

DUNGEON MASTER'S GUIDE

SPIELLEITERHANDBUCH



IMPRESSUM

Leitende Entwickler D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Leitung Spielleiterhandbuch: Jeremy Crawford,
Christopher Perkins, James Wyatt

Entwicklung: Robert J. Schwalb, Rodney Thompson, Peter Lee

Redaktion: Scott Fitzgerald Gray, Michele Carter, Chris Sims,
Jennifer Clarke Wilkes

Produzent: Greg Bilsland

Künstlerischer Leiter: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette,
Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso

Grafikdesigner: Emi Tanji, Bree Heiss, Trish Yochum,
Barry Craig

Titelbild: Tyler Jacobson

Innenillustrationen: Rob Alexander, Dave Allsop, Daren Bader,
Mark Behm, Eric Belisle, Steven Belledin, Kerem Beyit,
Noah Bradley, Aleks Briclot, Filip Burburan, Milivoj Čeran,
Sidharth Chaturvedi, Conceptopolis, jD, Jesper Ejsing,
Wayne England, Emily Fiegenschuh, Scott M. Fischer,
Justin Gerard, E.W. Hekaton, Jon Hodgson, Ralph Horsley,
Tyler Jacobson, Jason Juta, Sam Keiser, Chad King, Vance
Kovacs, Olly Lawson, Chuck Lukacs, Howard Lyon, Victoria
Maderna, Aaron Miller, Mark Molnar, Terese Nielsen,
William O'Connor, Hector Ortiz, Adam Paquette, Claudio
Pozas, Steve Prescott, David Rapoza, Rob Rey, Aaron J. Riley,
Amir Salehi, Mike Schley, Chris Seaman, Sean Sevestre, Ilya
Shkipin, Carmen Sinek, Craig J. Spearing, John Stanko, Alex
Stone, Matias Tapia, Joel Thomas, Cory Trego-Erdner, Beth
Trott, Cyril Van Der Haegen, Raoul Vitale, Tyler Walpole,
Julian Kok Joon Wen, Richard Whitters, Eva Widermann,
Mark Winters, Ben Wootten, Kieran Yanner, James Zhang

Zusätzliche Inhalte: Wolfgang Baur, C.M. Cline, Bruce R.
Cordell, Jesse Decker, Bryan Fagan, James Jacobs, Robin D.
Laws, Colin McComb, David Noonan, Rich Redman, Matt
Sernett, Lester Smith, Steve Townshend, Chris Tulach, Steve
Winter, Chris Youngs

Projektmanagement: Neil Shinkle, John Hay, Kim Graham
Produktionsdienstleistungen: Cynda Callaway, Brian Dumas,
Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams

Brand und Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh,
Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross,
Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd



ISBN: 978-1-945605-37-6
Deutsche Erstausgabe, 2017

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, 65529 Waldems, Industriestraße 11. ©2017 Wizards of the Coast LLC

Printed in Lithuania. Manufactured by Standartu Spaustuvė, Dariaus ir Girėno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

Beruhend auf dem ursprünglichen Spiel von

E. Gary Gygax and Dave Arneson,
mit Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, und Don Kaye

Bezugnahmen auf weitere Entwicklungen von

J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston,
Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood,
Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles,
Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams,
Richard Baker, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins,
und Rob Heinsoo

Spieletests geleistet von

mehr als 175.000 Fans von D&D. Danke euch allen!

Zusätzliche Beratung durch

Teos Abadia, Robert Alaniz, Jason Baxter, Bill Benham,
Darron Bowley, David Callander, Mik Calow, Christopher
D'Andrea, Brian Danford, Krupal Desai, Josh Dillard, Sam
E. Simpson Jr., Tim Eagon, David Ewalt, Rob Ford, Robert
Ford, Jason Fuller, Pierce Gaithe, Richard Green, Christopher
Hackler, Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Paul Hughes,
Gregory L. Harris, Yan Lacharité, Shane Leahy, Ryan Leary,
Tom Lommel, Jonathan Longstaff, Rory Madden, Matt
Maranda, Derek McIntosh, Paul Melamed, Shawn Merwin,
Lou Michelli, Mike Mihalas, David Milman, Daren Mitchell,
Matthew Mosher, David Muller, Kevin Neff, Adam Page, John
Proudfoot, Max Reichlin, Karl Resch, Matthew Rolston, Jason
Romein, Sam Sherry, Pieter Sleijpen, Robin Stacey, David
"Oak" Stark, Adam Strong-Morse, Arthur Wright

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems

Originaltitel: Dungeon Master's Guide

Redaktion: Mirko Bader

Übersetzung: Stephan Horn, Sabrina von Szada,
Torsten Rahm, Claudia Waller, Daniel Mayer

Lektorat: Frauke Forster, Simon Burandt, Sonja Jüschke

Korrektorat: Mirko Bader, Claudia Waller

Layout: Nadine Hoffmann



GALE FORCE NINE PRODUKTIONSTEAM:

Projektleiter: Matthew Vaughan

Projektteam: Kev Brett, Adam Simunovich

Produzent: John-Paul Brisigotti



AUF DEM COVER

Tyler Jacobsen illustriert den Erzlich Acererak, der eine Armee von Untoten erhebt und sich vorbereitet, sie auf eine nichtsahnende Welt loszulassen.

Disclaimer: Wizards of the Coast ist nicht für die Folgen verantwortlich, wenn die Gruppe aufteilt wird, Gliedmaßen in den Mund von grinsenden grünen Teufelsfratzen gesteckt und Einladungen zum Abendessen von Grottschratzen angenommen werden, der Speisesaal eines Hügelriesen-Gehöfts gestürmt wird, Drachen jedweder Art erzürnt werden oder wenn die Frage des Spielleiters „Bist du dir wirklich sicher?“ mit Ja beantwortet wird.



INHALT

EINFÜHRUNG	4	Begegnungen in Städten.....	114
Der Spielleiter	4	Ungewöhnliche Umgebungen.....	116
Wie man dieses Buch benutzt	4	Fallen	120
Kenne deine Spieler.....	6	KAPITEL 6: ZWISCHEN DEN ABENTEUERN	125
TEIL 1	7	Abenteuer verknüpfen.....	125
KAPITEL 1: ERSCHAFFE DEINE EIGENE WELT	9	Kampagnen verfolgen.....	126
Überblick	9	Wiederkehrende Ausgaben	126
Götter deiner Welt	10	Aktivitäten zwischen den Abenteuern	127
Die Kartierung deiner Welt	14	KAPITEL 7: SCHÄTZE	133
Siedlungen	15	Schatz-Arten	133
Sprachen und Dialekte.....	20	Zufälliger Schatz.....	133
Gruppen und Organisationen	21	Magische Gegenstände	135
Magie in deiner Welt	23	Intelligente magische Gegenstände	214
Erschaffen einer Kampagne.....	25	Artefakte	219
Kampagnenereignisse.....	26	Andere Belohnungen	227
Spielstil	34	TEIL 3	233
Schichten des Spiels.....	36	KAPITEL 8: DAS SPIEL LEITEN	235
Arten der Fantasy	38	Regeln am Spieltisch	235
KAPITEL 2: DAS ERSCHAFFEN EINES		Die Rolle der Würfel.....	236
MULTIVERSUMS	43	Verwendung von Attributswerten	237
Die Ebenen.....	43	Erkundung.....	242
Planare Reisen	44	Soziale Interaktion	244
Astralebene	46	Objekte	246
Ätherebene	48	Kampf.....	247
Feywild.....	49	Verfolgungsjagd.....	252
Shadowfell.....	50	Belagerungsausrüstung	255
Innere Ebenen	52	Krankheiten	256
Äußere Ebenen.....	57	Gifte	257
Andere Ebenen.....	66	Wahnsinn.....	258
Bekannte Welten der Materiellen Ebene	68	Erfahrungspunkte	260
TEIL 2	69	KAPITEL 9: WERKSTATT DES SPIELLEITERS	263
KAPITEL 3: ABENTEUER ERSCHAFFEN	71	Attributoptionen.....	263
Elemente eines großartigen Abenteuers.....	71	Abenteueroptionen	266
Publizierte Abenteuer	72	Kampfoptionen	270
Abenteuerstrukturen	72	Ein Monster erschaffen	273
Abenteuerarten.....	72	Einen Zauber erschaffen.....	283
Komplikationen.....	79	Einen magischen Gegenstand erschaffen.....	284
Begegnungen erschaffen.....	81	Neue Charakteroptionen erschaffen	285
Zufallsbegegnungen.....	85	ANHANG A: ZUFÄLLIGE GEWÖLBE	290
KAPITEL 4: NICHTSPIELER-CHARAKTERE		Startgebiet.....	290
ERSCHAFFEN	89	Passagen.....	290
NSC gestalten.....	89	Türen	291
NSC-Gruppenmitglieder.....	92	Kammern.....	291
Kontakte	93	Treppen.....	291
Mietlinge	94	Gebiete verbinden.....	292
Statisten	94	Ein Gewölbe ausstatten	292
Schurken.....	94	ANHANG B: MONSTERLISTEN	302
Schurkische Klassenoptionen.....	96	ANHANG C: KARTEN	310
KAPITEL 5: ABENTEUERUMGEBUNGEN	99	ANHANG D: INSPIRATION	
Gewölbe	99	FÜR SPIELLEITER	316
Kartierung eines Gewölbes.....	102	INDEX	317
Wildnis	105		
Kartierung einer Wildnis.....	108		
Überleben in der Wildnis.....	109		
Siedlungen	112		
Kartierung einer Siedlung.....	114		

EINFÜHRUNG



ES IST GUT, EIN SPIELLEITER ZU SEIN! DU HAST nicht nur die Möglichkeit, fantastische Geschichten über Helden, Schurken, Monster und Magie zu erzählen, sondern du kannst auch die Welt erschaffen, in der diese Geschichten zum Leben erwachen. Egal, ob du bereits ein D&D-Spiel leitest oder du darüber nachdenkst, es einmal zu versuchen, dieses Buch ist für dich.

Das Spiellexikonhandbuch geht davon aus, dass du bereits über Grundkenntnisse des D&D-Rollenspiels verfügst. Wenn du bisher noch nicht gespielt hast, ist das *DUNGEONS & DRAGONS Einstiegerset* ein großartiger Startpunkt für neue Spieler und Spielleiter.

Dieses Buch hat zwei wichtige Gefährten: Das *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*, welches die wichtigsten Regeln zur Charaktererschaffung und die Regeln für die Leitung eines Spiels enthält, sowie das *Monster Manual (Monsterhandbuch)*, in dem vorgefertigte Monster zur Besiedlung deiner D&D-Welt enthalten sind.

DER SPIELLEITER

Der Spielleiter ist die kreative Kraft hinter einem D&D-Spiel. Er erschafft die Welt, die die anderen Spieler erkunden. Ebenso erschafft er die **Abenteuer**, die die Geschichte voran bringen. Ein Abenteuer umfasst für gewöhnlich das Erfüllen einer Aufgabe und kann möglicherweise bereits in einer einzelnen Spielsitzung gelöst werden. Längere Abenteuer könnten die Charaktere mit größeren Konflikten in Verbindung bringen, die mehrere Spielsitzungen zur Lösung benötigen. Miteinander verknüpft nehmen diese Abenteuer die Form einer fortlaufenden Kampagne an. Eine **D&D-Kampagne** kann aus Dutzenden Abenteuern bestehen und sich über Monate oder gar Jahre erstrecken.

Der Spielleiter hat mehrere Aufgaben. Als Architekt einer Kampagne erschafft er Abenteuer, indem er Monster, Fallen und Schätze platziert, damit die anderen Spielercharaktere (die **Abenteurer**) diese entdecken können. Als Geschichtenerzähler hilft der Spielleiter den anderen Spielern, das Geschehen um sie herum zu visualisieren, während er improvisiert, wenn die Abenteurer etwas Unerwartetes tun oder nicht vorhergesehene Wege beschreiten. Als Schauspieler spielt er die Rolle der Monster und der Nebencharaktere und haucht diesen Leben ein. Als Schiedsrichter interpretiert der Spielleiter zudem die Regeln und entscheidet, wann man diesen folgt oder sie ändert.

Erfinden, schreiben, erzählen, improvisieren, schauspielern, schlichten – jeder Spielleiter geht mit diesen Rollen unterschiedlich um, und dir werden vermutlich einige Rollen mehr, andere weniger zusagen. Dabei hilft es, sich daran zu erinnern, dass *DUNGEONS & DRAGONS* ein Hobby ist und auch die Rolle des Spielleiters Spaß machen soll. Fokussiere dich auf die Aspekte, die dir Spaß machen und spiele die anderen herunter. Wenn du zum Beispiel nicht gerne eigene Abenteuer schreibst, greife auf die publizierten Abenteuer zurück. Du kannst auch die Hilfe der anderen Spieler annehmen, wenn es um die Meisterung der Regeln und die Erschaffung der Welt geht.

Die D&D-Regeln helfen dir und den anderen Spielern dabei, eine Menge Spaß zu haben, aber die Regeln sollen nicht die Kontrolle übernehmen. Du bist der Spielleiter, und du hast die Kontrolle über das Spiel. Demnach ist es auch nicht dein Ziel, die Abenteurer zu besiegen, sondern eine Kampagnenwelt zu schaffen, die sich um die Aktionen und Entscheidungen der Spieler dreht, damit diese immer wieder gerne in deine Welt zurückkommen. Wenn du Glück hast, werden die Erinnerungen an deine Kampagne noch lange nach der letzten Spielsitzung bei den Spielern nachhallen.

