebene verbringen.

Wenn die Zeit abläuft oder du eine magische Aktion ausführst, um den Effekt zu beenden, gelangen alle Besucher wieder in den Bereich, die sie bei Aktivieren des Zepters besetzt hatten, oder in den nächstgelegenen freien Bereich. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst nach zehn Tagen erneut verwendet werden.

ZEPTER DER WACHSAMKEIT

Zepter, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieses Zepter hat die folgenden Eigenschaften:

Wachsamkeit: Wenn du das Zepter hältst, bist du bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) und Initiativwürfen im Vorteil.

Zauber: Wenn du das Zepter hältst, kannst du die folgenden Zauber damit wirken:

- Gutes und Böses entdecken
- Magie entdecken
- Gift und Krankheit entdecken
- Unsichtbares sehen

ZWERGISCHE
RITTERRÜSTUNG.



ZWERGISCHER
WURFHAMMER.



Schützende Aura: Du kannst das Heft des Zepters als magische Aktion in den Boden rammen, woraufhin der Kopf des Zepters in einem Radius von 18 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren 18 Metern dämmriges Licht spendet. Im hellen Licht erhaltet du und deine Verbündeten einen Bonus von +1 auf die Rüstungsklasse und auf Rettungswürfe, und ihr könnt die Position von unsichtbaren feindlich gesinnten Kreaturen spüren, die sich ebenfalls in diesem hellen Licht befinden.

Der Kopf des Zepters hört auf zu leuchten und der Effekt endet, wenn zehn Minuten vergangen sind oder wenn eine Kreatur eine magische Aktion ausführt, um das Zepter aus dem Boden zu ziehen. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.



ZWERGISCHER GÜRTEL.

ZWERGISCHER GÜRTEL

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)
Wenn du diesen Gürtel trägst, erhältst du die folgenden Vorteile:

Zähigkeit: Dein Konstitutionswert wird um 2 erhöht (auf höchstens 20).

Zwergenfreund: Du bist bei Charismawürfen (Überzeugen) im Vorteil, die erfolgen, um mit Zwergen und Duergar zu interagieren.

Zwergisch: Du sprichst Zwergisch.

Wenn du auf den Gürtel eingestimmt bist, besteht außerdem täglich im Morgengrauen eine Chance von 50 Prozent, dass dir ein Vollbart wächst (sofern dies möglich ist) oder dass dein Bart dichter wird, falls du schon einen hast.

Falls du kein Zwerp oder Duergar bist, erhältst du folgende zusätzliche Vorteile, wenn du den Gürtel trägst:

Dunkelsicht: Du hast Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern.

Unempfindlichkeit: Du bist gegen Giftschaden resistent. Außerdem bist du bei Rettungswürfen zum Vermeiden oder Beenden des Zustands Vergiftet im Vorteil.

ZWERGISCHE RITTERRÜSTUNG

Rüstung (Plattenpanzer oder Ritterrüstung), sehr selten

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse. Wenn ein Effekt dich gegen deinen Willen über den Boden bewegt, kannst du außerdem eine Reaktion ausführen, um die Entfernung dieser Bewegung um bis zu drei Meter zu verringern.

ZWERGISCHER WURFHAMMER

Waffe (Kriegshammer), sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Zwerp oder eine Kreatur, die auf einen Zwergischen Gürtel eingestimmt ist)

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Sie ist eine Wurfwaffe mit einer Grundreichweite von sechs Metern und einer Maximalreichweite von 18 Metern. Wenn du mit ihr bei einem Fernkampfangriff triffst, bewirkt sie zusätzlich 1W8 Energieschaden (2W8 Energieschaden, wenn das Ziel ein Riese ist). Sofort nach dem Angriff fliegt die Waffe zurück in deine Hand.

ZUFÄLLIGE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Verwende die Tabellen in diesem Abschnitt, um zufällig magische Gegenstände zu ermitteln, die die Charaktere in deinem Abenteuer finden. Die Tabellen sind zunächst nach Schatzthema (siehe Monsterhandbuch) und dann nach Seltenheit sortiert. Wenn ein Gegenstand nicht mit einem Thema assoziiert ist, würfle mit 1W4, um zu ermitteln, anhand welcher Tabelle du als Nächstes würfelst.

1: Arkana, **2:** Bewaffnung, **3:** Hilfsmittel, **4:** Relikte.

TABELLEN „ARKANA“

ARKANA – GEWÖHNLICH

1W100	Gegenstand
1–2	Dunkelscherbenamulett
3–4	Ersatzauge
5–6	Howards Handlicher Kräuterbeutel
7–8	Horn des Stummen Alarms
9–10	Humpen der Nüchternheit
11–13	Hut der Schädlinge
14–16	Hut der Zauberei
17–18	Instrument der Illusionen
19–20	Instrument des Schreibens
21–23	Kerze der Tiefe
24–25	Kleidung des Flickens
26–27	Kugel der Ausrichtung
28–29	Kugel der Zeit
30–32	Mysterienschlüssel
33–34	Parfüm des Verhexens
35–36	Perle der Erfrischung
37–38	Perle der Ernährung
39–41	Pfeife der Rauchmonster
42–43	Prothese
44–47	Rivalenmünze
48–49	Rubin des Kriegsmagiers
50–51	Seil des Flickens
52–54	Sprechende Puppe
55–57	Stab der Blumen
58–59	Stab der Vogelrufe
60–61	Stab der Zierde

1W100 Gegenstand

62–64	Topf des Erwachens
65–67	Trank des Kletterns
68–70	Trank des Verstehens
71–72	Trickschlüssel
73–75	Umhang des Aufblähens
76–78	Umhang der Vielen Moden
79–80	Unverwüstliches Zauberbuch
81–94	Zauberschriftpolle (Zaubertrick oder Zauber des 1. Grades)
95–97	Zauberstab des Dirigierens
98–100	Zauberstab des Feuerwerkens

ARKANA – UNGEWÖHNLICH

1W100 Gegenstand

1	Amulett des Schutzes gegen Ortung und Ausspähung
2	Anhänger der Gesundheit
3	Augen der Bezauberung
4	Augen des Präzisen Sehens
5	Baba Yagas Tanzender Besen
6	Brosche des Abschirmens
7	Diadem des Versengens
8	Edelstein der Helligkeit
9–10	Elementarer Edelstein
11–12	Figur der Wundersamen Kraft (Silberrabe)
13	Flugbesen
14	Geflügelte Stiefel
15–16	Halskette der Anpassung
17	Helm des Sprachenverständens
18	Helm der Telepathie
19	Hut der Verkleidung
20	Karaffe des Endlosen Wassers
21	Karten der Illusionen
22	Laterne der Enttarnung
23–24	Liebestrank
25	Medaillon der Gedanken
26	Mithralrüstung
27	Mütze der Wasseratmung
28–30	Nimmervoller Beutel
31	Öl der Glätte
32	Perle der Macht
33	Qualls Feder (Anker, Baum oder Fächer)
34	Rauchflasche

1W100 Gegenstand

35	Ring der Gedankenabschirmung
36–37	Robe der Nützlichen Dinge
38	Sattel des Kavaliers
39–40	Schuhe des Spinnenkletterns
41–42	Schwebekugel
43–44	Seil des Kletterns
45	Stab der Kreuzotter
46	Stab der Python
47	Staub des Niesens und Erstickens
48	Staub der Trockenheit
49–50	Staub des Verschwindens
51–52	Steine der Verständigung
53	Stirnband der Intelligenz
54–55	Trank des Feueratems
56–57	Trank des Gifts
58–59	Trank der Resistenz
60–61	Trank der Riesenstärke (Hügel)
62–63	Trank der Tierfreundschaft
64–65	Trank des Wachstums
66–67	Trank der Wasseratmung
68–69	Trickbeutel
70	Umhang des Mantarochens
71–72	Umhang des Schutzes
73	Unbewegliches Zepter
74	Vettelauge
75–76	Windfächer
77–84	Zauberschriftpolle (Zauber des 2. oder 3. Grades)
85–86	Zauberstab der Geheimnisse
87–88	Zauberstab des Kriegsmagiers +1
89–92	Zauberstab der Magieerkennung
93–95	Zauberstab der Magischen Geschosse
96–97	Zauberstab des Netzes
98	Zaubertragender Stab (Zaubertrick oder Zauber des 1. Grades)
99–100	Zepter des Paktbewahrers +1

ARKANA – SELTEN

TW100 Gegenstand	
1–2	Armschienen der Verteidigung
3	Bohnenbeutel
4	Daerns Flotte Festung
5–6	Edelstein des Sehens
7	Eisenbänder von Bilarro
8–9	Faltboot
10	Feuerschale der Feuerelementar-Herrschaft
11–12	Figur der Wundersamen Kraft (Bronze-Greif, Ebenholz-Fliege, Elfenbein-Ziegen, Goldene Löwen, Marmor-Elefant, Onyx-Hund oder Serpentin-Eule)
13–14	Glocke des Öffnens
15–16	Halskette der Feuerbälle
17	Heim der Teleportation
18–19	Hwards Praktischer Rucksack
20–21	Hufeisen der Geschwindigkeit
22–23	Ioun-Stein (Reserve)
24	Mantel der Zauberresistenz
25	Öl der Körperlosigkeit
26–27	Perle der Kraft
28–29	Quaals Feder (Peitsche, Schwanenboot oder Vogel)
30	Rauchfass der Luftelementar-Herrschaft
31	Ring der Durchsicht
32–33	Ring des Federfalls
34	Ring des Zauberspeichers
35–36	Robe der Augen
37	Schale der Wasserelementar-Herrschaft
38–39	Schriftrolle des Schutzes
40–41	Stab der Bezauberung
42–43	Stab der Insektenchwärme
44–45	Stab der Verkümmерung
46	Stein der Erdelementar-Herrschaft
47	Tragbares Loch
48–49	Trank der Gasförmigen Gestalt
50–51	Trank des Gedankenlesens

TW100 Gegenstand

52–53	Trank des Heldenmuts
54–55	Trank des Hellsehens
56	Trank der Riesenstärke (Feuer)
57–58	Trank der Riesenstärke (Frost oder Stein)
59–60	Trank der Unsichtbarkeit
61–62	Trank der Unverwundbarkeit
63–64	Trank der Verkleinerung
65–66	Umhang der Fledermaus
67–68	Umhang des Scharlatans
69–70	Umhang der Verlagerung
71	Würfel der Herbeirufung
72	Würfel der Kraft
73–74	Zauberflügel
75–79	Zauberschriftrolle (Zauber des 4. oder 5. Grades)
80–81	Zauberstab der Angst
82–83	Zauberstab der Bindung
84–87	Zauberstab der Blitzschläge
88–91	Zauberstab der Feuerbälle
92–93	Zauberstab des Kriegsmagiers +2
94–95	Zauberstab des Wunders
96–97	Zaubertragender Stab (Zauber des 2. oder 3. Grades)
98	Zepter der Herrschaft
99–100	Zepter des Paktbewahrers +2

ARKANA – SEHR SELTEN

TW100 Gegenstand	
1–2	Amulett der Ebenen
3–4	Figur der Wundersamen Kraft (Obsidian-Pferd)
5–6	Fliegender Teppich
7–8	Fraßbeutel
9–10	Handbuch der Golems (Eisen, Fleisch, Lehm oder Stein)
11–12	Helm der Pracht
13–14	Hufeisen des Zephyrs
15–16	Hut der Vielen Zauber

TW100 Gegenstand

17	Ifrit-Flasche
18–19	Ioun-Stein (Absorption, Führungskraft, Standhaftigkeit oder Verstand)
20–21	Kessel der Wiedergeburt
22–23	Kristallkugel
24–25	Leitfaden des Klaren Denkens
26–27	Nolzurs Wunderfarben
28–30	Öl der Schärfe
31–32	Ring der Regeneration
33–34	Ring der Sternschnuppen
35–36	Ring der Telekinese
37–38	Robe der Schillernden Farben
39–40	Robe der Sterne
41	Seelenspiegel
42	Stab der Macht
43–44	Stab des Blitzes und Donners
45–46	Stab des Feuers
47–48	Stab des Frosts
49	Tanzendes Schwert
50–53	Trank des Fliegens
54–57	Trank der Geschwindigkeit
58–60	Trank der Langlebigkeit
61–64	Trank der Mächtigen Unsichtbarkeit
65–68	Trank der Riesenstärke (Wolken)
69–72	Trank der Vitalität
73–74	Umhang der Spinnentiere
75–86	Zauberschriftrolle (Zauber des 6., 7. oder 8. Grades)
87–89	Zauberstab des Kriegsmagiers +3
90–92	Zauberstab der Verwandlung
93–94	Zaubertragender Stab (Zauber des 4. oder 5. Grades)
95–96	Zepter der Absorption
97–98	Zepter des Paktbewahrers +3
99–100	Zepter der Sicherheit

ARKANA – LEGENDÄR

TW100 Gegenstand	
1–4	Apparat von Kwalish
5–8	Brunnen der Vielen Welten
9–10	Eiserne Flasche
11–14	Ewiger Leim
15–18	Ioun-Stein (Höhere Absorption, Meisterschaft oder Regeneration)
19	Karten des Schicksals
20–23	Kristallkugel des Gedankenlesens
24–27	Kristallkugel der Telepathie
28–31	Kristallkugel des Wahren Blicks
32	Kugel der Auslöschung
33–36	Leitfaden der Verstummten Sprache
37	Ring der Drei Wünsche
38–41	Ring der Dschinni-Beschwörung
42–45	Ring der Elementar-Herrschaft (Erde, Feuer, Luft oder Wasser)
46–49	Ring der Unsichtbarkeit
50–53	Ring des Zauberwendens
54	Robe der Erzmagier
55–56	Schriftrolle der Titanenbeschwörung
57	Stab der Magier
58–60	Talisman des Nichts
61–68	Trank der Riesenstärke (Sturm)
69–72	Umhang der Unsichtbarkeit
73–76	Universelles Lösungsmittel
77–78	Würfel der Ebenen
79–96	Zauberschriftrolle (Zauber des 9. Grades)
97–100	Zaubertragender Stab (Zauber des 6., 7. oder 8. Grades)

TABELLEN „BEWAFFNUNG“

BEWAFFNUNG – GEWÖHNLICH

TW100 Gegenstand	
1–10	Gehstock des Veteranen
11–20	Prügelmunition

TW100 Gegenstand

21–30	Rüstung der Makellosigkeit
31–40	Rüstung des Schwelens
41–50	Schild des Gesichtsausdrucks
51–60	Schlüpfrüstung
61–70	Schreckenshelm
71–80	Schwert der Mondberührung
81–90	Sylvanische Kralle
91–100	Versilberte Waffe

BEWAFFNUNG – UNGEÖHNLICH

TW100 Gegenstand

1–4	Adamantrüstung
5–8	Adamantwaffe
9–13	Armschienen des Bogenschützen
14–18	Bandagen der Waffenlosen Kraft +1
19–22	Dreizack der Fischherrschaft
23–27	Geschoß +1
28–31	Köcher von Ehlonna
32–36	Mithralrüstung
37–41	Panzerhandschuhe der Ogerkraft
42–46	Rüstung des Wassermanns
47–50	Sattel des Kavaliers
51–55	Schild +1
56–60	Schwert der Vergeltung
61–65	Trank des Faustkampfs
66–70	Trank der Riesenstärke (Hügel)
71–75	Wächterschild
76–80	Waffe der Warnung
81–85	Waffe +1
86–90	Wurfspeer des Blitzes
91–95	Zaubertragende Rüstung (Zaubertrick oder Zauber des 1. Grades)
96–100	Zaubertragende Waffe (Zaubertrick oder Zauber des 1. Grades)

BEWAFFNUNG – SELTEN

TW100 Gegenstand

1–3	Bandagen der Waffenlosen Kraft +2
4–5	Berserkeraxt

TW100 Gegenstand

6–7	Bösartige Waffe
8–9	Daerns Flotte Festung
10–12	Dolch des Gifts
13–15	Drachentöter
16–18	Elfenrüstung
19–21	Flammenzunge
22–24	Geschoß +2
25–27	Gürtel der Riesenstärke (Hügel)
28–30	Horn der Sprengung
31–32	Horn von Walhalla (Messing oder Silber)
33–35	Ioun-Stein (Schutz)
36–37	Pfeilfangender Schild
38–40	Riesentöter
41–43	Ring des Schutzes
44–46	Ring des Widders
47–49	Rüstung der Resistenz
50–52	Rüstung der Verwundbarkeit
53–56	Rüstung +1
57–59	Schild der Geschossanziehung
60–62	Schild +2
63–64	Schwert des Lebensentzugs
65–66	Schwert der Verwundung
67–68	Sonnenklinge
69–71	Streitkolben des Niederstreckens
72–74	Streitkolben des Terrors
75–77	Streitkolben des Zusammenbruchs
78–79	Tentakelzepter
80–82	Trank des Heldenmuts
83–85	Trank der Riesenstärke (Feuer)
86–88	Trank der Riesenstärke (Frost oder Stein)
89–91	Trank der Unverwundbarkeit
92–94	Waffe +2
95–97	Zaubertragende Rüstung (Zauber des 2. oder 3. Grades)
98–100	Zaubertragende Waffe (Zauber des 2. oder 3. Grades)

BEWAFFNUNG – SEHR SELTEN

1W100 Gegenstand

- 1–3 Axt des Henkers
- 4–6 Bandagen der Waffenlosen Kraft +3
- 7–9 Belebter Schild
- 10–12 Dämonenrüstung
- 13–15 Dieb der Neun Leben
- 16–18 Donnernder Zweihandknüppel
- 19–21 Drachenschuppenpanzer
- 22–24 Energiebogen
- 25–27 Frostbrand
- 28–30 Geschoss des Tötens
- 31–33 Geschoss +3
- 34–35 Gürtel der Riesenstärke (Feuer)
- 36–38 Gürtel der Riesenstärke (Frost oder Stein)
- 39–41 Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung
- 42–44 Horn von Walhalla (Bronze)
- 45–47 Ioun-Stein (Stärke)
- 48–50 Kampfstab des Akrobaten
- 51–53 Krummsäbel der Geschwindigkeit
- 54–56 Laute des Donnernden Dreschens
- 57–60 Öl der Schärfe
- 61–63 Rüstung +2
- 64–66 Schild des Kavaliers
- 67–70 Schild +3
- 71–73 Schwert der Schärfe
- 74–76 Schwurbogen
- 77–78 Tanzendes Schwert
- 79–82 Trank der Riesenstärke (Wolken)
- 83–85 Waffe +3
- 86–88 Zauberabwehrschild
- 89–91 Zaubertragende Rüstung (Zauber des 4. oder 5. Grades)
- 92–94 Zaubertragende Waffe (Zauber des 4. oder 5. Grades)
- 95–97 Zwergische Ritterrüstung
- 98–100 Zwergischer Wurfhammer

BEWAFFNUNG – LEGENDÄR

1W100 Gegenstand

- 1–6 Glücksklinge
- 7–9 Gürtel der Riesenstärke (Sturm)
- 10–15 Gürtel der Riesenstärke (Wolken)
- 16–21 Hammer des Blitzschlags
- 22–26 Heiliger Rächer
- 27–31 Henkersschwert
- 32–37 Horn von Walhalla (Eisen)
- 38–43 Ifrit-Rüstung
- 44–47 Mondklinge
- 48–53 Ritterrüstung der Körperlosigkeit
- 54–59 Rüstung der Unverwundbarkeit
- 60–65 Rüstung +3
- 66–70 Schwert der Antwort
- 71–79 Trank der Riesenstärke (Sturm)
- 80–85 Verteidiger
- 86–91 Zaubertragende Rüstung (Zauber des 6., 7. oder 8. Grades)
- 92–97 Zaubertragende Waffe (Zauber des 6., 7. oder 8. Grades)
- 98–100 Zepter der Herrschaftlichen Macht

TABELLEN „HILFSMITTEL“

HILFSMITTEL – GEWÖHNLICH

1W100 Gegenstand

- 1–2 Ersatzauge
- 3–6 Gehstock des Veteranen
- 7–22 Heiltrank
- 23–24 Howards Handlicher Kräuterbeutel
- 25–26 Horn des Stummen Alarms
- 27–28 Hörrohr des Hörens
- 29–30 Humpen der Nüchternheit
- 31–32 Instrument der Illusionen
- 33–34 Instrument des Schreibens
- 35–36 Kerze der Tiefe
- 37–38 Kugel der Ausrichtung
- 39–40 Kugel der Zeit

1W100 Gegenstand

- 41–42 Mysterienschlüssel
- 43–44 Parfüm des Verhexens
- 45–46 Perle der Erfrischung
- 47–48 Perle der Ernährung
- 49–50 Pfeife der Rauchmonster
- 51–52 Prothese
- 53–55 Prügelmunition
- 56–58 Schwert der Mondberühring
- 59–60 Seil des Flickens
- 61–62 Sprechende Puppe
- 63–64 Stab der Vogelrufe
- 65–66 Stange des Angelns
- 67–68 Stange des Schrumpfens
- 69–70 Stiefel der Falschen Fährte
- 71–72 Sylvanische Kralle
- 73–78 Trank des Kletterns
- 79–84 Trank des Verstehens
- 85–86 Trickschloss
- 87–88 Uhrwerkamulett
- 89–91 Umhang der Vielen Moden
- 92–93 Würfel des Scharlatans
- 94–96 Zauberstab des Dirigierens
- 97–100 Zauberstab des Feuerwerkens

HILFSMITTEL – UNGEWÖHNLICH

1W100 Gegenstand

- 1–2 Alchemiekrug
- 3–4 Augen des Adlers
- 5–6 Augen des Präzisen Sehens
- 7–8 Bardeninstrument (Doss-Laute, Fochlucan-Pandora oder Mac-Fuirmidh-Cister)
- 9–10 Flöte des Rattenfängers
- 11–12 Flöte des Unheimlichen
- 13–14 Flugbesen
- 15–18 Geschoss +1
- 19–20 Handschuhe des Diebstahls
- 21–22 Handschuhe des Geschossfangens
- 23–24 Handschuhe des Schwimmens und Kletterns
- 25–27 Helm des Sprachenverständens
- 28 Karaffe des Endlosen Wassers
- 29–30 Laterne der Enttarnung

TW100 Gegenstand

- 31–32 Mantel der Natur
- 33–34 Mütze der Wasseratmung
- 35–36 Nachtbrille
- 37–40 Nimmervoller Beutel
- 41–42 Öl der Glätte
- 43–44 Quaals Feder (Anker, Baum oder Fächer)
- 45–46 Ring des Schwimmens
- 47–48 Ring des Springens
- 49–50 Ring der Wärme
- 51–52 Robe der Nützlichen Dinge
- 53–55 Schwebekugel
- 56–57 Seil des Kletterns
- 58–59 Staub des Niesens und Erstickens
- 60–61 Staub der Trockenheit
- 62–63 Staub des Verschwindens
- 64–65 Stein des Glücks
- 66–67 Stiefel der Elfen
- 68–69 Stiefel des Schreitens und Springens
- 70–71 Stiefel der Winterlande
- 72–80 Trank der Mächtigen Heilung
- 81–84 Trank des Wachstums
- 85–88 Trank der Wasseratmung
- 89–90 Umhang der Elfen
- 91–92 Umhang des Mantarochens
- 93–94 Umhang des Schutzes
- 95 Unbewegliches Zepter
- 96 Vettelauge
- 97–98 Zauberstab der Geheimnisse
- 99–100 Zaubertragende Waffe (Zaubertrick oder Zauber des 1. Grades)

HILFSMITTEL – SELTEN

TW100 Gegenstand

- 1–4 Bardeninstrument (Canaith-Mandoline oder Cli-Leier)
- 5–8 Bohnenbeutel
- 9–12 Dimensionsfesseln
- 13–16 Faltboot
- 17–20 Fesselseil
- 21–24 Geschoss +2

TW100 Gegenstand

- 25–28 Glocke des Öffnens
- 29–32 Howards Praktischer Rucksack
- 33–36 Hufeisen der Geschwindigkeit
- 37–40 Ioun-Stein (Wahrnehmung)
- 41–44 Quaals Feder (Peitsche, Schwanenboot oder Vogel)
- 45–48 Ring des Ausweichens
- 49–52 Ring der Bewegungsfreiheit
- 53–56 Stab der Heilung
- 57–60 Stiefel der Geschwindigkeit
- 61–64 Stiefel des Schwebens
- 65–68 Tragbares Loch
- 69–72 Trank der Gasförmigen Gestalt
- 73–80 Trank der Überlegenen Heilung
- 81–84 Trank der Verkleinerung
- 85–88 Verzaubertes Beschlagenes Leder
- 89–92 Zauberstab der Feindeslokalisierung
- 93–96 Zaubertragende Waffe (Zauber des 2. oder 3. Grades)
- 97–100 Zwergischer Gürtel

HILFSMITTEL – SEHR SELTEN

TW100 Gegenstand

- 1–7 Bardeninstrument (Anstruth-Harfe)
- 8–14 Fliegender Teppich
- 15–21 Frafþbeutel
- 22–28 Geschoss +3
- 29–35 Handbuch des Schnellen Handelns
- 36–42 Hufeisen des Zephyrs
- 43–49 Ioun-Stein (Beweglichkeit)
- 50–56 Laute des Donnernden Dreschens
- 57–63 Leitfaden der Führungskraft und der Einflussnahme
- 64–70 Nolzurs Wunderfarben
- 71–77 Trank des Fliegens
- 78–84 Trank der Geschwindigkeit
- 85–93 Trank der Höchsten Heilung
- 94–100 Zaubertragende Waffe (Zauber des 4. oder 5. Grades)

HILFSMITTEL – LEGENDÄR

TW100 Gegenstand

- 1–17 Bardeninstrument (Ollamh-Harfe)
- 18–37 Ewiger Leim
- 38–53 Kugel der Auslöschung
- 54–66 Talisman des Nichts
- 67–83 Universelles Lösungsmittel
- 84–100 Zaubertragende Waffe (Zauber des 6., 7. oder 8. Grades)

TABELLEN „RELIKTE“

RELIKTE – GEWÖHNLICH

TW100 Gegenstand

- 1–20 Heiltrank
- 21–28 Hörrohr des Hörens
- 29–36 Rubin des Kriegsmagiers
- 37–44 Rüstung des Schwelens
- 45–52 Schild des Gesichtsausdrucks
- 53–62 Stab der Blumen
- 63–72 Stab der Zierde
- 73–80 Topf des Erwachens
- 81–100 Zauberschriftrolle (Zaubertrick oder Zauber des 1. Grades)

RELIKTE – UNGEWÖHNLICH

TW100 Gegenstand

- 1–5 Anhänger der Gesundheit
- 6–10 Anhänger der Wundheilung
- 11–15 Keoghtoms Salbe
- 16–20 Mantel der Natur
- 21–25 Perle der Macht
- 26–30 Ring des Wasserwandelns
- 31–35 Rüstung des Wassermanns
- 36–40 Stab der Kreuzotter
- 41–45 Stab der Python
- 46–50 Steine der Verständigung
- 51–65 Trank der Mächtigen Heilung
- 66–70 Trank der Resistenz
- 71–75 Trank der Tierfreundschaft
- 76–85 Zauberschriftrolle (Zauber des 2. oder 3. Grades)

1W100 Gegenstand

- 86–90 Zauberstab des Kriegsmagiers +1
 91–95 Zauberstab der Magieerkennung
 96–100 Zaubertragender Stab (Zaubertrick oder Zauber des 1. Grades)

RELIKTE – SELTEN**1W100 Gegenstand**

- 1–3 Amulett der Gesundheit
 4–6 Anhänger des Giftschutzes
 7–9 Elixier der Gesundheit
 10–11 Feuerschale der Feuer-elementar-Herrschaft
 12–14 Halskette der Gebetsperlen
 15–17 Horn der Sprengung
 18–20 Horn von Walhalla (Messing oder Silber)
 21–23 Ioun-Stein (Ernährung oder Reserve)
 24–25 Rauchfass der Luftelementar-Herrschaft
 26–29 Ring der Resistenz
 30–32 Ring des Tierumgangs
 33–35 Ring des Zauberspeichers
 36–39 Rüstung +1
 40–41 Schale der Wasserelementar-Herrschaft
 42–45 Schriftrolle des Schutzes
 46–48 Stab der Bezauberung
 49–51 Stab der Heilung
 52–54 Stab der Insektenchwärme
 55–57 Stab der Verkümmерung
 58–60 Stab der Waldlands

1W100 Gegenstand

- 61–62 Stein der Erdelementar-Herrschaft
 63–65 Streitkolben des Niederstreckens
 66–68 Streitkolben des Terrors
 69–71 Streitkolben des Zusammenbruchs
 72–74 Tentakelzepter
 75–82 Trank der Überlegenen Heilung
 83–90 Zauberschriftrolle (Zauber des 4. oder 5. Grades)
 91–94 Zauberstab des Kriegsmagiers +2
 95–97 Zauberstab der Paralyse
 98–100 Zaubertragender Stab (Zauber des 2. oder 3. Grades)

RELIKTE – SEHR SELTEN**1W100 Gegenstand**

- 1–5 Handbuch der Körperlichen Gesundheit
 6–10 Hexenbrett
 11–15 Horn von Walhalla (Bronze)
 16–20 Ioun-Stein (Erkenntnis)
 21–25 Kerze der Anrufung
 26–30 Kessel der Wiedergeburt
 31–35 Leitfaden des Verständnisses
 36–40 Rüstung +2
 41–45 Stab des Blitzen und Donners
 46–50 Stab des Feuers
 51–55 Stab des Frosts
 56–60 Stab des Schlagens

1W100 Gegenstand

- 61–68 Trank der Höchsten Heilung
 69–75 Trank der Vitalität
 76–85 Zauberschriftrolle (Zauber des 6., 7. oder 8. Grades)
 86–90 Zauberstab des Kriegsmagiers +3
 91–95 Zaubertragender Stab (Zauber des 4. oder 5. Grades)
 96–100 Zepter der Wachsamkeit

RELIKTE – LEGENDÄR**1W100 Gegenstand**

- 1–9 Heiliger Rächer
 10–18 Horn von Walhalla (Eisen)
 19–26 Rüstung der Unverwundbarkeit
 27–36 Rüstung +3
 37–45 Schriftrolle der Titanenbeschwörung
 46–54 Skarabäus des Schutzes
 55–64 Talisman des Absolut Bösen
 65–74 Talisman des Reinen Guten
 75–82 Zauberschriftrolle (Zauber des 9. Grades)
 83–91 Zaubertragender Stab (Zauber des 6., 7. oder 8. Grades)
 92–100 Zepter der Auferstehung





EINE BASTION AM MEER IST MEHR ALS NUR EIN AUSFLUGSZIEL FÜR ABENTEURER.
HIER KANN VIELES GESENHEN, WAS DIE GESCHICHTEN IN DER KAMPAGNE VORANTREIBT.

KAPITEL 8

BASTIONEN

EINE BASTION IST EIN ORT, DER EINER Spielercharakter gehört: Heimstatt, Festung und Ort der Macht, vom Charakter im Verlauf einer Kampagne weiterentwickelt. Die Bastion bietet dem Charakter eine Zuflucht in der gefährlichen Abenteuerwelt und gibt ihm die Gelegenheit, magische Gegenstände herzustellen, Forschung zu betreiben, Gifte zu ernten, Schiffe zu bauen und diversen weiteren Aktivitäten nachzugehen.

Du als SL entscheidest, ob Bastionen in deiner Kampagne verfügbar sind. Bastionen eignen sich am besten bei Kampagnen mit Abenteuerpausen, die die Charaktere in ihren Festungen verbringen können. Nicht jeder Charakter braucht eine Bastion. Es können sich ruhig einige Spieler in deiner Kampagne für eine Bastion und andere dagegen entscheiden.

Niemand muss sich zwischen einem Abenteuer und einer Bastion entscheiden – die Charaktere können beides haben. Bastionen bieten besondere Einrichtungen mit Vorzügen. In diesen Einrichtungen können durchaus Projekte stattfinden, während der jeweilige Charakter anderweitig beschäftigt ist.

Am wichtigsten: Bastionen sind kreative Spielwiesen für die Spieler und gemeinsame Räume zum Geschichten-erzählen in der Kampagne. Sei hinsichtlich der Geschichten, die die Spieler in ihren Bastionen erzählen, so großzügig wie möglich. Die Spieler sollten jedoch wissen, dass ihr Spielraum durch die größere Geschichte der Kampagne, die du für alle unterhaltsam gestalten willst, begrenzt sein könnte.

EINE BASTION ERLANGEN

Wenn du Bastionen in deiner Kampagne zulässt, bekommen die Charaktere ihre Bastionen, wenn sie die 5. Stufe erreichen. Du kannst gemeinsam mit ihnen entscheiden, wie diese Bastionen ins Spiel kommen. Ein Charakter könnte ein Grundstück erhalten oder erben, auf dem er seine Bastion errichten kann (siehe „Zeichen von Prestige“ in Kapitel 3), oder er könnte ein vorhandenes Gebäude übernehmen und instand setzen. Dabei könnt ihr ruhig annehmen, dass die Arbeiten bereits frühzeitig in der Abenteuerkarriere des Charakters hinter den Kulissen der Kampagne erfolgt sind, sodass die Bastion fertig ist, wenn der Charakter die 5. Stufe erreicht.

Form, Stil und Funktion einer Bastion sind dem jeweiligen Spieler überlassen. Beispiel: Ein Magier könnte einen Turm bauen, während ein Kleriker einen Schrein errichtet. Ein Kämpfer könnte einen befestigten Bergfried oder dergleichen beziehen, und ein Schurke könnte sich eine Gildehalle oder Loge einrichten. Charaktere anderer Klassen könnten eine dieser Formen wählen oder sie kombinieren – die Bastion eines Paladins könnte wie

der Schrein eines Klerikers wirken, jedoch befestigt wie das Fort eines Kämpfers sein. Nicht zuletzt können auch mehrere Charaktere ihre Bastionen zu einer gemeinsamen größeren Einrichtung kombinieren (siehe „Bastionskarte“).

Jede Bastion verfügt sowohl über Einrichtungen, die den Grundbedürfnissen dienen, als auch über solche, die besonderen Ansprüchen gewidmet sind – wie Bibliotheken, Menagerien und Werkstätten (siehe „Basiseinrichtungen“ und „Besondere Einrichtungen“).

BASTIONSZÜGE

Im Verlauf der Kampagnenzzeit führen die Spieler Bastionszüge aus, um die Aktivitäten in den Bastionen abzubilden – unabhängig davon, ob die Charaktere gerade vor Ort sind. In einem Bastionszug kann ein Charakter den besonderen Einrichtungen in seiner Bastion Befehle erteilen oder der gesamten Bastion den Instandhalten-Befehl geben (siehe „Befehle“).

HÄUFIGKEIT VON BASTIONSZÜGEN

Grundsätzlich erfolgt alle sieben Kampagnenzzeit-Tage ein Bastionszug. Es folgen einige allgemeine Beispiele, wann die Spieler mindestens einen Bastionszug ausführen:

- Die Charaktere sind auf einer langen Reise und damit fort von ihren Bastionen. Wenn sie sieben Tage unterwegs waren, könntest du sagen: „Zeit für einen Bastionszug. Da ihr nicht dort seid, nehmen wir an, dass ihr euren Bastionen den Instandhalten-Befehl erteilt.“ Würfle dann die Ereignisse aus wie im Abschnitt „Bastionsereignisse“ in diesem Kapitel beschrieben.
- Die Charaktere verbringen zwischen den Abenteuern mindestens sieben Tage in ihren Bastionen. Du kannst sagen: „Nun habt ihr sechs Wochen, die ihr in euren Bastionen verbringen könnt. Führt also sechs Bastionszüge aus.“
- Die Charaktere kehren mitten in einem Abenteuer in ihre Bastionen zurück. Du kannst sagen: „Ihr habt gerade genug Zeit für einen Bastionszug, ehe ihr morgen früh wieder aufbrecht.“
- Die Charaktere erleben ein Abenteuer in der Nähe ihrer Bastionen und rasten nachts in ihren Bastionen. Du kannst sagen: „Euer letzter Bastionszug ist eine Woche her, also könnt ihr jetzt wieder einen ausführen.“

Du kannst die Häufigkeit von Bastionszügen verringern, wenn dies besser zur Kampagne und zu den Spielern passt. Beispiel: Wenn Monate zwischen den Abenteuern liegen, könntest du die Bastionszüge monatlich statt alle sieben Tage stattfinden lassen, damit die Charaktere nicht zu viele Befehle erteilen oder zu viele Vorzüge auf einmal einheimsen.



Die Bastion eines Schurken am Rande eines Dorfs bietet eine Gildenhalde, eine Taverne und mehr.

BASTIONSKARTE

Ermuntere die Spieler, Grundrisse der Bastionen ihrer Charaktere zu erstellen, Einrichtungen nach Wunsch zu arrangieren und dabei die Techniken anzuwenden, mit denen du Gewölbekarten erstellst (siehe „Gewölbe“ in Kapitel 3 und „Abenteuerkarten“ in Kapitel 4).

Zusätzlich zu den Basiseinrichtungen und den besonderen Einrichtungen (weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben) können Bastionen die folgenden Merkmale haben:

Korridore, Rampen und Treppen: Eine Einrichtung kann mindestens einen Korridor, eine Rampe oder eine Treppe zu anderen Einrichtungen in der Bastion enthalten. Diese Merkmale sind gratis.