WIE MAN DIESES BUCH BENUTZT

Dieses Buch ist in drei Teile aufgeteilt. Der erste Teil hilft dir bei der Entscheidung, welche Art von Kampagne du leiten möchtest. Der zweite Teil hilft dir dabei, Abenteuer – die Geschichten – zu erschaffen, die die Kampagne bilden und die Spieler von Spielsitzung zu Spielsitzung unterhalten werden. Der letzte Teil hilft dir, die Regeln des Spiels an den Stil deiner Kampagne anzupassen.

TEIL 1: MEISTER DER WELTEN

Jeder Spielleiter erschafft eine Kampagnenwelt. Durch das Voranschreiten der Kampagne wird diese Welt deine eigene, unabhängig davon, ob du eine neue Welt erfunden, eine Welt aus einem Lieblingsfilm oder -buch adaptiert oder eine publizierte Welt für das D&D-Spiel gewählt hast.

Die Welt, in der deine Kampagne spielt, ist eine von zahllosen Welten, die das **D&D-Multiversum** bilden – eine riesige Ansammlung von Ebenen und Welten, in der sich alle Abenteuer abspielen. Selbst wenn du eine etablierte Welt, wie zum Beispiel die Vergessenen Reiche, wählst, spielst deine Kampagne in einer Art von Spiegeluniversum der offiziellen Welt, in der sich die Bücher, Brett- und Computerspiele abspielen. Es liegt an dir, diese Welt zu verändern und zu modifizieren, wie du es für richtig hältst, um die Konsequenzen der Aktionen der anderen Spieler einfließen zu lassen.

Deine Welt ist mehr als nur ein Hintergrund für Abenteuer. Wie Mittelerde, Westeros und zahlreiche andere Fantasy-Welten ist sie ein Rückzugsort, an dem du fantastische Geschichten erleben kannst. Eine gut gestaltete und geführte Welt scheint sich um die Abenteurer zu drehen, sodass sie das Gefühl haben, ein Teil der Geschichte zu sein, anstatt sie nur von außen zu betrachten.

Konsistenz ist der Schlüssel zu einer glaubwürdigen fiktiven Welt. Wenn die Abenteurer zur Aufstockung ihrer Verpflegung in eine Stadt zurückkehren, sollten sie dieselben **Nichtspielercharaktere** (NSC) wie beim letzten Besuch antreffen. Bald werden sie den Namen des Schankwirts kennen und auch dieser wird sich an die Namen der Abenteurer erinnern. Wenn dieser Grad an Konsistenz erreicht ist, kannst du gelegentliche Veränderungen einbinden. Wenn die Helden weitere Pferde kaufen möchten, könnten sie herausfinden, dass der Besitzer der Ställe zurück nach Hause, in die Großstadt hinter den Hügeln, gezogen ist und seine Nichte nun das Familienunternehmen führt. Diese Art von Veränderungen – die zwar bemerkt wird, jedoch nichts mit den Abenteuern zu tun hat – gibt den Spielern das Gefühl, als seien ihre Charaktere Teil einer lebendigen Welt, die sich verändert und mit ihnen wächst.

Teil 1 dieses Buchs hilft dir beim Erschaffen deiner Welt. Kapitel 1 fragt dich danach, welche Art von Spiel du leiten willst und hilft dir dabei, einige wichtige Details über die Welt und ihre übergreifenden Konflikte festzulegen. Kapitel 2 hilft dir dabei, deine Welt in die größeren Zusammenhänge des Multiversums einzufügen und erweitert dabei die Informationen zu den Ebenen und den Göttern aus dem *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*, um diese an die Bedürfnisse deiner Kampagne anzupassen.

TEIL 2: MEISTER DER ABENTEUER

Neben der Zeit, die du beim gemeinsamen Spiel verbringst, wirst du dich auf eine gewisse Vorbereitungszeit einstellen müssen, unabhängig davon, ob du eigene Abenteuer schreibst oder die vorgefertigten publizierten Abenteuer benutzt



möchtest. Du wirst einen Teil deiner Freizeit für diese kreative Phase aufbringen müssen, um neue Handlungsstränge festzulegen, neue NSC zu erschaffen, neue Begegnungen zu entwerfen und dabei Hinweise auf künftige Ereignisse einzustreuen.

Teil 2 dieses Buchs hilft dir bei der Erschaffung und dem Leiten von großartigen Abenteuern. Kapitel 3 behandelt die grundlegenden Elemente eines D&D-Abenteuers, und Kapitel 4 hilft dir bei der Erschaffung erinnerungswürdiger NSC. Kapitel 5 präsentiert Richtlinien und gibt Vorschläge für die Leitung von Abenteuern in Gewölbten, der Wildnis und an anderen Orten, während Kapitel 6 die Zeit zwischen den Abenteuern behandelt. Kapitel 7 dreht sich völlig um Schätze, magische Gegenstände und besondere Belohnungen, die dabei helfen, die Spieler an die Kampagne zu binden.

TEIL 3: MEISTER DER REGELN

DUNGEONS & DRAGONS ist kein Wettkampf, aber dennoch braucht es einen Unparteiischen am Spieltisch, um zu gewährleisten, dass sich alle Spieler an die gemeinsamen Regeln halten. Als Schöpfer der Spielwelt und der Abenteuer, die sich darin abspielen, ist der Spielleiter die natürliche Wahl für diese Rolle.

Als Schiedsrichter handelt der Spielleiter als Mediator zwischen den Regeln und den Spielern. Ein Spieler sagt dem Spielleiter, was er oder sie tun möchte, und der Spielleiter entscheidet über den Erfolg des Vorhabens. In einigen Fällen wird er vom Spieler einen Würfelwurf verlangen, um den Erfolg der Handlung festzulegen. Wenn eine Spielerin beispielsweise ihren Charakter einen Schlag gegen einen Ork ausführen lassen möchte, sagst du: „Mache einen Angriffswurf“, und schaust dir dabei die Rüstungsklasse des Orks an.

Die Regeln bilden nicht jede erdenkliche Situation in einer typischen D&D-Spielsitzung ab. Ein Spieler könnte seinen Charakter beispielsweise eine Feuerschale voller heißer Kohle in das Gesicht eines Monsters werfen lassen. Wie du über den Erfolg dieser Aktion entscheidest, liegt bei dir. Du könntest den Spieler auffordern, einen Stärkewurf abzulegen, während du für dich einen **Schwierigkeitsgrad (SG)** von 15 für diesen Wurf festlegst. Wenn der Stärkewurf gelingt, entscheidest du, welchen Einfluss

ein Gesicht voll heißer Kohle auf das Monster hat. Du könntest entscheiden, dass es 1W4 Feuerschaden verursacht und das Monster einen Nachteil auf seine Angriffswürfe bis zum Ende seiner nächsten Runde erleidet. Du würfelst den Schadenswürfel (oder überlässt dies dem Spieler) und das Spiel geht weiter.

Manchmal müssen auch Grenzen festgelegt werden. Wenn ein Spieler sagt: „Ich renne nach oben und greife den Ork an“, der Charakter jedoch nicht genügend freie Bewegung hat, um den Ork zu erreichen, sagst du: „Er ist zu weit entfernt, um dich zu ihm zu bewegen und anschließend noch anzugreifen. Was möchtest du stattdessen tun?“. Der Spieler nimmt die Information an und überlegt sich einen anderen Plan.

Um über den Einsatz der Regeln bestimmen zu können, musst du diese kennen. Du brauchst weder dieses Buch noch das *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* auswendig zu lernen, aber du solltest zumindest eine grundsätzliche Vorstellung über die Inhalte haben, sodass du im Bedarfsfall die benötigten Informationen zügig finden kannst.

Das *Player's Handbook* enthält die Grundregeln, um D&D zu spielen. Teil 3 dieses Buchs ergänzt diese um zahlreiche neue Informationen zum Einsatz der Regeln in einem breiten Spektrum von möglichen Situationen. Kapitel 8 präsentiert Ideen zum Einsatz von Angriffs-, Attributs- und Rettungswürfen. Es enthält zudem Optionen für bestimmte Spielstile und Kampagnen, inklusive Regeln zum Spiel mit Miniaturen, Verfolgungsjagden und zum Wahnsinn. Wenn du eigene Monster, Völker und Charakterhintergründe erschaffen möchtest, enthält Kapitel 9 alle notwendigen Situationen, die du hierfür benötigst. Dieses Kapitel enthält auch optionale Regeln für ungewöhnliche Situationen und Spielstile, wie zum Beispiel den Einsatz von Feuerwaffen in einer Fantasywelt.

KENNE DEINE SPIELER

Der Erfolg einer Spielsitzung in D&D hängt von deiner Fähigkeit zur Unterhaltung der anderen Spieler am Tisch ab. Die Aufgabe der Spieler ist es, Charaktere zu erschaffen (die Protagonisten der Kampagne), diesen Leben einzuhauchen und dabei zu helfen, die Kampagne durch die Aktionen der Charaktere voran zu bringen, während es deine Aufgabe ist, die

Spieler (und dich selbst) interessiert und die von dir erschaffene Welt am Leben zu halten. Und natürlich ermöglichst du es den Charakteren, atemberaubende Dinge zu erleben.

Um erinnerungswürdige und begeisternde Abenteuer zu erschaffen, solltest du wissen, was deinen Spielern an D&D am meisten Spaß macht. Wenn du weißt, welche der folgenden Aktivitäten jedem Spieler deiner Gruppe am besten gefallen, kannst du Abenteuer gestalten, die diese Aktivitäten so oft wie möglich einbinden und die Spieler so beschäftigt halten.

SCHAUSPIELERN

Spieler, die gerne schauspielern, versetzen sich in die Rolle ihrer Charaktere und sprechen auch in der Stimme dieser Charaktere. Sie sind Rollenspieler durch und durch und lieben soziale Interaktionen mit NSC, Monstern und ihren Gefährten.

Du kannst Spieler, die gerne schauspielern, ansprechen, indem du ...

- ihnen die Möglichkeit gibst, die Persönlichkeiten und Hintergründe ihrer Charaktere weiter zu entwickeln.
- ihnen erlaubst, regelmäßig mit NSC zu interagieren.
- Rollenspielelemente in Kämpfe integrierst.
- Elemente aus ihrer Hintergrundgeschichte in die Abenteuer einbindest.

ERFORSCHUNG

Spieler mit dem Wunsch zu erforschen, möchten die Wunder entdecken, die eine Fantasywelt für sie bereithält. Sie wollen wissen, was sich hinter der nächsten Abzweigung oder dem nächsten Hügel befindet. Außerdem lieben sie es, versteckte Hinweise und Schätze zu finden.

Du kannst Spieler, die gerne erforschen, ansprechen, indem du ...

- ihnen Hinweise auf künftige Ereignisse zukommen lässt.
- sie tatsächlich auch Dinge finden lässt, wenn sie Zeit in Erkundungen investieren.
- ihnen ausführliche Beschreibungen von aufregenden Umgebungen bietet und dabei interessante Karten und Requisiten benutzt.
- Monstern Geheimnisse oder kulturelle Eigenheiten zugestehst, die die Spieler herausfinden können.

INITIATIVE ERGREIFEN

Einige Spieler möchten gerne die Initiative ergreifen und wollen, dass Dinge geschehen, auch wenn damit höhere Risiken verbunden sind. Sie stürzen sich lieber Hals über Kopf in die Gefahr, als an Langeweile zu leiden.

Du kannst Spieler, die gerne die Initiative ergreifen, ansprechen, indem du ...

- ihnen erlaubst, ihre Umgebung zu beeinflussen.
- Elemente in die Abenteuer einbaust, die sie in Versuchung führen.
- es ihren Charakteren erlaubst, sich selbst in brenzlige Situationen zu begeben.
- Begegnungen mit NSC einfügst, die genauso draufgängerisch und unberechenbar sind wie die Charaktere.

KÄMPFEN

Spieler, die Spaß am Fantasykampf haben, lieben es, Gegnern und Monstern den Schädel einzuschlagen. Sie suchen nach Anlässen für einen Kampf und favorisieren mutige Aktionen gegenüber vorsichtigeren Herangehensweisen.

Du kannst Spieler, die gerne kämpfen, ansprechen, indem du ...

- unerwartete Kampfbegegnungen für sie bereithältst.

- bildhaft beschreibst, welche Vernichtung sie mit ihren Angriffen und Zaubern verursachen.
- Kampfbegegnungen mit einer Vielzahl schwacher Monster einfügst.
- soziale Interaktionen und Erforschungen mit Kämpfen unterbrichst.

OPTIMIERUNG

Spieler, die Spaß daran haben, ihre Charaktere zu optimieren, lieben es, ihre Kampffähigkeiten durch Stufenaufstiege, neue Fähigkeiten und magische Gegenstände zu verbessern. Sie freuen sich über jede Gelegenheit, die Überlegenheit ihrer Charaktere zu demonstrieren.

Du kannst Spieler, die ihre Charaktere gerne optimieren, ansprechen, indem du ...

- ihnen einen stetigen Zugang zu neuen Fähigkeiten und Zaubern gewährleistest.
- begehrte magische Gegenstände als Abenteureraufhänger verwendest.
- Begegnungen einfügst, die es den Charakteren ermöglichen, mit ihren Fähigkeiten zu glänzen.
- zählbare Belohnungen, zum Beispiel Erfahrungspunkte, auch für Nichtkampfbegegnungen vergibst.

PROBLEMLÖSUNG

Spieler, die gerne Probleme lösen, lieben es, die Motivation eines NSC herauszufinden, die Machenschaften eines Schurken zu entwirren, Rätsel zu lösen und eigene Pläne zu schmieden.

Du kannst Spieler, die gerne Probleme lösen, ansprechen, indem du ...

- Begegnungen arrangierst, welche sich um die Lösung eines Rätsels drehen.
- ihre Planungen und Taktiken durch Vorteile im Spiel belohnst.
- gelegentlich einen einfachen Sieg durch einen cleveren Plan der Spieler ermöglichst.
- NSC mit komplexen Beweggründen erschaffst, mit denen die Spieler interagieren können.

GESCHICHTENERZÄHLEN

Spieler, die gerne Geschichten erzählen, möchten zur Erzählung beitragen. Sie lieben es, wenn ihre Charaktere ein wichtiger Teil der Geschichte sind, und sie freuen sich über Begegnungen, die in die übergreifende Handlung eingebunden sind und diese erweitern.

Du kannst Spieler, die gerne Geschichten erzählen, ansprechen, indem du ...

- die Hintergründe ihrer Charaktere als Teil der Handlung deiner Kampagne verwendest.
- sichergehst, dass eine Begegnung die Handlung in irgendeiner Weise voran bringt.
- dafür sorgst, dass die Handlungen der Charaktere zukünftige Ereignisse beeinflussen.
- NSC Wertvorstellungen, Verpflichtungen und Schwächen zuordnest, die die Abenteurer ausnutzen können.



TEIL 1

Meister der Welten





KAPITEL 1: ERSCHAFTE DEINE EIGENE WELT

DEINE WELT IST DAS UMFELD FÜR DEINE KAMPAGNE, der Ort, an dem sich deine Abenteuer abspielen. Selbst wenn du ein existierendes Umfeld verwendest, wie zum Beispiel die Vergessenen Reiche, wird es zu deinem eigenen, sobald du deine Abenteuer darin ansiedelst, Charaktere erschaffst, um es zu bevölkern und es über den Lauf deiner Kampagne veränderst.

Dieses Kapitel beinhaltet alles, was du benötigst, um deine Welt zu erschaffen und anschließend eine Kampagne darin anzusiedeln.

ÜBERBLICK

Dieses Buch, das *Player's Handbook* (Spielerhandbuch) und das *Monster Manual* (Monsterhandbuch) präsentieren die grundsätzlichen Annahmen, wie Welten in D&D funktionieren. Unter den etablierten Welten von D&D liegen die Vergessenen Reiche, Greyhawk, die Welt der Drachenlanze und Mystara nicht weit von diesen Annahmen entfernt. Welten wie die Welt der Dunklen Sonne, Eberron, Rabenhorst, Spelljammer und Planescape entfernen sich weiter von dieser Grundlinie. Wenn du deine eigene Welt erschaffst, liegt es an dir, zu entscheiden, in welchen Teil dieses Spektrums sie sich einfügt.

GRUNDSÄTZLICHE ANNAHMEN

Die Regeln des Spiels basieren auf den folgenden grundsätzlichen Annahmen über die Spielwelt.

Götter wachen über die Welt. Die Götter sind real und verkörpern eine Vielzahl von Glaubensvorstellungen, bei denen jeder Gott die Herrschaft über einen Aspekt der Welt – zum Beispiel Krieg, die Wälder oder die See – beansprucht. Götter üben Einfluss auf die Welt aus, indem sie ihren Anhängern göttliche Magie verleihen und ihnen Zeichen und Fähigkeiten senden, um sie zu führen. Der Anhänger eines Gottes dient als sein Vertreter in der Welt. Dieser Vertreter versucht, die Ideale seines Gottes zu verbreiten und dessen Rivalen zu besiegen. Auch wenn einige Leute die Götter nicht verehren, können sie deren Existenz nicht verleugnen.

Ein großer Teil der Welt ist nicht gezähmt. Es existieren zahlreiche wilde Regionen. Stadtstaaten, Zusammenschlüsse und Königreiche unterschiedlichster Größe sprenkeln die Landschaft, aber hinter ihren Grenzen liegt die Wildnis. Die Leute kennen die Umgebung, in der sie leben, sehr gut. Sie haben Geschichten über andere Orte von Händlern und Reisenden gehört, aber nur wenige wissen, was sich hinter den Bergen oder in den Tiefen des großen Waldes befindet, wenn sie nicht selbst einmal dorthin gereist sind.

Die Welt ist uralte. Reiche sind aufgestiegen und gefallen und haben Orte hinterlassen, die unberührt geblieben von imperialer Herrlichkeit oder Verfall. Krieg, Zeit und Naturgewalten haben die sterbliche Welt befallen und sie reich an Abenteuern und Mysterien hinterlassen. Uralte Zivilisationen und ihr Wissen überleben in Legenden, magischen Gegenständen und Ruinen. Chaos und das Böse folgten häufig auf den Zusammensturz von Imperien.

Konflikte haben die Geschichte der Welt geformt. Mächtige Individuen versuchen, der Welt ihren Stempel aufzudrücken, und Gruppen von Gleichgesinnten können den Lauf der Geschichte verändern. Solche Gruppen könnten aus Religionen bestehen, die von charismatischen Propheten geführt werden, Königreiche, die von uralten Dynastien beherrscht werden oder zwielichtige Gemeinschaften, die nach dem Zugang zu lange verlorengegangener Magie suchen. Der Einfluss dieser Gruppen wächst und schwindet, während sie gegeneinander um die Vorherrschaft ringen. Manche möchten die Welt bewahren und sie in ein goldenes Zeitalter führen.

Andere haben finstere Ziele und möchten die ganze Welt mit eiserner Hand regieren. Wieder andere haben pragmatische oder esoterische Ziele, zum Beispiel die Anhäufung von materiellem Reichtum oder die Wiederbelebung eines toten Gottes. Welche Ziele sie auch immer haben, die Interessen dieser Gruppen werden zwangsläufig kollidieren und einen Konflikt verursachen, der das Schicksal der Welt bestimmen kann.

Die Welt ist magisch. Es existieren zwar nur relativ wenige Magieanwender, ihre Hinterlassenschaften sind jedoch überall zu finden. Magie kann so harmlos und alltäglich sein wie ein Trank, der Wunden heilt, oder so selten und beeindruckend wie ein schwebender Turm oder ein Steingolem, der das Stadttor bewacht. Außerhalb der zivilisierten Reiche finden sich von magischen Fallen geschützte Lager voller magischer Gegenstände, sowie mit Magie konstruierte Gewölbe, die von magisch erschaffenen, verfluchten oder mit magischen Fähigkeiten ausgestatteten Monstern bevölkert werden.

ES IST DEINE WELT

Wenn du deine Kampagnenwelt erschaffst, hilft es dir, wenn du mit den grundlegenden Annahmen beginnst und darüber nachdenkst, wie du diese verändern könntest. Die folgenden Abschnitte dieses Kapitels behandeln jedes der Elemente und geben Hinweise, wie du deine Welt mit Göttern, Gruppen und anderen Aspekten ausarbeiten kannst.

Die oben beschriebenen Annahmen sind nicht in Stein gemeißelt. Sie füllen bestehende D&D-Welten mit Abenteuern, aber es handelt sich nicht um die einzige Liste von Annahmen, mit der dies erreicht werden kann. Du kannst ein interessantes Kampagnenkonzept erschaffen, indem du eine oder mehrere dieser Annahmen veränderst, genauso wie es einige der etablierten D&D-Welten getan haben. Frag dich einfach: „Was wäre, wenn die üblichen Annahmen auf meine Welt nicht zutreffen würden?“

Die Welt ist ein profaner Ort. Was wäre, wenn Magie selten und gefährlich wäre und selbst Abenteurer nur einen begrenzten oder gar keinen Zugang dazu hätten? Was wäre, wenn deine Kampagne in einer geschichtlichen Version unserer eigenen Welt spielt?

Die Welt ist neu. Was wäre, wenn deine Welt ein neuer Ort ist und die Charaktere die ersten aus einer langen Reihe von Helden sein würden? Die Abenteurer könnten die Helden der ersten großen Reiche sein, wie beispielsweise die Reiche von Netheril und Cormanthor in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche.

Die Welt ist bekannt. Was wäre, wenn die Welt bereits vollständig erkundet und kartographiert wurde, inklusive „Vorsicht: Hier Drachen“-Hinweisschildern? Was, wenn große Imperien riesige Landstriche mit klar definierten Grenzen zwischen ihnen beherrschen? Die Fünf Nationen in der Eberron-Kampagnenwelt waren einmal Teil eines solchen großen Reiches, und das magisch unterstützte Reisen zwischen ihren Städten war an der Tagesordnung.

Monster sind ungewöhnlich. Was wäre, wenn Monster selten und furchteinflößend wären? In der Rabenhorst-Kampagnenwelt werden entsetzliche Gefilde von monströsen Herrschern regiert. Die Bevölkerung lebt in immerwährender Furcht vor den dunklen Fürsten und ihren boshaften Lakaien, während andere Monster das tägliche Leben jedoch kaum beeinträchtigen.

Magie ist überall. Was wäre, wenn jede Stadt von einem mächtigen Magier regiert wird? Was, wenn Händler mit magischen Gegenständen überall zu finden sind? In der Eberron-Kampagnenwelt ist die Benutzung von Magie an der

Tagesordnung, denn magisch fliegende Schiffe und Züge befördern Reisende von einer Großstadt in die nächste.

Götter wandeln auf der Welt oder sind völlig abwesend.

Was wäre, wenn die Götter ganz gewöhnlich die Welt bereisen? Was, wenn die Charaktere sie herausfordern und dabei ihre Macht gewinnen können? Oder was wäre, wenn die Götter sich zurückgezogen haben und selbst Engel keinen Kontakt mehr mit den Sterblichen aufnehmen? In der Kampagnenwelt der Dunklen Sonne sind die Götter extrem distanziert – vielleicht existieren sie nicht einmal – und Kleriker verlassen sich für ihre Magie stattdessen auf elementare Kräfte.

GÖTTER DEINER WELT

Anhang B des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) präsentiert einige Götterpantheons (lose Gruppierungen von Gottheiten, die nicht von einer einzelnen Doktrin oder Philosophie geeint werden), die du in deinem Spiel verwenden kannst. Diese beinhalten auch Götter aus etablierten D&D-Welten und fantastisch-historischen Pantheons. Du kannst eines dieser Pantheons für deine Kampagne übernehmen oder dir nach Belieben Götter und Ideen daraus aussuchen. Für Inspirationen kannst du dir „Ein Beispielpantheon“ in diesem Abschnitt ansehen.

Im Hinblick auf die Regeln macht es keinen Unterschied, ob deine Welt von Hunderten Göttern oder der Kirche eines einzelnen Gottes bevölkert wird. Im Sinne der Regeln wählen Kleriker Domänen, nicht Gottheiten, sodass du in deiner Welt Domänen mit Göttern assoziieren kannst, wie es dir beliebt.

LOSE PANTHEONS

Die meisten D&D-Welten haben ein loses Götterpantheon. Eine Vielzahl von Göttern herrschen über die verschiedenen Aspekte der Existenz, während sie miteinander zusammenarbeiten oder konkurrieren, um die Geschehnisse des Universums zu lenken. Die Leute versammeln sich in öffentlichen Schreinen, um die Götter des Lebens und der Weisheit anzubeten, oder sie treffen sich an versteckten Orten, um hinterhältige oder zerstörerische Götter zu verehren.

Jede Gottheit in einem Pantheon hat einen Verantwortungsbereich und ist dafür verantwortlich, diesen Bereich zu vergrößern. In der Greyhawk-Kampagnenwelt ist Heironeous

der Gott des Heldenmuts und zählt Kleriker und Paladine (die er anleitet, um die Ideale des ehrenhaften Kampfes, der Ritterlichkeit und einer gerechten Gesellschaft zu verbreiten) zu seinem Gefolge. Selbst inmitten des immerwährenden Krieges mit seinem Bruder Hector, dem Gott des Krieges und der Tyrannei, treibt Heironeous weiterhin seinen Bereich voran: Kriege werden edel und im Namen der Gerechtigkeit geführt.

Die Leute in den meisten D&D-Welten sind polytheistisch. Sie verehren ihre eigenen Götter und erkennen die Pantheons anderer Kulturen an. Personen erweisen verschiedenen Göttern ihre Ehre, unabhängig von ihrer Gesinnung. In den Vergessenen Reichen könnte jemand Umberlee gnädig stimmen, bevor er auf See fährt, ein gemeinschaftliches Fest zu Ehren Chaunteas zur Erntezeit besuchen und vor der Jagd zu Malar beten.

Einige Personen spüren den Ruf einer bestimmten Gottheit und wählen diesen Gott als ihren Schutzherrn. Besonders hingebungsvolle Individuen werden Priester, indem sie einen Schrein errichten oder dabei helfen, eine heilige Stätte zu besetzen. Viel seltener folgen diese Personen dem Pfad, Kleriker oder Paladin zu werden, Positionen mit der Verantwortung echter göttlicher Macht.