Schränke: Basiseinrichtungen und besondere Einrichtungen können mindestens einen Schrank, einen Waschraum oder eine ähnliche Anlage aufweisen. Solche Anlagen müssen sich innerhalb der Einrichtung befinden und können die Fläche der Einrichtung in Quadranten nicht erhöhen. Diese Merkmale sind gratis.

Türen und Fenster: Jede Einrichtung hat in Bereichen nach Wahl des Spielers mindestens eine Tür und ein Fenster mit Fensterläden. Unter „Türen“ in Kapitel 3 findest du Arten von Türen zur Auswahl, darunter verschlossene Türen, Geheimtüren und Fallgitter. Diese Merkmale sind gratis.

Verteidigungsmauern: Ein Charakter kann seine Bastion mit Verteidigungsmauern umgeben. Eine Verteidigungsmauer ist sechs Meter hoch und kann obenauf einen Wehrgang nebst Zugangsmöglichkeiten wie Leitern oder Aufzügen aufweisen. Der Bau eines Quadrats mit 1,5 Metern Kantenlänge der Verteidigungsmauer dauert zehn Tage und kostet 250 GM. Wenn die Bastion eines Charakters vollständig von Verteidigungsmauern umschlossen ist und angegriffen wird (siehe „Bastionsereignisse“ am Ende dieses Kapitels), verringere die Anzahl von Würfeln zum Ermitteln, wie viele Bastionsverteidiger beim Angriff fallen, um zwei.

BASTIONEN KOMBINIEREN

Zwei oder mehr Spieler können die Bastionen ihrer Charaktere zu einer einzigen Anlage kombinieren. Dadurch ändert sich weder die Anzahl von besonderen Einrichtungen jeder Bastion noch deren Funktionsweise noch der jeweilige Befehlshaber einer Bastion. Jede Bastion behält ihre eigenen Mietlinge bei. Diese können nicht zu anderen Bastionen geschickt oder mit diesen geteilt werden. Bastionsverteidiger sind ein anderer Fall: Wenn die Bastion eines Charakters durch ein Ereignis ihrer Verteidiger beraubt wird, kann ein anderer Charakter einige oder alle dieser Verluste ausgleichen, sofern die beiden Bastionen kombiniert wurden.

EINRICHTUNGSFLÄCHE

Die Fläche von Basiseinrichtungen und besonderen Einrichtungen bestimmt ihren maximalen Bereich in Quadranten von 1,5 Metern Kantenlänge, wie in der Tabelle „Einrichtungsfläche“ dargestellt. Die Spieler können die Quadrate einer Einrichtung auf ihrer Bastionskarte nach Belieben anordnen. Die Quadrate können auch gestapelt werden, sodass sich die Einrichtung auf mehrere Etagen verteilt.

EINRICHTUNGSFLÄCHE

Fläche	Maximaler Bereich
Beengt	4 Quadrate
Geräumig	16 Quadrate
Weitläufig	36 Quadrate

BASISEINRICHTUNGEN

Die Bastion eines Charakters hat anfangs zwei Gratis-Basiseinrichtungen, die der betreffende Spieler aus der Liste „Basiseinrichtungen“ unten auswählt. Eine der ausgewählten Einrichtungen ist beengt, die andere geräumig (siehe Tabelle „Einrichtungsfläche“). Eine Bastion kann von jeder Basiseinrichtung mehr als eine haben.

BASISEINRICHTUNGEN

Esszimmer	Küche	Schlafzimmer
Innenhof	Lagerraum	Wohnzimmer

Basiseinrichtungen verfügen über nichtmagische Möbel und Ausstattungen, die zur Einrichtung passen.

Sie haben keine Auswirkungen auf das Spiel, können jedoch zum Rollenspielen anregen und die Realitätsnähe einer Bastion erhöhen. Beispielsweise entspricht eine Bastion mit Küche funktionell einer Bastion ohne Küche. Sie bietet dir und deinen Spielern jedoch eine unterhaltsame Kulisse, um Spielsitzungen zu beginnen, die Charaktere untereinander diskutieren zu lassen oder neue NSC einzuführen.

Ein Charakter kann neue Basiseinrichtungen hinzuzufügen oder vorhandene erweitern, indem er Zeit und Geld investiert. Dies wird in den folgenden Abschnitten erläutert. Es können beliebig viele Basiseinrichtungen gleichzeitig hinzugefügt oder erweitert werden. Der Charakter muss sich dazu nicht in seiner Bastion aufhalten.

BASISEINRICHTUNGEN HINZUFÜGEN

Ein Charakter kann seiner Bastion eine Basiseinrichtung hinzuzufügen, indem er Zeit und Geld investiert. Der erforderliche Zeit- und Geldaufwand hängt dabei von der Einrichtungsfläche ab wie in der Tabelle unten dargestellt.

Einrichtungsfläche	Kosten	Erforderliche Zeit
Beengt	500 GM	20 Tage
Geräumig	1.000 GM	45 Tage
Weitläufig	3.000 GM	125 Tage

BASISEINRICHTUNGEN ERWEITERN

Es bietet keinen spielerischen Vorzug, eine Basiseinrichtung zu erweitern. Ein Charakter könnte dies aus kosmetischen Gründen oder zum Vergrößern der Bastion tun.

Er kann Zeit und Geld investieren, um die Fläche einer Basiseinrichtung in seiner Bastion um eine Kategorie zu vergrößern, wie in der Tabelle unten dargestellt.

Flächenvergrößerung	Kosten	Erforderliche Zeit
Beengt zu Geräumig	500 GM	25 Tage
Geräumig zu Weitläufig	2.000 GM	80 Tage

BESONDERE EINRICHTUNGEN

Besondere Einrichtungen sind Orte in Bastionen, an denen bestimmte Aktivitäten spielerische Vorzüge bewirken. Die Bastion eines Charakters hat anfangs zwei besondere Einrichtungen nach Wahl des Charakters, zu denen er berechtigt ist. Es kann jede besondere Einrichtung nur einmal geben, sofern in der Beschreibung nicht anders angegeben.

Anders als Basiseinrichtungen können besondere Einrichtungen nicht gekauft werden. Die Charaktere erhalten sie bei Stufenaufstiegen. Beim Erreichen der 9. Stufe erhält ein Charakter zwei weitere besondere Einrichtungen nach Wahl, zu denen er berechtigt ist. Auf der 13. und der 17. Stufe erhält er jeweils eine weitere besondere Einrichtung. In der Tabelle „Anzahl besonderer Einrichtungen“ ist die jeweilige Gesamtzahl besonderer Einrichtungen in der Bastion eines Charakters aufgeführt. Jede neue besondere Einrichtung wird Teil der Bastion des Charakters, sobald der Charakter die entsprechende Stufe erreicht.

Ein Charakter kann bei jedem Stufenaufstieg eine besondere Einrichtung seiner Bastion durch eine andere ersetzen, zu der er berechtigt ist.

ANZAHL BESONDERER EINRICHTUNGEN

Stufe	Besondere Einrichtungen	Stufe	Besondere Einrichtungen
5	2	13	5
9	4	17	6

VORAUSSETZUNGEN

Jede besondere Einrichtung hat eine Stufe. Ein Charakter muss mindestens diese Stufe erreichen, um die Einrichtung zu erhalten. Eine besondere Einrichtung könnte außerdem eine Voraussetzung haben, die der Charakter erfüllen muss, um die Einrichtung zu erhalten. Beispiel: Nur ein Charakter, der einen arkanen Fokus oder ein Werkzeug als Zauberfokus verwenden kann, kann eine arkane Studierstube haben.

FLÄCHE

Eine besondere Einrichtung belegt eine bestimmte Fläche (siehe „Einrichtungsfläche“). Die Spieler können die Quadrate einer besonderen Einrichtung auf ihrer Bastionskarte nach Belieben anordnen. Die besondere Einrichtung kann erweitert werden, um zusätzliche Vorzüge zu erhalten, sofern in der Beschreibung vermerkt.

MIETLINGE

Zu einer besonderen Einrichtung gehört mindestens ein Mietling, der dort arbeitet. Er hält die Einrichtung instand und führt die Bastionsbefehle aus, wie im nächsten Abschnitt beschrieben. Die Spieler können den Mietlingen in der Bastion ihres Charakters Namen und Persönlichkeiten geben und dabei dieselben Werkzeuge wie der SL beim Erstellen von NSC verwenden (siehe Kapitel 3).

Jede besondere Einrichtung in einer Bastion erwirtschaftet genügend Einnahmen, um den Lohn für ihre Mietlinge zu zahlen. Mietlinge führen die Befehle aus, die sie erhalten, und sind dem Besitzer der Bastion gegenüber loyal.

BEFEHLE

In einem Bastionszug kann ein Charakter in seiner Bastion besondere Befehle erteilen, die sogenannten Bastionsbefehle, die mindestens einer der besonderen Einrichtungen gelten. Dabei muss er nicht in jedem Bastionszug allen besonderen Einrichtungen Befehle geben.

Der Instandhalten-Befehl ist ungewöhnlich. Er gilt der gesamten Bastion, nicht einzelnen besonderen Einrichtungen. Wenn ein Charakter bei einem Bastionszug abwesend ist, verhält sich die Bastion, als wäre in diesem Zug der Instandhalten-Befehl erteilt worden, sofern der Besitzer nicht über den Zauber *Verständigung* oder ähnliche Magie mit den Bastionsmietlingen kommunizieren kann.

Die Befehle lauten wie folgt:

Befähigen: Die besondere Einrichtung bietet dir oder jemand anderem eine temporäre Befähigung.

Ernten: Die Mietlinge sammeln eine Ressource, die in der besonderen Einrichtung erzeugt wird. Während der dazu erforderlichen Zeit kann die Einrichtung nichts anderes ernten, selbst wenn eine Spezialfähigkeit ihr erlaubt, zwei Befehle gleichzeitig auszuführen.

Forschen: Die Mietlinge in der besonderen Einrichtung sammeln Informationen.

Handeln: Die Mietlinge kaufen und verkaufen Waren oder Dienste, die in dieser besonderen Einrichtung gelagert, erzeugt oder angeboten werden.

Herstellen: Die Mietlinge der besonderen Einrichtung stellen einen Gegenstand her, der dort erzeugt werden kann. Während der dazu erforderlichen Zeit kann die Einrichtung nichts anderes erzeugen, selbst wenn eine Spezialfähigkeit ihr erlaubt, zwei Befehle gleichzeitig auszuführen. Die Mietlinge haben Übung im Umgang mit Handwerkszeug, wie in der Beschreibung der Einrichtung angegeben.

Instandhalten: Alle Mietlinge in der Bastion kümmern sich um deren Instandhaltung. Sie führen keine Befehle in den besonderen Einrichtungen aus. Wird dieser Befehl erteilt, so können der Bastion im aktuellen Bastionszug keine anderen Befehle erteilt werden. Wann immer der Instandhalten-Befehl erteilt wird, würfelt der SL einmal anhand der Tabelle „Bastionsereignisse“ am Ende dieses Kapitels. Bastionsereignisse finden vor dem nächsten Bastionszug statt.

Rekrutieren: Die Mietlinge rekrutieren Kreaturen für die Bastion. Dazu könnte mindestens ein Bastionsverteidiger gehören, dessen Hauptaufgabe darin besteht, die Bastion zu verteidigen, wenn sie angegriffen wird (siehe „Bastionsereignisse“ am Ende dieses Kapitels).

Die Bastion erwirtschaftet genügend Einkommen, um die Bedürfnisse der Bastionsverteidiger zu decken.

BESCHREIBUNGEN DER BESONDEREN EINRICHTUNGEN

Die besonderen Einrichtungen werden in alphabetischer Reihenfolge beschrieben. In der Tabelle „Besondere Einrichtungen“ sind alle in diesem Abschnitt beschriebenen besonderen Einrichtungen mit ihren Voraussetzungen und Befehlen aufgeführt. Manche Einrichtungen bieten zusätzliche Vorteile, die in ihren Beschreibungen angegeben sind.

ARCHIV

Bastionseinrichtung (Stufe 13)

Voraussetzung: –

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Forschen

In einem Archiv werden Bücher, Karten und Schriftrollen verwahrt. Es ist normalerweise einer Bibliothek angefügt und liegt hinter einer verschlossenen Tür oder einer Geheimtür.

Forschen: Hilfreiches Wissen: Wenn du dieser Einrichtung den Forschen-Befehl erteilst, befiehlst du dem Mietling der Einrichtung, im Archiv nach Wissen zu suchen. Die Arbeit dauert sieben Tage. Der Mietling erhält Wissen, als hätte er den Zauber *Sagenkunde* gewirkt, und teilt dir dieses Wissen mit, sobald du das nächste Mal mit ihm sprichst.

Referenzbuch: Dein Archiv enthält eine Kopie eines Referenzbuchs, das dir einen Vorzug verschafft, solange du und das Buch euch in deiner Bastion befindet. Du kannst eine der folgenden Optionen auswählen (der SL könnte weitere Optionen verfügbar machen):

Bigbys Praktischer Arkaner Kodex: Du bist bei allen Intelligenzwürfen (Arkane Kunde) im Vorteil, die du mit der Studieren-Aktion ausführst, um dich an Wissen über Zauber, magische Gegenstände, mystische Symbole, magische Traditionen und Existenzebenen zu erinnern.

Der Alte Glaube und andere Religionen: Du bist bei allen Intelligenzwürfen (Religion) im Vorteil, die du mit der Studieren-Aktion ausführst, um dich an Wissen über Gottheiten, Riten und Gebete, Hierarchien, heilige Symbole und die Praktiken geheimer Kulte zu erinnern.

Die Chronepsis-Chroniken: Du bist bei allen Intelligenzwürfen (Geschichte) im Vorteil, die du mit der Studieren-Aktion ausführst, um dich an Wissen über historische Ereignisse, legendäre Personen, uralte Königreiche, vergangene Auseinandersetzungen und Kriege sowie verlorene Zivilisationen zu erinnern.

Grundlegende Gedanken zur Natur der Welt: Du bist bei allen Intelligenzwürfen (Naturkunde) im Vorteil, die du mit der Studieren-Aktion ausführst, um dich an Wissen über Gelände, Pflanzen, Tiere und das Wetter zu erinnern.

Nachforschungen der Neugierigen: Du bist bei allen Intelligenzwürfen (Nachforschungen) im Vorteil, die du mit der Studieren-Aktion ausführst, um Schlüsse aus Hinweisen zu ziehen oder dich an Wissen über Fallen, Geheimschriften, Rätsel und Apparaturen zu erinnern.

BESONDERE EINRICHTUNGEN

Stufe	Besondere Einrichtung	Voraussetzung	Befehl
5	Arkane Studierstube	Fähigkeit, einen arkanen Fokus oder ein Werkzeug als Zauberfokus zu verwenden	Handwerk
5	Bibliothek	–	Forschen
5	Garten	–	Ernten
5	Heiligtum	Fähigkeit, ein heiliges Symbol oder einen druidischen Fokus als Zauberfokus zu verwenden	Handwerk
5	Kaserne	–	Rekrutieren
5	Lagerhaus	–	Handeln
5	Rüstkammer	–	Handeln
5	Schmiede	–	Handwerk
5	Werkstatt	–	Handwerk
9	Gewächshaus	–	Ernten
9	Kreis der Teleportation	–	Rekrutieren
9	Labor	–*	Handwerk
9	Sakristei	Fähigkeit, ein heiliges Symbol oder einen druidischen Fokus als Zauberfokus zu verwenden	Handwerk
9	Schreibstube	–*	Handwerk
9	Spielesalon	–	Handeln
9	Stall	–	Handeln
9	Theater	–	Befähigen
9	Trophäenraum	–	Forschen
9	Übungsbereich	–	Befähigen
13	Archiv	–	Forschen
13	Meditationskammer	–	Befähigen
13	Menagerie	–	Rekrutieren
13	Observatorium	Fähigkeit, einen Zauberfokus zu verwenden	Befähigen
13	Reliquienschrein	Fähigkeit, ein heiliges Symbol oder einen druidischen Fokus als Zauberfokus zu verwenden	Ernten
17	Einsatzzentrale	Merkmal Kampfstil oder Ungerüstete Verteidigung	Rekrutieren
17	Gildenhalle	Expertise in einer Fertigkeit	Rekrutieren
17	Halbebene	Fähigkeit, einen arkanen Fokus oder ein Werkzeug als Zauberfokus zu verwenden	Befähigen
17	Sanktum	Fähigkeit, ein heiliges Symbol oder einen druidischen Fokus als Zauberfokus zu verwenden	Befähigen
13	Taverne	–	Forschen

*Manche Befehle, die diesen Einrichtungen erteilt werden können, haben zusätzliche Voraussetzungen.





EINE BASTION WÄCHST IM LAUF DER ZEIT.



Die Einrichtung erweitern: Du kannst dein Archiv zu einer weitläufigen Einrichtung erweitern, indem du 2.000 GM aus gibst. In diesem Fall erhältst du zwei zusätzliche Referenzbücher, die du aus der Liste oben auswählst.

ARKANE STUDIERSTUBE

Bastionseinrichtung (Stufe 5)

Voraussetzung: Fähigkeit, einen arkanen Fokus oder ein Werkzeug als Zauberfokus zu verwenden

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Herstellen

Ein arkane Studierstube ist ein Ort ruhiger Forschung, der mindestens einen Schreibtisch sowie Bücherregale enthält.

Glücksbringer „Arkane Studierstube“: Nach einer langen Rast in deiner Bastion erhältst du einen magischen Glücksbringer (siehe „übernatürliche Geschenke“ in Kapitel 3), der erhalten bleibt, bis sieben Tage vergangen sind oder du ihn verwendest. Der Glücksbringer gestattet dir, den Zauber Identifizieren zu wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen oder Materialkomponenten zu benötigen. Solange du diesen Glücksbringer hast, kannst du ihn nicht noch einmal erhalten.

Optionen beim Herstellen: Wenn du dieser Einrichtung den Herstellen-Befehl erteilst, wähle eine der folgenden Optionen aus:

Herstellen: Arkaner Fokus: Du befehlst dem Mietling der Einrichtung, einen arkanen Fokus herzustellen. Die Arbeit dauert sieben Tage und kostet nichts. Der arkanen Fokus verbleibt in deiner Bastion, bis du ihn an dich nimmst.

Herstellen: Buch: Du befehlst dem Mietling der Einrichtung, ein Buch mit leeren Seiten herzustellen. Die Arbeit dauert sieben Tage und kostet dich 10 GM. Das Buch verbleibt in deiner Bastion, bis du es an dich nimmst.

Herstellen: Magischer Gegenstand (Arkana): Wenn du die 9. Stufe erreicht hast, kannst du dem Mietling der Einrichtung befehlen, einen gewöhnlichen oder ungewöhnlichen magischen Gegenstand herzustellen, den du aus den Tabellen „Arkana“ in Kapitel 7 ausgewählt hast. Die Einrichtung verfügt über das Werkzeug, das zum Herstellen des Gegenstands erforderlich ist. Der Mietling hat Übung im Umgang mit dem Werkzeug und ist außerdem in Arkaner Kunde geübt. Im Abschnitt „Magische Gegenstände herstellen“ in Kapitel 7 findest du Informationen dazu, wie viel Zeit und Geld in das Herstellen des Gegenstands investiert werden muss. Wenn der Gegenstand seinem Anwender erlaubt, Zauber mit ihm zu wirken, musst du den Gegenstand selbst herstellen (der Mietling der Einrichtung kann assistieren) und alle betreffenden Zauber an jedem Herstellungstag vorbereitet haben.



BIBLIOTHEK

Bastionseinrichtung (Stufe 5)

Voraussetzung: –

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Forschen

Eine Bibliothek enthält eine Büchersammlung, mindestens einen Schreibtisch sowie Lesesessel.

Forschen: Thematicsches Wissen: Wenn du dieser Einrichtung den Forschen-Befehl erteilst, befiehlst du dem Mietling der Einrichtung, zu einem bestimmten Thema zu forschen. Das Thema kann eine Legende, ein bekanntes Ereignis oder ein bekannter Ort, eine bedeutende Person, ein Kreaturentyp oder ein berühmter Gegenstand sein. Die Arbeit dauert sieben Tage. Nach Abschluss der Forschung hat der Mietling bis zu drei zutreffende Informationen zum Thema gesammelt, die dir bisher unbekannt waren, und er teilt dir dieses Wissen mit, sobald du das nächste Mal mit ihm sprichst. Der SL bestimmt, welche Informationen du erfährst.

EINSATZZENTRALE

Bastionseinrichtung (Stufe 17)

Voraussetzung: Merkmal Kampfstil oder Ungerüstete Verteidigung

Fläche: Weitläufig

Mietlinge: min. 2 (siehe unten)

Befehl: Rekrutieren

In der Einsatzzentrale werden militärische Aktionen mit einem inneren Kreis von loyalen Offizieren geplant, jeder davon ein kampfgestählter **Veteranenkrieger** (siehe *Monsterhandbuch*), deren Gesinnung der deinen entspricht. Du beginnst mit zwei Offizieren, kannst jedoch weitere hinzufügen wie unten beschrieben.

Wenn deine Bastion keine Unterkünfte für Offiziere bietet, suchen sie sich in nahegelegenen Gasthäusern oder Siedlungen selbst welche. Offiziere sind Mietlinge, keine Bastionsverteidiger. Wenn deine Bastion jedoch angegriffen wird (siehe „Bastionsereignisse“ am Ende dieses Kapitels), werden die Würfel zum Ermitteln der Verluste unter den Bastionsverteidigern für jeden anwesenden Offizier um 1 verringert.

Die Einsatzzentrale enthält Kriegsmemorabilien und einen großen Tisch mit genügend Stühlen für dich und deine Offiziere.

Optionen beim Rekrutieren: Wenn du dieser Einrichtung den Rekrutieren-Befehl erteilst, wähle eine der folgenden Optionen aus:

Rekrutieren: Offizier: Du erhältst einen neuen Offizier. Du kannst jederzeit bis zu zehn Offiziere haben. Weise ihnen Namen und Persönlichkeiten nach deinen Wünschen zu.

Rekrutieren: Soldaten: Du befiehlst mindestens einem deiner Offiziere, eine kleine Armee aufzustellen. Jeder Offizier kann binnen sieben Tagen 100 **Wachen** (siehe *Monsterhandbuch*) rekrutieren, um für dich zu kämpfen. Die Anzahl wird auf 20 verringert, wenn die Wachen über **Reitpferde** (siehe *Monsterhandbuch*) verfügen sollen. Die Verpflegung jeder Wache und jedes Reitpferds in deiner Armee kostet dich 1 GM pro Tag. Wohin die Armee auch immer zieht, sie muss von dir oder mindestens einem deiner Offiziere angeführt werden, sonst löst sie sich sofort auf. Sie löst sich auch dann auf, wenn sie einen Tag lang keine Verpflegung erhält. Andernfalls bleibt die Armee bestehen, bis sie zerstört wird oder du ihr befiehlst, sich aufzulösen. Du kannst diesen Rekrutieren-Befehl erst erneut erteilen, wenn deine aktuelle Armee sich auflöst oder zerstört wird.

GARTEN

Bastionseinrichtung (Stufe 5)

Voraussetzung: –

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Ernten

Eine Bastion kann mehr als einen Garten haben. Wann immer du deiner Bastion einen Garten hinzufügst, wähle seinen Typ aus den Optionen in der Tabelle „Gartentypen“ aus.

Wenn du dich in deiner Bastion befindest, kannst du dem Mietling der Einrichtung befehlen, den Typ des Gartens zu ändern. Diese Arbeit dauert 21 Tage. Während dieser Zeit können keine anderen Aktivitäten in der Einrichtung stattfinden.

Ernten: Gartenwachstum: Wenn du dieser Einrichtung den Ernten-Befehl erteilst, befehlst du dem Mietling der Einrichtung, Gartenerzeugnisse wie in der Tabelle „Gartentypen“ aufgeführt zu sammeln. Die Arbeit dauert sieben Tage und kostet nichts.

Die Einrichtung erweitern: Du kannst deinen Garten zu einer weitläufigen Einrichtung erweitern, indem du 2.000 GM aus gibst. Ein weitläufiger Garten entspricht zwei geräumigen Gärten, welche denselben Typ oder zwei verschiedene Typen aufweisen können. Wenn du einem weitläufigen Garten den Ernten-Befehl erteilst, erzeugt jeder Teilgarten seine eigene Ernte. Ein weitläufiger Garten erhält einen zusätzlichen Mietling.

GARTENTYPEN

Gartentyp Beschreibung

Gift	Garten mit Pflanzen und Pilzen, aus denen Gifte und Gegengifte gewonnen werden können
Kräuter	Garten mit seltenen Kräutern, teilweise medizinisch nutzbar
Nahrung	Garten mit köstlichen Pilzen oder Gemüsesorten
Zierde	Ästhetisch ansprechender Garten voller Blumen und Formgehölze



DIE BÜCHER IN DEINER BIBLIOTHEK ENTHALTEN EINEN WISSENSCHATZ, IN DEM EIN MIETLING FORSCHEN KANN.

GEWÄCHSHAUS

Bastionseinrichtung (Stufe 9)

Voraussetzung: –

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Ernten

Ein Gewächshaus ist ein umschlossener Bereich, in dem seltene Pflanzen und Pilze in einem kontrollierten Klima gezüchtet werden.

Frucht der Genesung: An einer Pflanze in deinem Gewächshaus wachsen drei magische Früchte. Eine Kreatur, die eine dieser Früchte isst, erhält den Vorzug des Zaubers *Schwache Genesung*. Früchte, die nicht innerhalb von 24 Stunden nach dem Pflücken gegessen werden, verlieren ihre Magie. Alle gepflückten Früchte der Pflanze wachsen täglich im Morgengrauen nach. Es ist nicht möglich, die Pflanze umzusetzen, ohne sie zu töten.

Ernte

Pflanzen für zwei Phiole Gegengift oder eine Phiole einfaches Gift
Kräuter für zehn Heilerausrüstungen oder einen Heiltrank
Rationen für 100 Tage
Zehn exquisite Blumensträuße (jeweils 5 GM wert), zehn Phiole Parfüm oder zehn Kerzen

Optionen beim Ernten: Wenn du dieser Einrichtung den Ernten-Befehl erteilst, wähle eine der folgenden Optionen aus:

Ernten: Gift: Du befiehlst dem Mietling der Einrichtung, aus seltenen Pflanzen oder Pilzen eine Giftdosis zu ernten. Wähle den Giftyp aus den folgenden Optionen aus: Assassinenblut, Blasse Tinktur, Bosheit oder Wahrheitsserum. Die jeweiligen Effekte findest du unter „Gift“ in Kapitel 3. Wurde ein Gift geerntet, so kann es in einer Phiole verwahrt werden. Die Arbeit dauert sieben Tage und kostet nichts.

Ernten: Heilkräuter: Du befiehlst dem Mietling der Einrichtung, aus Heilkräutern einen *Trank der Mächtigen Heilung* herzustellen. Die Arbeit dauert sieben Tage und kostet nichts.

GILDENHALLE

Bastionseinrichtung (Stufe 17)

Voraussetzung: Expertise in einer Fertigkeit

Fläche: Weitläufig

Mietlinge: 1

Befehl: Rekrutieren

Zu einer Gildenhalle gehört eine Gilde, deren Gildenmeister du bist. Wähle den Gildentyp aus den Optionen in der Tabelle „Beispielgilden“ aus oder arbeite mit deinem SL,

BEISPIELGILDEN

Gilde	Symbol	Aufgabe
Abenteurergilde	Brennende Fackel	Du schickst Abenteurer aus, um ein Tier mit einem Herausforderungsgrad von höchstens 2 zu stellen, von dem bekannt ist, dass es im Abstand von bis zu 80 Kilometer von deiner Bastion sein Lager hat. Die Abenteurer töten oder fangen die Kreatur (nach deiner Wahl) in 1W6+1 Tagen. Wenn die Kreatur getötet wird und deine Bastion über einen Trophäenraum verfügt, kannst du dieser Einrichtung eine Trophäe von der Kreatur hinzufügen. Wenn die Kreatur gefangen wird und deine Bastion über eine Menagerie verfügt, kannst du die Kreatur dieser Einrichtung hinzufügen, sofern dort genügend Platz verfügbar ist.
Bäckergilde	Gebäck	Du beauftragst Bäcker, Backwaren für ein bedeutsames Ereignis herzustellen, welches innerhalb der nächsten sieben Tage stattfindet. Du kannst dich in Form von Geld (500 GM) oder eines Gefallens bezahlen lassen, den der Veranstalter des Ereignisses dir nun schuldig ist (die Details sind dir und dem SL überlassen).
Brauergilde	Schäumender Humpen	Du beauftragst Brauer, deine Bastion binnen sieben Tagen mit 50 Fässern Bier zu je 160 Litern zu beliefern.
Diebesgilde	Weißer Schlüssel	Du beauftragst Diebe, einen Ort im Abstand von bis zu 80 Kilometern von deiner Bastion zu infiltrieren und dort einen nichtmagischen Gegenstand zu stehlen. Der Gegenstand kann in keiner Abmessung größer als 1,5 Meter sein. Er wird in 1W6+1 Tagen in deine Bastion geliefert. Der SL kann entscheiden, dass dich diese Aktivität dem Risiko von Strafmaßnahmen seitens der Gesetzesgüter oder des Opfers ausgesetzt.
Schiffsbauergilde	Gekreuzte Ruder	Du beauftragst Schiffsbauer mit dem Bau eines Fahrzeugs aus der Tabelle „Luft- und Wasserfahrzeuge“ im Spielerhandbuch. Du zahlst die vollen Kosten für das Fahrzeug, und die Arbeit dauert einen Tag pro 1.000 GM Fahrzeugkosten (ein Ruderboot kann in einem Tag angefertigt werden).
Steinmetzgilde	Steinmaske	Du beauftragst Steinmetze, deiner Bastion eine Verteidigungsmauer hinzuzufügen, ohne dass dir Kosten entstehen. Alternativ kannst du diesen Auftrag für die Bastion eines anderen Charakters vergeben, sofern sich dessen Bastion im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern von deiner befindet. Der Bau eines Quadrats mit 1,5 Metern Kantenlänge der Verteidigungsmauer dauert einen Tag anstatt zehn (siehe „Bastionskarte“).

um eine neue Gilde zu erstellen. Die Einrichtung ist ein Versammlungsraum, in dem die Gildenmitglieder in deiner Anwesenheit wichtige Themen diskutieren können.

Deine Gilde hat etwa 50 Mitglieder – fähige Leute, die außerhalb deiner Bastion leben und arbeiten, normalerweise in nahen Siedlungen.

Rekrutieren: Gildenaufrag: Wenn du dieser Einrichtung den Rekrutieren-Befehl erteilst, befiehlst du dem Mietling der Einrichtung, Gildenmitglieder zu rekrutieren, um besondere Aufträge zu erfüllen. Bei jeder Gilde in der Tabelle „Beispielgilden“ ist die Art des Auftrags angegeben. Mit Erlaubnis und Hilfe deines SL kannst du neue Aufträge für die Gildenmitglieder erstellen.

HALBEBENE

Bastionseinrichtung (Stufe 17)

Voraussetzung: Fähigkeit, einen arkanen Fokus oder ein Werkzeug als Zauberfokus zu verwenden

Fläche: Weitläufig

Mietlinge: 1

Befehl: Befähigen

In einer flachen, soliden Oberfläche in einer der anderen Einrichtungen deiner Bastion erscheint eine bis zu 1,5 Meter breite und bis zu drei Meter hohe Tür. Du wählst aus, wo sie erscheint. Wenn du bei einem Bastionszug in deiner Bastion bist, kannst du diese Tür in eine andere Einrichtung deiner Bastion verlegen.

Nur du und die Mietlinge deiner Bastion könnt die Tür öffnen. Sie führt zu einer Halbebene, welche die Form eines steinernen Raums hat. Die Halbebene existiert in einem extradimensionalen Raum und ist daher nicht physisch mit anderen Orten in deiner Bastion verbunden. Weder die Halbebene noch ihre Tür kann gebannt werden.

Befähigen: Arkane Widerstandskraft: Wenn du dieser Einrichtung den Befähigen-Befehl erteilst, erscheinen magische Runen in den Wänden der Halbebene und bleiben sieben Tage lang bestehen. Bis die Runen verschwinden, erhältst du temporäre Trefferpunkte in Höhe des Fünffachen deiner Stufe, nachdem du eine vollständige lange Rast auf der Halbebene verbracht hast.

Fabrikation: Auf der Halbebene kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen nichtmagischen Gegenstand deiner Wahl aus dem Nichts zu erschaffen und in einem freien Bereich auf der Halbebene erscheinen zu lassen. Der Gegenstand kann in keiner Abmessung größer als 1,5 Meter sein und keinen Wert von mehr als 5 GM haben. Er muss aus Holz, Stein, Ton, Porzellan, Glas, Papier, wertlosem Kristall oder einem Metall bestehen, das kein Edelmetall ist. Du musst eine lange Rast beenden, ehe du diese Aktion erneut ausführen kannst.

HEILIGTUM

Bastionseinrichtung (Stufe 5)

Voraussetzung: Fähigkeit, ein heiliges Symbol oder einen druidischen Fokus als Zauberfokus zu verwenden

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Herstellen

In dieser Einrichtung werden Ikonen deiner Religion ausgestellt, und sie enthält einen ruhigen Ort der Anbetung.

Glücksbringer „Heiligtum“: Nach einer langen Rast in deiner Bastion erhältst du einen magischen Glücksbringer (siehe „übernatürliche Geschenke“ in Kapitel 3), der erhalten bleibt, bis sieben Tage vergangen sind oder du ihn verwendest. Der Glücksbringer gestattet dir, den Zauber *Heilendes Wort* einmal zu wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Solange du diesen Glücksbringer hast, kannst du ihn nicht noch einmal erhalten.

Herstellen: Heiliger Fokus: Wenn du dieser Einrichtung den Herstellen-Befehl erteilst, befiehlst du dem Mietling der Einrichtung, einen druidischen Fokus (Holzstab) oder ein heiliges Symbol herzustellen. Die Arbeit dauert sieben Tage und kostet nichts. Der Gegenstand verbleibt in deiner Bastion, bis du ihn an dich nimmst.

KASERNE

Bastionseinrichtung (Stufe 5)

Voraussetzung: –

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Rekrutieren

Eine Bastion kann mehr als eine Kaserne haben. Jede Kaserne ist so eingerichtet, dass sie bis zu zwölf Bastionsverteidigern als Unterkunft dienen kann.

Rekrutieren: Bastionsverteidiger: Wenn du dieser Einrichtung den Rekrutieren-Befehl erteilst, werden bis zu vier Bastionsverteidiger für deine Bastion rekrutiert, und ihnen werden Quartiere in der Kaserne zugewiesen. Die Rekrutierung kostet nichts. Du kannst dieser Einrichtung den Rekrutieren-Befehl nicht erteilen, wenn sie bereits voll belegt ist.

Verfolge nach, wie viele Bastionsverteidiger jeweils in deinen Kasernen untergebracht sind. Wenn du Bastionsverteidiger verlierst, ziehe sie von der Belegschaft ab. Weise deinen Bastionsverteidigern Namen und Persönlichkeiten nach deinen Wünschen zu.

Die Einrichtung erweitern: Du kannst deine Kaserne zu einer weitläufigen Einrichtung erweitern, indem du 2.000 GM aus gibst. Eine weitläufige Kaserne kann mit bis zu 25 Bastionsverteidigern belegt werden.

KREIS DER TELEPORTATION

Bastionseinrichtung (Stufe 9)

Voraussetzung: –

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Rekrutieren

Auf den Boden dieses Raums wurde mit dem Zauber *Kreis der Teleportation* ein dauerhafter Kreis der Teleportation gewirkt.

Rekrutieren: Zauberwirker: Wann immer du dieser Einrichtung den Rekrutieren-Befehl erteilst, übermittelt ihr Mietling einem freundlich gesinnten NSC-Zauberwirker eine Einladung. Würfle mit einem beliebigen Würfel. Bei einem ungeraden Ergebnis lehnt der Zauberwirker die Einladung ab, und der Befehl bringt dir keinen Vorteil. Bei einem geraden Ergebnis nimmt der Zauberwirker die Einladung an und trifft über den Kreis der Teleportation in deiner Bastion ein.

Wenn du dich in deiner Bastion aufhältst, kannst du den Zauberwirker bitten, einen Magierzauber des höchsten 4. Grades zu wirken – beziehungsweise des höchsten 8. Grades, wenn du die 17. Stufe erreicht hast. Der Zauberwirker hat den Zauber vorbereitet. Wenn der Zauber mindestens eine Materialkomponente hat, die Geld kostet, musst du sie bezahlen, damit der Zauber gewirkt werden kann.

Der Zauberwirker bleibt in deiner Bastion, bis 14 Tage vergangen sind oder er einen Zauber für dich gewirkt hat. Er steht nicht zur Verteidigung deiner Bastion zur Verfügung. Wenn diese angegriffen wird, verlässt er sie sofort (siehe „Bastionsereignisse“ am Ende des Kapitels).