Schreine und Tempel dienen als Gemeinschaftsorte für religiöse Riten und Feste. Priester an diesen Orten berichten von den Göttern, vermitteln die Lehren ihrer Schutzherrn, geben Rat und Segen, vollziehen religiöse Riten und bieten Übungen in den bevorzugten Aktivitäten der Gottheit an. Städte und große Dörfer können mehrere Tempel für die individuellen Götter haben, die der Bevölkerung wichtig sind, während kleinere Siedlungen einen einzelnen Schrein aufweisen könnten, der allen Göttern geweiht ist, die im Ort verehrt werden.

Um schnell ein Pantheon für deine Welt zu errichten, solltest du für jede der acht Domänen, die Klerikern zur Verfügung stehen, einen Gott erschaffen: Krieg, Leben, Licht, List, Natur, Sturm, Tod und Wissen. Du kannst Namen und Persönlichkeiten für diese Gottheiten erfinden oder dich bei den Göttern eines anderen Pantheons bedienen. Dieser Ansatz gibt dir ein kleines Pantheon, welches die wesentlichen Aspekte der Existenz abdeckt und deren Göttern sehr einfach weitere Aspekte des Lebens zugeordnet werden können. Der Gott des Wissens könnte beispielsweise auch der Schutzherr der Magie und der Prophezeiung sein, während die Göttin des Lichts auch die Sonnengöttin und die Göttin der Zeit sein könnte.

GÖTTER DES KRIEGS DER MORGENRÖTE

Gottheit	Gesinnung	vorg. Domänen	Symbol
Asmodeus, Gott der Tyrannei	RB	List	Drei Triangeln in enger Formation
Avandra, Göttin der Veränderung und des Glücks	CG	List	Drei aufeinander gestapelte gewellte Linien
Bahamut, Gott des Rechts und des Adels	RG	Leben, Krieg	Ein Drachenkopf im Profil nach links schauend
Bane, Gott des Krieges und der Eroberung	RB	Krieg	Eine nach unten zeigende Klaue mit drei Krallen
Corellon, Gott der Magie und der Künste	CG	Licht	Ein achtzackiger Stern
Erathis, Göttin der Zivilisation und der Erfindung	RN	Wissen	Die obere Hälfte eines Uhrwerks
Gruumsh, Gott der Zerstörung	CB	Sturm, Krieg	Dreieckiges Auge mit knöchigen Vorwölbungen
Ioun, Göttin des Wissens	N	Wissen	Ein Hirtenstab, geformt wie ein stilisiertes Auge
Die Königin der Raben, Göttin des Todes	RN	Leben, Tod	Der Kopf eines Raben, im Profil nach links blickend
Kord, Gott der Stärke und der Stürme	CN	Sturm	Schwert mit einem Blitz als Parierstange
Lolth, Göttin der Spinnen und der Lügen	CB	List	Ein Netz in Form eines achtzackigen Sterns
Melora, Göttin der Wildnis und der See	N	Natur, Sturm	Ein wellenartiger Strudel
Moradin, Gott der Schöpfung	RG	Wissen, Krieg	Ein Flammen schlagender Amboss
Pelor, Gott der Sonne und des Ackerbaus	NG	Leben, Licht	Ein Kreis aus sechs nach außen strahlenden Punkten
Sehanine, Göttin des Mondes	CG	List	Ein Halbmond
Tharizdun, Gott des Wahnsinns	CB	List	Eine schartige, sich gegen den Uhrzeigersinn drehende Spirale
Tiamat, Göttin des Reichtums, der Gier und der Rache	RB	List, Krieg	Ein fünfzackiger Stern mit abgerundeten Spitzen
Torog, Gott des Unterreichs	NB	Tod	Ein „T“, welches an einer runden Kette befestigt ist
Vecna, Gott der finsternen Geheimnisse	NB	Tod, Wissen	Ein teilweise eingeschlagener einäugiger Schädel
Zehir, Gott der Dunkelheit und des Gifts	CB	List, Tod	Eine Schlange in der Form eines Dolchs

EIN BEISPIELPANTHEON

Das Pantheon des Kriegs der Morgenröte ist ein Beispiel für ein Pantheon, das sich aus überwiegend bereits existierenden Elementen zusammensetzt, um die Bedürfnisse einer bestimmten Kampagne zu erfüllen. Dieses vorgegebene Pantheon wurde in der vierten Edition von DUNGEONS & DRAGONS verwendet. Eine Übersicht des Pantheons findest du in der Tabelle „Götter des Kriegs der Morgenröte“.

Dieses Pantheon bezieht einige Gottheiten von nicht-menschlichen Kulturen ein und etabliert sie als universelle Götter. Diese Götter beinhalten Bahamut, Corellon, Gruumsh, Lolth, Moradin, Sehanine und Tiamat. Menschen verehren Moradin und Corellon als Götter ihrer jeweiligen Bereiche, anstatt als Gottheiten einzelner Völker. Das Pantheon beinhaltet zudem den Erzteufel Asmodeus als Gott der Vorherrschaft und der Tyrannei.

Einige der Götter wurden manchmal mit neuen Namen aus anderen Pantheons übernommen. Bane kommt aus den Vergessenen Reichen. Von Greyhawk kommen Kord, Pelor, Tharizdun und Vecna. Aus dem griechischen Pantheon kommen Athena (umbenannt in Erathis) und Tyche (umbenannt in Avandra), auch wenn beide leicht verändert wurden. Set (umbenannt in Zehir) kommt aus dem ägyptischen Pantheon. Die Königin der Raben ähnelt Hel aus dem nordischen Pantheon und Wee Jas aus der Greyhawk-Kampagnenwelt. Damit verbleiben noch drei, völlig neu erschaffene Götter: Ioun, Melora und Torog.

ANDERE RELIGIONSSYSTEME

Für deine Kampagne kannst du Pantheons von Göttern erschaffen, die sehr eng in einer einzelnen Religion miteinander verwoben sind, monotheistische Religionen (die Anbetung eines einzelnen Gottes), dualistische Systeme (zentriert auf zwei gegensätzliche Gottheiten oder Kräfte), Mysterien-Kulte (die persönliche Hingabe zu einer einzelnen Gottheit, üblicherweise innerhalb eines Pantheon-Systems), animistische Religionen (die Verehrung der in der Natur vorhandenen Geister) oder gar Kräfte und Philosophien, die nicht mit Gottheiten in Verbindung gebracht werden.

ENGE PANTHEONS

Im Gegensatz zu losen Pantheons fokussiert sich ein enges Pantheon auf eine einzelne Religion, deren Lehren und Verordnungen nur eine kleine Gruppe von Gottheiten umfassen. Anhänger eines engen Pantheons könnten eine Gottheit einer anderen vorziehen, aber sie respektieren alle darin enthaltenen Gottheiten und ehren sie mit den angemessenen Opfern und Gebeten.

Das wesentliche Merkmal eines engen Pantheons ist, dass alle Anhänger einem einzelnen Ethos oder Glaubenssatz folgen, der alle Gottheiten des Pantheons beinhaltet. Die Götter eines engen Pantheons arbeiten zusammen, um ihre Anhänger zu schützen und zu führen. Du kannst dir ein enges Pantheon wie eine Familie vorstellen. Ein oder zwei Gottheiten, die das Pantheon anführen, dienen als Elternteile, während die restlichen Götter als Schutzherrn wichtiger Aspekte derjenigen Kultur dienen, die das Pantheon anbetet. Ein einzelner Tempel ehrt alle Mitglieder des Pantheons.

Die meisten engen Pantheons haben eine oder mehrere abtrünnige Götter – Gottheiten, deren Anbetung nicht von den Priestern des Pantheons genehmigt ist. Dies sind üblicherweise böse Gottheiten und Feinde des Pantheons, wie die griechischen Titanen. Diese Gottheiten haben ihre eigenen Kulte. Sie ziehen aus der Gemeinschaft Ausgestoßene und Schurken als Anhänger an. Diese Kulte ähneln Mysterienkulten, deren Anhänger sich streng einem einzelnen Gott verschreiben, auch wenn selbst Anhänger eines abtrünnigen Kultes in den Tempeln eines engen Pantheons ein Lippenbekenntnis ablegen.

Die nordischen Gottheiten dienen als Beispiel für ein enges Pantheon. Odin ist der Anführer des Pantheons und Vaterfigur. Gottheiten wie Thor, Tyr und Freya verkörpern wichtige Aspekte der nordischen Kultur. Loki und seine Anhänger lauern währenddessen in den Schatten, helfen gelegentlich den anderen Gottheiten und arbeiten in anderen Situationen mit den Feinden des Pantheons zusammen.

MYSTERIENKULTE

Ein Mysterienkult ist eine verschworene religiöse Organisation, basierend auf einem Initiationsritual, bei dem der Eingeweihte auf mystischem Wege von dem verehrten Gott oder einer Handvoll verwandter Götter kenntlich gemacht wird. Mysterienkulte sind sehr privat und beschäftigen sich mit der Beziehung des Initiierten mit dem Göttlichen.

Manchmal ist ein Mysterienkult eine Art der Anbetung innerhalb eines Pantheons. Der Kult akzeptiert die Mythen und Rituale des Pantheons, sieht seine eigenen Mythen und Riten jedoch als überlegen an. Ein verschworener Mönchsorden könnte zum Beispiel in eine mystische Verbindung mit einem Gott, der als Teil eines Pantheons weitläufig verehrt wird, eintauchen.

Ein Mysterienkult hebt die Geschichte des Gottes hervor und vollzieht sie im Rahmen ihres Initiationsrituals nach. Der Gründungsmythos eines Mysterienkultes ist üblicherweise sehr einfach gehalten und handelt oft vom Tod und der Wiedergeburt eines Gottes oder einer Reise in die Unterwelt und der Rückkehr aus dieser. Mysterienkulte verehren häufig Sonnen- und Mondgottheiten oder Gottheiten der Landwirtschaft – Götter, deren Bereiche die Zyklen der Natur abbilden.

DER GÖTTLICHE RANG

Die göttlichen Geschöpfe des Multiversums werden oft anhand ihrer kosmischen Kraft kategorisiert. Einige Götter werden auf mehreren Welten verehrt und haben unterschiedliche Ränge auf jeder dieser Welten, die auf ihrem dortigen Einfluss beruhen.

Höhere Gottheiten bewegen sich jenseits des Verständnisses der Sterblichen. Sie können nicht herbeigerufen werden und nehmen fast nie direkten Einfluss auf die Geschicke der Sterblichen. Zu sehr seltenen Gelegenheiten manifestieren sie Avatare, die niederen Gottheiten ähneln. Aber auch wenn der Avatar eines höheren Gottes erschlagen wird, hat dies keinen Einfluss auf den Gott selbst.

Niedere Gottheiten sind körperlich irgendwo auf den Ebenen existent. Einige niedere Gottheiten leben auf der materiellen Ebene, wie die Einhorngöttin Lurue in den Vergessenen Reichen oder der gigantische Haigott Sekolah, der von den Sahuagin verehrt wird. Einige leben auf den äußeren Ebenen, wie etwa Lolth, die im Abyss lebt. Solche Gottheiten können von Sterblichen angetroffen werden.

Quasi-Gottheiten haben einen göttlichen Ursprung, aber sie erhören oder beantworten keine Gebete, sie vergeben keine Zauber an Kleriker und kontrollieren auch keine Aspekte des sterblichen Lebens. Sie sind immens mächtige Wesen und theoretisch könnten sie einmal zu Göttern werden, wenn es ihnen gelingt, genügend Anhänger zu sammeln. Quasi-Gottheiten fallen in drei Kategorien: Halbgötter, Titanen und Überreste.

Halbgötter gehen aus der Vereinigung einer Gottheit und eines sterblichen Wesens hervor. Sie haben einige göttliche Fähigkeiten, aber ihre sterblichen Elternteile machen sie zu den schwächsten Quasi-Gottheiten.

Titanen sind göttliche Schöpfungen anderer Gottheiten. Sie könnten aus der Vereinigung zweier Gottheiten geboren, in einer göttlichen Schmiede geschaffen werden, sich aus dem vergossenen Blut eines Gottes erheben oder auf anderem Wege aus göttlichem Willen oder göttlicher Substanz entstehen.

Überreste sind Gottheiten, die fast all ihre Anhänger verloren haben und – aus sterblicher Perspektive – als tot angesehen werden. Esoterische Rituale können manchmal Kontakt zu diesen Wesen aufnehmen und auf ihre latente Kraft zugreifen.

Das Initiationsritual eines Kultes folgt dabei dem Muster des Gründungsmythos. Neulinge folgen den Fußstapfen des Gottes, um sein ultimatives Schicksal zu teilen. Im Falle von gestorbenen und wiedergeborenen Göttern repräsentiert das symbolische Sterben des Initiierten den Tod seines vorherigen Lebens – und seine Wiedergeburt die neue Existenz. Initiierte werden in ein neues Leben geboren. Sie verbleiben in der Welt der Lebenden, aber fühlen sich in eine höhere Sphäre erhoben. Den Initiierten wird nach ihrem Tod ein Platz im Reich ihres Gottes versprochen, aber sie erfahren auch eine neue Berufung im Leben.

MONOTHEISMUS

Monotheistische Religionen folgen lediglich einer einzelnen Gottheit und streiten in einigen Fällen die Existenz von anderen Gottheiten ab. Wenn du eine monotheistische Religion in deine Kampagne einführst, musst du entscheiden, ob auch andere Götter existieren. Auch wenn dies nicht der Fall ist, können andere Religionen und die monotheistische Religion nebeneinander existieren. Wenn diese Religionen über Kleriker verfügen, die die Fähigkeit haben, Zauber zu wirken, könnten diese Zauber ihre Kraft von der einen wahren Gottheit, von geringeren Geistern, die keine Gottheiten sind (womöglich mächtige Aberrationen, Himmlische, Feenwesen, Unholde oder Elementare) oder einfach aus ihrem Glauben beziehen.

Die Gottheit einer monotheistischen Religion steht für eine große Anzahl von Bereichen und wird dargestellt als Schöpfer von allem, mit Kontrolle über alles und zuständig für jeden Aspekt der Existenz. Demnach wird ein Anhänger dieses Gottes seine Gebete und Opfer immer an denselben Gott richten, unabhängig davon, in welchem Bereich des Lebens er die Hilfe des Gottes benötigt. Ob er in den Krieg marschiert, zu einer Reise aufbricht oder darauf hofft, die Gunst einer anderen Person zu gewinnen, der Anhänger betet immer zu demselben Gott.

Einige monotheistische Religionen beschreiben unterschiedliche Aspekte ihre Gottheit. Ein einzelner Gott erscheint in verschiedenen Aspekten als der Schöpfer und als der Zerstörer. Die Kleriker dieses Gottes konzentrieren sich auf den einen oder den anderen Aspekt, woraus sich ihr Zugriff auf die Domänen und möglicherweise sogar ihre Gesinnung ableiten. Ein Kleriker, der den Zerstörer-Aspekt verehrt, wählt die Sturm- oder die Kriegsdomäne, während ein Anhänger des Schöpfer-Aspekts die Domäne Leben oder die Domäne Natur wählt. In einigen monotheistischen Religionen teilen sich die Kleriker auf individuelle religiöse Orden auf, wodurch sich die unterschiedlichen Domänen differenzieren.

DUALISMUS

Eine **dualistische Religion** sieht die Welt als die Bühne für einen Konflikt zwischen zwei sich diametral gegenüberstehenden gegensätzlichen Gottheiten oder göttlichen Kräften. Am häufigsten sind diese gegensätzlichen Kräfte das Gute und das Böse oder gegensätzliche Gottheiten, die für diese Kräfte stehen. In einigen Pantheons sind die Kräfte der Ordnung und des Chaos die grundlegend gegensätzlichen Kräfte in einem dualistischen System. Leben und Tod, Licht und Dunkelheit, Materie und Seele, Körper und Geist, Gesundheit und Krankheit, Reinheit und Verunreinigung, positive Energie und negative Energie – das D&D-Universum ist voller polarer Gegensätze, die das Fundament einer dualistischen Religion bilden können. In welcher Form auch immer der Dualismus ausgedrückt wird, die eine Hälfte wird üblicherweise als gut – vorteilhaft, erstrebenswert oder heilig – angesehen, während die andere Hälfte als schlecht, wenn nicht sogar als ausdrücklich böse betrachtet wird. Wenn der grundsätzliche Konflikt in einer Religion durch den Gegensatz zwischen Materie und Seele ausgedrückt wird, glauben die Anhänger dieser Religion, dass eines der beiden als böse (üblicherweise die Materie) und das andere als gut (die Seele) anzusehen ist. Sie werden

versuchen, ihre Seele durch Enthaltensamkeit und Besinnung von der materiellen Welt und ihrem Bösen zu befreien.

Selten herrscht in dualistischen Systemen der Glaube vor, dass die gegensätzlichen Kräfte im Gleichgewicht bleiben müssen, während sich diese in schöpferischer Spannung stetig aufeinander zu und voneinander weg bewegen.

In einer vom immerwährenden Konflikt zwischen gut und böse definierten Kosmologie wird von den Sterblichen erwartet, dass sie sich für eine der beiden Seiten entscheiden. Die Mehrheit der Anhänger der dualistischen Religion verehrt die Gottheit oder Kraft, die als das Gute angesehen wird. Die Verehrer der guten Gottheit vertrauen darauf, dass die Macht dieses Gottes sie vor den Schergen der bösen Gottheit beschützen wird. Da die bösen Gottheiten in einer solchen Religion üblicherweise die Ursache von allem sind, was der Existenz abträglich ist, werden nur die Verdorbenen und Verwahrlosten diesen Gott anbeten. Monster und Unholde dienen ihm ebenso wie geheime Kulte. Die Mythen einer dualistischen Religion sagen in der Regel eine apokalyptische Schlacht vorher, in der das Gute triumphieren wird. Die Kräfte des Bösen glauben jedoch, dass das Ergebnis dieser Schlacht nicht vorherbestimmt ist und versuchen, den Sieg ihrer Gottheit möglich zu machen.

Den Gottheiten in dualistischen Systemen werden große Aufgabenbereiche zugeordnet. Sämtliche Aspekte der Existenz spiegeln das dualistische Kräfteressen wieder. Alle Dinge müssen auf die eine oder auf die andere Seite dieses Konflikts fallen. Landwirtschaft, Gnade, der Himmel, Medizin und Literatur werden der Seite der guten Gottheit zugeordnet, während Hunger, Hass, Krankheiten und Krieg zu den Bereichen der bösen Gottheit gehören.

ANIMISMUS

Animismus ist der Glaube, dass Geister jeden Teil der natürlichen Welt bewohnen. In einer animistischen Weltsicht hat alles eine Seele, von den höchsten Gebirgen bis zum kleinsten Stein, von dem größten Ozean bis zu einem plätschernden Bach, von Sonne und Mond bis zu dem angestammten Schwert eines Kämpfers. All diese Objekte und die Geister, die sie bewohnen, sind empfindungsfähig, auch wenn einige aufmerksamer, intelligenter und sich ihrer selbst bewusster sind als andere. Die mächtigsten Geister könnte man gar als Götter ansehen. Alle sind sie würdig respektiert, wenn nicht sogar verehrt zu nennen.

Animisten schwören für gewöhnlich nicht einem einzelnen Geist ihre Treue. Stattdessen richten sie ihre Gebete und Opfer zu unterschiedlichen Zeiten an verschiedene Geister, abhängig von der Situation, in der sie sich gerade befinden. Ein frommer Charakter könnte seine täglichen Gebete und Opfergaben an die Geister seiner Vorfahren und die Geister seines Hauses richten. Andere Gesuche richtet er an weitere wichtige Geister, zum Beispiel an die Sieben Schicksale des Glücks oder – mit der Opferung von etwas Weihrauch – an die Geister bestimmter Orte, wie den Geist des Waldes. Vereinzelte Gebete richtet er zudem an eine Vielzahl weiterer Geister.

Eine animistische Religion ist sehr tolerant. Die meisten Geister kümmert es nicht, an wen der Charakter noch weitere Opfer erbringt, solange sie die Opfergaben und den Respekt erhalten, der ihnen zusteht. Wenn sich neue Religionen in den animistischen Ländern ausbreiten, gewinnen diese für gewöhnlich Anhänger, jedoch keine Konvertiten. Die Leute binden neue Geister und Gottheiten in ihrer Gebete ein, ohne die Alten dabei zu ersetzen. Gelehrte übernehmen komplexe philosophische Systeme und Praktiken, ohne den Glauben und den Respekt für die bereits verehrten Geister zu verlieren.

Animismus funktioniert wie ein großes enges Pantheon. Animistische Kleriker dienen dem Pantheon als Ganzes und können frei eine Domäne wählen, die den bevorzugten Geist des Klerikers auszeichnet.

MÄCHTE UND PHILOSOPHIEN

Nicht alle göttlichen Kräfte müssen von den Gottheiten selbst bezogen werden. In einigen Kampagnen sind die Gläubigen von ihren Vorstellungen über das Universum in einem solchen Maße überzeugt, dass sie ihre magischen Kräfte alleine aus dieser Überzeugung beziehen können. In anderen Kampagnen sind es die Kräfte der Natur oder der Magie, die anstelle der Götter ihre Kräfte an die – auf sie eingestimmten – Sterblichen verleihen. Genauso wie Druiden und Waldläufer ihre Zauberkraft aus der Kraft der Natur statt von einer bestimmten Gottheit beziehen können, geben sich manche Kleriker vollständig ihren Idealen anstelle eines Gottes hin. Paladine könnte eine Philosophie der Gerechtigkeit und Ritterlichkeit mehr ansprechen als eine bestimmte Gottheit.

Mächte und Philosophien werden nicht angebetet. Sie sind keine Wesen, die Gebete anhören oder beantworten könnten oder gar Opfer akzeptieren. Die Hingabe zu einer Philosophie oder einer Macht ist keiner festen Gottheit zugeordnet. Eine Person kann sich der Philosophie des Guten hingeben und mehrere gute Gottheiten anbeten oder die Macht der Natur verehren und auch den Göttern der Natur huldigen und diese als persönliche Manifestationen einer unpersönlichen Macht ansehen. In einer Welt, die Götter mit nachweisbaren Kräften (durch ihre Kleriker) beinhaltet, ist es für eine Philosophie unüblich, die Existenz von Gottheiten in Zweifel zu ziehen. Dennoch existiert die häufige philosophische Meinung, dass die Götter den Sterblichen ähnlicher sind, als sie diese glauben machen wollen. Diesen Philosophien zufolge sind die Götter nicht wirklich unsterblich (sie leben nur sehr lange) und Sterbliche können selbst die Göttlichkeit erreichen. Tatsächlich ist das Erreichen einer göttlichen Existenz das Ziel einiger Philosophien.

Die Kraft einer Philosophie leitet sich von dem Glauben ab, den die Sterblichen in sie setzen. Eine Philosophie, der nur eine Person folgt, ist nicht stark genug, um dieser Person magische Kräfte zu verleihen.

HUMANOIDE UND DIE GÖTTER

Wenn es um die Götter geht, zeigen die Menschen eine weit größere Bandbreite an Glaubensvorstellungen und Institutionen, als es die anderen Völker tun. In vielen D&D-Welten haben Orks, Elfen, Zwerge, Goblins und andere Humanoide enge Pantheons. Es wird erwartet, dass ein Ork Gruumsh oder einen von einer Handvoll ihm untergeordneter Götter huldigt. Im Vergleich dazu verehren Menschen eine erstaunliche Vielfalt an Gottheiten. Jede menschliche Kultur könnte ihre eigene Ansammlung von Göttern haben.

In den meisten D&D-Welten gibt es keinen einzelnen Gott, der sich dafür verantwortlich zeichnen kann, die Menschheit erschaffen zu haben. Deshalb erweitert sich die menschliche Neigung dazu, Institutionen einzurichten, auch auf die Religion. Ein einzelner fanatischer Prophet kann ein ganzes Königreich zur Verehrung eines neuen Gottes konvertieren. Mit dem Tod dieses Propheten könnte der Einfluss der Religion wachsen oder schwinden, oder die Anhänger des Propheten könnten sich gegeneinander stellen und mehrere miteinander konkurrierende Religionen gründen.

Im Vergleich dazu ist die Religion in der zwergischen Gesellschaft in Stein gemeißelt. Die Zwerge der Vergessenen Reiche kennen Moradin als ihren Schöpfer. Auch wenn einzelne Zwerge anderen Göttern folgen könnten, sind die Zwerge als Kultur doch Moradin und dem Pantheon, das er anführt, verbunden. Seine Lehren und seine Magie sind so eng mit der zwergischen Kultur verbunden, dass schon eine verheerende Umwälzung notwendig wäre, um ihn zu ersetzen.

Bewerte die Rolle der Götter in deiner Welt und ihre Verbindungen zu den unterschiedlichen humanoiden Völkern. Hat jedes Volk einen Schöpfergott? Wie nimmt dieser Gott Einfluss auf die Kultur dieses Volkes? Sind andere Völker frei von

diesen göttlichen Fesseln und können frei entscheiden, wen sie verehren? Hat sich ein Volk gegen seinen eigenen Schöpfergott gestellt? Ist ein neues Volk aufgetaucht, das erst in den vergangenen Jahren von einem Gott erschaffen wurde?

Eine Gottheit könnte auch Verbindungen zu einem Königreich, einer Adelsfamilie oder anderen kulturellen Institutionen haben. Beim Tod des Herrschers könnte der Nachfolger durch göttliche Botschaften bestimmt werden, gesendet von der Gottheit, die das Reich in seinen frühesten Tagen beschützt hat. In einem solchen Land könnte die Verehrung anderer Götter verboten oder streng kontrolliert werden.

Zum Schluss solltest du die Unterschiede zwischen den Göttern, die eng mit einem bestimmten Volk verbunden sind und denjenigen Göttern mit vielfältigen Anhängern bedenken. Genießen die Völker mit eigenen Pantheons einen privilegierten Platz in deiner Welt, weil ihre Götter eine aktive Rolle in ihren Angelegenheiten spielen? Werden die anderen Völker von ihren Göttern ignoriert oder sind diese Völker der entscheidende Faktor, der die Machtverhältnisse zugunsten des einen oder des anderen Gottes verschieben könnte?