LABOR

Bastionseinrichtung (Stufe 9)

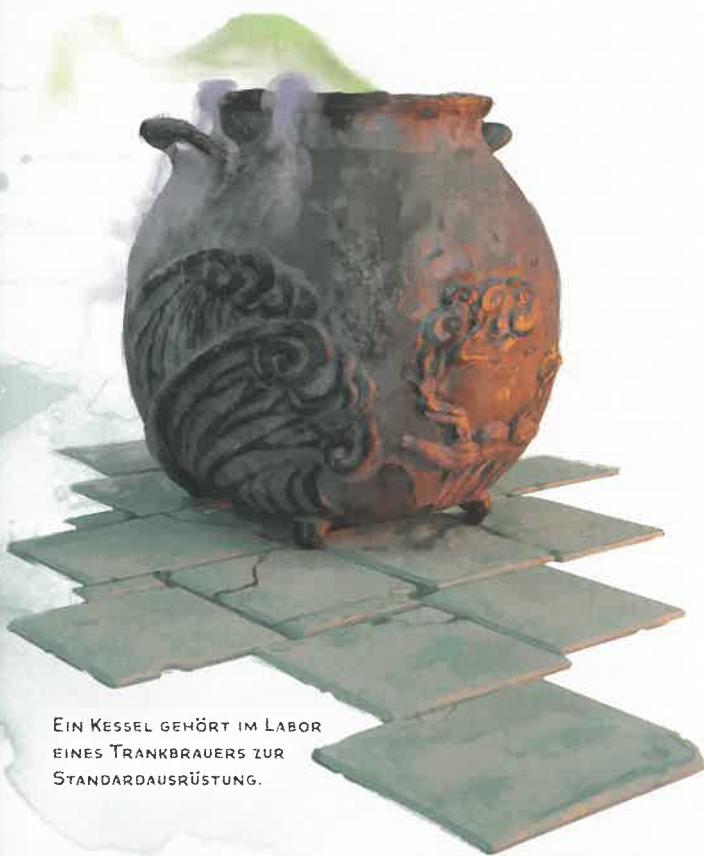
Voraussetzung: –

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Herstellen

Ein Labor enthält Lagerfläche für alchemistische Vorräte und Arbeitsbereiche, um verschiedene Absude herzustellen.



Optionen beim Herstellen: Wenn du dieser Einrichtung den Herstellen-Befehl erteilst, wähle eine der folgenden Optionen aus:

Herstellen: Alchemistenausrüstung: Der Mietling dieser Einrichtung stellt ein beliebiges Erzeugnis her, das mit Alchemistenausrüstung gemäß den Regeln im Spielerhandbuch und in Kapitel 7 dieses Buchs hergestellt werden kann.

Herstellen: Gift: Du befiehlst dem Mietling der Einrichtung, eine Phiole mit Gift herzustellen, das für eine Anwendung reicht. Es muss sich um eines der folgenden Gifte handeln: Ätheressenz, Erstarrungsgift oder Verbrannte Othurdämpfe. Diese Arbeit dauert sieben Tage, und du musst die Hälfte der Kosten des Gifts bezahlen. Beschreibungen und Kosten der Gifte findest du unter „Gift“ in Kapitel 3.

LAGERHAUS

Bastionseinrichtung (Stufe 5)

Voraussetzung: –

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Handeln

Ein Lagerhaus ist ein kühler, dunkler Raum, in dem Gegenstände aus der Tabelle „Handelsgüter“ in Kapitel 7 und aus Kapitel 6 des **Spielerhandbuchs** gelagert werden können.

Handeln: Güter: Wenn du dieser Einrichtung den Handeln-Befehl erteilst, verbringt ihr Mietling die nächsten sieben Tage damit, nichtmagische Gegenstände im Gesamtwert von höchstens 500 GM zu beschaffen und im Lagerhaus zu lagern – oder er verbringt diese sieben Tage damit, Güter aus dem Lagerhaus zu verkaufen. Du trägst die Gesamtkosten für alle Käufe. Der höchstmögliche Gesamtwert der zu kaufenden Güter wird auf 2.000 GM erhöht, wenn du die 13. Stufe erreicht hast, und auf 5.000 GM, wenn du die 17. Stufe erreicht hast.

Wenn du Güter aus deinem Lagerhaus verkauft, zahlst der Käufer dir 20 Prozent mehr als den Standardpreis. Dieser Gewinn wird auf 20 Prozent erhöht, wenn du die 9. Stufe erreicht hast, auf 50 Prozent, wenn du die 13. Stufe erreicht hast, und auf 100 Prozent, wenn du die 17. Stufe erreicht hast.

MEDITATIONSKAMMER

Bastionseinrichtung (Stufe 13)

Voraussetzung: –

Fläche: Beengt

Mietlinge: 1

Befehl: Befähigen

Eine Meditationskammer ist ein entspannender Raum, in dem Körper, Geist und Seele in Einklang gebracht werden können.

Befähigen: Innerer Frieden: Wenn du dieser Einrichtung den Befähigen-Befehl erteilst, können die Mietlinge deiner Bastion die Meditationskammer verwenden, um ein gewisses Maß an innerem Frieden zu erlangen. Wenn du das nächste Mal ein Bastionsereignis auswürfelst, darfst du zweimal würfeln und eines der Ergebnisse auswählen.

Selbststärkung: Du kannst in dieser Einrichtung sieben Tage lang meditieren. Wenn du die Bastion während dieser Dauer verlässt, erhältst du keinen Vorteil. Andernfalls bist du ab dem Ende des siebten Tages die nächsten sieben Tage lang bei zwei Arten von Rettungswürfen im Vorteil, die du zufällig durch Würfeln anhand der Tabelle unten ermittelst. Würfle erneut, wenn ein Ergebnis doppelt vorkommt.

TW6	Rettungswurf	TW6	Rettungswurf
1	Stärke	4	Intelligenz
2	Geschicklichkeit	5	Weisheit
3	Konstitution	6	Charisma

MENAGERIE

Bastionseinrichtung (Stufe 13)

Voraussetzung: –

Fläche: Weitläufig

Mietlinge: 2

Befehl: Rekrutieren

Eine Menagerie hat Gehege für bis zu vier Kreaturen von großer Größe. Es können auch jeweils vier Kreaturen von höchstens mittelgroßer Größe auf der Fläche untergebracht werden, die für eine Kreatur von großer Größe reichen würde.

Rekrutieren: Kreatur: Wenn du dieser Einrichtung den Rekrutieren-Befehl erteilst, befiehlst du dem Mietling der Einrichtung, deiner Menagerie eine Kreatur von der Tabelle „Menagerie-Kreaturen“ hinzuzufügen. Die Rekrutierung dauert sieben Tage und kostet dich den in der Tabelle aufgeführten Betrag. Die Mietlinge kümmern sich um die Kreatur.

Kreaturen in deiner Menagerie zählen als Bastionsverteidiger. Ziehe Verluste unter ihnen von deiner Bastionsverteidiger-Belegschaft ab. Du kannst beschließen, mindestens eine der Kreaturen nicht als Bastionsverteidiger zu werten. Diese Kreaturen können nicht zur Verteidigung der Bastion herangezogen werden. Stattdessen verhalten sie sich gemäß ihrer Natur und verwenden ihre Wertekästen im Monsterhandbuch.

MENAGERIE-KREATUREN

Kreatur	Größe	Kosten
Braunbär	Groß	1.000 GM
Eulenbär	Groß	3.500 GM
Hyäne	Mittelgroß	50 GM
Krokodil	Groß	500 GM
Löwe	Groß	1.000 GM
Menschenaffe	Mittelgroß	500 GM
Panther	Mittelgroß	250 GM
Riesengeier	Groß	1.000 GM
Schakal	Klein	50 GM
Schreckenswolf	Groß	1.000 GM
Schwarzbär	Mittelgroß	500 GM
Tiger	Groß	1.000 GM
Würgeschlange	Groß	250 GM

Mit dem Einverständnis des SL kannst du deiner Menagerie auch andere Kreaturen als die in der Tabelle „Menagerie-Kreaturen“ aufgeführten hinzufügen. Die Kosten einer Kreatur hängen von ihrem Herausforderungsgrad ab, wie in der Tabelle „Kreaturenkosten nach Herausforderungsgrad“ dargestellt. Normalerweise können nur Tiere und einige Monstrositäten in einer Menagerie gehalten werden, wobei der SL andere Kreaturen gestatten könnte.

KREATURENKOSTEN NACH HERAUSFORDERUNGSGRAD

Herausforderungsgrad	Kosten	Herausforderungsgrad	Kosten
0 oder 1/8	50 GM	1	1.000 GM
1/4	250 GM	2	2.000 GM
1/2	500 GM	3	3.500 GM

OBSERVATORIUM

Bastionseinrichtung (Stufe 13)

Voraussetzung: Fähigkeit, einen Zauberfokus zu verwenden

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Befähigen

Ein Observatorium befindet sich oben auf deiner Bastion und hat ein Teleskop, das auf den Nachthimmel gerichtet ist.

Glücksbringer „Observatorium“: Du kannst dein Observatorium verwenden, um in die Tiefen des Wildalls und der Astralebene zu blicken. Nach einer langen Rast in deinem Observatorium erhältst du einen magischen Glücksbringer (siehe „übernatürliche Geschenke“ in Kapitel 3), der erhalten bleibt, bis sieben Tage vergangen sind oder du ihn verwendest. Der Glücksbringer gestattet dir, den Zauber Kontakt zu anderen Ebenen zu wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Solange du diesen Glücksbringer hast, kannst du ihn nicht noch einmal erhalten.

Befähigen: Mystische Entdeckung: Wenn du dieser Einrichtung den Befähigen-Befehl erteilst, befähigst du dich oder den Mietling der Einrichtung, in sieben aufeinanderfolgenden Nächten die Mysterien der Sterne zu erkunden. Führe am Ende dieser Dauer einen Würfelwurf aus. Bei einem geraden Ergebnis geschieht nichts. Bei einem ungeraden Ergebnis verleiht eine unbekannte Macht dir oder einer anderen Kreatur deiner Wahl, die sich auf derselben Existenzebene befindet wie du, einen der folgenden Glücksbringer: Glücksbringer der Dunkelsicht, Glücksbringer des Heldenmuts oder Glücksbringer der Vitalität (jeweils in Kapitel 3 beschrieben).

RELIQUIENSCHREIN

Bastionseinrichtung (Stufe 13)

Voraussetzung: Fähigkeit, ein heiliges Symbol oder einen druidischen Fokus als Zauberfokus zu verwenden

Fläche: Beengt

Mietlinge: 1

Befehl: Ernten

Dieser Schrein beherbergt heilige Gegenstände.

Glücksbringer „Reliquienschrein“: Nach einer langen Rast in deiner Bastion erhältst du einen magischen Glücksbringer (siehe „übernatürliche Geschenke“ in Kapitel 3), der erhalten bleibt, bis sieben Tage vergangen sind oder du ihn verwendest. Der Glücksbringer gestattet dir, einmalig den Zauber Vollständige Genesung zu wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen oder Materialkomponenten zu benötigen. Solange du diesen Glücksbringer hast, kannst du ihn nicht noch einmal erhalten.

Ernten: Talisman: Wenn du dieser Einrichtung den Ernten-Befehl erteilst, befiehlst du ihrem Mietling, einen speziell vorbereiteten Talisman zu deiner Verwendung anzufertigen. Der Talisman hat normalerweise die Form eines Amulette, einer mit Runen verzierten Schatulle oder einer Statuette. Er kann jedoch ein beliebiger nichtmagischer Gegenstand von winziger Größe sein, der religiöse Bedeutung hat. Die Arbeit dauert sieben Tage und kostet nichts. Du kannst diesen Talisman anstelle der Materialkomponenten eines Zaubers verwenden, sofern die Komponenten höchstens 1.000 GM kosten. Der Talisman wird nicht verbraucht, auch wenn der Zauber seine Komponenten normalerweise verbraucht. Wenn der Talisman auf diese Art verwendet wurde, kann er erst erneut verwendet werden, wenn du ihn in deinen Reliquienschrein zurückbringst und einen weiteren Ernten-Befehl erteilst, um ihn vorzubereiten.

RÜSTKAMMER

Bastionseinrichtung (Stufe 5)

Voraussetzung: –

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Handeln

Eine Rüstkammer enthält Rüstungspuppen, Haken für Schilde, Waffenregale und Kisten mit Geschossen.

Handeln: Rüstkammer auffüllen: Wenn du dieser Einrichtung den Handeln-Befehl erteilst, befiehlst du dem Mietling der Einrichtung, die Rüstkammer mit Rüstung, Schilden, Waffen und Geschossen aufzufüllen. Diese Ausrüstung kostet dich 100 GM plus zusätzlich 100 GM für jeden Bastionsverteidiger in deiner Bastion. Wenn deine Bastion über eine Schmiede verfügt, sind die Gesamtkosten halbiert.

Ist deine Rüstkammer aufgefüllt, so sind deine Bastionsverteidiger schwieriger zu töten. Wenn ein Ereignis dich durch Würfeln ermitteln lässt, ob deine Bastion mindestens einen ihrer Verteidiger verliert (siehe „Bastionereignisse“ am Ende dieses Kapitels), würfe anstelle jedes W6, mit dem du normalerweise würfeln würdest, mit 1W8. Ist das Ereignis vorüber, so ist die

Ausrüstung in deiner Rüstkammer verbraucht unabhängig davon, wie viele Bastionsverteidiger und wie viele Verluste du hast. Deine Rüstkammer ist erschöpft, bis du ihr einen weiteren Handeln-Befehl erteilst und die Kosten zum Auffüllen zahlst.

SAKRISTEI

Bastionseinrichtung (Stufe 9)

Voraussetzung: Fähigkeit, ein heiliges Symbol oder einen druidischen Fokus als Zauberfokus zu verwenden

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Herstellen

Eine Sakristei dient als Vorbereitungs- und Aufbewahrungsraum für sakrale Gegenstände und religiöse Gewänder.

Optionen beim Herstellen: Wenn du dieser Einrichtung den Herstellen-Befehl erteilst, wähle eine der folgenden Optionen aus:

Herstellen: Magischer Gegenstand (Relikt): Du befiehlst dem Mietling der Einrichtung, einen gewöhnlichen oder ungewöhnlichen magischen Gegenstand herzustellen, den du aus den Tabellen „Relikte“ in Kapitel 7 auswählst. Die Einrichtung verfügt über das Werkzeug, das zum Herstellen des Gegenstands erforderlich ist. Der Mietling



EIN OBSERVATORIUM KANN ZUR ENTDECKUNG VON MYSTISCHEN GEHEIMNISSEN DER STERNE FÜHREN.

hat Übung im Umgang mit dem Werkzeug und ist außerdem in Arkaner Kunde geübt. Im Abschnitt „Magische Gegenstände herstellen“ in Kapitel 7 findest du Informationen dazu, wie viel Zeit und Geld in das Herstellen des Gegenstands investiert werden muss. Wenn der Gegenstand seinem Anwender erlaubt, Zauber mit ihm zu wirken, musst du den Gegenstand selbst herstellen (der Mietling der Einrichtung kann assistieren) und alle betreffenden Zauber an jedem Herstellungstag vorbereitet haben.

Herstellen: Weihwasser: Du befiehlst dem Mietling der Einrichtung, eine Flasche Weihwasser herzustellen. Die Arbeit dauert sieben Tage und kostet nichts. Während der Herstellung kannst du GM ausgeben, um die Wirksamkeit des Weihwassers zu erhöhen. Pro 100 GM, die du aus gibst (höchstens 500 GM), wird der Schaden, den das Weihwasser bewirkt, um 1W8 erhöht.

Zauberauffrischung: Eine Sakristei gestattet dir, einen verbrauchten Zauberplatz des höchstens 5. Grades zurückzuerhalten, nachdem du eine komplette kurze Rast in deiner Bastion verbracht hast. Du kannst diesen Vorzug erst erneut erhalten, wenn du eine lange Rast beendet hast.

SANKTUM

Bastionseinrichtung (Stufe 17)

Voraussetzung: Fähigkeit, ein heiliges Symbol oder einen druidischen Fokus als Zauberfokus zu verwenden

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 4

Befehl: Befähigen

Ein Sanktum ist ein Ort des Trosts und der Heilung.

Glücksbringer „Sanktum“: Nach einer langen Rast in deiner Bastion erhältst du einen magischen Glücksbringer (siehe „übernatürliche Geschenke“ in Kapitel 3), der erhalten bleibt, bis sieben Tage vergangen sind oder du ihn verwendest. Der Glücksbringer gestattet dir, den Zauber *Heilung* einmal zu wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Solange du diesen Glücksbringer hast, kannst du ihn nicht noch einmal erhalten.

Befähigen: Stärkende Riten: Wenn du dieser Einrichtung den Befähigen-Befehl erteilst, inspirierst du ihre Mietlinge, tägliche Riten abzuhalten, die dir oder einem anderen von dir benannten Charakter nützen. Der Empfänger muss sich dazu nicht in der Bastion aufzuhalten, wenn die Riten stattfinden. Wann immer der Empfänger eine lange Rast beendet, erhält er temporäre Trefferpunkte in Höhe deiner Stufe. Dieser Effekt hält sieben Tage lang an.

EINE SCHREIBSTUBE BIETET
SCHREIBTISCHE UND MATERIAL
ZUM HERSTELLEN VON BÜCHERN,
SCHRIFTROLLEN UND ANDEREN
SCHRIFTWERKEN.

Sanktum-Rückruf: Wenn ein Sanktum existiert, hast du den Zauber *Wort des Rückrufs* stets vorbereitet. Wann immer du *Wort des Rückrufs* wirkst, kannst du statt eines zuvor benannten anderen Orts dein Sanktum zum Ziel des Zaubers machen. Wenn außerdem eine Kreatur deiner Wahl mithilfe dieses Zaubers im Sanktum eintrifft, profitiert sie vom Zauber *Heilung*.

SCHMIEDE

Bastionseinrichtung (Stufe 5)

Voraussetzung: –

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 2

Befehl: Herstellen

Diese Schmiede enthält ein Schmiedefeuer, einen Amboss und alle Werkzeuge, die zum Herstellen von Waffen, Rüstungen und sonstiger Ausrüstung erforderlich sind.

Optionen beim Herstellen: Wenn du dieser Einrichtung den Herstellen-Befehl erteilst, wähle eine der folgenden Optionen aus:

Herstellen: Magischer Gegenstand (Bewaffnung):

Wenn du die 9. Stufe erreicht hast, kannst du den Mietlingen der Einrichtung befehlen, einen gewöhnlichen oder ungewöhnlichen magischen Gegenstand herzustellen, den du aus den Tabellen „Bewaffnung“ in Kapitel 7 ausgewählt hast. Die Einrichtung verfügt über das Werkzeug, das zum Herstellen des Gegenstands erforderlich ist. Die Mietlinge haben Übung im Umgang mit dem Werkzeug und sind außerdem in Arkaner Kunde geübt. Im Abschnitt „Magische Gegenstände herstellen“ in Kapitel 7 findest du Informationen dazu, wie viel Zeit und Geld in das Herstellen des Gegenstands investiert werden muss. Wenn der Gegenstand seinem Anwender erlaubt, Zauber mit ihm zu wirken, musst du den Gegenstand selbst herstellen (die Mietlinge der Einrichtung können assistieren) und alle betreffenden Zauber an jedem Herstellungstag vorbereitet haben.



Herstellen: Schmiedewerkzeug: Die Mietlinge der Einrichtung können alles anfertigen, was gemäß den Regeln im Spielerhandbuch mithilfe von Schmiedewerkzeug hergestellt werden kann.

SCHREIBSTUBE

Bastionseinrichtung (Stufe 9)

Voraussetzung: –

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Herstellen

Eine Schreibstube enthält Schreibtische und Schreibmaterial.

Optionen beim Herstellen: Wenn du dieser Einrichtung den Herstellen-Befehl erteilst, wähle eine der folgenden Optionen aus:

Herstellen: Buchkopie: Du befiehlst dem Mietling der Einrichtung, eine Kopie von einem nichtmagischen Buch anzufertigen. Dazu ist ein Buch mit leeren Seiten erforderlich. Die Arbeit dauert sieben Tage.

Herstellen: Loseblatt-Kopien: Du befiehlst dem Mietling der Einrichtung, bis zu 50 Kopien eines Flugblatts, eines Pamphlets oder eines anderen Loseblatts anzufertigen. Die Arbeit dauert sieben Tage und kostet dich 1 GM pro Kopie. Der Mietling kann die Kopien an mindestens einem Ort im Abstand von bis zu 80 Kilometern von deiner Bastion verteilen, ohne dass zusätzlicher Zeit- oder Geldaufwand anfällt.

Herstellen: Zauberschriftrolle: Du befiehlst dem Mietling der Einrichtung, eine *Zauberschriftrolle* mit einem Kleriker- oder Magierzauber des höchstens 3. Grades zu verfassen. Die Einrichtung verfügt über das erforderliche Kalligraphiewerkzeug, und der Mietling erfüllt alle Voraussetzungen, um die Schriftrolle zu verfassen. Im Abschnitt „Ausrüstung herstellen“ im Spielerhandbuch ist angegeben, wie lange das Erstellen der Schriftrolle dauert und wie teuer es ist.

SPIELSALON

Bastionseinrichtung (Stufe 9)

Voraussetzung: –

Fläche: Weitläufig

Mietlinge: 4

Befehl: Handeln

Ein Spielsalon bietet Freizeitvergnügen wie Schach, Pfeilwerfen, Karten- und Würfelspiele.

Handeln: Casino: Wenn du dieser Einrichtung den Handeln-Befehl erteilst, verwandeln ihre Mietlinge den Spielsalon sieben Tage lang in ein Casino. Würfle am Ende des siebten Tags mit 1W100 und ermittle deinen Anteil an den Bankgewinnen anhand der folgenden Tabelle:

1W100	Gewinne	1W100	Gewinne
1–50	1W6 × 10 GM	86–95	4W6 × 10 GM
51–85	2W6 × 10 GM	96–100	10W6 × 10 GM

STALL

Bastionseinrichtung (Stufe 9)

Voraussetzung: –

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Handeln

Eine Bastion kann mehr als einen Stall haben. Jeder Stall, den du deiner Bastion hinzufügst, enthält ein **Reitpferd** oder **Kamel** und zwei **Ponys** oder **Maultiere** (die jeweiligen Wertekästen findest du im Spielerhandbuch oder im *Monsterhandbuch*). Die Einrichtung ist groß genug, um drei Tiere von großer Größe unterzubringen. Es können auch jeweils zwei Kreaturen von mittelgroßer Größe auf der Fläche untergebracht werden, die für eine Kreatur von großer Größe reichen würde. Die Mietlinge der Einrichtung kümmern sich um diese Kreaturen.

Wenn ein Tier, das als Reittier dienen kann, mindestens 14 Tage in dieser Einrichtung verbracht hat, sind alle Weisheitswürfe (Mit Tieren umgehen) im Vorteil, die in seinem Zusammenhang ausgeführt werden.

Handeln: Tiere: Wenn du dieser Einrichtung den Handeln-Befehl erteilst, befiehlst du dem Mietling der Einrichtung, mindestens ein Reittier zum normalen Preis zu kaufen (und im Stall unterzubringen) oder zu verkaufen. Die Arbeit dauert sieben Tage, und der SL entscheidet, welche Tierarten zum Kauf verfügbar sind – Pferde, Ponys und Maultiere sind die gängigsten. In der Tabelle „Reittiere und andere Tiere“ im Spielerhandbuch sind die Standardpreise für verschiedene Reittiere aufgeführt. Du trägst die Gesamtkosten für alle Käufe.

Wenn du ein Reittier aus deinem Stall verkauftst, zahlt der Käufer dir 20 Prozent mehr als den Standardpreis. Dieser Gewinn wird auf 50 Prozent erhöht, wenn du die 13. Stufe erreicht hast, und auf 100 Prozent, wenn du die 17. Stufe erreicht hast.

Die Einrichtung erweitern: Du kannst deinen Stall zu einer weitläufigen Einrichtung erweitern, indem du 2.000 GM aus gibst. In diesem Fall ist der Stall groß genug, um sechs Tiere von großer Größe unterzubringen.

TAVERNE

Bastionseinrichtung (Stufe 13)

Voraussetzung: –

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Forschen

Hier treffen sich die Leute, um etwas Leckeres zu trinken und sich zu unterhalten. Deine Taverne könnte eine Kneipe, ein Kaffeehaus oder ein Teesalon sein. Sie könnte einen blumigen Namen wie „Zum Rostigen Krug“ oder „Zum Drachenhort“ haben. Der Mietling der Einrichtung versieht den Ausschank und pflegt ein Netzwerk von Spionen in den nahen Gemeinden. Diese Spione sind nützliche Informanten und frequentieren die Taverne oft inkognito.

Forschen: Informationsbeschaffung: Wenn du dieser Einrichtung den Forschen-Befehl erteilst, befehlst du dem Tavernenwirt, im Verlauf der nächsten sieben Tage Informationen von Spionen zu sammeln, die über wichtige Ereignisse im Umkreis von bis zu 16 Kilometern von deiner Bastion Bescheid wissen. Während dieser Zeit können die Spione den Ort jeder Kreatur enthüllen, die dir bekannt ist, sofern die Kreatur nicht weiter als 80 Kilometer von deiner Bastion entfernt und weder durch Magie verborgen noch an einem Ort gefangen ist, von dem der SL befindet, dass er nicht vom Spionagenetzwerk lokalisiert werden kann. Wenn die Spione den Aufenthaltsort des Ziels in Erfahrung bringen, erfahren sie auch, wo die Kreatur sich in den letzten sieben Tagen aufgehalten hat.

Tavernenspezialität: Die Taverne bietet ein magisches Getränk an, das aus folgenden Optionen ausgewählt wird:

Bigbys Bürde: Ein Humpen dieses Getränks gewährt dir 24 Stunden lang den „Vergrößern“-Effekt des Zaubers Vergrößern/Verkleinern Zauber (kein Rettungswurf zulässig).

Harter Stoff: Ein Humpen dieses Getränks bewirkt, dass dir 24 Stunden lang alle Rettungswürfe zum Vermeiden oder Beenden des Zustands Verängstigt automatisch gelingen.

Kuss der Spinnenkönigin: Ein Humpen dieses Getränks gewährt dir 24 Stunden lang den Effekt des Zaubers Spinnenklettern.

Mondlichtserenade: Ein Humpen dieses Getränks gewährt dir 24 Stunden lang Dunkelsicht auf bis zu 18 Meter.

Wenn du bereits über Dunkelsicht verfügst, wird deren Reichweite für dieselbe Dauer um 18 Meter erhöht.

Positive Verstärkung: Ein Humpen dieses Getränks gewährt dir 24 Stunden lang Resistenz gegen nekrotischen Schaden.

Bei Beginn eines Bastionszugs kannst du zu einer der anderen Optionen wechseln. Dein SL könnte neue Optionen erstellen. Ein Humpen des magischen Getränks verliert 24 Stunden nach dem Einschenken seine Magie.

Die Einrichtung erweitern: Du kannst deine Taverne zu einer weitläufigen Einrichtung erweitern, indem du 2.000 GM ausgibst. In diesem Fall kann die Taverne zwei magische Getränke von der Liste „Tavernenspezialität“ gleichzeitig anbieten. Eine weitläufige Taverne erhält drei zusätzliche Mietlinge, sodass sie insgesamt vier hat. Diese neuen Mietlinge sind Kellner. Weise ihnen Namen und Persönlichkeiten nach deinen Wünschen zu.

THEATER

Bastionseinrichtung (Stufe 9)

Voraussetzung: –

Fläche: Weitläufig

Mietlinge: 4

Befehl: Befähigen

Das Theater enthält eine Bühne, eine Hinterbühne mit Requisiten und Kulissen sowie einen Bereich mit Sitzen für ein kleines Publikum.

Befähigen: Theateraufführung: Wenn du dieser Einrichtung den Befähigen-Befehl erteilst, erarbeiten seine Mietlinge eine Theateraufführung oder ein Konzert.

Die Proben und sonstigen Vorbereitungen dauern 14 Tage, die folgenden Aufführungen mindestens sieben Tage. Die Aufführungen können für unbestimmte Zeit fortgesetzt werden, bis eine neue Produktion anläuft.

Du oder ein anderer Charakter kann auf die folgenden Arten zu einer Produktion beitragen:

Darsteller: Ein Charakter, der sich während der gesamten Probendauer in der Bastion aufhält, kann als Schauspieler oder Musiker bei mindestens einer der Aufführungen mitwirken. Einer der Mietlinge des Theaters kann bei weiteren Aufführungen als Zweitbesetzung einspringen.

Dirigent/Regisseur: Ein Charakter, der sich während der gesamten Vorbereitungs- und Aufführungsdauer in der Bastion aufhält, kann als Dirigent des Konzerts oder als Regisseur der Aufführung fungieren.

Komponist/Autor: Ein Charakter kann für eine Darbietung, für welche die Vorbereitungen noch nicht begonnen haben, Musik komponieren oder ein Drehbuch verfassen. Dieser Aufwand dauert 14 Tage.

Am Ende der Probenphase kann jeder Charakter, der zum Konzert oder zur Aufführung beigetragen hat, einen SG-15-Charismawurf (Aufreten) ausführen. Wenn von diesen Würfen mehr gelingen als misslingen, erhältst du und jeder weitere Charakter, der beigetragen hat, jeweils einen Theaterwürfel (W6). Dieser Würfel wird zu einem W8, wenn du die 13. Stufe erreicht hast, und zu einem W10, wenn die du 17. Stufe erreicht hast. Nach Ende der Proben kann jeder Charakter mit einem solchen Theaterwürfel diesen sofort nach einer beliebigen W20-Prüfung verbrauchen, indem er damit würfelt und der Prüfung das Ergebnis hinzufügt. Wenn ein Charakter seinen Theaterwürfel nicht verbraucht, ehe er einen weiteren erhält, so ist der erste verloren.

TROPHÄENRAUM

Bastionseinrichtung (Stufe 9)

Voraussetzung: –

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 1

Befehl: Forschen

Dieser Raum enthält eine Sammlung von Erinnerungsstücken, beispielsweise Waffen aus alten Schlachten, aufgespießte Köpfe erschlagener Kreaturen, Requisiten aus Gewölben und Ruinen sowie Trophäen, die von Ahnen weitergegeben wurden.

Optionen beim Forschen: Wenn du dieser Einrichtung den Forschen-Befehl erteilst, wähle eine der folgenden Optionen aus:

Forschen: Trophäenrequisite: Du befehlst dem Mietling der Einrichtung, nach einer bestimmten Requisite zu suchen, die dir nützlich sein könnte. Die Arbeit dauert sieben Tage. Wenn die Forschung abgeschlossen ist, würfle mit einem beliebigen Würfel. Bei einem ungeraden Ergebnis findet der Mietling nichts Nützliches. Bei einem geraden Ergebnis findet der Mietling einen magischen Gegenstand. Würfle anhand der Tabelle „Hilfsmittel – Gewöhnlich“ in Kapitel 7, um zu ermitteln, worum es sich handelt.

Forschen: Wissen: Du befiehlst dem Mietling der Einrichtung, zu einem Thema deiner Wahl zu forschen. Das Thema kann eine Legende, ein Kreaturentyp oder ein berühmter Gegenstand sein. Das Thema muss nicht direkt mit den ausgestellten Gegenständen zu tun haben, da die Trophäen Anhaltspunkte zum Erforschen vieler weiterer Themen liefern. Die Arbeit dauert sieben Tage. Nach Abschluss der Forschung hat der Mietling bis zu drei zutreffende Informationen zum Thema gesammelt, die dir bisher unbekannt waren, und er teilt dir dieses Wissen mit, sobald du das nächste Mal mit ihm sprichst. Der SL bestimmt, welche Informationen in Erfahrung gebracht werden.

ÜBUNGSBEREICH

Bastionseinrichtung (Stufe 9)

Voraussetzung: –

Fläche: Weitläufig

Mietlinge: 4

Befehl: Befähigen

Eine Bastion kann mehr als einen Übungsbereich haben. Ein Übungsbereich kann ein offener Innenhof sein, eine Turnhalle, ein Musik- oder Tanzsaal oder ein ausgeklügelter Parcours mit Fallen und Gefahren. Er könnte unbelebte Ziele (für Waffenübungen), weiche Matten und sonstige Ausrüstung enthalten. Einer der Mietlinge der Einrichtung ist ein professioneller Ausbilder. Die anderen dienen als Übungspartner.

Wenn du deiner Bastion einen Übungsbereich hinzufügst, wähle einen Ausbilder aus der Tabelle „Professionelle Ausbilder“ aus. Du kannst den Ausbilder in jedem Bastionszug durch einen anderen aus der Tabelle ersetzen.

PROFESSIONELLE AUSBILDER

Ausbildertyp Befähigungseffekt

Fertigkeiten-spezialist	Du bist in einer der folgenden Fertigkeiten deiner Wahl geübt: Akrobatik, Athletik, Auftreten, Fingerfertigkeit oder Heimlichkeit.
Kampf-spezialist	Wenn du Schaden durch einen Angriff mit oder ohne Waffen erleidest, kannst du eine Reaktion ausführen, um diesen Schaden um 1W4 zu verringern.
Waffenloser-Kampf-Spezialist	Wenn du bei einem waffenlosen Angriff triffst und Schaden bewirkst, bewirkt der Angriff zusätzlich 1W4 Wuchtschaden.
Waffen-spezialist	Wähle einen einfachen Waffentyp oder einen Kriegswaffentyp aus, beispielsweise Speer oder Langbogen. Wenn du keine Übung im Umgang mit der Waffehattest, so erhältst du sie. Wenn du bereits Übung im Umgang mit der Waffehattest, kannst du ihre Meisterschaftseigenschaft verwenden.
Werkzeug-spezialist	Du erhältst Übung im Umgang mit einem Werkzeug deiner Wahl.

Befähigen: Ausbildung: Wenn du dieser Einrichtung den Befähigen-Befehl erteilst, führen ihre Mietlinge in den nächsten sieben Tagen Ausbildungsübungen durch. Ein Charakter, der hier an jedem dieser Tage mindestens acht Stunden lang übt, erhält am Ende des Übungszeitraums einen Vorzug. Dieser hängt davon ab, welcher Ausbilder in der Einrichtung anwesend ist, wie in der Tabelle „Professionelle Ausbilder“ vermerkt. Der Vorzug hält sieben Tage lang an.

WERKSTATT

Bastionseinrichtung (Stufe 5)

Voraussetzung: –

Fläche: Geräumig

Mietlinge: 3

Befehl: Herstellen

Diese Werkstatt ist ein kreativer Bereich, in dem nützliche Gegenstände hergestellt werden können.

Handwerkszeug: Die Werkstatt ist mit sechs verschiedenen Arten von Handwerkszeug ausgestattet, die du aus der folgenden Liste auswählst:

Glasbläserwerkzeug	Schreinerwerkzeug
Holzschnitzwerkzeug	Schusterwerkzeug
Juwelierwerkzeug	Töpferwerkzeug
Ledererwerkzeug	Tüftlerwerkzeug
Malerwerkzeug	Weberwerkzeug
Maurerwerkzeug	

Optionen beim Herstellen: Wenn du dieser Einrichtung den Herstellen-Befehl erteilst, wähle eine der folgenden Optionen aus:

Herstellen: Abenteurerausrüstung: Die Mietlinge der Einrichtung können alles anfertigen, was gemäß den Regeln im *Spielerhandbuch* mithilfe der Werkzeuge hergestellt werden kann, die du beim Hinzufügen der Werkstatt zur Bastion (siehe oben) ausgewählt hast.

Herstellen: Magischer Gegenstand (Hilfsmittel):

Wenn du die 9. Stufe erreicht hast, kannst du dem Mietling der Einrichtung befehlen, einen gewöhnlichen oder ungewöhnlichen magischen Gegenstand herzustellen, den du aus den Tabellen „Hilfsmittel“ in Kapitel 7 ausgewählt hast. Die Einrichtung verfügt über das Werkzeug, das zum Herstellen des Gegenstands erforderlich ist. Die Mietlinge haben Übung im Umgang mit dem Werkzeug und sind außerdem in Arkander Kunde geübt. Im Abschnitt „Magische Gegenstände herstellen“ in Kapitel 7 findest du Informationen dazu, wie viel Zeit und Geld in das Herstellen des Gegenstands investiert werden muss. Wenn der Gegenstand seinem Anwender erlaubt, Zauber mit ihm zu wirken, musst du den Gegenstand selbst herstellen (die Mietlinge der Einrichtung können assistieren) und alle betreffenden Zauber an jedem Herstellungstag vorbereitet haben.

Quelle der Inspiration: Wenn du eine komplette kurze Rast in deiner Werkstatt verbracht hast, erhältst du Heldische Inspiration. Du kannst diesen Vorzug erst erneut erhalten, wenn du eine lange Rast beendet hast.

Die Einrichtung erweitern: Du kannst deine Werkstatt zu einer weitläufigen Einrichtung erweitern, indem du 2.000 GM aus gibst. In diesem Fall erhält die Werkstatt zwei zusätzliche Mietlinge und drei zusätzliche Handwerkszeuge (wähle sie aus der Liste oben aus).

BASTIONSEREIGNISSE

Sobald ein Charakter seiner Bastion den Instandhalten-Befehl erteilt hat, würfelt der SL einmal anhand der Tabelle „Bastionsereignisse“, um zu ermitteln, ob der Bastion vor dem nächsten Bastionszug ein Ereignis widerfährt, und wenn ja, welches. Wenn ein Ereignis auftritt, liest der SL dessen Beschreibung dem Spieler vor, dessen Charakter diese Bastion kontrolliert. (Alle Ereignisse werden in den Abschnitten nach der Tabelle beschrieben.) Das Ereignis findet sofort statt, und der Spieler arbeitet mit dem SL zusammen, um die Geschichte nach Bedarf mit Details zu versehen. Wenn mehrere Charaktere im gleichen Bastionszug den Instandhalten-Befehl erteilen, würfle für jeden Charakter einmal anhand der Tabelle und führe jedes Ereignis separat aus, auch wenn die Bastionen kombiniert wurden.

Bastionsereignisse treten nur auf, wenn eine Bastion den Instandhalten-Befehl erhalten hat. Dies bedeutet oft, dass der Bastionsbesitzer gerade nicht in der Bastion anwesend ist. Damit können diese Ereignisse Gelegenheiten für die Spieler sein, in die Rolle der Bastionsmietlinge zu schlüpfen und deren Reaktionen auf das jeweilige Ereignis rollenspielerisch darzustellen. Der SL kann ein Bastionsereignis sogar zu einer Zwischensequenz machen, in der jeder Spieler (unter der Leitung des Spielers, dessen Charakter die Bastion besitzt) in die Rolle eines Bastionsmietlings schlüpft.

BASTIONSEREIGNISSE

1W100 Ereignis

1–50 Alles in Ordnung

51–55 Angriff

56–60 Außergewöhnliche Gelegenheit

61–67 Beistandsersuchen

68–75 Flüchtlinge

76–84 Freundlich gesinnte Besucher

85–88 Gast

89–91 Krimineller Mietling

92–95 Magische Entdeckung

96–97 Schatz

98–100 Verlorene Mietlinge

EREIGNISBESCHREIBUNGEN

Die Ereignisse aus der Tabelle „Bastionsereignisse“ werden nachfolgend in alphabetischer Reihenfolge beschrieben.

ALLES IN ORDNUNG

Es geschieht nichts Bedeutsames. Würfle anhand der folgenden Tabelle und schmücke die Details nach Belieben aus.

1W8 Details

- 1 Die Unfallmeldungen sind stark zurückgegangen.
- 2 Das Leck im Dach wurde repariert.
- 3 Kein Ungezieferbefall zu verzeichnen.
- 4 Du-weißt-schon-wer hat wieder seine Brille verloren.
- 5 Einer deiner Mietlinge hat einen streunenden Hund adoptiert.
- 6 Du hast einen lieben Brief von einem Freund erhalten.
- 7 Irgendein Witzbold hat den Leuten faule Eier in die Stiefel gesteckt.
- 8 Jemand glaubt, einen Geist gesehen zu haben.

ANGRIFF

Eine feindliche Macht greift deine Bastion an, wird jedoch besiegt.

Würfle mit 6W6. Für jede gewürfelte 1 stirbt ein Bastionsverteidiger. Ziehe diese Bastionsverteidiger von deiner Belegschaft ab. Wenn die Bastion keine Verteidiger mehr hat, wird eine der besonderen Einrichtungen (zufällig ermittelt) beschädigt und muss schließen.

Eine geschlossene besondere Einrichtung kann im nächsten Bastionszug nicht verwendet werden. Danach wird sie repariert und steht wieder zur Verfügung, ohne dass dir Kosten entstehen.

AUSSERGEWÖHNLICHE GELEGENHEIT

Deine Bastion hat die Gelegenheit, ein bedeutendes Fest auszurichten, die Forschungen eines mächtigen Zauberwirkers zu finanzieren oder einen einflussreichen Adeligen zu beschwichtigen. Arbeitet die Details mit dem SL aus.

Wenn du die Gelegenheit nutzt, musst du 500 GM zahlen, um anfallende Kosten zu decken. Dafür erhält deine Bastion Anerkennung oder Aufmerksamkeit, sodass der SL noch einmal anhand der Tabelle „Bastionsereignisse“ würfelt (und erneut würfelt, wenn dieses Ergebnis noch einmal auftritt).

Wenn du die Gelegenheit ausschlägst, zahlst du das Geld nicht, und es geschieht nichts weiter.

BEISTANDSERSUCHEN

Ein lokaler Anführer bittet deine Bastion um Beistand. Vielleicht soll eine vermisste Person gesucht werden, oder die Gegend wird von Briganten geplagt. Wenn du hilfst, musst du mindestens einen Bastionsverteidiger entsenden. Würfle für jeden Bastionsverteidiger, den du entsendest, mit 1W6. Wenn das Gesamtergebnis mindestens 10 beträgt, wird das Problem gelöst, und du erhältst eine Belohnung von 1W6 × 100 GM.

IN DER BASTION EINES HELDEN
WIRD EIN FRÜHLINGSFEST GEFEIERT,
ZU DEM JEDER EINGELADEN IST.



Beträgt das Gesamtergebnis weniger als 10, so wird das Problem zwar gelöst, doch die Belohnung ist halbiert, und einer deiner Bastionsverteidiger wird getötet. Ziehe diesen Bastionsverteidiger von deiner Belegschaft ab.

FLÜCHTLINGE

Eine Gruppe von 2W4 Personen ist vor einem Monsterangriff, einer Naturkatastrophe oder einem anderen Unglück geflohen und sucht in deiner Bastion Zuflucht. Wenn deine Bastion über keine Basiseinrichtung verfügt, die groß genug für die Flüchtlinge wäre, schlagen sie ihr Lager direkt außerhalb der Bastion auf. Die Flüchtlinge bieten dir 1W6 × 100 GM als Bezahlung für deine Gastfreundschaft und deinen Schutz an. Sie bleiben, bis du ein neues Zuhause für sie findest oder eine feindlich gesinnte Macht deine Bastion angreift.

FREUNDLICH GESINNTE BESUCHER

Freundlich gesinnte Besucher erscheinen in deiner Bastion, um eine deiner besonderen Einrichtungen zu nutzen. Sie bieten 1W6 × 100 GM für die kurze Verwendung der Einrichtung. Beispiel: Ein Ritter könnte deine Schmiede nutzen wollen, um ein Hufeisen ersetzen oder eine beschädigte Waffe oder Rüstung reparieren zu lassen, oder Weise könnten deine arkane Studierstube benötigen, um einen Disput zu schlichten. Ihre Verwendung unterbricht keinerlei Befehle, die du der Einrichtung erteilt hast.

GAST

Ein freundlich gesinnter Gast sucht deine Bastion auf. Ermittle den Gast, indem du anhand der folgenden Tabelle würfelst, und arbeite die Details mit deinem SL aus.

1W4 Gast

- Der Gast ist eine hoch angesehene Person. Er bleibt sieben Tage lang. Am Ende des Aufenthalts gibt der Gast dir ein Empfehlungsschreiben (siehe „Zeichen von Prestige“ in Kapitel 3).
- Der Gast bittet um Zuflucht, weil er wegen seines Glaubens oder seiner Verbrechen verfolgt wird. Er bricht sieben Tage später wieder auf, jedoch nicht, ohne dir ein Geschenk von 1W6 × 100 GM angeboten zu haben.
- Der Gast ist ein Söldner, mit dem du einen zusätzlichen Bastionsverteidiger hast. Er benötigt keine Einrichtung als Unterkunft und bleibt in der Bastion, bis du ihn wegschickst oder er getötet wird.
- Der Gast ist ein freundlich gesinntes Monster, beispielsweise ein Messingdrache oder ein Baumhirte. Wenn deine Bastion angegriffen wird, während dieses Monster dein Gast ist, verteidigt es deine Bastion, und du verlierst keine Bastionsverteidiger. Das Monster verlässt deine Bastion, nachdem es sie einmal verteidigt hat oder wenn du es wegschickst.

BASTIONS-TRACKER

Die Spieler können den Bogen „Bastions-Tracker“ verwenden, um ihre Einrichtungen und andere Eigenschaften ihrer Bastionen aufzuzeichnen. Ermuntere deine Spieler, auch ihre Mietlinge aufzuführen und sie auf separaten Bögen als NSC weiterzuentwickeln (vielleicht mithilfe des NSC-Trackers in Kapitel 3). Auf dem Bastions-Tracker kann auch die Fläche jeder besonderen Einrichtung verzeichnet werden. Ermutige die Spieler jedoch, Karten ihrer Bastionen anzufertigen (siehe „Bastionskarte“ weiter vorne in diesem Kapitel).

KRIMINELLER MIETLING

Einer der Mietlinge deiner Bastion hat eine kriminelle Vergangenheit. Diese kommt ans Licht, als Offizielle oder Kopfgeldjäger mit einem entsprechenden Haftbefehl in deiner Bastion erscheinen. Du kannst den Mietling behalten, indem du ein Bestechungsgeld von 1W6 × 100 GM bezahlst. Andernfalls wird der Mietling verhaftet und abgeführt. Wenn eine deiner Einrichtungen durch diesen Verlust ohne Mietling ist, kann sie im nächsten Bastionszug nicht verwendet werden. Dann wird der Mietling ersetzt, ohne dass dir Kosten entstehen.

MAGISCHE ENTDECKUNG

Deine Mietlinge entdecken einen ungewöhnlichen magischen Gegenstand deiner Wahl oder erzeugen ihn zufällig, ohne dass dir Kosten entstehen. Bei diesem magischen Gegenstand muss es sich um einen Trank oder eine Schriftrolle handeln.

SCHATZ

Deine Bastion erwirbt einen Kunstgegenstand oder einen magischen Gegenstand. Ermittle diesen, indem du anhand der Tabelle unten und dann anhand der angegebenen Tabelle in Kapitel 7 würfelst. Wie die Bastion diesen Schatz erwirbt, ist dir überlassen. Es könnte sich um ein Erbe, um das Geschenk eines Gasts oder Bewunderers, um einen Diebstahl oder um einen Zufallsfund handeln. Wenn du dich in die Bastion aufhältst, kannst du den Schatz sofort beanspruchen. Andernfalls wird er gelagert, bis du ihn beanspruchen kannst.

1W100 Schatz

- | | |
|-------|---|
| 1–40 | Würfle anhand der Tabelle „Kunstgegenstände zu 25 GM“. |
| 41–63 | Würfle anhand der Tabelle „Kunstgegenstände zu 250 GM“. |
| 64–73 | Würfle anhand der Tabelle „Kunstgegenstände zu 750 GM“. |
| 74–75 | Würfle anhand der Tabelle „Kunstgegenstände zu 2.500 GM“. |

1W100 Schatz

- | | |
|--------|---|
| 76–90 | Würfle anhand einer Tabelle mit gewöhnlichen magischen Gegenständen deiner Wahl (Arkana, Bewaffnung, Hilfsmittel oder Relikte). |
| 91–98 | Würfle anhand einer Tabelle mit ungewöhnlichen magischen Gegenständen deiner Wahl (Arkana, Bewaffnung, Hilfsmittel oder Relikte). |
| 99–100 | Würfle anhand einer Tabelle mit seltenen magischen Gegenständen deiner Wahl (Arkana, Bewaffnung, Hilfsmittel oder Relikte). |

VERLORENE MIETLINGE

Eine der besonderen Einrichtungen deiner Bastion (zufällig ermittelt) verliert ihre Mietlinge. Der Grund dafür ist dir überlassen. Die Einrichtung kann im nächsten Bastionszug nicht verwendet werden, doch dann werden die Mietlinge ersetzt, ohne dass dir dadurch Kosten entstehen.

FALL EINER BASTION

Ein Spielercharakter kann seine Bastion auf die folgenden Arten verlieren:

Aufgabe: Ein Charakter kann seine Bastion jederzeit aufgeben, indem er ihre Mietlinge entlässt und den Ort verlässt. Die aufgegebene Bastion wird rasch geräumt, bald geplündert und vielleicht sogar niedergebrannt.

Ruin: Wird die Karte „Ruin“ der *Karten des Schicksals* (wie in Kapitel 7 beschrieben) gezogen, so verliert der betreffende Charakter seine Bastion sofort. Wenn dieses Ereignis eintritt, kann der Spieler entscheiden, welches schreckliche Schicksal seine Bastion ereilt. Sie könnte beispielsweise von einem Gegner oder einem Erdbeben dem Erdboden gleichgemacht werden.

Vernachlässigung: Wenn ein Charakter seiner Bastion in einer Anzahl von aufeinanderfolgenden Bastionszügen in Höhe seiner Charakterstufe keine Befehle erteilt (üblicherweise, weil der Charakter tot oder anderweitig einsatzunfähig ist), verlassen die Mietlinge die Bastion, und diese wird bald geplündert. Kehrt der Charakter später zurück, so kann er eine neue Bastion gründen, vielleicht sogar in den Ruinen der alten.

Unabhängig von der Art des Unglücks kann der Spieler mit dem SL die Entstehung und Errichtung einer neuen Bastion erarbeiten. Verwende die Tabelle „Anzahl besonderer Einrichtungen“, um zu ermitteln, wie viele besondere Einrichtungen die Bastion anfangs hat. Die neue Bastion beginnt wie üblich mit zwei Basiseinrichtungen (eine davon beengt, eine geräumig) nach Wahl des Spielers.

BASTIONS-TRACKER

NAME DER BASTION: _____

NAME DES CHARAKTERS: _____ STUFE: _____

BASISEINRICHTUNGEN



BESONDERE EINRICHTUNG:

FLÄCHE:

BEFEHL:

MIETLINGE:

NOTIZEN

BASTIONSVERTEIDIGER:

BESONDERE EINRICHTUNG:

FLÄCHE:

BEFEHL:

MIETLINGE:

NOTIZEN

LEGENDENGLOSSAR

Dieser Anhang bietet kurze Beschreibungen vieler berühmter Helden, Bösewichte, Kreaturen, Orte und Materialien in D&D-Spielen. (Wenn etwas hier nicht aufgeführt ist, sieh im Index nach, ob es anderswo im Buch erscheint.) Die Einträge sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

Begriffe in **Fettdruck** haben in diesem Anhang eigene Einträge.

ACERERAK

Acererak ist ein mächtiger Lich, der zwischen den Welten reist und gerne die Seelen von Abenteurern verschlingt. Zu diesem Zweck lockt er die Abenteurer in fallengespickte Gewölbe, wo sie grausiger Tode sterben. Das berühmteste dieser Gewölbe ist das Grabmal des Schreckens, verborgen in den riesigen Sümpfen der Greyhawk-Kampagnenwelt (siehe „Ortslexikon Greyhawk“ in Kapitel 5). Ein weiteres liegt unter der vergessenen Stadt Omu in den Dschungeln von Chult der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche (im Abenteuer *Grabmal der Vernichtung* beschrieben).

ADAMANT

Adamant gehört zu den härtesten Substanzen, die es gibt. Das dunkle Metall wird in Meteoriten und außergewöhnlichen Erzadern gefunden. (Siehe magische Gegenstände *Adamantrüstung* und *Adamantwaffe* in Kapitel 7.)

ALUSTRIEL SILBERHAND

Alustriel Silberhand ist die zweite der sieben Töchter von Mystra, einer Gottheit der Magie in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche. (**Laeral Silberhand** ist Alustriels jüngere Schwester.) Sie hat einige Jahrhunderte lang in der Stadt Silbrigmond geherrscht, die Rolle dann jedoch aufgegeben, um Güte und Mitgefühl im Multiversum zu verbreiten. Sie hat Freundschaften mit Abenteuerinnen wie **Drizzt Do'Urden** geschlossen und mit den **Harfnern** zusammengearbeitet, um dieses Ziel zu verfolgen.

ASHARDALON

Der berüchtigte rote Drache Ashardalon ist im ganzen Multiversum legendär – aufgrund seiner Tobsucht, die saftige Grasländer in Aschewüsten verwandelt und mächtige Zitadellen dem Erdboden gleich macht. Als er sich der Welten jenseits seiner Heimat bewusst wurde, rekrutierte er den Balor-Dämon Ammet Seelenfresser, um seine Reichweite und seine Macht zu erhöhen. Als ein Abenteurer Ashardalons Herzen einen tödlichen Streich versetzte, nahm der Drache den Balor und ersetzte sein Herz mit ihm. Seither sieht Ashardalon unholdischer aus als zuvor, und in seinen Augen lodert eine dämonische Glut. Ein geheimer Kult aus Ashardalons Nachkommen und Anhängern dient ihm auf der materiellen Ebene und bringt sein Ziel voran, zum Gott zu werden.

BABA YAGA

Die Erzvettel Baba Yaga ist auch als Mutter aller Hexen bekannt. Sie ist die Adoptivmutter von **Iggwilv**. Baba Yaga ist berühmt für ihre hühnerbeinige Hütte, in der sie durch die Ebenen des Multiversums reist. Die ungeduldige und jähzornige Hexe ist eine Quelle des Wissens über alle magischen Angelegenheiten.

BAHAMUT

Bahamut ist einer der uralten Drachen, die angeblich (gemeinsam mit **Tiamat**) die **Erste Welt** erschaffen haben. Praktisch gesehen ist er ein Gott – alterslos und unsterblich. Seit der Zerstörung der Ersten Welt hat er im Berg Celestia (siehe Kapitel 6) seine Wohnstatt. In der Welt der Drachenlanze heißt er Paladine (*gesprochen: „Paladin“*) und ist der größte unter den Göttern des Guten. Auf anderen Welten wird er als Gott der Gerechtigkeit und des Edelmuts verehrt und von Paladinen bevorzugt.

Für metallische Drachen ist Bahamut eher ein König als ein Gott. Manche sind Bahamut zur Treue verpflichtet, respektieren ihn, zahlen ihm Tribut und eifern ihm nach, aber sie beten ihn nicht an.



ACERERAK

BALDURS TOR

Die Stadt Baldurs Tor ist eine lebendige Metropole in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche, stets gefährdet durch den hartnäckigen Einfluss der drei bösen Götter Tyrannos, Bhaal und Myrkul, die sich weigern, tot zu bleiben. Hier finden Schwertkämpfer reiche Schutzherrnen, können geheimen Gilden beitreten, Mörder gegen Kopfgelder verfolgen oder Bürgern in Not helfen. Die Stadt bietet Gelegenheiten für gutherzige Recken, um gegen Verderbtheit zu kämpfen und Mörder zur Strecke zu bringen, während weniger moralische Söldner hier für ihre Dienste gute Preise bekommen. Baldurs Tor hat den zuverlässigsten und skrupellosesten Markt der ganzen **Schwertküste**. Hier können Informationen, Schätze, Geheimnisse und Seelen gehandelt werden, wenn der Preis stimmt.

BAROVIA

Barovia ist eine Domäne des Schreckens und liegt isoliert im Schattensaum (siehe Kapitel 6). Sie dient als spirituelles Gefängnis für **Strahd von Zarowitsch** in seiner **Burg Ravenloft**. Auch ein Dorf in dieser Domäne trägt den Namen.

BIGBY

Bigby ist ein ehemaliger Lehrling von **Mordenkainen**. Hatte er seine Karriere noch in der Absicht begonnen, andere magisch zu beherrschen und zu kontrollieren, so arbeitet er seit einem Sinneswandel hart daran, seine frühere Bosheit wieder gutzumachen. Mordenkainen nahm Bigby in jene Abenteurergruppe auf, die als Zitadelle der Acht bekannt war (und später zum Zirkel der Acht wurde, siehe Kapitel 5). Der schüchterne, wortkarge Bigby stand oft im Schatten seines Mentors, der ihn lehrte, seinen Ehrgeiz zu kontrollieren. Nach jahrelangen Abenteuern entwickelte Bigby eine Handvoll Zaubersprüche, die ihn weithin berühmt machten. Von diesen Zaubern ist *Bigbys Hand* sein unbestrittenes Meisterwerk.

Erst vor Kurzem führte ein Missgeschick zu Bigbys frühzeitigem Ableben. Er wurde durch den Felswurf eines Frostriesen zermalmt, und der Zauber *Wiedergeburt* wurde auf ihn gewirkt. Dabei verwandelte sich Bigby von einem Menschen in einen Gnom. Als er zum nächsten Abenteuer aufbrach, hörte man ihn murmeln, wie neugierig er sei, das Multiversum aus Sicht eines Gnoms zu erleben.

BOO

Boo (gesprochen: „Buu“) ist ein Hamster. Genauer gesagt ist er ein Miniaturriesenweltraumhamster – seine intelligente, telepathische Spezies ist im Wildall (siehe Kapitel 6) zu Hause. Boos Abenteuer mit **Minsc** sowie seine Wildheit haben ihm Legendenstatus eingebracht, vor allem in der Stadt **Baldurs Tor**.

BURG RAVENLOFT

Burg Ravenloft ist das Herz der Domäne **Barovia** und Sitz des Vampirs **Strahd von Zarowitsch**. Außerdem ist *Ravenloft* eines der berühmtesten Gewölbeabenteuer in der Geschichte des D&D-Spiels, ein Erlebnis zum Thema Horror, durch das nicht nur die Kampagnenwelt Ravenloft, sondern auch das Abenteuer *Der Fluch des Strahd* inspiriert wurden.

CORELLON

In den Anfängen des Multiversums tanzte Corellon von Welt zu Welt und von Ebene zu Ebene. Dieses Wesen der vollendeten Wandelbarkeit und der grenzenlosen Anmut ist ein drolliger Gestaltwandler, der die Form eines murmelnden Bächleins, einer neckenden Brise, eines glühenden Strahls, eines Fisch- oder Vogelschwärms annehmen kann. Seine extravagante, lebhafte Persönlichkeit durchdringt all seine Formen. Corellon liebt aus ganzem Herzen und schöpft Freude aus jeder Begegnung mit anderen göttlichen Wesen im Multiversum.

Der Legende nach sind die ersten Elfen aus dem vergossenen Blut dieses Wesens entstanden, weswegen sie dessen wechselhafte, waghalsige Natur teilen. Viele Elfen und auch Vertreter anderer Spezies verehren Corellon.

DELINA

Delina ist eine junge Elfenzauberin, die die unberechenbare Macht der Wilden Magie wirkt. Sie geriet in der Stadt **Baldurs Tor** in Schwierigkeiten, erweckte versehentlich den uralten Helden der Stadt **Minsc** wieder und geriet auf der Suche nach ihrem verlorenen Zwillingsschwestern gleich in die nächsten Abenteuer.

DIANCASTRA

Diancastra ist eine Halbgöttin und Tochter von Annam, göttlicher Vorfahre der Riesen. Sie ist ein Trickster, eine Abenteurerin und magische Gelehrte, die gerne die materielle Ebene auf der Suche nach neuen Kuriositäten und Zaubern durchstreift. Sie sehnt sich danach, die Nachfahren Annams – Sturm-, Wolken-, Feuer-, Frost-, Stein- und Hügelriesen – wieder so geehrt und respektiert zu sehen, wie sie es in uralten Zeiten waren.

DRIZZT DO'URDEN

Drizzt Do'Urden ist ein Drow und Exilant der Stadt **Menzoberranzan** auf der Flucht vor dem Zorn von Lolth (siehe Kapitel 6) und ihren Priestern. Er hat die Oberflächenwelt erkundet und einen Zirkel von Freunden gesammelt, der als die **Gefährten der Halle** bekannt werden sollte.

EISWINDTAL

Das Eiswindtal ist die nördlichste Region der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche. Eisige Winde peitschen über die Tundra, finden durch jeden Spalt und rauben jeden Hauch von Wärme. Zwischen den Eisklippen des Ostgletschers, den schneebedeckten Gipfeln der Berge im Süden und dem Treibeismeer im Norden und Westen liegen zehn Dörfer um drei eisige Seen gruppiert.

ELMINSTER

Elminster ist ein uralter, mächtiger Erzmagier in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche. Als einer von Mystras Auserwählten, von der Gottheit der Magie berufen und ermächtigt, fördert Elminster die Magie und schützt das magische Grundgefüge in der Welt. Diese Verantwortung erfordert zwar ein gewisses Maß an Neutralität und leidenschaftlosem Urteilsvermögen, doch Elminster hat ein grundsätzlich freundliches, mitfühlendes Herz.

ERSTE WELT

Gelehrte nehmen an, dass es einen Urzustand gab, eine einzige Realität, die sie die Erste Welt nennen. Sie existierte vor der materiellen Ebene. Viele der Völker und Monster in den Welten der materiellen Ebene haben dort ihren Ursprung. Diese Erste Welt wurde von einem Kataklysmus zerschmettert, und die nachfolgenden Welten entstanden. Darin siedelten sich die Nachfahren der ersten Elfen, Zwerge, Betrachter und anderer bekannter Kreaturen an wie Samen, zerstreut von einem kosmischen Wind. Wenn die Annahmen dieser großen Weisen zutreffen, ist jede Welt auf der materiellen Ebene ein Spiegelbild – in einigen Fällen ein Zerrbild – jener Ersten Welt.

EURYALE

Eine Karte der *Karten des Schicksals* (siehe Kapitel 7) trägt einen Personennamen, und die Namensgeberin Euryale ist Gegenstand zahlreicher Spekulationen. Oft wird angenommen, sie sei eine furchterregender Halbgöttin (vielleicht die erste Medusa) oder Trägerin eines zerstörerischen Fluchs gewesen. Euryale ist tatsächlich Bestandteil der Entstehungsgeschichte der magischen Karten. Sie schloss Freundschaft mit einer Prinzessin namens Asteria und verbrachte viele Jahre in deren Gesellschaft. Dann wurde sie von Asterias Vater gefangen und zum Tode verurteilt. Asteria flehte die Götter an, ihre Freundin zu retten. Istan (ein Gott in der Kampagnenwelt Greyhawk, siehe Kapitel 5) schritt ein, um den Freundinnen zu helfen, ihre Geschichte neu zu schreiben. Er schuf die *Karten des Schicksals*. Deren Magie half den beiden zu fliehen, und sie gingen gemeinsam auf Abenteuersuche im Multiversum. Schließlich wurde Euryale zu einer uralten, weisen und mächtigen Druidin und ließ sich in den Außenlanden (siehe Kapitel 6) nieder, wo sie heute noch manchmal Abenteuerern als Schutzherrin, Mentorin oder Verbündete dient.

FELSEN VON BRAL

Bral ist eine Stadt auf einem Asteroiden, der durch das Wildall (siehe Kapitel 6) treibt. Die Bewohner stammen aus vielen Welten der materiellen Ebene. Bral bezeichnen sie üblicherweise einfach als „den Felsen“. Die Stadt sucht im Wildall ihresgleichen – sie ist ein quirliges Wirtschaftszentrum, das die gesamte Breite der Astralsee überspannt.

Hier lebt die erstaunlichste Mischung aus Händlern, Gaunern, Söldnern, Piraten, Adeligen und Unternehmern. Es gibt nicht viele Gesetzesgüter, und die Ordnung ist brüchig. Wer den Felsen sein Zuhause nennt, hält es meist mit zwei Prinzipien: „Kümmert Euch tunlichst um Eure eigenen Angelegenheiten!“, und „Genügend Gold macht alles möglich!“

FIZBAN

In der Welt der Drachenlanze lebte Bahamut – dort als Paladine bekannt – eine Zeitlang unerkannt unter Sterblichen und half den Kräften des Guten gegen Takhisis (siehe Tiamat). Er trat als linkischer alter Magier namens Fizban der Fabelhafte auf.

FROSTPRINZ

Der Frostprinz ist ein Sohn der Sommerkönigin Titania. Er war einst als Sonnenprinz bekannt, doch dann wurde er von der adeligen Fee verschmäht, die er liebte, und sein Herz wurde kalt. Nun ist er eine Kreatur des Zorns und des Winters. Er regiert von seiner Festung der Gefrorenen Tränen im Tal der Langen Nacht in der Feenwildnis (siehe Kapitel 6) aus. Die Sterblichen von der materiellen Ebene verachtet er und trachtet danach, möglichst viele ihrer Welten mit ewigem Winter zu plagen.

FÜRST SOTH

Fürst Soth ist ein Todesritter in der Welt der Drachenlanze – ein ehemaliger Paladin, der seinem Stolz erlaubt hat, ihn zum Bösen zu verführen. Als Soth eine Gelegenheit zur Umkehr und zum Abwenden eines kataklysmischen Ereignisses erhielt, gab er seinem Stolz noch einmal nach, ließ seine Mission scheitern und seine Welt untergehen. Sein sterbliches Leben endete in diesem Kataklysmus, doch er erhob sich als Untoter aus der Asche und zog sich in seine verfluchte Burg zurück, den Dargaardfried. Jahrhundertlang ignorierte er die Außenwelt, bis die Drachenkönigin Takhisis (siehe Tiamat) ihn berief, ihr im Krieg der Drachenlanze zu dienen.

GEFÄHRTE DER HALLE

Die Gefährten der Halle, benannt nach der Zwergenfestung „Mithralhalle“ in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche, sind eine Gruppe von Abenteurern, deren Heldenaten die Jahrhunderte überspannt und sogar die



DER FROSTPRINZ

DER GROSSE MODRONEN-MARSCH.



Grenzen des Todes überwunden haben. **Drizzt Do'Urden** ist die zentrale Figur dieser Abenteurergruppe. Alle seine Gefährten sind gestorben und in den letzten Jahrzehnten in neuen Formen inkarniert. Diese anderen Gefährten sind Drizzts Frau Cattie-brie, ihr Adoptivvater Bruenor Heldenhammer und ihre gemeinsamen Freunde Wulfgar und Regis.

GEMEINSCHAFT DER SIEBEN

Die Gemeinschaft der Sieben war vor Jahrhunderten in der Kampagnenwelt Greyhawk als Abenteurergruppe aktiv. Zu den Mitgliedern gehörten Heward, Keoghtom, Murlynd, Nolzur, Quaal, Tasha (siehe Iggwilv) und Zagig (siehe Zagyg). Manche dieser Abenteurer haben praktisch göttlichen Status erreicht, und magische Gegenstände wurden nach den meisten von ihnen benannt. Die Gruppe hat die Bildung des Zirkels der Acht (siehe Abschnitt „Greyhawk“ in Kapitel 5) inspiriert.

GROSSER MODRONEN-MARSCH

Wenn die Zahnräder der Ebene Mechanus (siehe Kapitel 6) siebzehn Zyklen abgeschlossen haben – einmal alle 289 Jahre –, schickt der Modronen-Anführer Primus eine riesige Armee aus Modronen über die Äuferen Ebenen. Der Zweck dieses Marschs ist unklar. Man nimmt an, dass es um Informationserfassung geht und der aktuelle Zustand des Kosmos erkundet werden soll. Manche argwöhnen auch eine Erkundungsmission, die auf einen zukünftigen Eroberungsakt abzielt. Der Marsch ist lang und gefährlich, und nur wenige Modronen kehrt nach Mechanus zurück.

GRUUMSH

Gruumsh ist ein kriegerischer Gott, der oft als Schöpfer oder Schutzherr der orkischen Völker beschrieben wird. Manche Orks führen ihre Zähigkeit auf den nachhaltigen Einfluss von Gruumsh zurück. Es gibt Mythen über einen urtümlichen Konflikt zwischen Gruumsh und **Corellon**, der Gruumsh ein Auge verlieren und die ersten Elfen aus Corellons vergossenem Blut entspringen ließ.

HADAR

Hadar der Dunkle Hunger ist eine uralte stellare Wesenheit, die aus dem Fernen Reich (siehe Kapitel 6) stammt. Er erscheint als glimmender sterbender Stern, kaum sichtbar am Nachthimmel, und saugt seinen Scherben das Leben aus, um seinen Untergang abzuwenden. Zwei häufige Hexenmeisterzauber beschwören Hadars Macht (siehe Arme von Hadar und Hunger von Hadar Zauber im Spielerhandbuch), und einige Hexenmeister betrachten dieses Uralte Übel als Großer-Alter-Schutzherr.

HARFNER

Die Harfner sind ein weitläufiges Netzwerk von Zauberwirkern und Spionen in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche. Die Mitglieder treten für Gleichberechtigung ein und wenden sich im Verborgenen gegen den Missbrauch von Macht, sei sie magischer oder anderer Art.

Die Harfner haben sich erhoben, wurden zerschlagen und haben sich wieder erhoben – etliche Male. Die Langlebigkeit und Zähigkeit der Gruppe ist größtenteils auf ihren dezentralen, basisnahen und geheimen Charakter und die Eigenständigkeit ihrer Mitglieder zurückzuführen. Sie verfügt über kleine Zellen und einsame Agenten in den Vergessenen Reichen, die jedoch bei Bedarf interagieren und Informationen austauschen. Die Ideologie der Harfner ist nobel, und ihre Mitglieder sind stolz auf ihre Findigkeit und ihre Unbestechlichkeit. Die Harfner streben weder nach Macht noch nach Ruhm, sondern nach Gerechtigkeit für alle.

HELDEN DER LANZE

Die Abenteurer, die als die Helden der Lanze bekannt wurden und Takhisis (siehe **Tiamat**) und ihre bösen Drachen daran hinderten, die Welt der Drachenlanze zu erobern, begann als kleine Gruppe junger Abenteurer mit einem alternden Zwergenmentor. Ursprünglich hießen sie die Tavernenburschen. Die Gruppe bestand aus Tanis Halbfell, den Brüdern Raistlin und Caramon

Majere, Sturm Lichtklinge, einem Kender (ähnlich einem Halbling) namens Tolpan Barfuß, dem Zwerg Flint Feuerschmied und Kitiara Uth Matar, der älteren Halbschwester von Raistlin und Caramon. Als Kitiara schließlich in die Dienste von Takhisis trat, gesellten sich weitere Helden dazu: Flusswind und Goldmond von den Nomadenvölkern der Ebenen, Gilthanas und Laurana, Elfenfreunde aus Tanis' Kindheit, und Tika Waylan, eine junge Schankwirtin, welche die ursprünglichen Tavernenburschen noch als Kind kennengelernt hatten.

HELDEN DES REICHS

Die sogenannten Helden des Reichs sind eine Gruppe junger Abenteurer – Bobby, Diana, Eric, Hank, Presto und Sheila –, die von der Erde der 1980er Jahre in eine Welt des D&D-Multiversums reisten. Sie waren mit mächtigen magischen Gegenständen ausgerüstet und durchkreuzten die Ränke von Feinden wie **Venger** und **Tiamat**, während sie den Heimweg suchten. Als die Helden schließlich zu wahren Meistern des Abenteuers geworden waren, entdeckten sie das Geheimnis der Reisen zwischen Welten – doch den Heimweg suchen sie immer noch.

Die Helden des Reichs waren nicht die einzigen jungen Leute, die von der Erde in die Welten von D&D gerieten. Es gibt noch weitere Abenteurer wie Niko den Kleriker, die das gigantische D&D-Multiversum erkunden.

IGGWILV

Bis sie ihren Namen änderte und genug von Ost-Oerik (Kampagnenwelt Greyhawk) eroberte, um sich rechtmäßig als Hexenkönigin von Perrenland bezeichnen zu können, war Iggwilv als Tasha bekannt, eine menschliche Magierin, die ihre Karriere in der Lehre bei Zagig Yragerne (siehe **Zagyg**) begonnen hatte. Später schuf sie als Abenteuerin neue Zauber wie *Tashas Fürchterlicher Lachanfall* und *Tashas Brodelnder Kessel*, wobei sie die Lehren ihrer Adoptivmutter nutzte, der Erzvettel **Baba Yaga**. Als Tasha mehr Macht gewann und mächtige Gegner bekam, änderte sie ihren Namen in Iggwilv. In dieser Verkleidung wurde sie von der Macht des Abyss bezaubert und verfasste die endgültige Abhandlung über das Dämonentum: das *Dämonomikon von Iggwilv* (siehe Kapitel 7). Außerdem stellte sie den Dämonenfürsten Graz'zt (siehe Kapitel 6) und setzte ihn fest.

Iggwilv beherrscht Perrenland als Tyrannin. Als Graz'zt seinem magischen Gefängnis entkam, ging Iggwilv in den Untergrund. Ihr aktueller Aufenthaltsort ist unbekannt, doch sie hinterließ einen Sohn, den Cambion **Iuz**, der die tyrannische Ader seiner Mutter geerbt hat, und die Tochter Drelnza, die heute als Vampirin in den Verlorenen Höhlen von Tsojcanth (siehe „Ortslexikon Greyhawk“ in Kapitel 5) unweit des ehemaligen Refugiums der Mutter ihr Unwesen treibt.

IUZ

Der Cambion Iuz ist der Sohn von **Iggwilv** und Graz'zt (siehe Kapitel 6). Er ist ebenso böse wie sein Vater und genauso auf Eroberung aus wie seine Mutter zu ihren schlimmsten Zeiten. Er beherrscht einen erheblichen

Teil von Ost-Oerik (in der Kampagnenwelt Greyhawk), und einige fürchten, dass er sich noch mehr Territorium aneignen will. Siehe „Greyhawk als Kulisse“ in Kapitel 5.