DIE KARTIERUNG DEINER WELT

Wenn du eine eigene Welt für deine Kampagne erschaffst, dann willst du auch eine Karte von ihr haben. Du kannst hierzu aus zwei Vorgehensweisen eine auswählen: Von oben nach unten oder von unten nach oben. Einige Spielleiter fangen gerne oben an und verschaffen sich einen Überblick über die Welt ihrer Kampagne, indem sie eine Karte anlegen, die ganze Kontinente zeigt, von der aus sie dann kleinere Gebiete auswählen und näher definieren. Andere Spielleiter gehen den umgekehrten Weg. Sie beginnen mit einer kleinen Kampagnen-Karte in der Größe einer Provinz oder eines Königreichs und erweitern diese bei Bedarf um neue Territorien.

Welchen Ansatz du auch verfolgst, die Nutzung von Hexfeldern funktioniert hervorragend bei Reisen, die in eine beliebige Richtung gehen und bei denen die Ermittlung der Distanz relevant sein könnte. Ein einzelnes Blatt Papier mit 5 Hexfeldern pro 2,5 cm ist für meisten Gebiete ideal. Wähle den Maßstab passend zu dem Grad an Details aus, den du abbilden möchtest. Kapitel 7 enthält mehr Informationen zur Erschaffung und Kartierung von Wildnisgebieten.

MASSTAB: PROVINZ

Für die meisten detaillierten Gebiete deiner Welt solltest du den Maßstab: Provinz verwenden, bei dem ein Hexfeld 2 km entspricht. Eine vollseitige Karte in diesem Maßstab stellt ein Gebiet dar, das innerhalb einer Tagesreise in jede Richtung vom Mittelpunkt aus durchquert werden kann (vorausgesetzt, es handelt sich um offenes Gelände). Dieser Maßstab bietet sich entsprechend für das Anfangsgebiet einer Kampagne an (siehe „Erschaffen einer Kampagne“ weiter hinten in diesem Kapitel) oder ein Gebiet, in dem du die Bewegung der Abenteurer in Stunden und nicht in Tagen nachverfolgen möchtest.

Der überwiegende Teil eines Gebiets dieser Größenordnung wird von einem einzelnen Geländetyp dominiert, der vereinzelt von isolierten Gebieten anderer Geländetypen unterbrochen wird. Eine besiedelte Region dieser Größe könnte eine Stadt und acht bis zwölf Dörfer oder Weiler beinhalten. Eine wildere Region könnte nur eine einzelne Burg oder überhaupt keine Siedlungen aufweisen. Du kannst auch den Umfang des bewirtschafteten Ackerlands darstellen. Auf einer Karte dieser Größe sollte dies ein Ring von wenigen Hexfeldern um eine Siedlung sein. Sogar kleine Dörfer bewirtschaften einen großen Teil des kultivierbaren Lands in einem Umkreis von 1,5 km bis 3 km.

MASSTAB: KÖNIGREICH

Auf einer Karte in dem Maßstab: Königreich entspricht jedes Hexfeld 10 km. Eine Karte dieses Maßstabs deckt eine große Region ab, etwa in der Fläche von Großbritannien oder der Hälfte des Bundesstaates Kalifornien. Diese Fläche bietet viel Raum für Abenteuer.

Im ersten Schritt bei der Kartierung einer solchen Region gilt es, die Küstenlinien und alle größeren Gewässer in diesem Bereich zu skizzieren. Ist die Region von Land eingeschlossen oder küstennah? Eine Küstenregion könnte Inseln vor der Küste beinhalten, während ein Binnenland ein Binnenmeer oder einen großen See beinhalten kann. Alternativ könnte die Region aus einer einzigen großen Insel, einem Landstück oder einer Halbinsel mit mehreren Küstenlinien bestehen.

Als Nächstes solltest du alle größeren Bergketten einzeichnen. Vorgebirge bilden einen Übergang zwischen den eigentlichen Gebirgen und dem Tiefland, während breite Flecken von sanften Hügeln die Region punktieren könnten.

Der Rest deiner Karte bleibt für relativ flaches Gelände übrig: Wiesen, Wälder, Sümpfe und dergleichen. Ordne diese Elemente so an, wie du es für angemessen hältst.

Kartiere nun die Verläufe der Flüsse, die durch dieses Gebiet fließen. Flüsse entspringen im Gebirge oder im niederschlagsreichen Binnenland und winden sich durch das Gelände zum nächsten großen Gewässer, zu dem sie keine hohen Steigungen überwinden müssen. Nebenflüsse speisen die Ströme, die immer größer werden, während sie sich einem See oder dem Meer nähern.

Am Ende kannst du die größeren Städte der Region platzieren. Bei diesem Maßstab brauchst du dir keine Sorgen um Kleinstädte und Dörfer zu machen, ebenso wenig um die Abbildung der Gürtel von Ackerland. Trotzdem könnte ein Siedlungsgebiet dieser Größe durchaus acht bis zwölf Städte oder Gemeinden beinhalten.

MASSTAB: KONTINENT

Für die Abbildung eines ganzen Kontinents kannst du diesen Maßstab verwenden, bei dem jedes Hexfeld 100 km entspricht. Bei diesem Maßstab kannst nicht mehr erkennen als die Form der Küstenlinien, die größten Bergketten, die großen Flüsse, riesige Seen und politische Grenzen. Eine Karte dieses Maßstabs eignet sich am besten, um zu zeigen, wie mehrere Karten des Maßstabs: Königreich zusammenpassen, wenn du die Bewegung der Abenteurer nicht Tag für Tag verfolgen möchtest.

Die gleiche Vorgehensweise, die du für die Kartierung einer Region im Maßstab: Königreich verwendest, kann auch zur Abbildung eines ganzen Kontinents verwendet werden.

Ein Kontinent könnte acht bis zwölf große Städte haben, die einen Platz auf der Karte verdienen – wahrscheinlich handelt es sich dabei um große Handelszentren und die Hauptstädte der Königreiche.

KOMBINATION VON MASSTÄBEN

Egal, mit welchem Maßstab du anfängst: Es ist einfach, deine Karte zu vergrößern oder zu verkleinern. Im Maßstab: Kontinent repräsentiert ein Hexfeld den gleichen Bereich wie zehn Hexfelder im Maßstab: Königreich. Zwei Städte, die drei Hexfelder (300 km) voneinander entfernt auf deiner Kontinent-Karte liegen, würden auf der Karte des Königreichs 30 Hexfelder voneinander entfernt liegen und könnten die gegenüberliegenden Enden der dargestellten Region bilden. Im

Maßstab: Königreich entspricht 1 Hexfeld dem Bereich von 5 Hexfeldern im Maßstab: Provinz. So ist es ein Leichtes, eine Region von einer Provinz-Karte als das Zentrum auf der Karte eines Königreichs darzustellen und interessante Bereiche um sie herum festzulegen.

SIEDLUNGEN

Die Orte, an denen Menschen leben – lebendige Städte, wohlhabende Gemeinden und winzige Dörfer, die sich zwischen Meilen von Ackerland befinden – helfen dabei, die Natur der Zivilisation in deiner Welt zu definieren. Eine einzige Siedlung – eine Heimatbasis für deine Abenteurer – ist ein großartiger Ort, um deine Kampagne zu beginnen und mit der Erschaffung deiner Welt anzufangen. Stelle dir die folgenden Fragen, um eine Siedlung in deiner Welt zu erschaffen:

- Welchen Zweck erfüllt sie in deinem Spiel?
- Wie groß ist sie? Wer lebt dort?
- Wie sieht sie aus, wie riecht und klingt sie?
- Wer regiert sie? Welche weiteren Personen haben Macht? Ist die Siedlung Teil eines größeren Staates?
- Wie verteidigt sie sich?
- Wo finden Charaktere die Waren und Dienstleistungen, die sie benötigen?
- Welche Tempel und anderen Organisationen sind hervorzuheben?
- Welche fantastischen Elemente unterscheiden sie von einer gewöhnlichen Siedlung?
- Warum sollte das Schicksal der Siedlung die Charaktere kümmern?

Die Richtlinien in diesem Abschnitt helfen dir dabei, genau die Siedlung zu errichten, die du für jeden erdenklichen Zweck benötigst. Ignoriere alle Ratschläge, die deiner Vorstellung einer Siedlung widersprechen.

NUTZEN

Eine Siedlung existiert in erster Linie, um die Erzählung der Geschichte zu erleichtern und den Spaß an deiner Kampagne zu erhöhen. Daneben entscheidet der Nutzen der Siedlung auch über den Aufwand, den du in ihre Erschaffung investieren möchtest. Erstelle nur die Inhalte einer Siedlung, die du wirklich benötigst, ergänzt um Notizen zu ihren allgemeinen Merkmalen. Danach kannst du den Ort organisch wachsen lassen, während die Abenteurer mit mehr und mehr von ihm interagieren und du dir Notizen zu den neuen Örtlichkeiten machst, die du dabei erfindest.

LOKALKOLORIT

Eine Siedlung könnte als ein Ort dienen, an dem die Charaktere eine Pause machen, sich ausruhen und Verpflegung kaufen. Eine solche Ansiedlung braucht nicht mehr als eine kurze Beschreibung.

Wähle den Namen der Siedlung, entscheide wie groß sie ist, füge eine lokale Besonderheit hinzu („Der Geruch der lokalen Gerbereien lässt nie ab von dieser Stadt“) und lass die Abenteurer ihren Geschäften nachgehen. Die Geschichte des Gasthauses, in dem die Charaktere die Nacht verbringen, die Eigenarten des Ladenbesitzers, bei dem sie ihre Verpflegung auffrischen – diese Details kannst du hinzufügen, aber das musst du nicht. Wenn die Charaktere zu der gleichen Siedlung zurückkehren, kannst du anfangen, diese lokalen Eigenschaften hinzuzufügen, sodass sie sich ein wenig mehr wie eine Heimatbasis anfühlt, wenn es auch nur eine temporäre sein wird. Entwickle die Siedlung weiter, wenn die Notwendigkeit dazu besteht.





HEIMATBASIS

Eine Siedlung gibt den Abenteurern einen Ort, an dem sie leben, trainieren und sich zwischen den Abenteuern erholen können. Eine ganze Kampagne kann sich auf eine bestimmte Stadt oder Gemeinde konzentrieren. Eine solche Siedlung ist der Startpunkt, von dem die Charaktere aufbrechen.

Gut entworfen, kann eine Heimatbasis einen besonderen Platz in den Herzen der Abenteurer haben, besonders, wenn sie das Schicksal eines oder mehrerer NSC kümmert, die dort leben.

Um eine Heimatbasis lebendig zu machen, musst du einige Zeit zum Ausfüllen der Details investieren, aber die Spieler können dir bei dieser Arbeit behilflich sein. Bitte sie darum, dir ein bisschen über die Mentoren, Familienmitglieder und anderen wichtigen Personen im Leben ihrer Charaktere zu erzählen. Dir steht es frei, diese Information zu ergänzen und zu modifizieren, aber du wirst mit einem soliden Fundament aus Nichtspielercharakteren (NSC), die den Charakteren wichtig sind, beginnen können. Lasse die Spieler beschreiben, wo und wie ihre Charaktere üblicherweise ihre Zeit verbringen – vielleicht in einer beliebten Taverne, der Bibliothek oder einem Tempel.

Nutze diese NSC und Orte als Ausgangspunkt, um die restlichen Bewohner der Siedlung auszuarbeiten. Detailliere die Anführer, einschließlich der Wachen (siehe unten in diesem Kapitel). Ergänze Charaktere, die mit Informationen dienen können, wie Dorfälteste, Wahrsager, Bibliothekare und aufmerksame Reisende. Priester können sowohl das Wirken von Zaubern als auch Informationen anbieten. Notiere dir die Händler, die regelmäßig mit den Abenteurern interagieren und miteinander um die Geschäfte mit der Gruppe konkurrieren könnten. Denke an die Personen, die die Lieblingstaverne der Abenteurer führen. Füge danach noch eine Handvoll besonderer Charaktere hinzu: ein zwielichtiger Händler, ein verrückter Prophet, ein Söldner im Ruhestand, ein betrunkenen Schwenkender oder jeder andere Charakter, der eine Prise Abenteuer oder Intrige in deine Kampagne einbringt.

ABENTEUERSCHAUPLÄTZE

Ein Dorf, das einen geheimen Kult von Teufelsanbetern beherbergt. Eine Stadt, die von einer Gilde von Werratten kontrolliert wird. Eine Metropole, die von einer Hobgoblinarmee erobert wurde. Diese Siedlungen sind nicht nur Lagerplätze für Ruhepausen, sondern Orte, an denen sich Abenteuer abspielen. In einer Siedlung, die zugleich als Abenteuerschauplatz dient, solltest du die beabsichtigten Abenteuerbereiche wie Türme und Lagerhallen detaillierter ausarbeiten. Für ein ereignisgetriebenes Abenteuer solltest du auch die NSC ausarbeiten, die in diesem Abenteuer eine Rolle spielen. Diese Arbeit ist zugleich Abenteuervorbereitung und Erschaffung deiner Welt, und die Charaktere, die du für dein Abenteuer entwickelst – zum Beispiel Verbündete, Gönner, Gegner und Nebenrollen – könnten zu wiederkehrenden Charakteren in deiner Kampagne werden.