JALLARZI SALLAVARIAN

Jallarzi Sallavarian, jüngstes und neuestes Mitglied des Zirkels der Acht (siehe Kapitel 5), ist eine Hexenmeisterin mit celestischem Schutzherrn. Sie ist dem Guten stärker zugeneigt als die anderen, eher neutralen Mitglieder des Zirkels der Acht und zieht oft unerkannt durch die Freie Stadt Greyhawk (siehe Kapitel 5), um dort die bösen Elemente der Gesellschaft zu überwachen.

KAS DER VERRÄTER

Kas ist ein Vampir, ein legendärer Schwertkämpfer und ein ruchloser Kriegsherr. Einst hat er als bevorzugter Feldherr von Vecna dessen Armeen befehligt und ein Schwert geführt, das sein Herr für ihn hatte anfertigen lassen (das *Schwert von Kas*, beschrieben in Kapitel 7). Aber das böse Schwert überredete Kas, Vecna zu verraten, und heute ist Kas vom Hass auf seinen ehemaligen Herrn getrieben.



KERAPTIS

Der Legende nach war Keraptis ein böser Erzmagier, der vor langer Zeit irgendwo in den nördlichen Bergen der Kampagnenwelt Greyhawk die Macht ergriffen und als schnöder Tyrann geherrscht hatte. Als er die örtliche Bevölkerung zu extrem drangsalierte, zwang deren Revolte ihn in den Untergrund. Er verschwand in den Tunneln unter dem Weißfederberg (siehe „Greyhawk als Kulisse“ in Kapitel 5). Es ist vorstellbar, dass er auf dem grausigen Höhepunkt seiner magischen Forschungen zum Lich wurde.

KLAFFENDES PORTAL

Das Klaffende Portal ist eine Taverne in **Tiefwasser**, errichtet um einen Zugang zum berüchtigten Gewölbe namens **Unterberg**. Abenteurer aus der ganzen Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche und von anderswo im Multiversum besuchen das Klaffende Portal, um Wissen über Unterberg und andere Gewölbe auszutauschen. Die meisten Gäste begnügen sich damit, an der Feuerstelle Geschichten auszutauschen, aber einige Abenteurer bezahlen dem mysteriösen Inhaber Durnan den Eintritt zu Unterberg.

KÖNIGIN VON LUFT UND DUNKELHEIT

Die mysteriöse Königin von Luft und Dunkelheit ist eine Erzfee und die Herrscherin des Dämmerungshofs in der Feenwildnis (siehe Kapitel 6). Sie wird zwar oft als durchtrieben und böse beschrieben, doch ihre Beweggründe sind so undurchsichtig und skurril wie die jeder anderen Erzfee auch. Sie vergibt übernatürliche Segen ebenso freigiebig wie schreckliche Flüche und schert sich wenig um die umständlichen Gepflogenheiten, mit denen Geschenke und Gefälligkeiten an anderen Höfen der Feenwildnis verbunden sind. Obwohl sie eine Geistergestalt haben soll, die einer furchterregenden Elfe ähnelt, erscheint sie dem bloßen Auge wie ein seltsamer schwarzer Diamant, der in der Luft schwebt wie die geschlitzte Pupille einer unsichtbaren Katze.

KYUSS

Kyuss der Wurm der Läuft ist eine rätselhafte Gestalt, die als **Uraltes Übel**, als Halbgott, aber auch als sterblicher Priester des Dämonenfürsten Orkus (siehe Kapitel 6) beschrieben wird. Auf der materiellen Ebene manifestiert er sich als gigantische Masse von Maden und Würmern, belebt von einem einzelnen bösen Willen.

LAERAL SILBERHAND

Laeral Silberhand, die fünfte der sieben Töchter Mystras, ist eine Gottheit der Magie in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche. (**Alustriel Silberhand** ist Laerals ältere Schwester.) Sie ist über 700 Jahre alt, und nach einer Zeit des Rückzugs aus dem öffentlichen Leben dient sie heute als der Enthüllte Fürst von **Tiefwasser** – unter den rund 20 Fürsten von Tiefwasser der einzige, dessen Identität öffentlich bekannt ist. Obwohl ihre Macht je nach Mystras Engagement in der Welt wechselt und in den letzten Jahren deutlich abgenommen hat, gehört Laeral in einer Welt, die für mächtige Zauberwirker bekannt ist, nach wie vor zu den beeindruckendsten Zauberern.



LIGA DER BOSHEIT

Die Liga der Bosheit ist eine illustre Sammlung von Halunken, die ihr Zweck eint: Machtgier. Ihr Gründer ist der Zauberer Kelek, der von seinen Kollegen gegenseitiges Engagement erwartet, sie jedoch auch ermutigt, ihre eigenen bösen Pläne zu verfolgen. Weitere Mitglieder sind Kriegsherzog – ein erbarmungsloser Auftragsmörder –, der Assassine Zarak und der böse Zargash, der ein Diener von Orkus ist. Die Hexenmeisterin Skylla, deren Macht sich auf einen Pakt mit Baba Yaga gründet, steht mit der Liga in brüchiger Allianz, verachtet Kelek jedoch.

MENZOERRANZAN

Die Stadt Menzoberranzan im **Unterreich** tief unter der **Schwertküste** in den Vergessenen Reichen wird von den tyrannischen Priestern von Lolth beherrscht, der Dämonenkönigin der Spinnen (siehe Kapitel 6). Die meisten Einwohner sind Drow. Deren Adelshäuser befinden sich in konstantem Kampf um Lolths Gunst und der damit verbundenen Macht.

MINSC

Minsc ist ein heldischer Waldläufer aus dem Land Rashemien in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche. Vor allem in der Stadt **Baldurs Tor** ist er sehr beliebt – wegen seiner guten Laune, seines herzhaften Optimismus und wegen seines Miniaturriesenweltraumhamsters **Boo**.

MITHRAL

Mithral ist ein leichtes, biegsames Metall, das Silber ähnelt, aber viel belastbarer ist. Am häufigsten wird es für leichte Rüstungen verwendet, welche hervorragenden Schutz bieten, ohne sperrig oder schwer zu sein (siehe magischer Gegenstand *Mithralrüstung* in Kapitel 7).

MORADIN

In den Mythen vieler Welten wird von Moradin erzählt, der in seiner riesigen Werkstatt im Berg Celestia (siehe Kapitel 6) alle Völker der materiellen Ebene hergestellt hat: aus trügem Metall zum Leben erweckt, als er die heißen Gussstücke mit seinem Atem kühlte. Auf diese Mythen ist zurückzuführen, dass Moradin oft Allvater genannt wird. Er wird von vielen Völkern im ganzen Multiversum verehrt, von Zwergen ganz besonders.

MORDENKAINEN

Mordenkainen ist ein menschlicher Erzmagier mit einer Residenz in der Freien Stadt Greyhawk und einer weiteren, die irgendwo in den Yatil-Bergen zwischen Perrenland und Ket (siehe Kapitel 5) verborgen liegt. Er Gründer und Anführer des Zirkels der Acht, den er schuf, um seine Vorstellung von Gleichgewicht in der Welt zu verbreiten. Zu Mordenkainens gefeierten Erfolgen gehören mehrere seiner Zauber – einschließlich solcher, die extradimensionale Anwesen, Schwerter von geisterhafter Kraft und Phantom-Wachhunde (siehe *Spielerhandbuch*) erzeugen.

Mordenkainen hat zahllose Welten und Existenzebenen besucht, in vielen davon Freunde gefunden und Rivalitäten geschmiedet. Besonders eng ist er mit seinem ehemaligen Lehrling **Bigby** und dem berühmten Erzmagier **Elminster** vom Schattental befreundet. Mordenkainens größte Rivalin ist **Iggwilv**, eine ehemalige Abenteuergefährtin.

NIEWINTER

Einst war die Stadt Niewinter in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche als Juwel des Nordens bekannt. Doch vor gut 50 Jahren erlitt sie schweren Schaden, als in der Nähe ein Vulkan ausbrach. Noch heute arbeiten die Menschen mit vollem Einsatz am Wiederaufbau. Einige Außenmauern liegen noch in Trümmern, und ganze Stadtteile sind verlassen.

Dagult Nieglut, der Stadtvogt von Niewinter, herrscht in Abwesenheit des wahren Thronerben. Es ist sein Traum, dass Niewinter das nahe **Tiefwasser** in Sachen Wachstum und Wohlstand übertreffen möge.

OTILUKE

Otiluke, ein impulsiver, aggressiver Magier, ist der Hauptvertreter des Zirkels der Acht in der Freien Stadt Greyhawk (siehe Kapitel 5). Er hat politische Macht und hält seine Mitgliedschaft beim Zirkel der Acht geheim. Besonders bekannt sind seine Zauber zum Erzeugen magischer Sphären (siehe *Spielerhandbuch*).

OTTO

Otto ist ein leutseliger Zwergenbarde mit einer Vorliebe für gutes Essen, gute Musik und teure Maßkleidung. Seine gesellige Art täuscht darüber hinweg, dass er Mitglied des Zirkels der Acht (siehe Kapitel 5) und den

DIE RABENKÖNIGIN.



Zielen dieser Organisation verpflichtet ist. Sein Zauber Ottos *Unwiderstehlicher Tanz* ist im ganzen Multiversum bekannt.

PHANDALIN

Der Grenzort Phandalin liegt in der Region **Schwertküste** der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche. Er wurde auf den Ruinen einer viel älteren Siedlung errichtet. Das alte Phandalin war eine blühende Stadt, bis es von Banditen geplündert wurde und jahrhundertelang verlassen blieb.

Erst in den letzten Jahren haben zähe Siedler aus **Niewinter** und **Tiefwasser** begonnen, sich auf den Ruinen Phandalins niederzulassen. Nun leben nicht nur Bauern, Holzfäller, Pelzhändler und Goldsucher hier, die Gerüchten über Gold- und Platinvorkommen in den Ausläufern der Schwertberge nachgehen, sondern auch ein gerüttelt Maß an Haudegen und Banditen.

RABENKÖNIGIN

Die Rabenkönigin ist ein geheimnisvolles Wesen. Wer behauptet, ihr begegnet zu sein, beschreibt üblicherweise höchst beunruhigende Bilder: einen grausigen Schatten, der sich an den innersten Gedanken festkrallt, eine bleiche königliche Elfe, die in zahllose Raben explodiert, ein schlurfendes Gewirr aus glitschigen Wurzeln und Stöcken, das sie vor Furcht erstarren ließ, oder eine unbekannte Präsenz, die sie schreiend in die Finsternis zog.

Trotz aller Versuche, sie zu entmystifizieren, bleibt die Rabenkönigin rätselhaft und ungreifbar. Sie regiert auf ihrem Rabenthron in der Festung der Erinnerungen, einer labyrinthartigen Burg tief in der Dämmerung des Schattensaums (siehe Kapitel 6). Von dort schickt sie ihre Rabendiener aus, um interessante Seelen für sie zu finden, die sie von den Existenzebenen pflücken kann. Wenn diese Seelen sich im Schattensaum befinden, sieht sie ihnen zu, wie sie das Mysterium ihrer eigenen Existenz zu entschleiern versuchen.

RESERVISTEN

Tessalynde ist eine junge Elfenschurkin, die davon träumt, die vorzüglichste Abenteurergruppe in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche anzuführen. Ihre Truppe ist zwar noch kein Stoff von Legenden, doch Tessalynde ist zuversichtlich, dass sie dies ändern kann. Die „Reservisten“ bestehen aus Anson, einem menschlichen Kämpfer, der zu stur ist, um sich unterkriegen zu lassen, Cazrin, einer menschlichen autodidaktischen Magierin, die ihr theoretisches Wissen praktisch testen will, Baldric, einem Zwergenkleriker,

der sich keiner einzelnen Gottheit verschreibt, weil er doch mit allen Gefälligkeiten austauschen kann, Lark, einem Tieflingbarden mit vielen Liedern und noch mehr Geheimnissen, und Uggie, einem handzahmen Otyugh.

RUDOLPH VAN RICHTEN

Der Gelehrte und Monsterjäger Rudolph van Richten hat schon Dutzende Domänen des Schreckens im Schattensaum (siehe Kapitel 6) bereist, zahllose Berichte über monströse Wesen geprüft und seine Ergebnisse in einer Reihe von Monsterführern dokumentiert. Der bekannteste davon ist *Van Richtens Ratgeber zu Vampiren*.

Seine besseren Zeiten verlebte Rudolph mit seiner Frau Ingrid und seinem Sohn Erasmus, verlor dann jedoch beide an einen bösen Vampir. Bei der Jagd auf diesen Vampir wurde Rudolph mit einem schrecklichen Fluch belegt: „Mögest du immer unter Monstern leben und alle deine Lieben unter ihren Klauen sterben sehen.“

Seither jagt er Monster und stattet andere mit dem nötigen Wissen aus, um das Böse zu konfrontieren. Er hat zwar viele treue Verbündete, doch die hält er stets auf Abstand, weil er den Fluch fürchtet.

Van Richten ist eng mit anderen Helden verbunden, die sich in den Domänen des Schreckens herumtreiben, darunter der Detektiv Alanik Strahl und sein Partner Arthur Sedgwick, der Entdecker Ez d'Avenir und die Zwillinge Gennifer und Laurie Weathermay-Foxgrove.

RUF DER TAPFERKEIT

Die edle Abenteurergruppe namens Ruf der Tapferkeit wurde von Starkherz gegründet, einem resoluten menschlichen Paladin, der das Böse zerstört, wo immer es sein Haupt erhebt. Starkherz allein bestimmt, wer Mitglied dieser angesehenen Gruppe werden kann, und er ist immer auf der Suche nach mutigen Helden, die bereit sind, sich einer guten Sache zu widmen.

Nur Charaktere von guter Gesinnung können dem Ruf der Tapferkeit beitreten. Schutzherrin der Gruppe ist **Yolande**, die Königin von Celene. Der Ruf der Tapferkeit führt sowohl in der Kampagnenwelt Greyhawk (siehe Kapitel 5) als auch in der Feenwildnis (siehe Kapitel 6) Missionen für sie aus.

Zu den prominenten Mitgliedern des Rufs der Tapferkeit gehören der Zwergenkämpfer Elchhorn, der menschliche Kleriker Mercion, der menschliche Schurke Molliver und der menschliche Magier Ringelrun.

SCHWERTKÜSTE

Die Schwertküste stellt in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche die Westküste des Kontinents am Schwertmeer dar. Sie ist ein schmaler, von mehreren großen Stadtstaaten beherrschter Streifen: von **Niewinter** im Norden, **Baldurs Tor** im Süden und **Tiefwasser** dazwischen.

SOMMERKÖNIGIN

Die Sommerkönigin Titania ist die erhabene, charismatische Herrscherin des Sommerhofs in der Feenwildnis (siehe Kapitel 6). Sie ist womöglich die mächtigste unter den Erzfeen, kann Ernten durch ein Lächeln reifen lassen und schon mit dem mildesten Stirnrunzeln Waldbrände hervorrufen.



KATERINA LADONI

STRAHD VON ZAROWITSCH

Strahd von Zarowitsch, ein brillanter Denker und fähiger Krieger, hat zu seinen Lebzeiten in unzähligen Schlachten für sein Volk gekämpft. Nach einem langen Leben voller Schlachten und Gemetzel ließ er sich im abgelegenen Tal **Barovia** nieder und errichtete auf einem hohen Felsvorsprung eine Burg. Sein Bruder Sergei zog zu ihm auf die **Burg Ravenloft** und wurde zu seinem Berater und ständigen Begleiter.

In seinem Bruder sah Strahd alles, was er selbst nicht war. Groll belastete die Beziehung und schlug schließlich in Hass um. Strahds große Liebe Tatyana verschmähte Strahd wegen Sergei, dem sie sich zur Ehe versprach.

Im verzweifelten Versuch, Tatyana zurückzugewinnen, schloss Strahd einen Pakt mit dunklen Mächten, die ihn unsterblich machen. Er stellte Sergei bei dessen Hochzeit mit Tatyana und tötete ihn. Tatyana floh und stürzte sich von den Mauern der Burg Ravenloft. Unterdessen erschossen Wachen Strahd mit Pfeilen, doch er starb nicht. Er wurde zum Vampir – vielen Weisen zufolge zum ersten Vampir.

In den Jahrhunderten seit seiner Verwandlung ist Strahds Hass auf alles Lebendige gewachsen. Er brütet in seiner Burg, verflucht die Lebenden für alles, was er verloren hat, und gesteht sich seine eigene Rolle in der Tragödie niemals ein.

SZASS TAM

Szass Tam ist ein mächtiger Lich und Nekromant in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche. Als Anführer der Roten Zauberer von Thay stehen ihm zahllose Spione, Assassinen und andere Agenten zur Seite. Seine Pläne erstrecken sich über Jahrhunderte und reichen bis ans Ende der Welt.

TASHA

Siehe **Iggwilv**.

THARIZDUN

Das **Uralte Übel** Tharizdun, auch als der Angekettete Gott bekannt, hat es geschafft, seinen unheilvollen Einfluss über die Kampagnenwelt Greyhawk hinaus auf viele Welten der materiellen Ebene auszudehnen. Er ist eine uralte Kraft der Entropie, des Endes aller Dinge und der Auslöschung des Lebens. Seine Anbeter sind Nihilisten, die ihren Gott befreien und damit alle Welten dem Untergang überantworten wollen. Tharizdun wird oft mit Kulten des Elementaren Bösen (siehe Kapitel 5) in Verbindung gebracht.

TIAMAT

Tiamat ist einer der uralten Drachen, die angeblich (gemeinsam mit **Bahamut**) die **Erste Welt** erschaffen haben. Seit der Zerstörung der Ersten Welt hat sie die Neun Höllen (siehe Kapitel 6) zu ihrer Heimat gemacht, lässt sich von Teufeln dienen und erfreut sich der Anbetung von Sterblichen im ganzen Multiversum. In der Welt der Drachenlanze ist sie als Takhisis bekannt und die größte unter den Göttern des Bösen. Sie gilt in vielen Welten als Göttin der Gier, des Reichtums und der Rache.

Chromatische Drachen fürchten, respektieren, beneiden und umschmeicheln Tiamat als Souveränin, doch sie beten sie nicht an. Sie sind ihr nur selten stärker verpflichtet als ihren eigenen Zielen.

TIEFWASSER

Tiefwasser ist die berühmteste und kosmopolitischste Stadt in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche. Die Leute strömen in dieses Zentrum des Reichtums und des Einflusses, um ihre Träume zu verwirklichen. Hier findet sich auch das **Klaffende Portal**, der bekannteste Zugang zum riesigen Gewölbe **Unterberg**.

UNTERBERG

Unterberg ist das größte und tiefste Gewölbe in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche. Es handelt sich um eine Reihe von verbundenen Gewölbeebenen, die sich tief unter der Stadt **Tiefwasser** erstrecken. Seine Tunnel sind mit vorhandenen **Mithral-Minen** und natürlichen Höhlen des **Unterreichs** verbunden. Der bekannteste Zugang zu Unterberg liegt im **Klaffenden Portal**, einer Taverne in Tiefwasser, doch es gibt noch weitere. Der eigenbrötlerische, zänkische Erzmagier Halaster Schwarzmantel beansprucht Unterberg als seine Domäne, doch seine Herrschaft wird von den anderen Bewohnern des Gewölbes gemeinhin nicht anerkannt.

UNTERREICH

Dieses riesige unterirdische Reich aus natürlichen Höhlen und Gängen erstreckt sich tief unter der Oberfläche der meisten D&D-Welten. Viele Kreaturen leben im Unterreich, darunter Drow, Duergar, Svirfneblin und andere Spezies, die sich an die Welt unter der Oberfläche angepasst haben.

URALTE ÜBEL

Die Uralten Übel sind verschiedene Wesenheiten, die seit den Anfängen des Multiversums existieren – vielleicht sogar schon länger. Manche Uralten Übel sind Kreaturen des Fernen Reichs (siehe Kapitel 6). Andere sind Götter oder uralte Wesen der Elementarebenen ähnlich. Zum Teil sollen sie eingekerkert sein, zum Teil auch schlafen, bis sie von einem apokalyptischen Kataklysmus geweckt werden.



VECNA.

Zu den Namen dieser schrecklichen Wesenheiten gehören so seltsame Beschreibungen wie Atropus die Totgeborene Welt, Dendar die Nachtschlange, Hadar der Dunkle Hunger, Haemnathuun der Blutfürst, Ityak-Ortheel der Elfenfresser, Kezef der Chaoshund, Königin des Chaos, Kyuss der Wurm der Läuft, Tharizdun der Angekettete Gott, Tyranthraxus der Geflammte und Zargon der Wiederkehrer. Sie sind allesamt Kräfte der Verderbtheit und des Bösen. Ihrem Einfluss kann nichts Gutes entspringen. Pakte mit ihnen enden in Katastrophen oder mit dem Tod.

VAJRA SAFAHRA

Die menschliche Magierin Vajra Safahr ist mit ihren Mitte dreißig Jahren die jüngste Person, die je die Position des Schwarzstabs innehatte – der führenden Magierin von **Tiefwasser** und Leiterin der Schwarzstab-Akademie, einer Schule für Magier. Einige der älteren, erfahreneren Magier von Tiefwasser halten sie für einen Emporkömmling, sind jedoch klug genug, sie nicht herauszufordern. Vajra trägt als Zeichen ihres Amts den **Schwarzstab**: ein Artefakt, das die Geister all ihrer Vorgänger enthält.

VECNA

Vecna hatte seine bescheidene Anfänge in der Kampagnenwelt Greyhawk, wo er einem Magierorden als Schreiber und Schuhputzer diente. Heimlich studierte er Magie, bis er genug Macht erlangt hatte, um den Orden zu vernichten. Danach widmete er sich der Niederschrift des *Buchs der Bösen Dunkelheit* (beschrieben in Kapitel 7). Mit diesem schrecklichen Folianten bewaffnet schuf er sich ein Königreich, um dieses mit dem Vampir **Kas** als seinem Feldherrn zu beherrschen. Doch Kas verriet und tötete ihn. Nur eine Hand und ein Auge blieben unversehrt (*Auge und Hand von Vecna*, siehe Kapitel 7).

Vecnas böser Wille war jedoch so stark, dass er den Tod überdauerte und schließlich zu einem Halbgott der Geheimnisse und der bösen Magie wurde. Sein Ehrgeiz treibt ihn an, nach mehr göttlicher Macht im gesamten Multiversum zu streben.

VENGER

Venger war einst ein gutherziger Mensch, doch eine unholdische Macht verwandelte ihn in einen geflügelten und gehörnten Schurken. Nun versucht er, immer mehr magische Macht zu erlangen, und seine Pläne überspannen Jahrhunderte und Welten. Er hat eine besondere Abneigung gegen **Tiamat** und lechzt danach, sie zu stürzen. Oft sieht man ihn mit seinem finsternen Ratgeber im Schlepptau auf einem fliegenden schwarzen Reittier.

VI

Die Gnomin Vi ist Artifizientin, Unternehmerin und Weltenreisende. Ursprünglich stammt sie aus Eberron. Im Letzten Krieg war sie an der Entwicklung von Waffen von riesiger Zerstörungskraft beteiligt. Nun versucht Vi, diese Schuld zu sühnen, indem sie die Problemlöser ins Leben rief – eine Organisation, die scheinbar hoffnungslose Probleme löst. Vom Hauptquartier der Problemlöser in Sigil aus hat Vi ihre Genialität, ihr warmes Herz und ihre Vorliebe für starke Getränke in viele Welten des Multiversums gebracht.

VLAAKITH

Vlaakith ist die Lich-Königin der Githyanki-Stadt Tu'narath, die in der Astralebene (siehe Kapitel 6) schwebt. Vor undenklichen Zeiten hat Vlaakith gemeinsam mit dem Anführer Gith dafür gekämpft, ihr Volk aus der Sklaverei der Gedankenschinder zu befreien. Die Githyanki von Tu'narath schwören der Lich-Königin bedingungslosen Gehorsam, und sie verspricht ihren treuen Dienern den Zugang zum Paradies. In Wahrheit labt sie sich an den Seelen aller Untertanen, die so mächtig werden, dass sie Vlaakith gefährlich werden könnten.

XANATHAR

Der Betrachter Xanathar ist ein exzentrischer Verbrecherfürst, der unter **Tiefwasser** residiert. Er wünscht alles zu wissen, was man wissen kann, und sammelt Informationen aus dem gesamten Multiversum. Sein wertvollster Besitz ist der Goldfisch Sylgar.

YOLANDE

Yolande), bekannt als Feenkönigin, ist die gutherzige und verehrte Elfenmonarchin von Celene (siehe Kapitel 5). Sie ist am Hof der **Sommerkönigin** aufgewachsen und hatte nicht den Wunsch zu herrschen. Ein Leben als Abenteuerin und Zauberwirkerin war ihr lieber. Sie hat ihren Ruf auf Triumphen aufgebaut. So ist es ihr gelungen, den Fomorianer-Briganten Solgna zu stellen und dem **Frostprinzen** sein intelligentes Schwert *Winterblitz* zu stehlen. Yolande gehörte zu den ersten Elfen, die aus der Feenwildnis in die Kampagnenwelt Greyhawk kamen.

ZAGYG

Der Erzmagier Zagig Yragerne war ein Abenteurer in der Kampagnenwelt Greyhawk und Mitglied der **Gemeinschaft der Sieben**. Auf dem Höhepunkt seiner langen und erfolgreichen Abenteuerkarriere errichtete er außerhalb der Freien Stadt Greyhawk eine Festung, die als Schloss Greyhawk bekannt ist (siehe Kapitel 5). Von dieser Festung aus spielte er eine zunehmend mächtige Rolle in der Politik der Stadt und trug zu deren Ruf als „Juwel der Flanaess“ bei. Dann entfernte er sich wie besessen von der Außenwelt und zog sich immer tiefer unter sein Schloss zurück, bis es ihm gelang, neun Halbgötter in magische Gefängnisse zu sperren und einen Teil ihrer göttlichen Macht an sich zu reißen. Er stieg zu einer niederen Gottheit auf, nannte sich „Zagyg“ und nahm einen Platz am Hof von Boccob ein, einem Gott der Magie.

ZARGON

Zargon ist ein Uraltes Übel – eine unsterbliche Abscheulichkeit aus vergangenen Äonen und von unersättlichem Appetit. Er ist ein schleimiger Schrecken mit Tentakeln, einem zyklopenhaften roten Auge und einem unzerstörbaren Horn. Kreaturen, die er nicht verschlingt, korrumptiert er und verwandelt sie in amorphe Diener. Zargon wird auf der materiellen Ebene tief unter der Erde gefangen gehalten. Sein Gefängnis ist in der Abenteuersammlung *Quests from the Infinite Staircase* beschrieben.

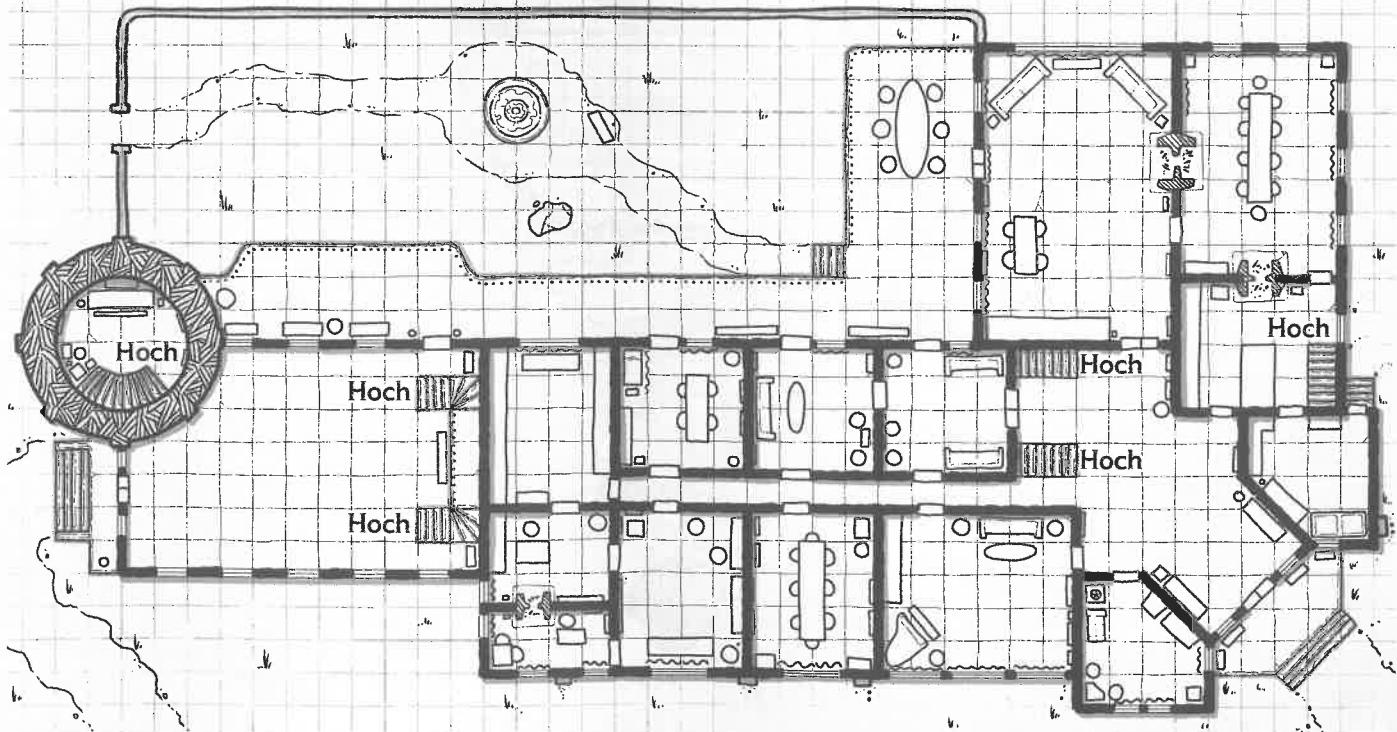
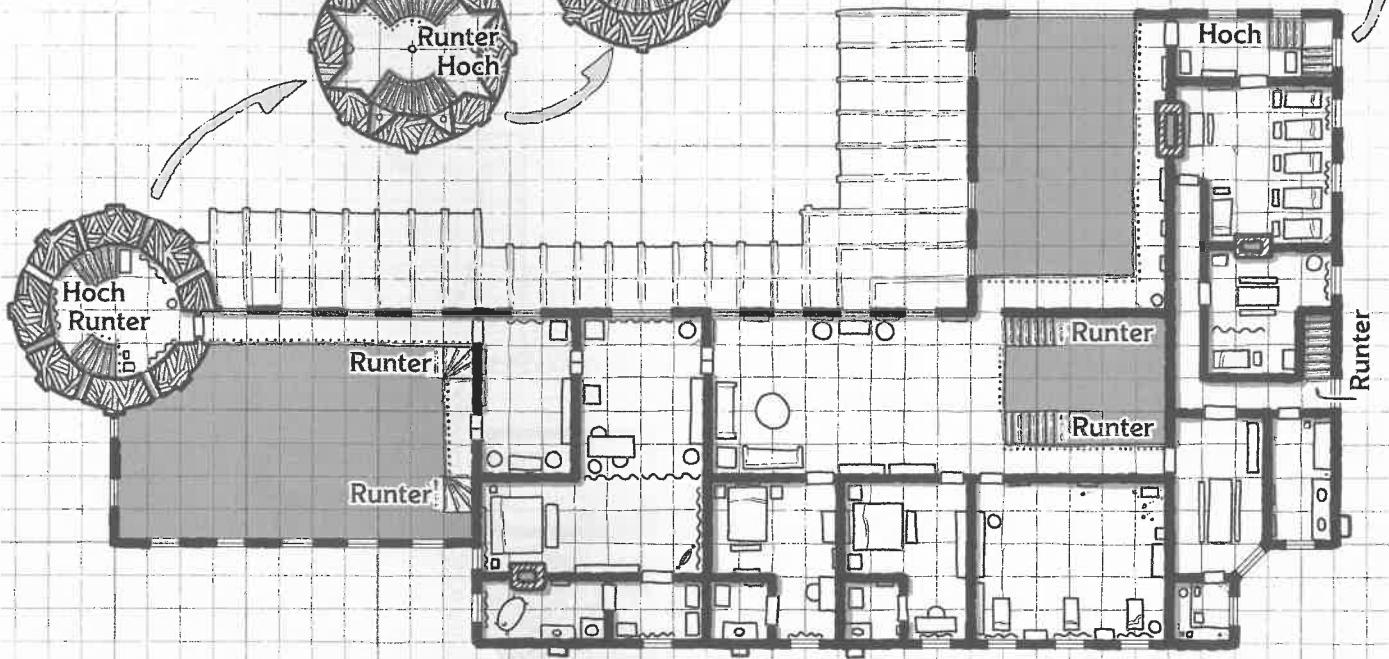


DER BETRACHTER XANATHAR IST EIN TYRANNISCHER VERBRECHERFÜRST.

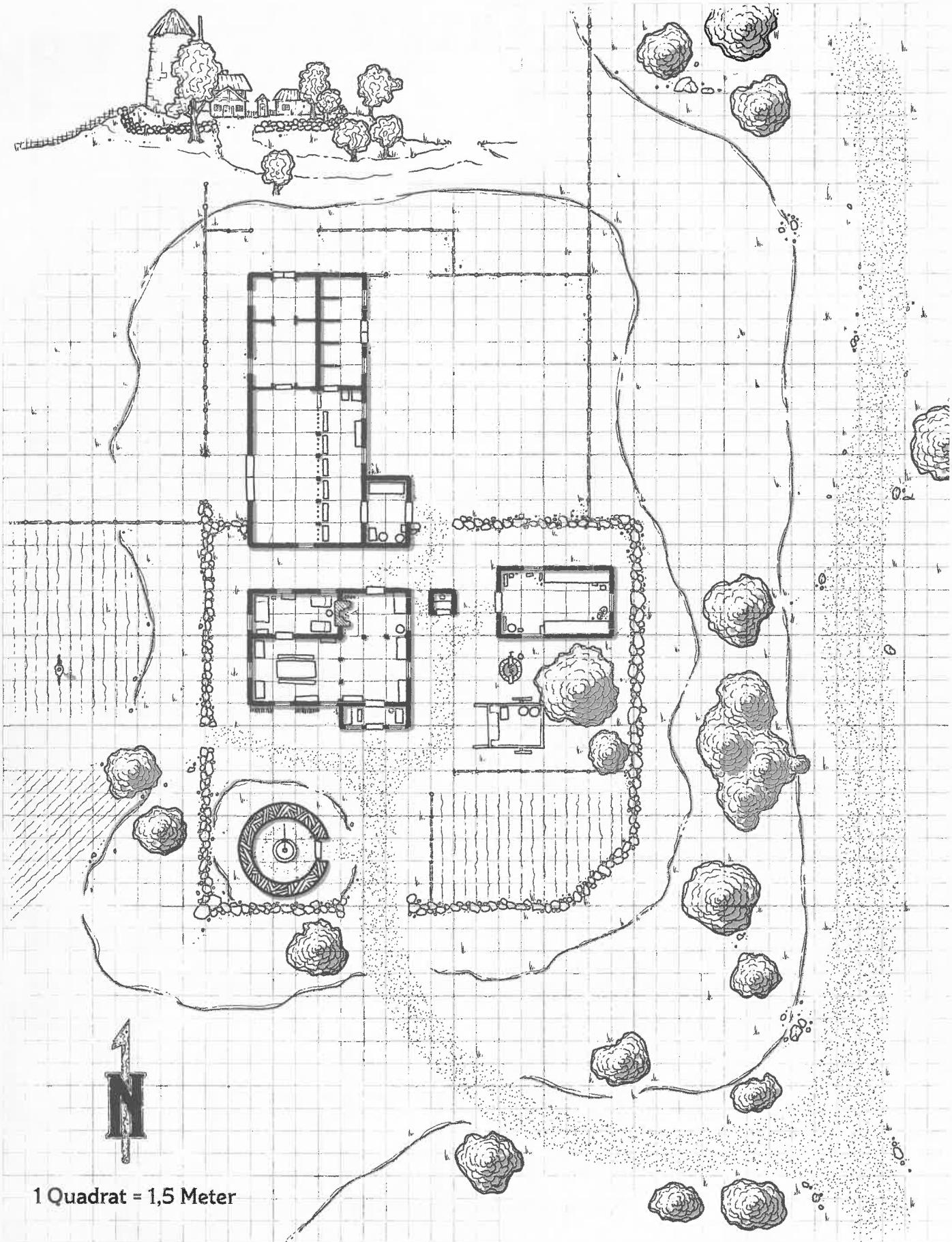
KARTEN

1
N

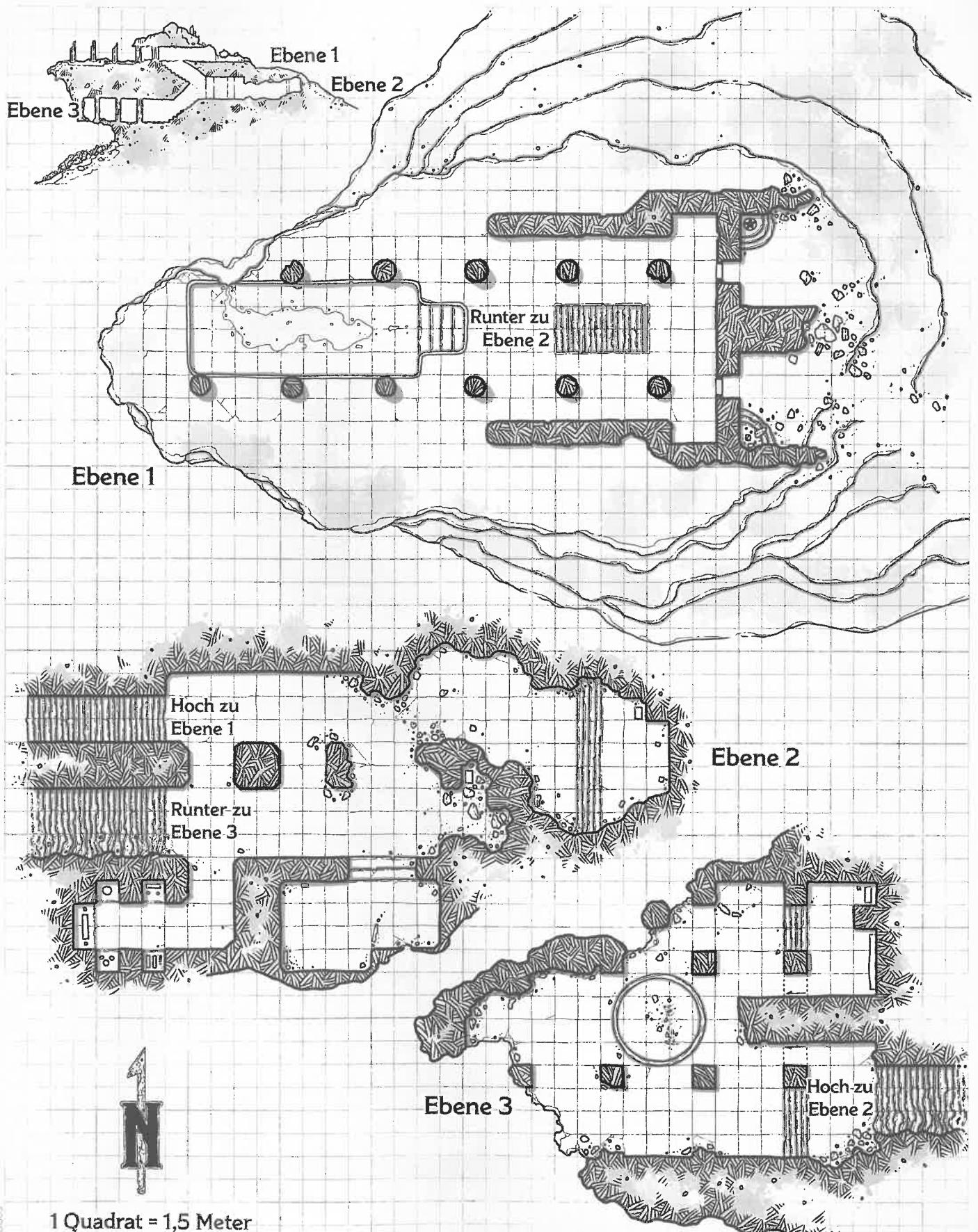
1 Quadrat = 1,5 Meter



ANWESEN.

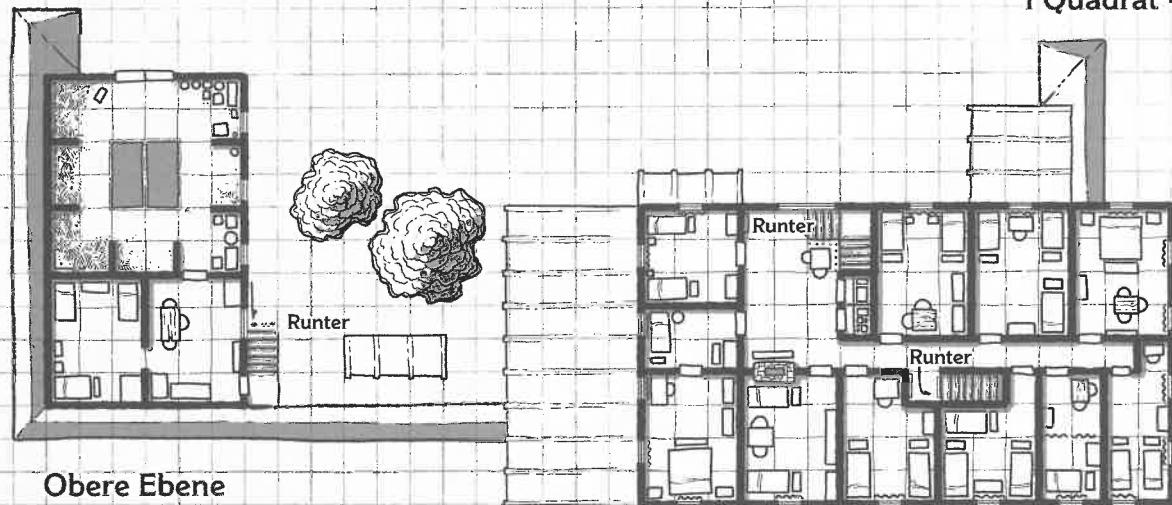


BAUERNHOF

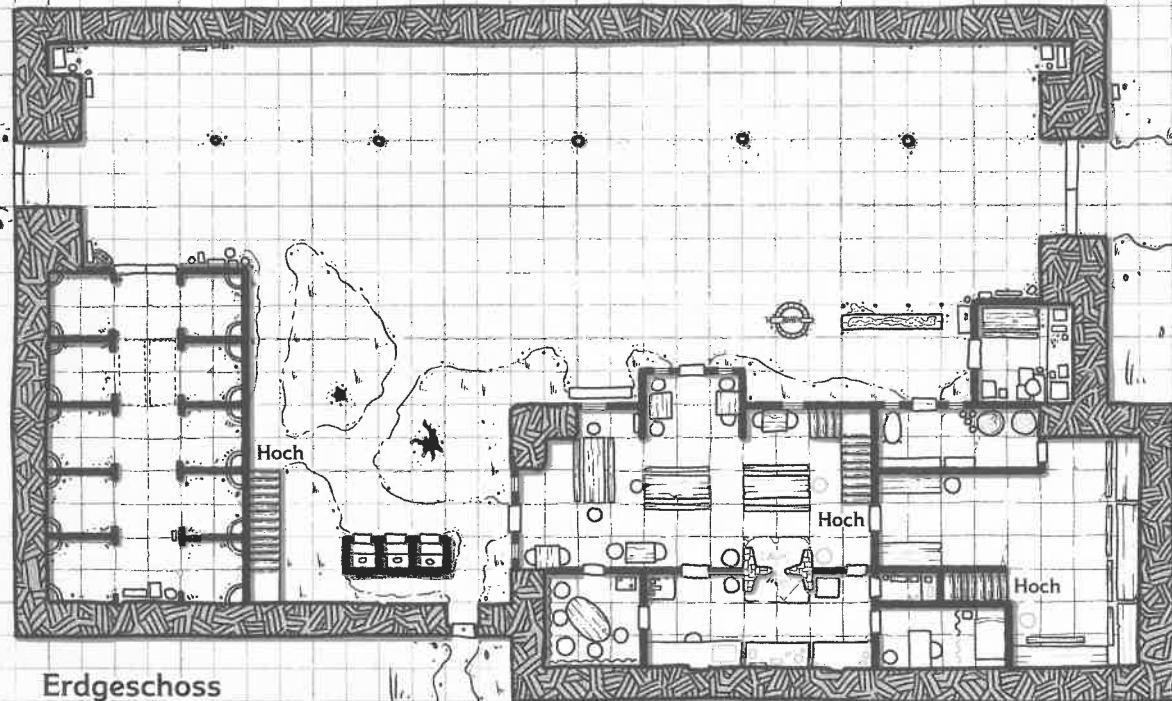


N
1

1 Quadrat = 1,5 Meter



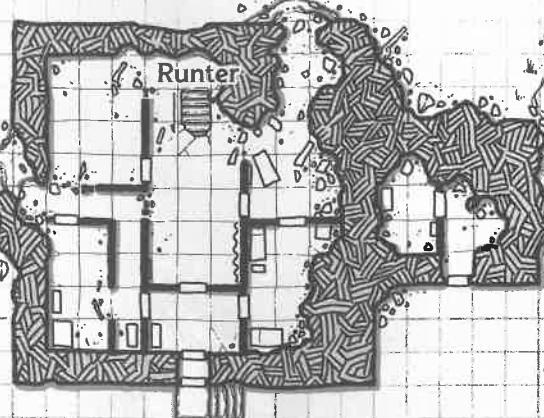
Obere Ebene



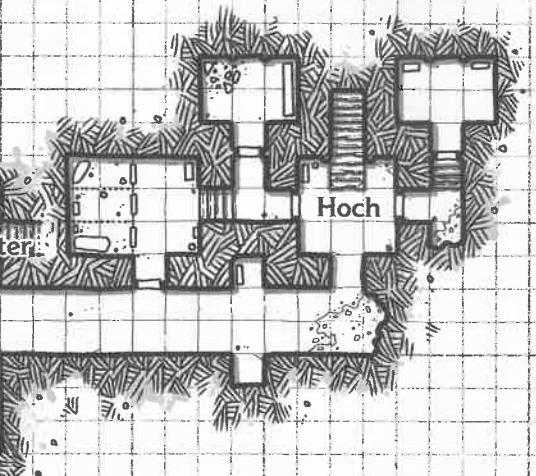
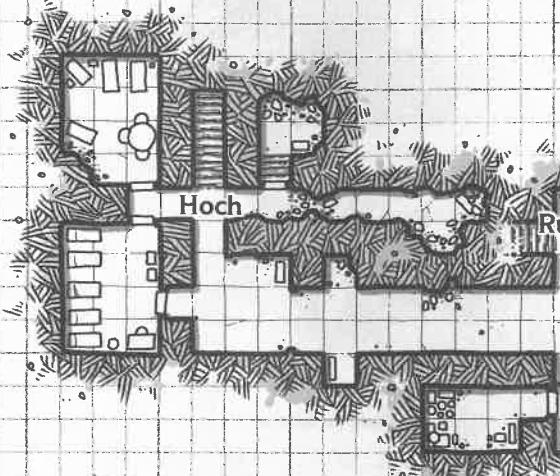
Erdgeschoss

GASTHAUS AN DER STRASSE.

Bodenniveau

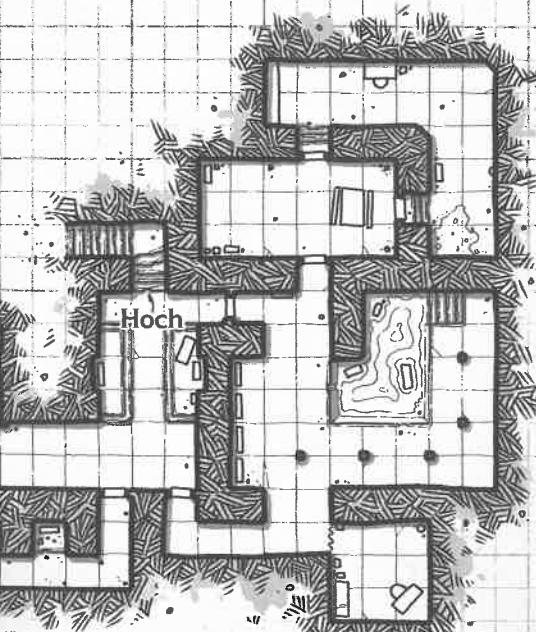
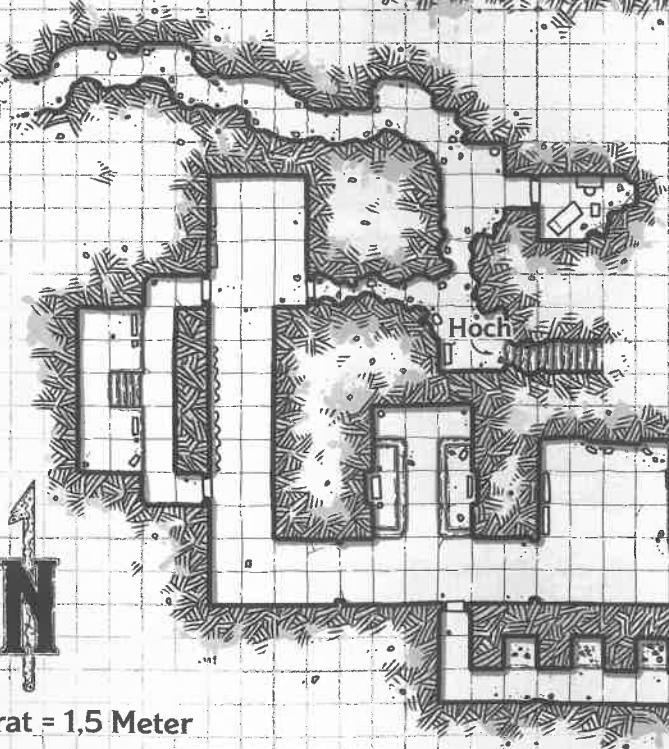


Ebene 1



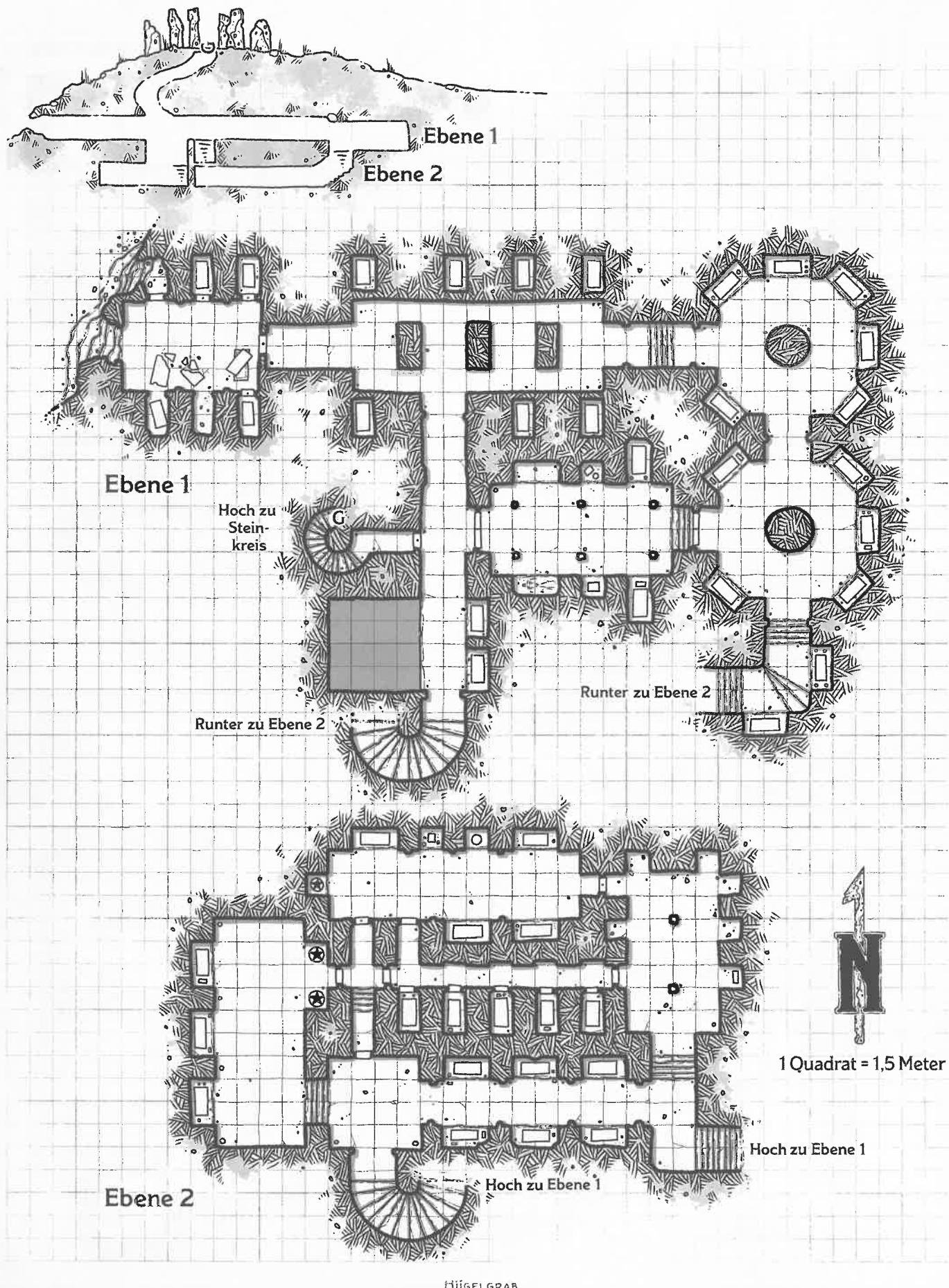
Geheim-ausgang

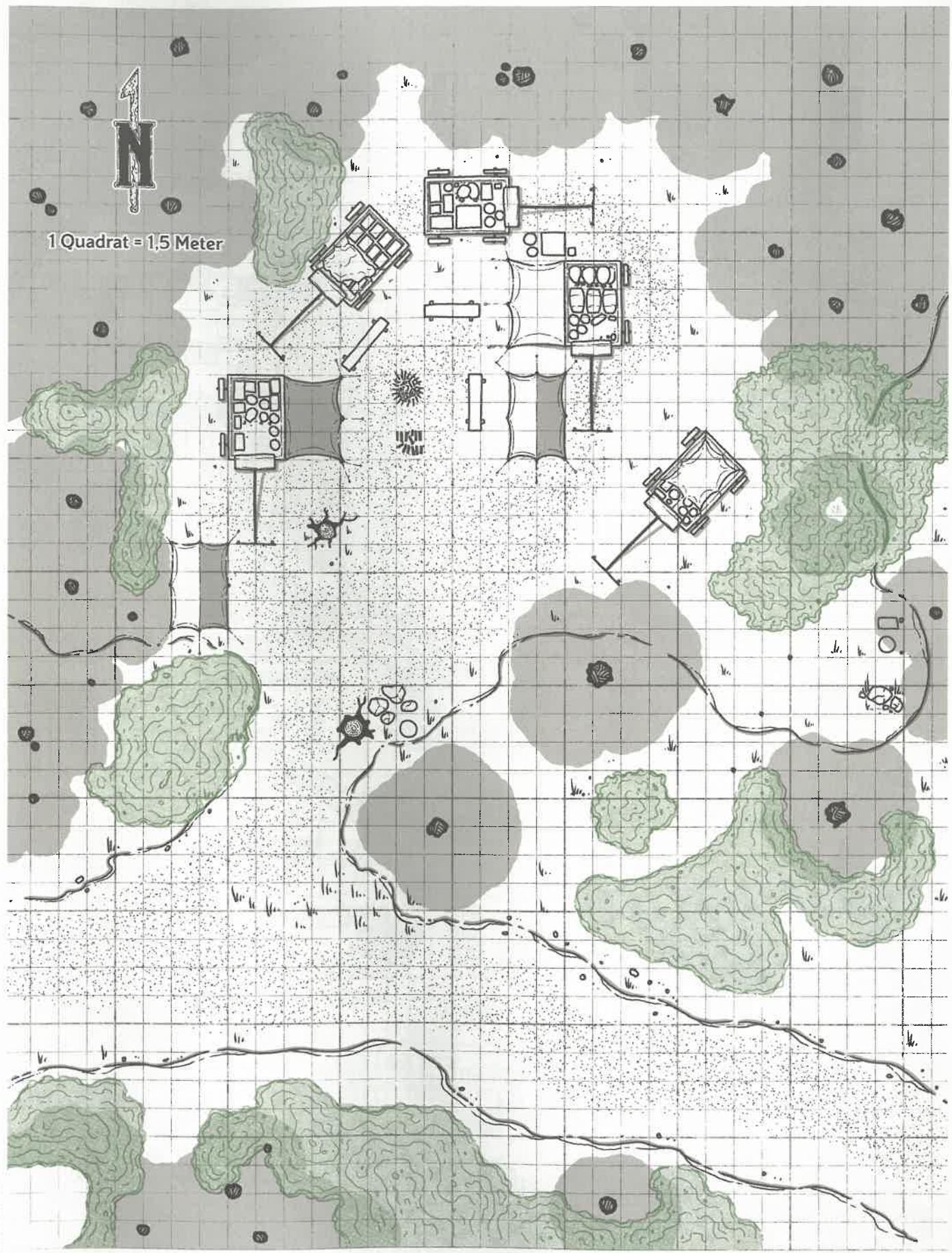
Ebene 2

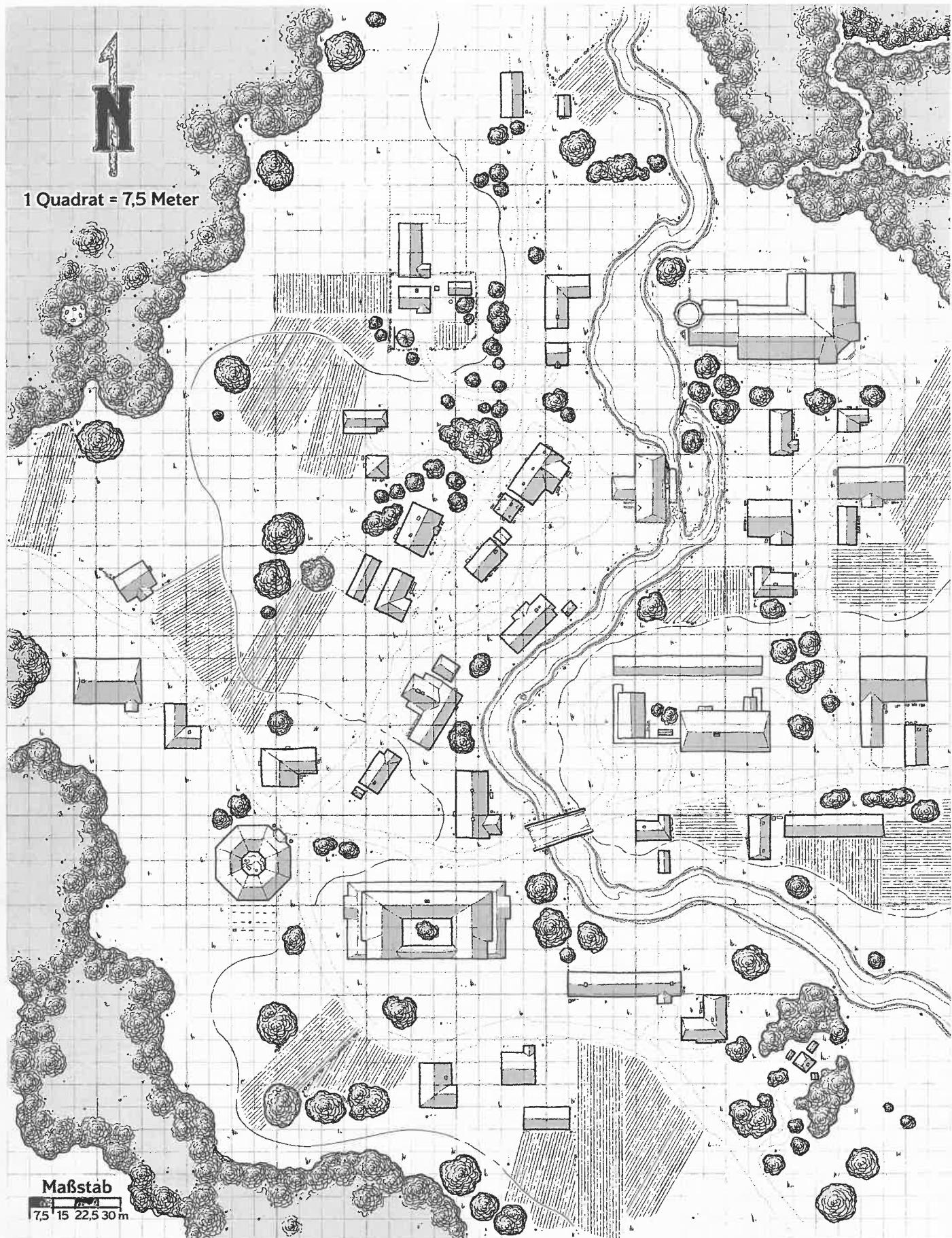


1 Quadrat = 1,5 Meter

GEWÖLBEVERSTECK.

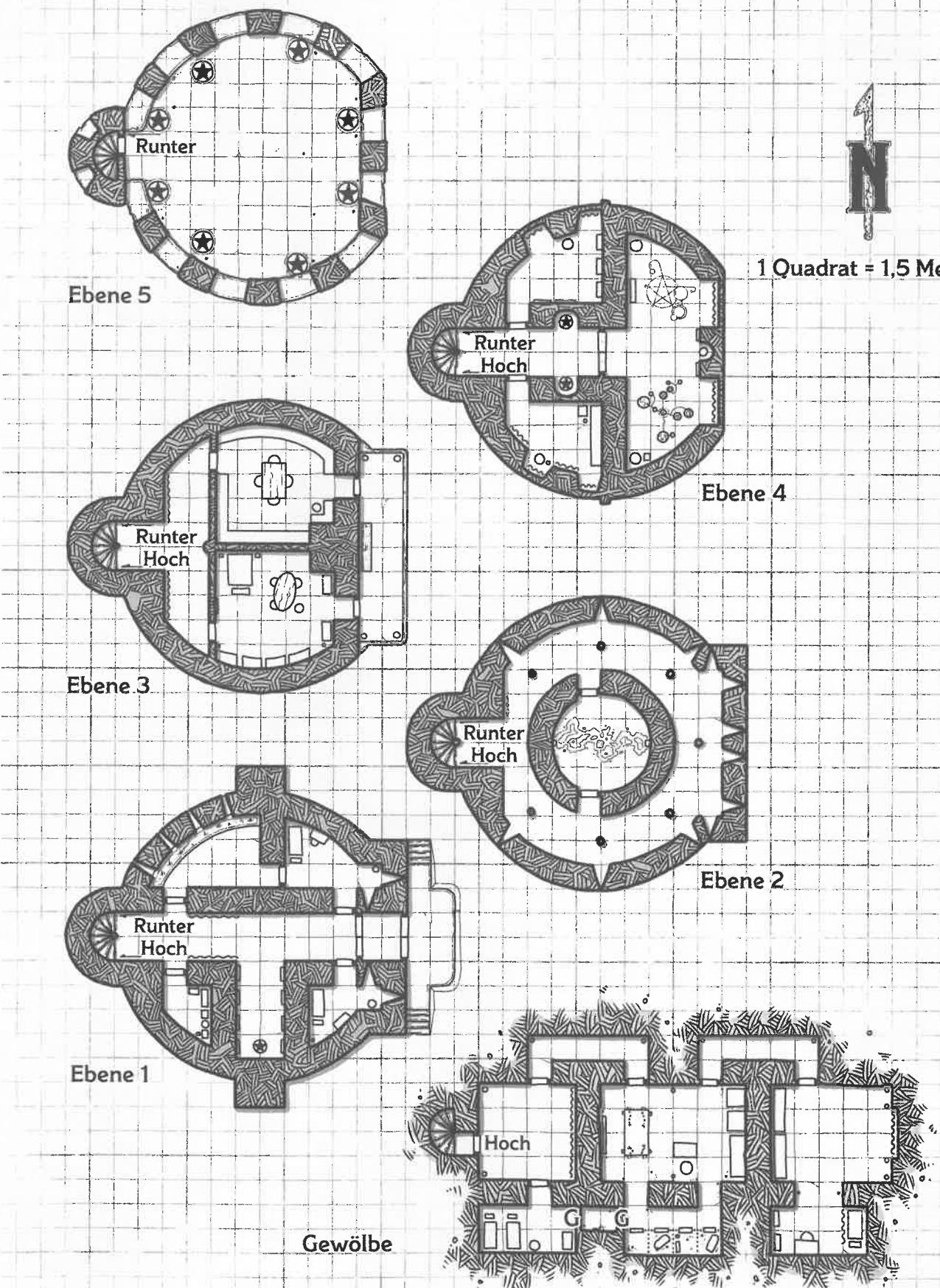




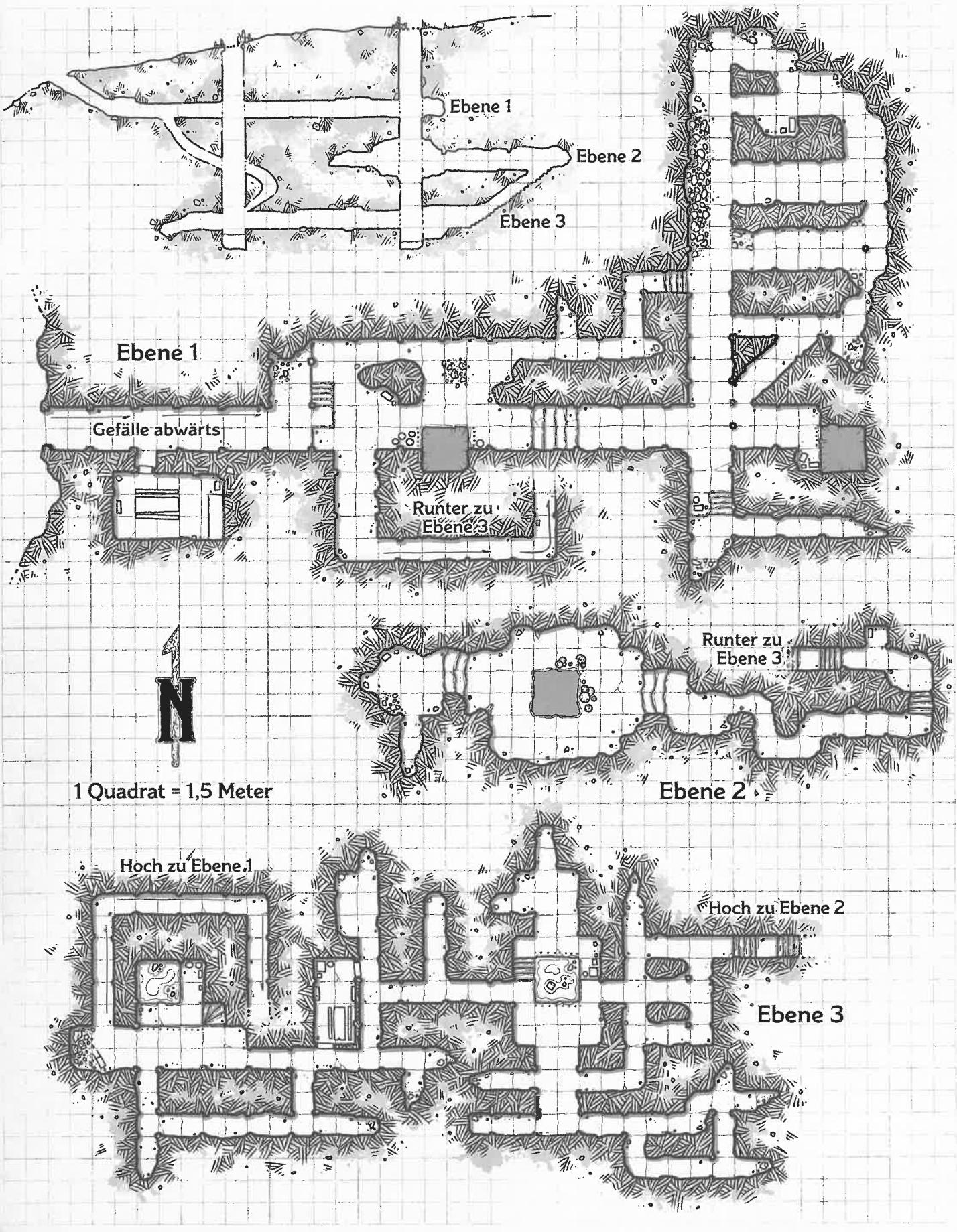


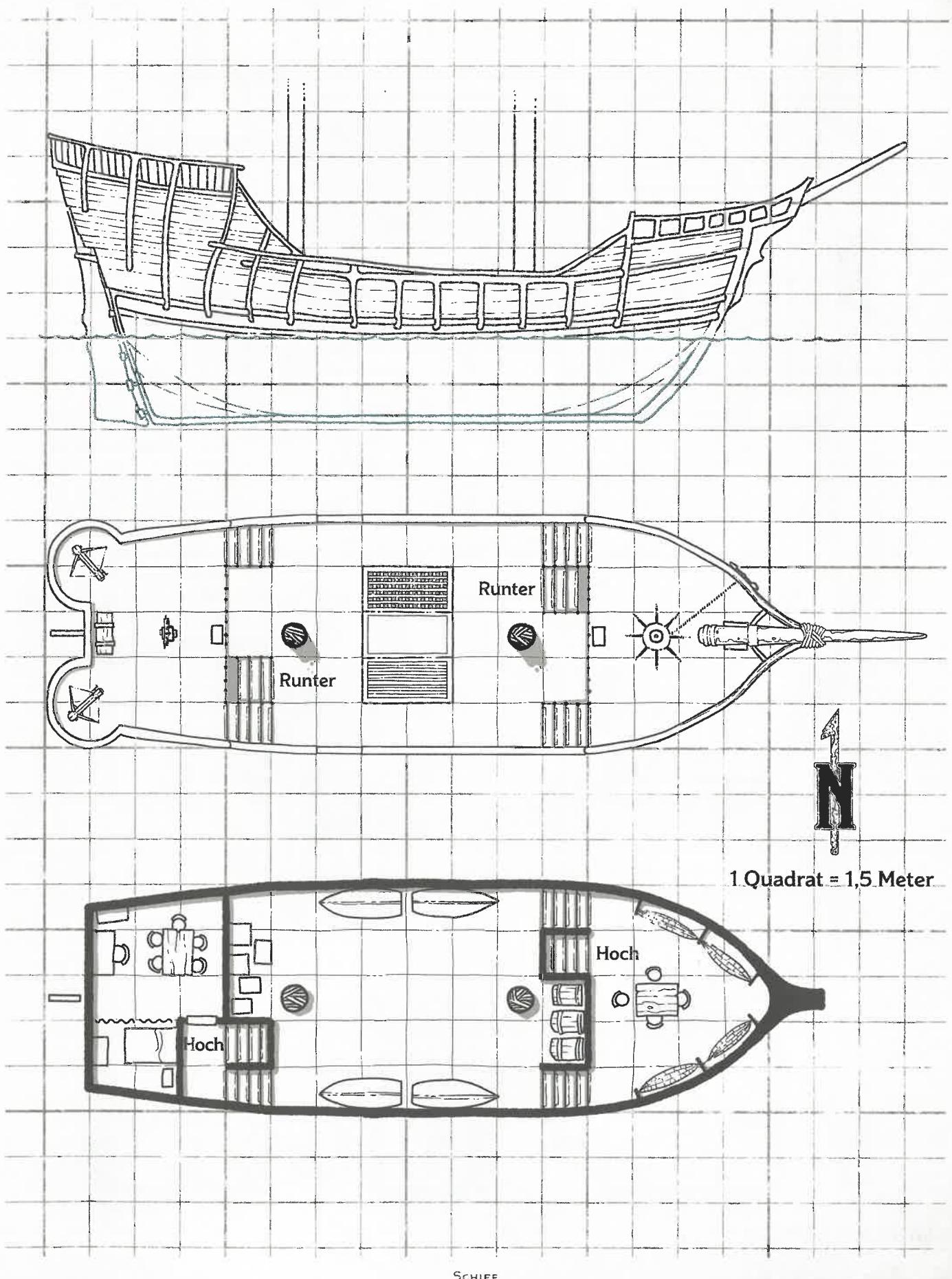
KREUZWEILER.