GRÖSSE

Die meisten Siedlungen in einer D&D-Welt sind Dörfer, die um eine Groß- oder Kleinstadt gruppiert sind. Bauerndörfer versorgen die Stadtbevölkerung mit Nahrungsmitteln im Tausch gegen Güter, die die Bauern nicht selbst herstellen können. Städte und größere Gemeinden sind der Sitz derjenigen Adligen, die das Umland regieren und verantwortlich dafür sind, die Dörfer bei Angriffen zu verteidigen. Gelegentlich lebt ein lokaler Herrscher auch in einer Burg oder Festung ohne eine nahe gelegene Ansiedlung.

DORF

Bevölkerung: Bis zu ca. 1.000

Regierung: Ein Adliger regiert das Dorf von einer nahe gelegenen Stadt aus. Ein Bevollmächtigter (ein Vogt) vertritt den Adligen vor Ort, um Streitigkeiten zu schlichten und

Steuern einzutreiben. Verteidigung: Der Vogt könnte eine kleine Truppe von Soldaten kommandieren. Ansonsten ist das Dorf von einer Bauernmiliz abhängig.

Handel: Einfache Verpflegung ist in der Regel verfügbar, möglicherweise in einem Gasthaus oder einem Handelsposten. Andere Waren könnten durch reisende Kaufleute vorhanden sein.

Organisationen: Ein Dorf könnte ein oder zwei Tempel oder Schreine, aber nur wenige oder gar keine anderen Organisationen enthalten.

Die meisten Siedlungen sind landwirtschaftlich geprägte Dörfer, die sich selbst und in der Nähe befindliche Städte mit Getreide und Fleisch versorgen. Die Dorfbewohner produzieren auf die ein oder andere Weise Lebensmittel – wenn sie nicht selbst auf dem Feld arbeiten, unterstützen sie den Dorfschmied, die Weberei, den Müller und dergleichen andere. Die Waren, die sie produzieren, ernähren ihre Familien und unterstützen den Handel mit nahe gelegenen Siedlungen.

Die Bevölkerung eines Dorfes ist über ein großes Gebiet verstreut. Bauern leben auf ihrem Land, das sich weit über das Dorfzentrum hinaus erstreckt. Im Herzen des Dorfes scharht sich eine Ansammlung von Gebäuden zusammen: ein Brunnen, ein Marktplatz, ein oder zwei kleine Tempel, ein Versammlungsort und vielleicht ein Gasthaus für Reisende.

KLEINSTADT

Bevölkerung: Bis zu ca. 6.000

Regierung: Ein ansässiger Adliger ernennt einen Oberbürgermeister, um die Verwaltung zu überwachen. Ein gewählter Stadtrat vertritt die Interessen der Mittelschicht.

Verteidigung: Der Adlige befiehlt eine ansehnliche Armee von professionellen Soldaten sowie persönliche Leibwächter.

Handel: Einfache Verpflegung ist ohne Einschränkungen verfügbar, während exotische Waren und Dienstleistungen schwerer zu finden sind. Gasthäuser und Tavernen stehen Reisenden offen.

Organisationen: In der Kleinstadt gibt es mehrere Tempel sowie diverse Händlergilden und andere Organisationen.

Kleinstädte sind große Handelszentren, in denen wichtige Industrien und zuverlässige Handelswege der Bevölkerung die Möglichkeit geben, sich zu entwickeln. Diese Siedlungen sind vom florierenden Handel abhängig: von der Einfuhr von Rohstoffen und Lebensmitteln aus den umliegenden Dörfern und von der Ausfuhr von fertigen Waren in diese Dörfer, sowie in andere Städte und Gemeinden. Eine Stadtbevölkerung ist vielfältiger als die der meisten Dörfer.

Städte entstehen oft dort, wo Straßen Flüsse überqueren, an den Kreuzungen wichtiger Handelsstraßen, um strategisch wichtige Verteidigungspositionen herum oder in der Nähe von bedeutenden Erzvorkommen oder ähnlichen natürlichen Ressourcen.

GROSSSTADT

Bevölkerung: Bis zu ca. 25.000

Regierung: Ein ansässiger Adliger steht der Großstadt vor, während mehreren anderen Adligen die Verantwortung für die umliegenden Gebiete und sonstige Aufgaben in der Regierung übertragen wird. Ein solcher Adliger ist der Oberbürgermeister, der die Stadtverwaltung beaufsichtigt. Ein gewählter Stadtrat repräsentiert die Mittelschicht und könnte sogar mehr tatsächliche Macht als der Oberbürgermeister haben. Andere Gruppen bilden ebenfalls wichtige Machtfaktoren.

Verteidigung: Die Großstadt unterhält eine Armee von Berufssoldaten, Wachleuten und Stadtbütteln. Jeder adlige

Wohnsitz unterhält darüber hinaus eine kleine Gruppe persönlicher Leibwächter.

Handel: Fast alle Waren oder Dienstleistungen sind leicht verfügbar. Reisende können in zahlreichen Gasthäusern und Tavernen einkehren.

Organisationen: Eine Vielzahl von Tempeln, Gilden und anderen Organisationen kann innerhalb der Stadtmauern gefunden werden. Einige dieser Organisationen haben bedeutenden Einfluss auf die Angelegenheiten der Großstadt.

Großstädte sind Wiegen der Zivilisation. Ihre große Bevölkerung kann nur durch erhebliche Unterstützung der umliegenden Dörfer und Handelswege ernährt werden, sodass Städte dieser Größenordnung recht selten zu finden sind.

Großstädte gedeihen üblicherweise in Gebieten, in denen große Flächen von fruchtbarem Ackerland vorhanden sind und die zudem einfachen Zugang zu wichtigen Handelswegen – insbesondere auch schiffbaren Wasserstraßen – bieten.

Großstädte haben fast immer Mauern, und die Stadten der Wachstums einer Stadt können leicht anhand der Erweiterungen der Stadtmauern jenseits des zentralen Stadtkerns erkannt werden. Diese inneren Mauern teilen die Stadt in Bezirke auf (durch bestimmte Besonderheiten definierte Nachbarschaften), die ihre eigenen Repräsentanten im Stadtrat und ihre eigenen adligen Verwalter haben.

Städte mit mehr als 25.000 Einwohnern sind äußerst selten. Metropolen wie Tiefwasser in den Vergessenen Reichen, Sharn in Eberron und die Freie Stadt Greyhawk stehen in den D&D-Welten für wichtige Leuchttürme der Zivilisation.

ATMOSPHERE

Was fällt den Abenteurern zuerst auf, wenn sie sich einer Siedlung nähern oder sie betreten? Die gewaltige Mauer voller Soldaten? Die um Hilfe flehenden Bettler mit ausgestreckten Händen vor dem Tor? Der laute Trubel, den die Kaufleute und ihre Kunden auf dem Marktplatz verursachen? Der übermächtige Gestank von Dung?

Sinnbildliche Details helfen dabei, einer Siedlung Leben einzuhauchen und ihre Persönlichkeit an deine Spieler zu vermitteln. Bestimme einen einzelnen wesentlichen Aspekt, der die Persönlichkeit einer Siedlung zusammenfasst und extrapoliere von diesem Aspekt aus. Vielleicht ist die Stadt um Kanäle herum errichtet wie Venedig in der realen Welt. Dieses Schlüsselement deutet auf eine Fülle von sinnbildlichen Details hin: der Anblick der bunten Boote, die auf schlammigen Gewässern fahren, das Geräusch der Wellen und vielleicht sogar singende Gondolieri – dazu die Gerüche von Fischen und Abfällen, die das Wasser verschmutzen und eine hohe Luftfeuchtigkeit. Oder vielleicht ist die Stadt auch die meiste Zeit in Nebel gehüllt und du beschreibst die kalten Ranken des Nebels, die durch jede Spalte kriechen und die gedämpften Geräusche der Hufe, die auf dem Kopfsteinpflaster widerhallen, dazu die kalte Luft mit dem Geruch von Regen und das mysteriöse Gefühl drohender Gefahr.

Das Klima und das Gelände einer Siedlungsumgebung, ihre Geschichte und Einwohner, ihre Regierung und deren politische Positionen sowie ihre wirtschaftliche Bedeutung tragen zur Gesamtatmosphäre einer Siedlung bei. Eine Stadt, die am Rande der Dschungels liegt, fühlt sich völlig anders an, als eine am Rand der Wüste. Elfen- und Zwergenstädte weisen eine Ästhetik auf, die sie deutlich von Menschenstädten abgrenzt. In einer von einem Tyrannen dominierten Stadt patrouillieren Soldaten die Straßen, um jede Andeutung eines Streits zu unterdrücken, während eine Stadt, die ein frühes System der Demokratie fördert, einen Markt haben könnte, an dem neben Waren auch philosophische Ideen frei ausgetauscht werden können. Alle möglichen Kombinationen dieser Aspekte können eine endlose Vielfalt in den Siedlungen deiner Kampagnenwelt erschaffen.

REGIERUNG

In der feudalen Gesellschaft, die in den meisten D&D-Welten üblich ist, sind Macht und Autorität in Städten konzentriert. Adlige haben die Kontrolle über die Siedlungen, in denen sie leben, und die umliegenden Ländereien. Sie erheben Steuern von der Bevölkerung, mit denen sie öffentliche Bauvorhaben und Soldaten bezahlen und sich darüber hinaus selbst einen bequemen Lebensstil finanzieren (auch wenn Adlige häufig bereits über einen beträchtlichen angestammten Reichtum verfügen). Im Gegenzug verpflichten sie sich, ihre Bürger vor Bedrohungen wie marodierenden Orks, Hobgoblin-Armeen und menschlichen Räubern zu schützen.

Adlige ernennen Stellvertreter in Dörfern, um die Eintreibung von Steuern zu überwachen. Diese agieren auch als Richter bei Streitigkeiten und Strafverfahren. Diese Vögte, Schulzen oder Gerichtsvollzieher sind gebürtige Bürger der Dörfer, die sie regieren. Sie wurden für ihre Positionen ausgewählt, weil sie in vielen Fällen bereits den Respekt ihrer Mitbürger genießen.

Innerhalb von Städten teilen die Herrscher die Autorität und die Verantwortungen mit niederen Adligen (meist ihren eigenen Verwandten) und auch mit Vertretern der Mittelschicht wie Händlern und Handwerkern. Ein Oberbürgermeister von adliger Geburt wird ernannt, um die Stadt oder den Stadtrat zu leiten und die gleichen Verwaltungsfunktionen auszuüben, die die Vögte in den Dörfern übernehmen. Der Stadtrat besteht aus Vertretern, die von der Mittelschicht gewählt werden. Nur törichte Adlige ignorieren die Wünsche ihrer Räte, denn die wirtschaftliche Macht des Mittelstandes ist oft viel wichtiger für den Wohlstand einer Stadt als die vererbte Autorität des Adels.

Je größer eine Siedlung ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass auch andere Personen oder Organisationen bedeutende Macht innehaben. Selbst in einem Dorf kann eine charismatische Person – ein weiser Dorfältester oder ein beliebter Bauer – mehr Einfluss ausüben als der ernannte Vogt. Ein weiser Vogt vermeidet es, aus einer solchen Person einen Feind zu machen. In Städten kann dieselbe Macht in den Händen eines prominenten Tempels, einer vom Rat unabhängigen Gilde oder einer einzelnen Person mit beträchtlicher magischer Kraft liegen.

REGIERUNGSFORMEN

Eine Siedlung ist selten auf sich alleine gestellt. Eine Stadt könnte ein theokratischer Stadtstaat oder eine wohlhabende freie Stadt sein, die von einem Kaufmannsrat regiert wird. Aber wahrscheinlicher ist sie Teil eines feudalen Königreichs, eines bürokratischen Imperiums oder eines abgelegenen Reichs, das von einem eisernen Tyrannen beherrscht wird. Überlege dir, wie deine Ansiedlung in das größere Bild der Welt oder Region passt – wer kontrolliert ihre Herrscher und welche anderen Siedlungen könnten ebenfalls ihrer Kontrolle unterliegen?

REGIERUNGSFORMEN

W100	Regierung	W100	Regierung
01–08	Autokratie	59–64	Militärdiktatur
09–13	Bürokratie	65–74	Monarchie
14–19	Konföderation	75–78	Oligarchie
20–22	Demokratie	79–80	Patriarchat
23–27	Diktatur	81–83	Meritokratie
28–42	Feudalismus	84–85	Plutokratie
43–44	Gerontokratie	86–92	Republik
45–53	Hierarchie	93–94	Satrapie
54–56	Magokratie	95	Kleptokratie
57–58	Matriarchat	96–00	Theokratie

Im Folgenden werden typische und fantastische Regierungsformen beschrieben. Such dir eine aus oder bestimme sie zufällig anhand der Tabelle „Regierungsformen“.

Autokratie. Ein angestammter Herrscher übt die absolute Macht aus. Der Autokrat wird entweder von einer gut ausgebauten Bürokratie oder dem Militär unterstützt oder er verkörpert die einzige Autorität in einer anarchischen Gesellschaft. Der dynastische Herrscher könnte unsterblich oder untot sein. Aundair und Karnath, zwei Königreiche in der Eberron-Kampagnenwelt, haben Autokraten mit königlichem Blut in ihren Adern. Während Königin Aurala von Aundair auf Zauberer und Spione setzt, um ihren Willen durchzusetzen, hat Kaius, der Vampirkönig von Karnath, eine gewaltige Armee lebender und untoter Soldaten unter seinen Befehl gebracht.