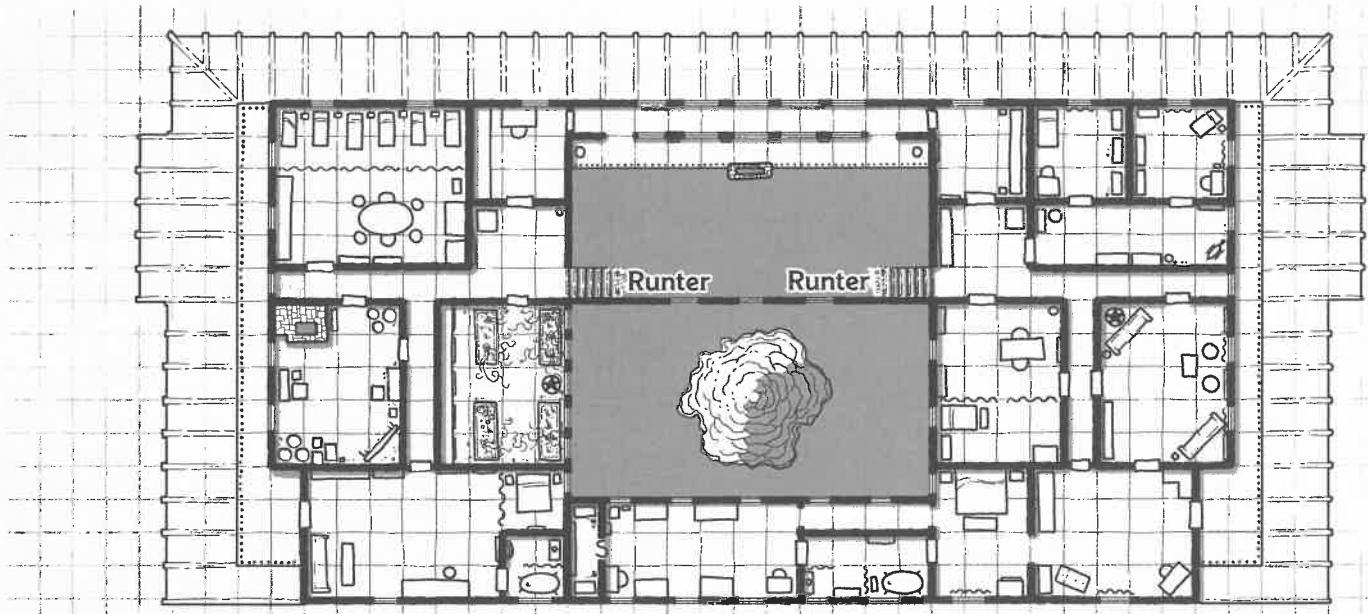
DIGITAL LOGOS



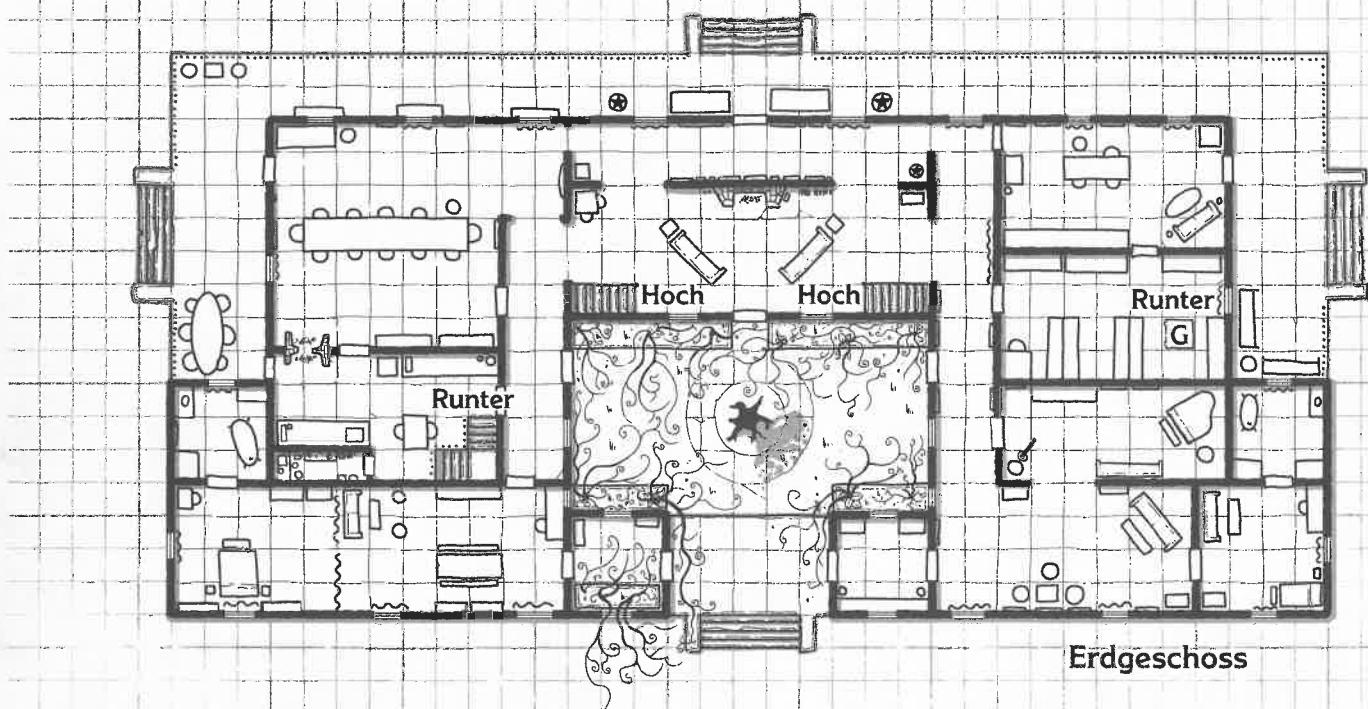
N
↑



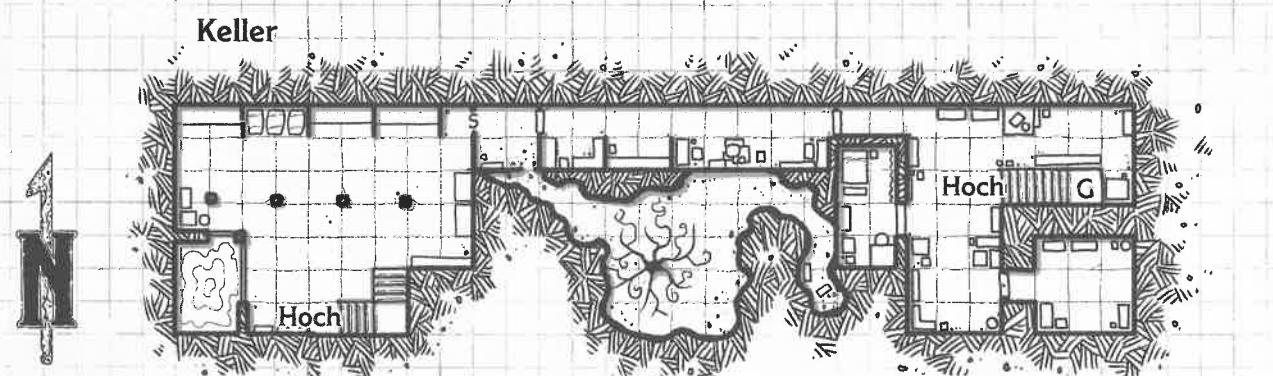




Obere Ebene

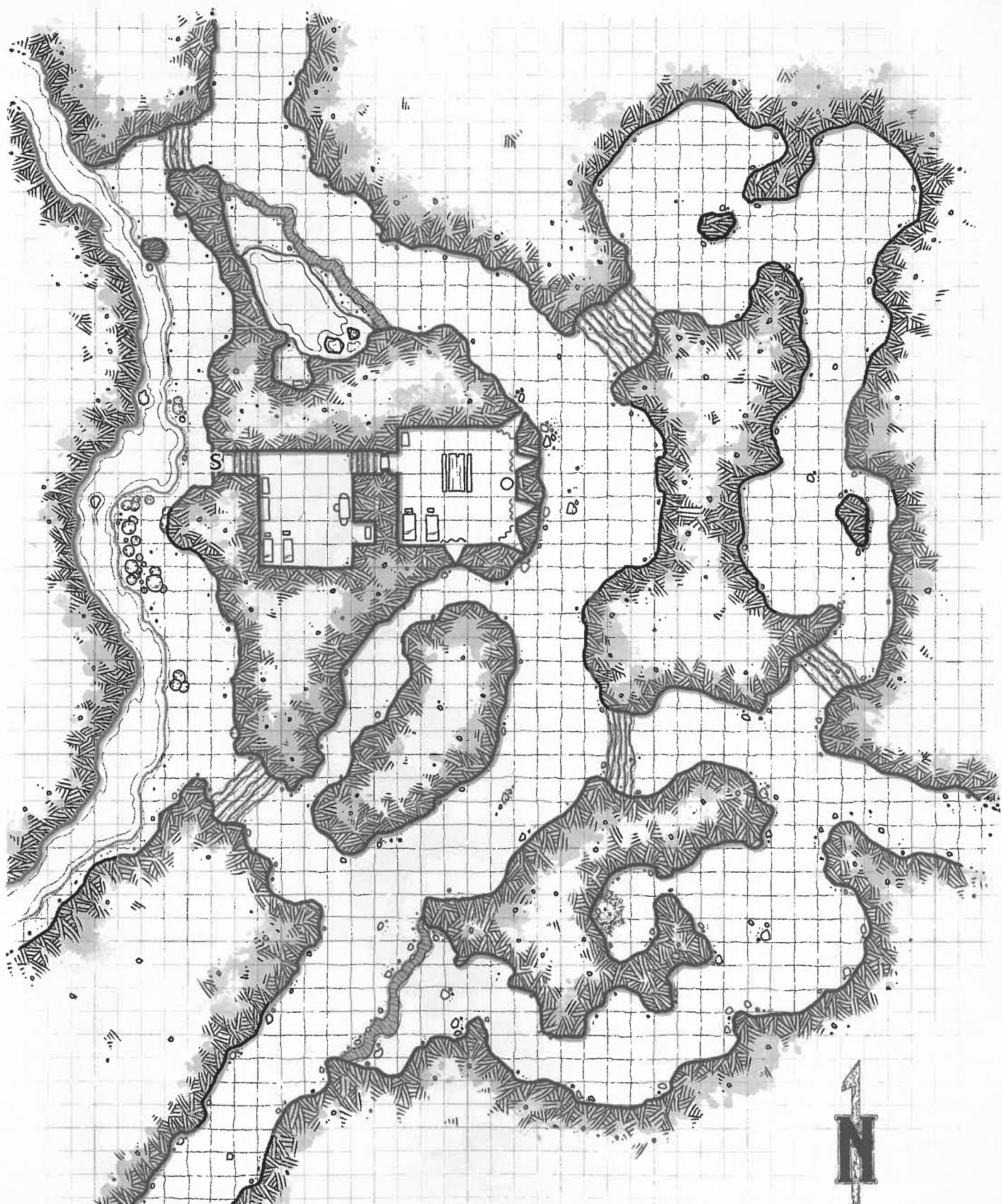


Erdgeschoss



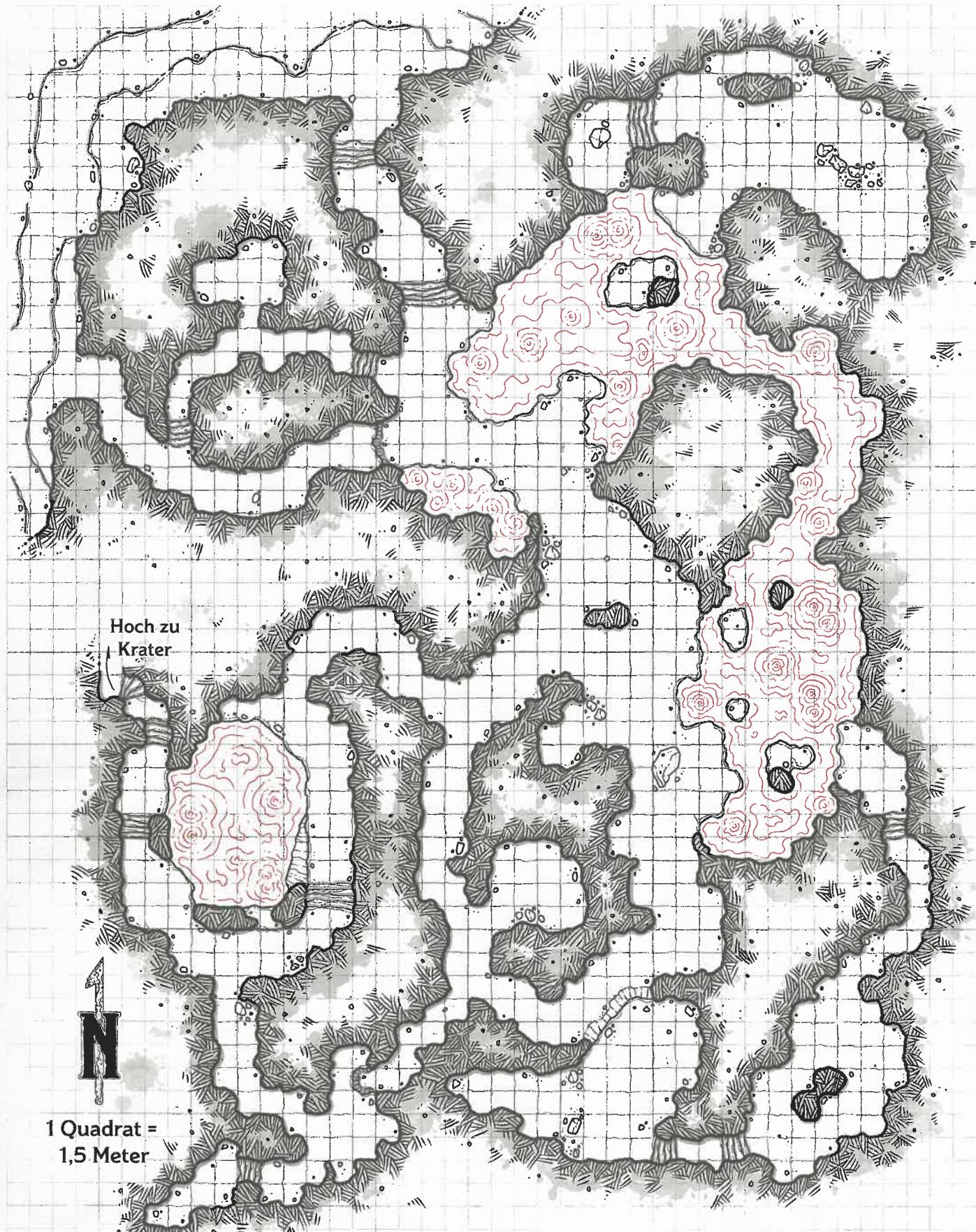
1 Quadrat = 1,5 Meter

SPUKHAUS.

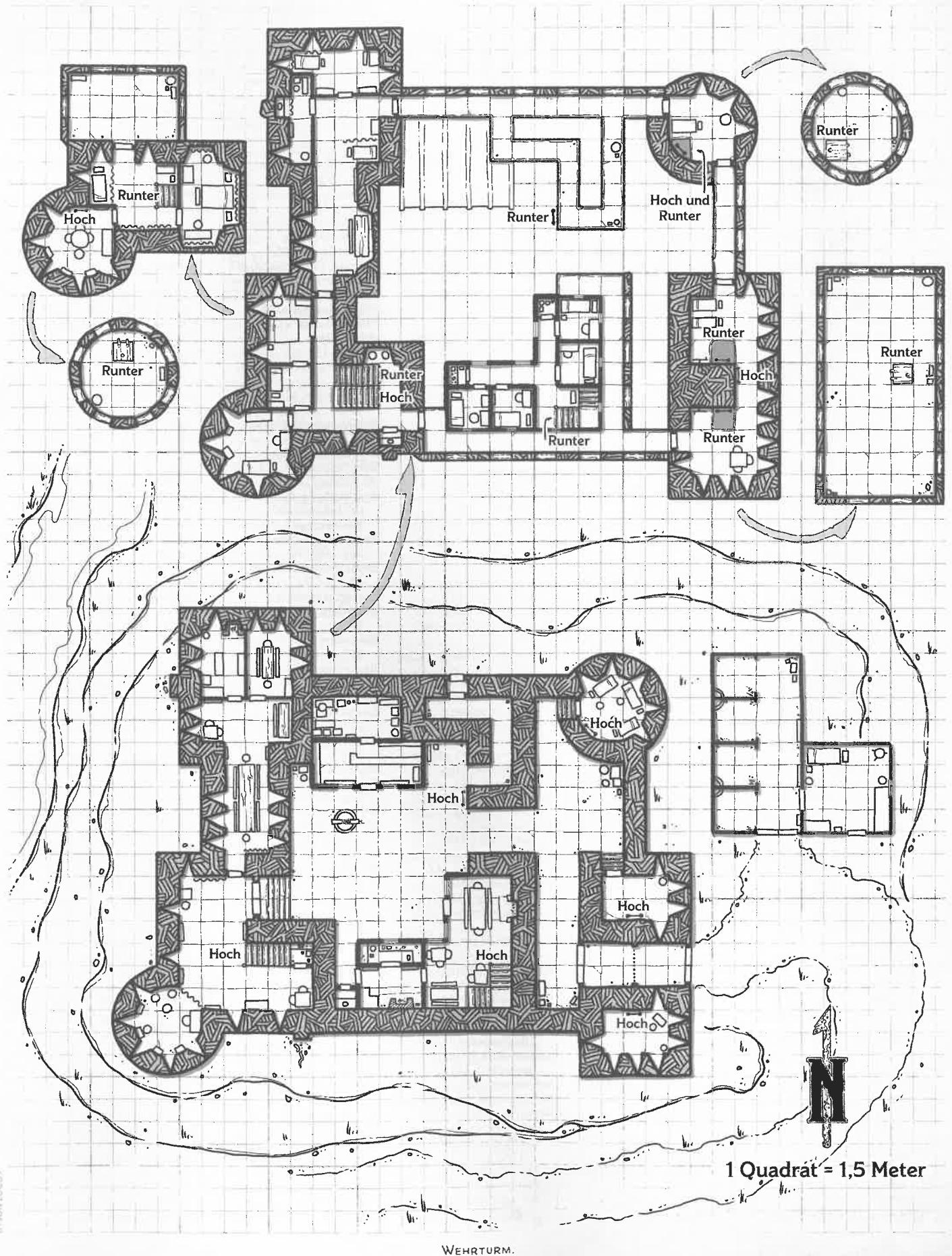


1 Quadrat = 1,5 Meter

UNTERREICH-LABYRINTH.



VULKANHÖHLEN



INDEX

- Aaq, 193
 Aaskriecherschleim, Gift, 77
 Abbildung „Häufige KartenSymbole“, 109
 Abellio, 183
 Abenteuer, 7
 Ausklang, 120
 Beenden, 120
 Beispiele, 122
 Belohnungen, 120
 Bewohner, 109
 Einstiege, 110
 erstellen, 104, 105
 Erstes, 139
 Fortschritt, 113
 -fundus, 129
 in Bewegung halten, 112
 Kampagnenwelt, 109
 Karten, 109
 Konflikt, 106
 Kulisse, 105
 planen, 139
 Schritt für Schritt, 105
 Schutzherrnen, 110
 Situationen nach Stufen, 106
 Situationsstabellen, 107
 Sozialvertrag, 18
 verknüpfen, 139
 Veröffentlicht, 105
 Abenteuer „Schrecken in der Mine“, 123
 Abenteuergruppenanführer, 23
 Abwesende Spieler, 24
 Abyss, 174, 180
 Acerak, 354
 Acheron, 174, 182
 Adamant, 354
 Adamantrüstung, 227
 Adamantwaffe, 227
 Agathion, 207
 Agathys, 191
 Alchemiekrug, 227
 Alt-Keoland, 162
 Alustriel Silberhand, 354
 Amoria, 195
 Amulett der Ebenen, 228
 Amulett der Gesundheit, 228
 Amulett des Schutzes gegen Ortung und Ausspähnung, 228
 Anachronistisches Denken.
 Siehe Charakterwissen, 18
 Andeutung, 127
 Anfangsort, 138, 149
 Anfangsstufe, 137, 220
 Angriffswürfe, 29
 Anhänger der Gesundheit, 228
 Anhänger des Giftschutzes, 229
 Anhänger der Wundheilung, 229
 Ansehen, 51
 Antimaterie-Gewehr, 64
 Antisoziales Verhalten, 19
 Antworten improvisieren, 31
 Apparat von Kwalish, 229
 Aquallor, 183
 Arbeitsbereiche, 76
 Arborea, 174, 183
 Arcadia, 97, 174, 183
 Arcana aus der Erde, 153
 Arkana (Schätze), 213, 326
- Arkaner Turm, 198
 Armschienen des Bogenschützen, 230
 Armschienen der Verteidigung, 230
 Artefakte, 224
 zerstören, 220
 Arvandor, 183
 Asche, Ebene der, 207
 Ashardalon, 354
 Asmodeus, 205
 Assassinienblut, Gift, 77
 Astralebene, 184
 Ätherebene, 186
 Ätheressenz, Gift, 78
 Äthergrenze, 186
 Atmosphäre, 13, 26, 119
 Attributswürfe, 27
 bei Erkundungen, 34
 bei sozialen Interaktionen, 33
 Gruppenwürfe, 28
 Passive Attributwürfe, 28
 Übung, 27
 Aufstieg je nach Geschichte, 49
 Aufstieg je nach Sitzungen, 49
 Aufzeichnen,
 Regelauslegungen, 13
 Augen der Bezauberung, 232
 Augen des Adlers, 232
 Augen des Präzisen Sehens, 232
 Augenfäule, magische Krankheit, 66
 Auge und Hand von Vecna, 230
 Ausbildung, 102
 Ausklang, 120
 Außenlande, 174, 188
 Äußere Ebenen, 174
 Gesinnung, 73, 174, 176
 Reisen, 177
 Schichten, 176
 Automata, 188
 Automatikgewehr, 64
 Avalas, 182
 Avernum, 202
 Axt der Zwergenfürsten, 232
 Axt des Henkers, 232
 Azzagrat, 180
 Baalzebul, 204
 Baba Yaga, 354
 Baba Yagas Tanzender Besen, 233
 Bahamut, 354
 Baldurs Tor, 355
 Balliste, Belagerungsausrüstung, 52
 Bandagen der Waffenlosen Kraft, 234
 Baphomet, 182
 Bardeninstrument, 234
 Barovia, 209, 355
 Basiseinrichtungen, 335
 erweitern, 335
 hinzufügen, 335
 Bastion, 333
 Basiseinrichtungen, 335
 Befehle, 336
 besondere Einrichtungen, 335
 Ereignisse, 350
 Erlangen, 333
- Fall einer, 352
 Karte, 334
 Kombinieren, 334
 Mietlinge, 336
 Züge, 333
 Bastionseinrichtung
 „Archiv“, 336
 Bastionseinrichtung
 „Arkane Studierstube“, 338
 Bastionseinrichtung
 „Bibliothek“, 339
 Bastionseinrichtung
 „Einsatzzentrale“, 339
 Bastionseinrichtung
 „Garten“, 340
 Bastionseinrichtung
 „Gewächshaus“, 340
 Bastionseinrichtung
 „Gildenhalle“, 341
 Bastionseinrichtung
 „Halbebene“, 341
 Bastionseinrichtung
 „Heiligtum“, 342
 Bastionseinrichtung
 „Kaserne“, 342
 Bastionseinrichtung „Kreis der Teleportation“, 342
 Bastionseinrichtung
 „Labor“, 342
 Bastionseinrichtung
 „Lagerhaus“, 343
 Bastionseinrichtung
 „Meditationskammer“, 343
 Bastionseinrichtung „Menagerie“, 343
 Bastionseinrichtung
 „Observatorium“, 344
 Bastionseinrichtung
 „Reliquienschrein“, 344
 Bastionseinrichtung
 „Rüstkammer“, 345
 Bastionseinrichtung
 „Sakristei“, 345
 Bastionseinrichtung
 „Sanktum“, 346
 Bastionseinrichtung
 „Schmiede“, 346
 Bastionseinrichtung
 „Schreibstube“, 347
 Bastionseinrichtung
 „Spielsalon“, 347
 Bastionseinrichtung „Stall“, 347
 Bastionseinrichtung
 „Taverne“, 347
 Bastionseinrichtung
 „Theater“, 348
 Bastionseinrichtung
 „Trophäenraum“, 348
 Bastionseinrichtung
 „Übungsbereich“, 349
 Bastionseinrichtung
 „Werkstatt“, 349
 Befehlswort, 220
 Befestigungen, 102
 Begegnung, 9
 beim Reisen, 40
 Die Spieler ansprechen, 113
 Erkundung, 114
 Kampf, 114
 mit anderen Kreaturen, 40
- planen, 112
 Soziale Interaktion, 114
 Spannung, 118
 Tempo, 118
 Ziele, 112
 Zufall, 119
 Bei Misserfolgen
 wiederholen, 28
 Beispiele für Furcht-SG, 67
 Beispiel eines Spiels, 10
 Belagerungsausrüstung, 52
 Belagerungsturm, 52
 Belebter Schild, 235
 Belial, 203
 Belierin, 195
 Belohnungen, Abenteuer, 120
 Belohnungen, Meilenstein-, 49
 Belohnungen, Missions-, 121
 Berechnete SG, 29
 Berg Celestia, 97, 174, 188
 Berserkeraxt, 235
 Beschreibungen
 der besonderen Einrichtungen, 336
 Beschworene Verwüstung, 147, 160, 170
 Besessenheit, dämonische, 65
 Besiegt statt tot, 93
 Besondere Bewegungsarten, 38
 Besondere Einrichtungen, 335
 Besondere Gefälligkeiten, 103
 Bestienlande, 174, 190
 Bewaffnung (Schätze), 213, 328
 Beziehungen, Monster-, 117
 Bigby, 146, 355
 Bindung (NSC). Siehe Persönlichkeit, 85
 Blasse Tinktur, Gift, 78
 Blitzkanone, Belagerungsausrüstung, 52
 Blutkrieg, 178
 Bogen „Bastions-Tracker“, 353
 Bogen „Charakter-Tracker“ für SL, 130
 Bogen „Erwartungen ans Spiel“, 14
 Bogen „Kampagnenkonflikte“, 132
 Bogen „Kampagnentagebuch“, 128
 Bogen „Magische Gegenstände-Tracker“, 219
 Bogen „NSC-Tracker“, 86
 Bogen „Reiseplaner“, 37
 Bogen „Siedlungs-Tracker“, 91
 Bohnenbeutel, 235
 Bombe, 63
 Boo, 355
 Borca, 209
 Borealer Ball, Abenteuer, 125
 Bösartige Waffe, 236
 Böse Charaktere, 19, 73
 Bösewicht, 87, 106, 140
- Bosheit, Gift, 78
 Brauner Schimmel, Gefahr, 69
 Brennöfen, 191
 Brosche des Abschirmens, 236
 Brunnen der Vielen Welten, 236
 Brutstein, 200
 Brux, 190
 Buch der Bösen Dunkelheit, 237
 Buch der Überschwänglichen Taten, 238
 Burg Maure, 165
 Burg Ravenloft, 355
 Buxenus, 183
 Bytopia, 174, 190
 Cania, 204
 Carceri, 174, 190
 Cathrys, 190
 Chamada, 198
 Chaos, 188
 Charakterbögen, 6
 Charakterentwicklung, 48, 129
 Charaktererstellung, 137
 Charaktergesinnung, 73
 Charakterwissen, 18
 Charakterziele, 112
 Chronias, 189
 Cocytus, 207
 Colothys, 190
 Corellon, 355
 Crossover-Kampagnen, 135
 Curst, 188
 Daerns Flotte Festung, 238
 Dämmerungshof, 195
 Dämonennetz, 180
 Dämonenrüstung, 239
 dämonische Besessenheit, 65
 Dämonomikon von Iggwilv, 239
 Dark Sun, 136
 Das Abenteuer in Bewegung halten, 112
 Das Elementare Böse, 144, 191, 193, 194
 Das Klaffende Portal, 359
 Das Spiel leiten, 21
 Das Unglaubliche würdigen, 141
 Deckung, 45
 Deine eigene Kampagnenwelt erstellen, 136
 Delegieren, 13
 Delina, 355
 Demogorgon, 180
 Den Kampf in Bewegung halten, 47
 Den Toten zurückholen, 93
 Diadem des Versengens, 240
 Diagonale Bewegung, 45
 Dianastra, 355
 Die Abenteurergruppe zusammenbringen, 137
 Dieb der Neun Leben, 240
 Die Spieler „abholen“ (mit sozialen Interaktionen), 32
 Die Spieler hineinziehen, 110
 Dimensionsfesseln, 240

- Dis, 202
 Dispater, 203
Dolch des Gifft, 241
 Domänen der Freude, 195
 Domänen des Schreckens, 209
Donnernder Zweihandknüppel, 241
 Dorf, 89
 Dothion, 190
 Drachen, chromatische, 143
Drachenschuppenpanzer, 241
 Drachentöter, 242
 Dragonlance, 136
 Drei Trübsale. Siehe Hades, 198
Dreizack der Fischherrschaft, 242
 Dringlichkeit und Rasten, 118
 Drizzt Do'Urden, 355
 Drow-Gift. Siehe Lolths Stachel, Gift, 78
Dunkelscherbenamulett, 242
 Dunkle Tiefen, 194
 Dünnes Eis, 97
 Durch Beobachtung lernen, 13
 Dynamitstange, 64
 Ebene der Asche, 207
 Ebene des Eises, 207
 Ebene des Magmas, 207
 Ebene der Schatten. Siehe Schattensaum, 208
 Ebene der Schlicke, 207
 Ebene der Zahllosen Portale, 180
 Ebeneneffekt Acheronischer Blutdurst, 97
 Ebeneneffekt Arcadische Lebenskraft, 97
 Ebeneneffekte, 97
 Ebeneneffekt Gehennische Grausamkeit, 97
 Ebeneneffekt Gesegnete Güte, 97
 Ebeneneffekt Winde des Pandämoniums, 98
 Ebenenportale, 176
 Ebenerreisen, 176
 Ebenen und Gesinnung, 73, 174, 176
 Eberron, 136
Edelstein der Helligkeit, 242
Edelstein des Sehens, 242
 Eigenschaften, Feuerwaffen, 63
 Eigenschaft Feuerstäbe, 63
 Eigenschaft Nachladen, 63
 Ein Abenteuer beenden, 120
 Eine Bastion erlangen, 333
 Eine Kampagne beenden, 142
 Eine Kreatur erschaffen, 54
 Einem Spieler Informationen geben, 26
 Einen Hintergrund erschaffen, 56
 Einen Kampf beenden, 48
 Einen Kampf vermeiden, 48
 Einen magischen Gegenstand aktivieren, 218
 Einen magischen Gegenstand erschaffen, 57
 Einen Ort lebendig werden lassen, 109
 Einen Zauber erschaffen, 58
 Eine Sitzung beenden, 10
 Eine Sitzung vorbereiten, 8
 Eine-Stunde-Richtlinie, 8
 Einnahmeginft, 77
 Einstiege, Abenteuer, 111
 Einstimmung, 217
- Einstürzende Decke, Falle, 59
 Einzelne Schätze, 120
 Eis, 98
Eisenbänder von Bilarro, 243
Eiserne Flasche, 243
 Eises, Ebene des, 207
 Eismeer, 194
 Eiswasser, 98
 Eiwindtal, 355
 Ekstase, 188
 Elementarebene der Erde, 191
 Elementarebene der Luft, 193
 Elementarebene des Feuers, 192
 Elementarebene des Wassers, 194
 Elementarebenen, 174
 Elementares Chaos, 174
Elementarer Edelstein, 244
 Elfenrüstung, 244
Elixier der Gesundheit, 244
 Elminster, 355
 Elysium, 174, 194
 Empfehlungsschreiben, 103
 Empyrea, 189
Energiebogen, 244
 Episoden, 139
 EP verleihen, 48
 Erde, Elementarebene der, 191
 Ereignisse, zeitliche, 142
 Erfahrungspunkte (EP), 48
 Erfolgsstufen, 30
 Erfolg zu einem Preis, 30
 Ergebnisse ermitteln, 27
 Erkundung, 21, 33
 Aktionen bei, 34
 Attributwürfe bei, 34
 Erkundungen leiten, 33
 Ermitteln, Ergebnisse, 27
 Eronia, 195
Ersatzauge, 245
 Erschaffen, Religionen, 80
 Erstarrungsgift, 78
 Erstes Abenteuer, 139
 Erste Welt, 200, 356
 Erwartungen, 15
 Erzählung, 26
 beim Reisen, 39
 im Kampf, 46
 Erzteufel, 205
 Ethos von Organisationen, 73
 Euryale, 356
Ewiger Leim, 245
 Alexandria, 136
 Excelsior, 188
 Existenzebenen, 173
 Extreme Hitze, 98
 Extreme Kälte, 98
 Fabelin, 195
 Fackel, 188
 Fahrzeuge, 39
 Falkownia, 209
 Fall einer Bastion, 352
 Fallen, 59
 eigene Fallen konstruieren, 62
 Fallendes Netz, Falle, 59
Faltboot, 245
 Farbbeiche, Astral, 184
 Fasswerfer, Belagerungs-ausrüstung, 52
 Faunel, 188
 Feen des Sommerhofs.
 Siehe Sommerhof, 195
 Feen des Winterhofs. Siehe Dämmerungshof, 195
 Feenkreuzungen, 196
 Feenwildnis, 196
 Felsen von Bral, 356
 Felsrutsch, Gefahr, 69
- Fernes Reich, 197
 Fertigkeiten. Siehe Übung, 27
Fesselseil, 245
 Feste (Greyhawk), 146
 Feuers, Elementarebene des, 192
 Feuerball-Fungus, Gefahr, 69
 Feuermeer, 192
Feuerschale der Feuerelementar-Herrschaft, 246
 Feuerwaffen, 63
 Feuerwirkende Statue, Falle, 60
 Fierna, 203
Figur der wundersamen Kraft, 246
 Fiban, 356
 Flammenwerferwagen, Belagerungsausrüstung, 52
Flammenzunge, 248
 Flanaess, 143
 Mittlere, 163
 Nördlich, 166
 Östliche, 168
 Westliche, 170
 Fliegen. Siehe Reisegeschwindigkeit, 38
Fliegender Teppich, 248
Flöte des Rattenfängers, 248
Flöte des Unheimlichen, 249
 Flüche, 65
Flugbesen, 249
 Fluss der Verderbnis, Abenteuer, 122
 Fluss Oceanus, 177
 Fluss Styx, 177
 Fluss Styx, Gefahr, 69
 Fontänen der Schöpfung (Ebene des Magmas), 207
 Formen der Fantasy, 131
 Fraktionen, 110, 146
Fraßbeutel, 249
 Freie Stadt Greyhawk, 149
 Karte, 153
 Mauern, 151
 Orte, 153
 Regierung, 151
 Religion, 151
 So verwendest du, 150
 Stadtwache, 151
 Tore, 151
 und Umgebung, 158
 Verbrechen, 151
 Viertel, 153
 Fremdweltliche Technik, 64
Frostbrand, 250
Frostprinz, 356
 Frostsaum (Ebene des Eises), 207
 Funkeneinode, 192
 Furcht, 67
 Fürst der Schmerzen, 210
 Fürst Soth, 356
 Gackerfieber, magische Krankheit, 66
 Gasthaus zum Hohen Turm, 154
 Gasthaus zum Schwarzen Drachen, 154
 Gasthaus zum Silberdrachen, 155
 Gedächtnisverlust (Feenwildnis), 196
 Gefahren, 69
 Gefährten der Halle, 356
 Gefälligkeiten, 103
 Geflügelter Gott, Abenteuer, 123
Geflügelte Stiefel, 250
 Gegenseitiger Respekt, 15
- Geheimnisse und Entdeckungen, 26
 Gehenna, 97, 174, 198
Gehstock des Veteranen, 250
 Geisterturm von Inverness, 165
 Gelber Schimmel, Gefahr, 70
 Gemeinschaft der Sieben, 357
 Geripp, 188
 Geryon, 203
 Geschenke, übernatürliche, 95
 Geschichtenerzählen, 21
Geschoss +1, +2 oder +3, 250
 Geschoss, Feuerwaffe, 63
 Geschoss, magisches, 217
Geschoss des Tötens, 250
 Gesellschaft, 21
 Gesinnung, 73
 Äußere Ebenen, 174, 176
 Charakter, 73
 Gottheiten, 79
 NSC, 83
 Gestalten, Gewölberäume, 75
 Gewaltmarsch. Siehe Längeres Reisen, 38
 Gewölbe, 74
 Kartieren, 75
 Ökologie, 109
 Räume gestalten, 75
 Verfall, 76
 Gewölberäume gestalten, 75
 Gifte, 77
 Giftiges Gas, Gefahr, 70
 Glasya, 204
Glocke des Öffnens, 251
 Glorium, 188
 Glücksbürger, 95
 Glücksbürger der Dunkelsicht, 95
 Glücksbürger des Federfalls, 95
 Glücksbürger der Genesung, 96
 Glücksbürger des Heldenmuts, 96
 Glücksbürger der Tierbeschwörung, 96
 Glücksbürger des Töters, 96
 Glücksbürger der Vitalität, 96
Glücksklinge, 251
 Götter, tote, 184
 Götter und andere Mächte, 79
 Gottheit. Siehe Götter und andere Mächte, 79
 Göttliche Intervention, 80
 Göttliche Magie, 79
 Göttlicher Rang, 79
 Göttliches Wissen, 80
 Grabmal des Schreckens, 168
 Granaten, 64
 Granatwerfer, 64
 Graz't, 180
 Grenzen für Tragik, 17
 Grenzen, harte und weiche, 15
 Greyhawk, 136, 143
 Fraktionen und Organisationen, 146
 Freie Stadt, 149
 Götter, 148
 Kalender, 146
 Kampagnenwelt, 145
 Konflikte, 143
 Magie in, 147
 Monate und Feste, 146
 Mysterien von, 147
- Ortslexikon, 160
 Regionale Karte, 161
 Wochentage, 146
 Große Bibliothek, 156
 Großer Feuersturm (Ebene der Asche), 207
 Große Gruppen, 23
 Große Höhe, 98
 Großer Modronen-Marsch, 357
 Großes Rad, 173
 Größe und Bereich, Kreatur, 44
 Große Zitadelle, 156
 Grüfte, 76
 Grundbesitz, 103
 Grüner Schleim, Gefahr, 71
 Gruppengröße, 23
 Gruppenwürfe, 28
 Grumsh, 357
Gürtel der Riesenstärke, 251
 Hadar, 357
 Hades, 174, 198
 Halbautomatische Pistole, 64
 Halbepenen, 199
 Halbgötter, 79
Halskette der Anpassung, 252
Halskette der Feuerbälle, 252
Halskette der Gebetsperlen, 252
 Haltung, 32
 Anfänglich, 116
 und Gesinnung, 73
 Hammer des Blitzschlags, 252
Handbuch der Golems, 253
Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung, 254
Handbuch der Körperlichen Gesundheit, 254
Handbuch des Schnellen Handelns, 254
 Handelstor, 188
Handschuhe des Diebstahls, 254
Handschuhe des Geschossfangens, 254
Handschuhe des Schwimmens und Kletterns, 254
 Hängekessel, Belagerungs-ausrüstung, 53
 Harfner, 357
 Hausregeln, 13
Heiliger Rächer, 254
Heiltrank, 255
 Heimatbene und Gesinnung (Götter), 79
 Helden der Lanze, 357
 Helden des Reichs, 358
 Heldeninseln, 195
 Heldische Inspiration, 46
 Helfen-Aktion (bei sozialen Interaktionen), 33
Helm der Pracht, 255
Helm des Sprachen-verstehens, 256
Helm der Telepathie, 256
Helm der Teleportation, 256
 Henkersschwert, 256
 Hepmonaland, 147
 Herausforderungen ohne Kampf, EP für, 49
 Heroische Fantasie, 133
 Heulerfelsen, 207
Howards Handlicher Kräuterbeutel, 256
Howards Praktischer Rucksack, 256
 Hexenbrett, 257
Hexfeld-Crawling. Siehe Reisen ohne Ziel, 36

- High Fantasy, 133
 Hilfsmittel (Schätze), 213, 329
 Hindernisse (auf Reisen), 40
 Hintergrund, erschaffen, 56
 Hitze, extreme, 98
 Hoffnungslos, 188
 Höhe, große, 98
 Höhere Gottheiten, 79
Horn der Sprengung, 258
Horn des Stummen Alarms, 258
 Hörner der Bestie, Abenteuer, 124
Horn von Walhalla, 258
Hörrohr des Hörens, 259
 Horte, Schatz, 120
Hufeisen der Geschwindigkeit, 259
Hufeisen des Zephyrs, 259
Humpen der Nüchternheit, 259
Hut der Schädlinge, 259
Hut der Verkleidung, 259
Hut der Vielen Zauber, 260
Hut der Zauberei, 261
 Ideal (NSC). Siehe Persönlichkeit, NSC, 85
Ifrit-Flasche, 261
Ifrit-Rüstung, 261
 Iggywil, 358
 Improvisationshilfen, 31
 Improvisieren, Antworten, 31
 Infernalische Hierarchie, 205
 Inferno, Gefahr, 71
 Informationen nachverfolgen Initiative, 42
 Monster-Trefferpunkte, 42
 Positionen bei großer Distanz, 45
 Zeit, 34
 Zustände, 43
 Inhalationsgift, 77
 Initiative, 42
 Initiative auswürfeln, 42
 Innere Ebenen, 174
 Insel des Schreckens, 194
Instrument der Illusionen, 262
Instrument des Schreibens, 262
 Intelligente magische Gegenstände, 226
 Intrigen, 134
Ioun-Stein, 262
 Iuz, 145, 148, 358
 Jagdgewehr, 64
Jallarzi Sallavarian, 146, 358
 „Ja, und ...“, 31
 Jeder SL ist einzigartig, 13
 Jovar, 189
 Juiblex, 181
 Kalakeri, 209
 Kälte, extreme, 98
 Kampagne, 127
 beenden, 142
 Charaktere, 129
 erstellen, 127
 Kampagnenwelt, 136
 Konflikte, 131
 Kulisse, 129
 Parallel, 25
 Schritt für Schritt, 127
 Start, 137
 Tagebuch, 127
 Zeit in der, 142
 Kampagnen erstellen, 127
 Kampagnen Schritt für Schritt, 127
 Kampf, 21, 42
 Erzählung, 46
 in Bewegung halten, 47
 Kampfbegegnungen, 114
 Schwierigkeit anpassen, 48
 Kämpfe beschleunigen, 23
 Kämpfe leiten, 42
 Kampf oder Flucht, 48
 Kampfräster, 7, 44
Kampfstab des Akrobaten, 263
 Kanalpest, magische Krankheit, 66
 Kanone, Belagerungsausrüstung, 53
Karaffe des Endlosen Wassers, 264
 Karasuthra, 190
 Karten, 365
 Abenteuer, 109
 Gewölbe, 33, 75
 Grundlagen, 75
 Siedlung, 33, 89
 Symbole, 109
 Taktisch, 44
 Verfolgungsjagden, 100
 verwenden, 33
 Wildnis, 33
Karten der Illusionen, 264
Karten des Schicksals, 265
 Kartenzubehör, 7
 Kas der Verräter, 358
 Kategorie magischer Gegenstände: Ringe, 216
 Kategorie magischer Gegenstände: Rüstungen, 216
 Kategorie magischer Gegenstände: Schriftrollen, 216
 Kategorie magischer Gegenstände: Stäbe, 216
 Kategorie magischer Gegenstände: Tränke, 216
 Kategorie magischer Gegenstände: Waffen, 217
 Kategorie magischer Gegenstände: Wundersame, 217
 Kategorie magischer Gegenstände: Zauberstäbe, 217
 Kategorie magischer Gegenstände: Zepter, 217
 Kenne deine Spieler, 21
Keoghtoms Salbe, 267
 Keoland, Alt-, 162
 Keraptis, 359
Kerze der Anrufung, 267
Kerze der Tiefe, 268
Kessel der Wiedergeburt, 268
 Khalas, 198
 Klaffender Schlund, 180
Kleidung des Flickens, 268
 Kleine Gruppen, 23
 Klingenranke, Gefahr, 71
 Klischees, 111
Köcher von Ehlonna, 268
 Konflikt, Abenteuer, 106
 Konflikt in der Abenteurergruppe, 17
 Konflikte mit intelligenten Gegenständen, 227
 Konfliktentwicklung, 131
 Königin von Luft und Dunkelheit, 195, 359
 Konsequenzen, 30
 Kontaktgitf, 77
 Kosmologie, 173
 Krangath, 198
 Krankheit. Siehe Magische Krankheiten, 66
 Krankheiten, magische, 66
 Kreatur, erschaffen, 54
 Kreaturenmerkmale, 55
 Krieg, 135
 Krigala, 190
Kristallkugel, 269
Kristallkugel des Gedankenlesens, 269
Kristallkugel der Telepathie, 269
Kristallkugel des Wahren Blicks, 269
 Kritisches Erfolg, 30
 Kritisches Misserfolg, 30
 Krummsäbel Geschwindigkeit, 269
Kugel der Auslöschung, 270
Kugel der Ausrichtung, 270
Kugel der Drachen, 270
Kugel der Zeit, 272
 Kulisse, Abenteuer, 105
 Kulisse, Kampagnen, 129
 Kyuss, 359
 Labyrinthwinde, 193
 Ladungen, 220
 Laeral Silberhand, 359
 Lamordia, 209
 Land, Grundbesitz, 103
 Land des Schwarzen Eises, 147
 Längeres Reisen, 38
 Langsamere Reisende, 38
 Lasergewehr, 64
 Laserpistole, 64
Laterne der Enttarnung, 272
 Laute des Donnernden Dreschen, 272
 Legendenglossar, 354
Leitfaden der Führungskraft und der Einflussnahme, 272
 Laute des Donnernden Dreschen, 272
Leitfaden des Klaren Denkens, 273
Leitfaden des Verständnisses, 273
Leitfaden der Verstummten Sprache, 273
 Leuchtende Wüste, 147
 Levistus, 203
 Lichtmeer, 194
Liebestrank, 273
 Liga der Bosheit, 359
 Limbus, 174, 199
 Lolith, 180
 Lolths Stachel, Gift, 78
 Loyalität, 88
 Luft, Elementarebene der, 193
 Lunia, 189
 Magische Krankheiten, 66
 Magische Gegenstände, 216
 A-Z, 227
 aktivieren, 218
 anpassen, 217
 Besondere Merkmale, 222
 erschaffen oder anpassen, 57
 Haltbarkeit, 220
 herstellen, 220
 intelligent, 226
 kaufen, 217
 Ladungen, 220
 Seltenheit, 217
 Verflucht, 220
 verkaufen, 217
 verleihen, 218
 Wert nach Seltenheit, 217
 Zauber wirken mit, 220
 zurückhalten, 220
 Magische Totzone, 98
 Magmas, Ebene des, 207
 Makel (NSC). Siehe Persönlichkeit, NSC, 85
 Maladomini, 204
 Malagard, 204
 Malbolge, 204
 Malsheern, 205
 Mammon, 203
 Mänge, Belagerungsausrüstung, 53
 Mantel der Natur, 273
 Mantel der Zauberresistenz, 274
 Mantel und Degen, 135
 Marschreihenfolge, 11
 Materielle Ebene, 200
 Materielle Reiche, 173
 Mechanus, 174, 201
 Medaillen, 103
Medallion der Gedanken, 274
 Mehrere SL, 25
 Meilensteine, 49
 Menzoberranza, 359
 Mephistopheles, 204
 Mercuria, 189
 Merkmale, Kreatur, 55
 Merton, 189
 Messingstadt, 192
 Metaspil-Denken. Siehe Charakterwissen, 18
 Mietlinge, Bastion, 336
 Minauros, 203
 Minethys, 190
 Miniaturen, 7, 44
 Minsc, 359
 Misserfolgsstufen, 30
 Missionsbelohnungen, 121
 Mithadir, 183
 Mithral, 360
Mithralrüstung, 274
 Mitternachtstränen, Gift, 78
 Mittlere Flanaess, 163
 Mobs, 81
 Moloch, 204
 Monate (Greyhawk), 146
Mondklinge, 274
 Monstergesinnung, 73
 Monsterverhalten, 116
 Moradin, 360
 Moral. Siehe Kampf oder Flucht, 48
 Mordenkainen, 146, 360
 Mordent, 209
 Multiversum, 180
 Mungoth, 198
 Münzen, 213
 Muspelheim, 210
Mütze der Wasseratmung, 275
 Mysterienschlüssel, 275
 Mystery, 134
 Mythen, 80
 Mythische Fantasy, 134
 Nachforschungen-Fertigkeit, 35
 Nächstes Morgengrauen, 220
Nachtrbrille, 275
 Nachteil, 29
 Nahrungssuche, 40
 Nahrung und Wasser, 40
 Namenstabellen, 84
 Natürliche unterirdische Bereiche, 76
 Navigation, 40
 Nebelweite, 194
 Negative Ebene, 201
 „Nein, aber ...“, 31
 Nessus, 205
 Netze, Gefahr, 71
 Neue Spieler eingliedern, 24
 Neun Höllen, 174, 202
 Nichtspielercharaktere (NSC), 83
 als Mitglieder der Abenteurergruppe, 23
 porträtierten, 32
 wiederkehrend, 87
 Nidavellir, 210
 Niedere Gottheiten, 79
 Niederschlag, 38, 98
 Niewinter, 360
 Niflheim, 198
Nimmervoller Beutel, 275
 Nolzurs Wunderfarben, 276
 Nördliche Flanaess, 166
 Ocanthus, 182
 Oceanus, Fluss, 177
 Oerde, 143
 Oerik, 143
 Oinos, 198
 Öl der Glätte, 276
 Öl der Körperlosigkeit, 276
 Öl der Schäfte, 276
 Optimierung, 22
 Orden des Hirschs, 146
 Organisationen (Greyhawk), 146
 Orkus, 181
 Orthrys, 190
 Ort zum Spielen, 6
 Östliche Flanaess, 168
 Otiluke, 146, 360
 Otto, 146, 360
 Paladine. Siehe Bahamut, 354
 Pandämonium, 98, 174, 206
 Pandesmos, 207
 Pantheon, erschaffen, 79
 Panzerhandschuhe der Ogerkraft, 277
 Para-Elementarebenen, 207
Parfüm des Verhexens, 277
 Passive Attributswürfe, 28
 Passive Wahrnehmung, 35
 Pausenepisoden, 141
Perle der Erfrischung, 277
Perle der Ernährung, 277
Perle der Kraft, 277
Perle der Macht, 277
 Persönlichkeit, 73, 85, 116
Pfeife der Rauchmonster, 277
Pfeilfänger Schild, 277
 Phandalin, 360
 Phlegethon, 207
 Phlegethos, 202
 Plague-Mort, 188
 Planare Abenteuer, 178
 Planare Dissonanz, 176
 Planescape, 136
 Pluton, 198
 Porphatys, 191
 Positionen bei großer Distanz nachverfolgen, 45
 Positive Ebene, 208
 Prestige, Zeichen von, 102
 Primus, 200, 201
 Prismeer, 195
 Problemlösung, 22
 Prothese, 278
 Prügelmuniton, 278
 Psychische Dissonanz. Siehe Planare Dissonanz, 176
 Psychischer Stress, 67
 Psychischer Wind, 185
 Purpurwurmgift, 78
Qualls Feder, 278
 Quasi-Gottheiten, 79
 Quellenbücher, 7
 Rabenkönigin, 360
 Ramme, Belagerungsausrüstung, 53
 Rampenlicht, gemeinsam, 17
 Rasten, 118
Rauchfass der Luftelementar-Herrschaft, 279
 Rauchflasche, 279
 Rauchgranate, 64
 Ravenloft, 136
 Ravnica, 136
 Reaktive Taktiken, 117
 Rechte, Sonder-, 103
 Regelauslegungen aufzeichnen, 13

- Regelbücher, 6
 Regeldiskussionen, 18
 Regeln am Spieltisch. Siehe
 Spaß für alle, 15
 Regeln ausnutzen, Spieler,
 19
 Regen des Farblosen
 Feuers, 147
 Reiseetappen, 36
 Herausforderungen, 39
 Reisen, 36
 auf den Äußeren
 Ebenen, 177
 Geschwindigkeit, 38
 zwischen den Welten, 201
 Religionen erschaffen, 80
 Religiöse Praktiken, 80
 Relikte (Schätze), 213, 330
 Reservisten, 361
 Respekt, gegenseitig, 15
 Respekt für den SL, 18
 Respekt für die Spieler, 17
 Rettungswürfe, 29
 Revolver, 64
 Riesentöter, 280
 Rigus, 188
 Ring des Ausweichens, 280
 Ring der Bewegungsfreiheit,
 280
 Ring der Drei Wünsche, 280
 Ring der Dschinni-
 Beschwörung, 280
 Ring der Durchsicht, 280
 Ring der Elementar-
 Herrschaft, 280
 Ring des Federfalls, 281
 Ring der Gedankenab-
 schirmung, 281
 Ring der Regeneration, 282
 Ring der Resistenz, 282
 Ring des Schutzes, 282
 Ring des Schwimmens, 282
 Ring des Springens, 282
 Ring der Sternschnuppen, 282
 Ring der Telekinese, 283
 Ring des Tierumgangs, 283
 Ring der Unsichtbarkeit, 283
 Ring der Wärme, 283
 Ring des Wasserwandels, 283
 Ring des Widder, 284
 Ring des Zauberspeichers, 284
 Ring des Zauberwends, 284
 Ritter der Wache, 146
 Ritterrüstung der
 Körperlosigkeit, 284
 Rivalenmünze, 285
 Robe der Augen, 285
 Robe der Erzmagier, 286
 Robe der Nützlichen Dinge,
 286
 Robe der Schillernden
 Farben, 287
 Robe der Sterne, 287
 Rollender Stein, Falle, 60
 Rollenspiel, 32
 Rubin des Kriegsmagiers, 287
 Rudolph von Richten, 361
 Ruf der Tapferkeit, 361
 Rüstung +1, +2 oder +3, 287
 Rüstung der Makellosigkeit,
 287
 Rüstung der Resistenz, 287
 Rüstung des Schwelens, 288
 Rüstung der
 Unverwundbarkeit, 288
 Rüstung der Verwundbarkeit,
 288
 Rüstung des Wassermanns,
 288
 Rutschiges Eis, 98
 Sattel des Kavaliers, 289
 Schaden improvisieren, 30
 Schale der Wasserelementar-
 Herrschaft, 289
 Scharlachroter Orden, 146
 Schattenkreuzungen, 209
 Schattensaum, 208
 Schätze, 212, 213
 Einzel, 120
 Horte, 120
 Monsterpräferenzen, 121
 Themen, 121, 213
 Schatzkammern, 76
 Schauspiel, 22
 Schedaklah
 (Schleimgruben), 181
 Schießpulver, 64
 Schild +1, +2 oder +3, 289
 Schild der Geschossan-
 ziehung, 289
 Schild des Gesichts-
 ausdrucks, 289
 Schild des Kavaliers, 289
 Schlammhügel, 191
 Schlangengift, 78
 Schleimgruben
 (Schedaklah), 181
 Schlicke, Ebene der, 207
 Schlickwatt, 194
 Schlüpfrüstung, 290
 Schreckenshelm, 290
 Schreibmaterialien, 6
 Schreine, 76
 Schriftrolle des Schutzes, 290
 Schriftrolle der
 Titanenbeschwörung, 290
 Schrotflinte, 64
 Schuhe des Spinnenkletterns,
 291
 Schutzherrnen, Abenteuer-,
 110
 Schwarzklinge, 291
 Schwebekugel, 292
 Schwert der Antwort, 292
 Schwert des Lebensentzugs,
 293
 Schwert der Mondberührung,
 293
 Schwert der Schärfe, 293
 Schwert der Vergeltung, 293
 Schwert der Verwundung, 293
 Schwertküste, 361
 Schwert und Magie, 133
 Schwert von Kas, 292
 Schwierigkeitsgrad (SG), 29
 Schwurbogen, 293
 Science-Fantasy, 135
 Seelenspiegel, 294
 Segen, 96
 Segen der Gesundheit, 96
 Segen der Magieresistenz,
 96
 Segen des Schutzes, 96
 Segen des Verständnisses,
 96
 Segen der Waffenverbes-
 serung, 96
 Segen von Walhalla, 96
 Segen der Wundheilung, 96
 Seil des Flickens, 295
 Seil des Kletterns, 295
 Seltenheit zufälliger
 magischer Gegenstände,
 218
 Serien, 139
 Shar, 168
 Shurrock, 190
 Sichtlinie, 45
 Sichtweite, 36
 Sieben Himmel. Siehe Berg
 Celestia, 188
 Siedlungen, 89
 Siedlungstabellen, 89
 Sigil, die Stadt der Türen,
 210
 Sirokkosund, 194
 Sitzung, Spiel, 9
 beenden, 10
 vorbereiten, 8
 Sitzung null, 137
 Skalieren, Tödlichkeit, 92
 Skarabäus des Schutzes, 295
 SL, mehrere, 25
 Spielleiterschirm, 7
 So bleiben die Spieler am
 Ball, 140
 Solania, 189
 So leitest du eine Sitzung, 9
 Sommerhof, 195
 Sommerkönigin, 195, 361
 Sonderrechte, 103
 Sonnenklinge, 295
 Soziale Interaktion
 Begegnungen, 114
 Soziale Interaktionen, 32
 Soziale Interaktionen leiten,
 32
 Sozialvertrag des
 Abenteuers, 18
 Spaß für alle, 15
 Spaßregel, 12
 Spelljammer, 136
 Spieler, 6
 „abholen“ (mit sozialen
 Interaktionen), 32
 abwesend, 24
 am Ball bleiben, 140
 Aufmerksamkeit wecken,
 26
 eingliedern, 24
 Favoriten, 140
 finden, 6
 hineinziehen (in ein
 Abenteuer), 110
 -Input (bei einer
 Kampagne), 129
 Kenne deine, 21
 Mit mehreren
 Charakteren, 23
 Regeln ausnutzen, 19
 übergänglich, 18
 Würfelwürfe, 18
 Spielleiter (SL), 5
 Spielstil, 13
 Spieltischgespräche. Siehe
 Tust du das wirklich?, 17
 Splittergranate, 64
 Sprechende Puppe, 295
 Sprengstoffe, 63
 Spurenlesen (auf Reisen), 41
 Stab der Bezauberung, 296
 Stab des Blitzes und
 Donners, 296
 Stab der Blumen, 296
 Stab des Feuers, 296
 Stab des Frosts, 296
 Stab der Heilung, 297
 Stab der Insektenchwärme,
 297
 Stab der Kreuzotter, 298
 Stab der Macht, 298
 Stab der Magier, 298
 Stab der Python, 299
 Stab des Schlagens, 300
 Stab der Verkümmерung, 300
 Stab der Vogelrufe, 300
 Stab der Waldländer, 300
 Stab der Zierde, 301
 Stachelgrube, Falle, 60
 Stadt, 89
 Stadt der Juwelen, 191
 Stadt der Türen (Sigil), 210
 Stange des Angelns, 301
 Stange des Schrumpfens, 301
 Starke Niederschlag, 98
 Stark Wind, 98
 Starkmut, 188
 Staub des Niesens und
 Erstickens, 301
 Staub der Trockenheit, 301
 Staub des Verschwindens, 301
 Stein der Erdelementar-
 Herrschaft, 302
 Stein des Glücks (Glücksstein),
 302
 Steine der Verständigung, 302
 Stiefel der Elfen, 302
 Stiefel der Falschen Fährte,
 302
 Stiefel der Geschwindigkeit,
 302
 Stiefel des Schreitens und
 Springens, 302
 Stiefel des Schwebens, 302
 Stiefel der Winterlande, 303
 Stirnband der Intelligenz, 303
 Strahld von Zarowitzsch, 362
 Strahlende Zitadelle, 187
 Straßen, 38
 Streitkolben des
 Niederstreckens, 303
 Streitkolben des Terrors, 303
 Streitkolben des
 Zusammenbruchs, 303
 Strixhaven, 136
 Strukturierte Züge, 23
 Stufen aufsteigen, 48
 Stufenaufstieg ohne EP, 49
 Stufenbereiche, 106, 131
 Stygia, 203
 Styx, Fluss, 69, 177
 Suchen (auf Reisen), 41
 Sumpf des Vergessens
 (Ebene der Schlicke), 207
 Sylvania, 188
 Sylvanische Krallen, 304
 Szass Tam, 362
 Tabelle „Abenteuerverbin-
 dungen“, 140
 Tabelle „Aktionen
 beschreiben“, 46
 Tabelle „Anfängliche
 Haltung“, 116
 Tabelle „Anzahl besonderer
 Einrichtungen“, 335
 Tabelle „Astrale Farbeiche“,
 184
 Tabelle „Ätherische
 Vorhänge“, 187
 Tabelle „Ätherzyklon“, 187
 Tabelle „Ausbildung für
 Stufenaufstiege“, 49
 Tabelle „Äußere Ebenen“,
 174
 Tabelle „Bastions-
 ereignisse“, 350
 Tabelle „Beispieleffekte von
 psychischem Stress“, 67
 Tabelle „Beispielgilden“,
 341
 Tabelle „Besondere
 Einrichtungen“, 337
 Tabelle „Charakterstufen
 und Schadensgrad“, 31
 Tabelle „D&D-
 Kampagnenwelten“, 136
 Tabelle „Eigenarten
 magischer Gegenstände“,
 223
 Tabelle „Eigenarten von
 Gewölben“, 74
 Tabelle „Eine Falle
 konstruieren“, 62
 Tabelle „Einrichtungs-
 fläche“, 335
 Tabelle „EP-Budget pro
 Charakter“, 115
 Tabelle „Fähigkeiten,
 Attributwürfe und
 Rettungswürfe“, 28
 Tabelle „Fallgitter“, 94
 Tabelle „Feuerwaffen“, 64
 Tabelle „Fluchtfaktoren“,
 100
 Tabelle „Geheimtüren“, 94
 Tabelle „Geschichte
 magischer Gegenstände“,
 222
 Tabelle „Götter von
 Greyhawk“, 148
 Tabelle „Größere nachteilige
 Eigenschaften“, 225
 Tabelle „Größere vorteilhafte
 Eigenschaften“, 224
 Tabelle „Handelsbarren“,
 213
 Tabelle „Handelsgüter“, 213
 Tabelle „Herstellen
 magischer Gegenstände:
 Dauer und Kosten“, 221
 Tabelle „Hersteller
 oder beabsichtigter
 Anwender magischer
 Gegenstände“, 222
 Tabelle „Höhepunkt des
 Abenteuers“, 120
 Tabelle „Hörwaffe“, 36
 Tabelle „Kategorien
 magischer Gegenstände“,
 216
 Tabelle „Kleinere nachteilige
 Eigenschaften“, 225
 Tabelle „Kleinere vorteilhafte
 Eigenschaften“, 224
 Tabelle „Komplikationen
 bei Verfolgungsjagden
 in der Wildnis“, 101
 Tabelle „Komplikationen
 bei Verfolgungsjagden
 in Städten“, 101
 Tabelle „Kreaturengröße
 und Bereich“, 44
 Tabelle „Kreaturenkosten
 nach Herausforderungs-
 grad“, 344
 Tabelle „Macht magischer
 Gegenstände nach
 Seltenheit“, 57
 Tabelle „Mischbarkeit von
 Tränken“, 216
 Tabelle „Mob-Ergebnisse“,
 82
 Tabelle „Monsterbezie-
 hungen“, 117
 Tabelle „Monstpersön-
 lichkeit“, 117
 Tabellen „Edelsteine“, 214
 Tabellen „Kunstgegen-
 stände“, 215
 Tabelle „NSC-
 Erscheinungsbild“, 85
 Tabelle „NSC-
 Geheimnisse“, 87
 Tabellen „Zufällige
 magische Gegenstände“,
 326
 Tabelle „Ortseffekte von
 psychischem Wind“, 185
 Tabelle „Planare
 Abenteuersituationen“,
 179
 Tabelle „Portalstädte der
 Außenlande“, 188
 Tabelle „Professionelle
 Ausbilder“, 349
 Tabelle „Psychische Effekte
 von psychischem Wind“,
 185
 Tabelle „Reisegelände“, 38
 Tabelle „Schaden
 improvisieren“, 30
 Tabelle „Schloss-
 komplexität“, 94
 Tabelle „Schlossqualität“,
 94
 Tabelle „Schutzherren-
 Einstiege“, 111
 Tabelle „Seltenheit
 magischer
 Gegenstände“, 218
 Tabelle „Seltenheit
 und Wert magischer
 Gegenstände“, 217
 Tabelle „Sichtungsdistanz
 unter Wasser“, 36

Tabelle „Sprengstoffe“, 64	Textkasten „Heldische Inspiration verleihen“, 46	Trank der Tierfreundschaft, 307	Vergiftete Wurfpeile, Falle, 61	Zauberflügel, 315
Tabelle „Stufenbasiertes Ansehen“, 52	Textkasten „Kalender deiner Welt“, 145	Trank der Unsichtbarkeit, 307	Verhalten, Monster, 116	Zauber (mit magischen Gegenständen gewirkt), 220
Tabelle „Türen“, 94	Textkasten „Keine Klischees“, 111	Trank der Unverwundbarkeit, 307	Verirren. Siehe Navigation, 40	Zauberschriftrolle, 315
Tabelle „Typische SG“, 29	Textkasten „Lebendige Geschichte“, 160	Trank der Verkleinerung, 308	Verletzungsgift, 77	Zauberstab der Angst, 316
Tabelle „Übernatürliche Einstiege“, 111	Textkasten „Magische Gegenstände für Startcharaktere“, 220	Trank des Verstehens, 308	Verlorene Höhlen von Tsojcanth, 165	Zauberstab der Bindung, 316
Tabelle „Verfallszustände“, 76	Textkasten „Müssen die Spieler ihre Rationen nachverfolgen?“, 40	Trank der Vitalität, 308	Verriegelte Türen, 94	Zauberstab der Blitzschläge, 316
Tabelle „Verliehene magische Gegenstände nach Stufe“, 218	Textkasten „Nicht übertreiben“, 87	Trank des Wachstums, 308	Verschlossene Türen, 94	Zauberstab des Dirigierens, 316
Tabelle „Verzweiflung im Schattensaum“, 209	Textkasten „Pausen machen“, 10	Trank der Wasseratmung, 308	Versilberte Waffe, 312	Zauberstab der Feindeslokalisierung, 317
Tabelle „Werkzeug für magische Gegenstände“, 221	Textkasten „Posterkarte“, 143	Tränke mischen, 216	Verteidiger, 312	Zauberstab der Feuerbälle, 317
Tabelle „Wetter“, 38	Textkasten „Regeln für magische Gegenstände“, 217	Trefferpunkte nachverfolgen, 42	Verteidiger, vorbereitet, 118	Zauberstab des Feuerwerks, 317
Tabelle „Wochentage“ (Greyhawk), 146	Textkasten „Reisen ohne Ziele“, 36	Verlust von Trefferpunkten (Erzählung), 46	Verzaubertes Beschlagenes Leder, 312	Zauberstab der Geheimnisse, 317
Tabelle „Zauberschaden“, 58	Textkasten „Sind magische Gegenstände erforderlich?“, 218	Treibsandgrube, Gefahr, 71	Vettelauge, 312	Zauberstab des Kriegsmagiers +1, +2 oder +3, 317
Tabelle „Zeitzerrzung in der Feenwildnis“, 197	Textkasten „Terminpläne erstellen“, 6	Tribock, Belagerungsausrüstung, 53	Vi, 363	Zauberstab der Magieerkennung, 318
Tabelle „Ziele im Wirkungsbereich“, 82	Textkasten „Tust du das wirklich?“, 17	Trickbeutel, 308	Virtueller Spieltisch, 19	Zauberstab der Magischen Geschosse, 318
Tabelle „Zufällige einzelne Schätze“, 120	Textkasten „Veröffentlichte Abenteuer verwenden“, 105	Trickschloss, 308	Vlaakith, 363	Zauberstab des Netzes, 318
Tabelle „Zufälliger Schatzhort“, 121	Textkasten „Was ist neu in der Ausgabe von 2024?“, 5	Trollsümpfe, 170	Vom SL kontrollierte Abenteurer („SL-SC“), 23	Zauberstab des Orkus, 318
Tabelle „Zufallseinsteige“, 111	Thalasia, 195	Tückische Ranke, Gefahr, 72	Vorbereitete Verteidiger, 118	Zauberstab der Paralyse, 319
Tabelle „Zusätzliche Eigenschaften magischer Gegenstände“, 223	Thanatos, 181	Übernatürliche Geschenke, 95	Vorlesetexte, 9	Zauberstab der Verwandlung, 319
Tagebuch, Kampagnen-, 127	Tharizdun, 148, 362	Übernatürlicher Horror, 134	Vorteil, 29	Zauberstab des Wunders, 320
Taggit-Öl, Gift, 78	Theros, 136	Überreste, 79	Wachposten, 76	Zaubertragende Rüstung, 321
Takhisis. Siehe Tiamat, 362	Thuldanin, 182	Überschutt, 308	Wächterschild, 313	Zaubertragender Stab, 322
Taktiken, reaktiv, 117	Tiamat, 362	Übung, 27	Waffe +1, +2 oder +3, 313	Zaubertragende Waffe, 321
Taktische Karten, 44	Tiefenäther, 187	Uhrwerkamulett, 309	Wahninn. Siehe Psychischer Stress, 67	Zauberwirkende Monster, 46
Täler des Todes, 182	Tiefenschlucht, 147	Umgebungseffekte, 97	Wahrheitserum, Gift, 78	Zeichen von Prestige, 102
Talisman des Absolut Bösen, 304	Tiefes Wasser, 98	Umhang des Aufblähens, 309	Wahrnehmung, 35	Zeit in der Kampagne, 142
Talisman des Nichts, 304	Tiefwasser, 362	Umhang der Elfen, 309	und Begegnungen, 36	Zeitliche Ereignisse, 142
Talisman des Reinen Guten, 304	Tintibulus, 182	Umhang der Fledermaus, 310	Wasser, 98	Zeitverzerrung (Feenwildnis), 196
Tanzendes Schwert, 304	Tipps für den SL, 5	Umhang des Mantarochens, 310	Wassers, Elementarebene des, 194	Zepter der Absorption, 322
Tasha. Siehe Iggwilv, 358	Titan, 79	Umhang des Scharlatans, 310	Weiler, 89	Zepter der Auferstehung, 323
Tatendurst, 22	Titania. Siehe Sommerkönigin, 195, 361	Umhang des Schutzes, 310	Weißfederberg, 147	Zepter der Herrschaft, 323
Taverne zum Fackler, 192	Title, 103	Umhang der Spinngentiere, 310	Welle, 313	Zepter der Herrschaftlichen Macht, 323
Tempel des Elementaren Bösen, 144, 165	Tod, 92	Umhang der Unsichtbarkeit, 311	Welt, Abenteuer, 109	Zepter des Paktbewahrers, 324
Tempel des Fernen Horizonts, 157	Tod der gesamten Abenteurergruppe (Total Party Kill, „TPK“). Siehe Was, wenn alle sterben?, 93	Umhang der Verlagerung, 311	Weltenbaum Yggdrasil, 178	Zepter der Sicherheit, 324
Tempel der Strahlenden Sonne, 157	Tödlichkeit skalieren, 92	Umhang der Vielen Moden, 311	Werkzeug. Siehe Übung, 27	Zepter der Wachsamkeit, 324
Tempo, Begegnung, 118	Topf des Erwachens, 305	Umherziehende Monster. Siehe Zufallsbegegnungen, 119	Werkzeugkisten des SL, 51	Ziele, Begegnung, 112
Tentakelzepter, 304	Tote Götter, 184	Unbewegliches Zepter, 311	Wertekasten „Avatar des Todes“, 267	Zirkel der Acht, 146
Textkasten „Abenteurer und Organisationen“, 147	Tragbares Loch, 305	Unendliches Labyrinth, 182	Wertekasten „Riesenfliege“, 246	Zitadelle der Zehntausend Perlen, 194
Textkasten „Bastions-Tracker“, 352	Trank des Faustkampfs, 306	Unverwüstliches Zauberbuch, 311	Westliche Flanaess, 170	Zone Wilder Magie, 98
Textkasten „Brauche ich eine Karte der Siedlung?“, 89	Trank des Feueratems, 306	Unterberg, 362	Wettkämpfe. Siehe Berechnete SG, 29	Zufallsbegegnungen, 119
Textkasten „Den Bogen, „Erwartungen ans Spiel“ verwenden“, 15	Trank des Fliegens, 306	Unterreich, 362	Wiederkehrende Elemente, 140	Züge ausführen, 23, 34
Textkasten „Die Regeln kennen“, 19	Trank der Gasförmigen Gestalt, 306	Unverwüstliches Zauberbuch, 311	Wildniskarten, 33	Zuggriff, 181
Textkasten „Die Spaßregel“, 12	Trank des Gedankenlesens, 306	Uralte Übel, 362	Wind, stark, 98	Zusammenfassung, 9
Textkasten „Eine Frage der Feindschaft“, 266	Trank der Geschwindigkeit, 306	Valachan, 209	Windfänger, 313	Zustände einsetzen und nachverfolgen, 43
Textkasten „Eine Startkampagne“, 122	Trank des Gifts, 306	Vecna, 148, 363	Wirkungsbereiche, 44	Zwergischer Gürtel, 325
Textkasten „Erschaffe dein eigenes Pantheon“, 79	Trank des Heldenmuts, 306	Venger, 363	und Mobs, 81	Zwergische Ritterrüstung, 325
Textkasten „Für dich selbst schreiben“, 106	Trank des Hellsehens, 306	Venza, 189	Wohnquartiere, 76	Zwergischer Wurfhammer, 325
Textkasten „Geländer und Schienen“, 106	Trank des Kletterns, 306	Verborgene Fallgrube, Falle, 61	Würfel, 6	Zwillingsparadiese. Siehe Bytopia, 190
	Trank der Langlebigkeit, 307	Verbrannte Othurdämpfe, Gifft, 78	Würfel der Ebenen, 313	
	Trank der Mächtigen Unsichtbarkeit, 307	Verbrauchsgegenstände, 220	Würfel der Herbeirufung, 313	
	Trank der Resistenz, 307	Verfluchte Gegenstände, 220	Würfel der Kraft, 314	
	Trank der Riesenstärke, 307	Verfolgungsjagden, 99	Würfel des Scharlatans, 314	



ERSCHAFFE FANTASTISCHE ABENTEUER

Dieses überarbeitete und erweiterte *Spielleiterhandbuch* bietet alle Inspiration und Hilfe, die du zum Entwerfen und Leiten aufregender Abenteuer für die fünfte Edition von DUNGEONS & DRAGONS® brauchst. In diesem Buch findest du Ideen zum Erschaffen von Spielwelten, eine vorgefertigte, aber anpassbare D&D®-Kampagnenwelt,

Tipps zum Erstellen denkwürdiger Abenteuer, Hunderte von magischen Gegenständen, Regeln für Spielerfestungen, gebrauchsfertige Karten und Tracking-Bögen, Anregungen, wie du deine Spieler unterhältst und begeisterst, und viele weitere Werkzeuge, die dir helfen, ein großartiger Spielleiter zu sein.

Ein Begleiter der fünften Edition des *Spielerhandbuchs* (2024) und des *Monsterhandbuchs* (2025)



€ 49,99
Gedruckt in Belgien/Printed in Belgium
D37101000 DE

DUNGEONSANDDRAGONS.COM