Bürokratie. Verschiedene Abteilungen, die jeweils für einen Bereich der Herrschaft verantwortlich sind, bilden die Regierung. Die Abteilungsleiter, Minister oder Sekretäre berichten an einen Autokraten oder Kanzler, der jedoch selbst keine wirkliche Macht besitzt.

Konföderation. Jede einzelne Stadt innerhalb der Konföderation regiert sich selbst, aber alle tragen zu einer Liga oder Vereinigung bei, die (zumindest in der Theorie) das Gemeinwohl aller Mitgliedsstaaten fördert. Die Einstellung gegenüber der Zentralregierung variiert von Ort zu Ort innerhalb der Konföderation. Der Rat der Grafen in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche ist eine lose Konföderation von Städten, während die Festen von Mror in der Eberron-Kampagnenwelt eine Konföderation von verwandten Zwergenklans bildet.

Demokratie. Die Bürger oder ihre gewählten Vertreter bestimmen die Gesetze in einer Demokratie. Eine Bürokratie oder das Militär führen die tägliche Arbeit der Regierung durch, wobei die Amtsinhaber durch offene Wahlen bestimmt werden.

Diktatur. Ein oberster Herrscher hat die absolute Autorität, aber seine Herrschaft ist nicht unbedingt dynastisch. In anderer Hinsicht ähnelt diese Regierungsform einer Autokratie. In der Greyhawk-Kampagnenwelt ist ein Halbdämon namens Iuz der Diktator des von ihm eroberten Landes, das seinen Namen trägt.

Feudalismus. Die typische Regierungsform im Europa des Mittelalters. Eine feudalistische Gesellschaft besteht aus Schichten von Herren und Vasallen. Die Vasallen überstellen Soldaten oder zahlen Schildgeld (eine Geldzahlung anstelle des Wehrdienstes) an die Herren, die wiederum den Schutz ihrer Vasallen versprechen.

Gerontokratie. Die Ältesten stehen dieser Gemeinschaft vor. In einigen Fällen wird die Herrschaft über das Land den Mitgliedern langlebiger Völker, wie Elfen oder Drachen, anvertraut.

Hierarchie. Eine feudale oder bürokratische Regierung, in der jedes Mitglied, außer einem, einem anderen Mitglied untergeordnet ist. In der Kampagnenwelt der Drachenlanze bilden die Drachenarmeen von Krynn eine militärische Hierarchie, mit den hohen Drachenlords als Anführer unter der Drachenkönigin Takhisis.

Kleptokratie. Diese Regierungsform besteht aus Gruppen oder Einzelpersonen, die hauptsächlich nach Reichtum für sich selbst streben, oftmals auf Kosten ihrer Untertanen. Die habgierigen Räuberkingreiche in der Greyhawk-Kampagnenwelt sind passende Beispiele. Ein Königreich, das von Diebesgilden geführt wird, würde ebenfalls in diese Kategorie fallen.

Magokratie. Die Regierung besteht aus Zauberwerkern, die direkt als Oligarchen oder Feudalherren regieren oder an einer Demokratie oder Bürokratie teilnehmen. Beispiele sind die roten Zauberer von Thay in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche und die Hexenkönige von Athas in der Kampagnenwelt der Dunklen Sonne.

Matriarchat oder Patriarchat. Diese Gesellschaft wird von den ältesten oder wichtigsten Mitgliedern eines Geschlechts regiert. Die Städte der Drow sind Beispiele für theokratische Matriarchien, denn jede wird von einem Rat der

Drow-Hohepriesterinnen geleitet, die gegenüber Lolth, der Dämonenkönigin der Spinnen, Rechenschaft ablegen.

Meritokratie. Die intelligentesten und gebildetsten Menschen leiten diese Gesellschaft, oft unterstützt von einer Bürokratie, um die tägliche Arbeit der Regierung zu bewältigen. In den Vergessenen Reichen präsidieren gelehrte Mönche über die Festungsbibliothek von Kerzenburg, die von einem Meister der Überlieferung, dem Hüter, beaufsichtigt wird.

Militärdiktatur. Militärführer führen die Nation unter Verwendung der Armee und anderer Streitkräfte unter Kriegerrecht an. Eine Militärdiktatur könnte auf einer Gruppe von Elitesoldaten, einem Orden von Drachenreitern oder einer Liga von Seeprinzen basieren. Solamnia, eine von Rittern regierte Nation in der Kampagnenwelt der Drachenlanze, fällt in diese Kategorie.

Monarchie. Ein einziger angestammter Herrscher trägt die Krone. Anders als der Autokrat sind die Kräfte des Monarchen durch das Gesetz begrenzt und der Herrscher dient als Kopf einer Demokratie, eines Feudalstaates oder einer Militärdiktatur. Das Königreich Breland in der Eberron-Kampagnenwelt hat sowohl ein Parlament, das Gesetze erlässt, als auch einen Monarchen, der sie durchsetzt.

Oligarchie. Eine kleine Anzahl von absoluten Herrschern teilt sich die Macht, indem sie das Land in Bezirke oder Provinzen unter ihrer Kontrolle aufteilt oder gemeinsam beherrscht. Eine Gruppe von Abenteurern, die die Kontrolle über eine Nation gemeinsam übernehmen, könnte eine Oligarchie gründen. Die freie Stadt von Greyhawk ist eine Oligarchie, die aus den Anführern verschiedener Fraktionen zusammengesetzt ist, mit einem Oberbürgermeister als Marionette.

Plutokratie. Die Gesellschaft wird von den Reichen regiert. Die Elite bildet einen herrschenden Rat, kauft sich am Hofe eines Platzhalter-Monarchen ein oder regiert konkurrenzlos, weil Geld die wahre Macht im Reich darstellt. Viele Städte in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche, einschließlich der Städte Tiefwasser und Baldurs Tor, sind Plutokratien.

Republik. Die Regierung wird den Vertretern einer festgelegten Wählerschaft anvertraut, die im Namen der Wähler regiert. Jede Demokratie, in der nur Grundbesitzer oder bestimmte Klassen abstimmen können, könnte als eine Republik angesehen werden.

Satrapie. Eroberer und Vertreter einer anderen Regierung haben die Macht, die Siedlung oder Region als Teil eines größeren Reiches zu beherrschen. Die Satrapen sind Bürokraten und Offiziere oder ungewöhnlichere Charaktere oder Monster. Die Städte von Hochhafen und Suderham in der Greyhawk-Kampagnenwelt sind Satrapien, die von Abgesandten einer bösartigen Bande von Marodeuren kontrolliert werden, die als Sklavenlords bekannt sind.

Theokratie. Die Herrschaft fällt einem direkten Vertreter oder einer Ansammlung von Vertretern einer Gottheit zu. Die Zentren der Macht in einer Theokratie liegen in der Regel bei heiligen Stätten dieser Gottheit. In der Eberron-Kampagnenwelt ist die Nation von Thrane eine Theokratie, die der Silbernen Flamme gewidmet ist, einem göttlichen Geist, der in Thranes Hauptstadt Flammenfeste lebt.

BEISPIELHIERARCHIE VON ADELSTITELN

Rang	Titel	Rang	Titel
1.	Kaiser/Kaiserin	6.	Graf/Gräfin
2.	König/Königin	7.	Vicomte/Vicomtesse
3.	Herzog/Herzogin	8.	Baron/Baroness
4.	Prinz/Prinzessin	9.	Baronet
5.	Marquis/Marquise	10.	Ritter

HANDEL

Sogar kleine Dörfer können Charakteren Zugriff auf die Ausrüstung bieten, die sie benötigen, um ihre Abenteuer zu bestehen. Verpflegung, Zelte, Rucksäcke und einfache Waffen sind allgemein erhältlich. Reisende Händler bieten Rüstungen, Kriegswaffen und spezialisiertere Ausrüstung an. Die meisten Dörfer haben Gasthäuser, die sich um die Bedürfnisse von Reisenden kümmern, in denen Abenteurer eine heiße Mahlzeit und ein Bett finden können, auch wenn die Qualität oft zu wünschen übrig lässt.

Dörfer sind sehr vom Handel mit anderen Siedlungen abhängig, vor allem mit größeren Städten. Händler sind regelmäßig auf der Durchreise und verkaufen lebensnotwendige Waren und Luxusgüter an die Dorfbewohner. Dazu hat jeder erfolgreiche Händler weitreichende Kontakte in der gesamten Region. Reisende Händler geben Tratsch und Abenteueranhangen an die Charaktere weiter, während sie ihren Geschäften nachgehen. Da Kaufleute auf Wegen verkehren, die durch Räuber oder wandernde Monster bedroht sein könnten, stellen sie Wachen an, um sich selbst und ihre Waren zu beschützen. Sie tragen auch Nachrichten von Stadt zu Stadt, einschließlich Berichten von Begebenheiten, die geradezu nach der Aufmerksamkeit von Abenteurern schreien.

Diese Händler können jedoch die Dienste, die normalerweise in einer Stadt in Anspruch genommen werden, nicht bereitstellen. Wenn die Charaktere beispielsweise eine Bibliothek oder einen engagierten Gelehrten benötigen oder einen Tierpfleger, der sich um die Greifeneier kümmern kann, die sie gefunden haben oder einen Architekten, der ihre Burg entwerfen kann, suchen sie besser eine Großstadt anstelle eines Dorfes auf.

ZAHLUNGSMITTEL

In den Regeln werden durchgängig die einfachen Begriffe „Goldmünze“ (GM), „Silbermünze“ (SM), „Kupfermünze“ (KM), „Elektrummünze“ (EM) und „Platinmünze“ (PM) verwendet, um Klarheit zu schaffen. Du kannst diese Bezeichnungen zu interessanteren Beschreibungen in deiner Spielwelt verändern. Manche Leute geben Münzen spezifische Namen, die so beliebig wie „Groschen“ oder so verspielt wie „Gold-Doppeladler“ sein können. Jedes Land prägt in der Regel seine eigene Währung, die den in den Regeln festgelegten Werten grundsätzlich entsprechen sollten. In den meisten Welten erreichen nur wenige Währungen eine weit verbreitete Akzeptanz, aber fast alle Münzen werden weltweit akzeptiert – außer von denjenigen, die es auf eine Auseinandersetzung mit einem Fremden ankommen lassen wollen.

BEISPIEL: DIE VERGESSENEN REICHE

Die Welt der Vergessenen Reiche stellt ein umfangreiches Beispiel für verschiedene Währungen dar. Obwohl Tauschhandel, Blutzettel und ähnliche Handelsbriefe in Faerûn weit verbreitet sind, sind Metallmünzen und Handelsbarren die alltäglichen Währungen.

Gemeinsame Münzen. Münzen erscheinen in einer verwirrenden Vielzahl von Formen, Größen, Namen und Materialien. Dank der ehrgeizigen Händler von Sembia können die von dort stammenden, seltsam geformten Münzen in ganz Faerûn angetroffen werden. In Sembia ersetzen quadratische Eisenplättchen die Kupfermünzen. Die dreieckigen Silbermünzen werden „Raben“ genannt, die rautenförmigen Elektrummünzen sind „Harmarken“ (gemeinhin als „blaue Augen“ bezeichnet) und die fünfseitigen Goldstücke werden als „Adlige“ bezeichnet. Sembia prägt selbst keine Platinmünzen. Alle Münzen werden in Sembia jedoch akzeptiert, einschließlich der Kupfer- und Platinmünzen aus anderen Reichen.

In Tiefwasser, dem geschäftigen kosmopolitischen Zentrum des Handels, werden Kupferstücke als „Federn“ bezeichnet,

Silbermünzen sind „Scherben“, Elektrummünzen sind „Monde“, Goldstücke sind „Drachen“ und Platinmünzen sind „Sonnen“. Die zwei lokalen Münzen der Stadt sind der Toal und der Hafenmond. Der Toal ist eine quadratische Handelsmünze aus Messing, die mit einem zentralen Loch durchbohrt wird, damit sie leicht auf einem Ring oder einer Schnur aufgereiht werden kann. In der Stadt ist der Toal 2 GM wert, während er außerhalb Tiefwassers völlig wertlos ist. Der Hafenmond ist ein flacher Halbmond aus Platin mit einem zentralen Loch und einer Elektrumeinlage, benannt nach seinem traditionellen Einsatzort an den Docks, wo er für den Kauf großer Mengen an Fracht auf einmal verwendet wird. Die Münze ist 50 GM in Tiefwasser und 30 GM an anderen Orten wert.

Die nördliche Stadt Silbrigmond prägt eine halbmondförmige, glänzend blaue Münze, die als „Elektrummond“ bezeichnet wird und in dieser Stadt 1 GM und 1 EM an anderen Orten wert ist. Die Stadt gibt auch eine größere Münze namens Schattenmond aus, die aussieht wie ein Elektrummond, der mit einem dunkleren Silberkeil zu einer runden Münze vervollständigt wird. Der Wert beträgt 5 EM innerhalb der Stadt und 2 EM außerhalb.

Die bevorzugte Währung im Königreich von Cormyr ist die königliche Prägung des Hofes, geprägt mit einem Drachen auf der einen und einem Datum des Schatzamts auf der anderen Seite. Dort werden Kupfermünzen „Daumen“ genannt, Silbermünzen sind „Silberfalken“, Elektrummünzen sind „blaue Augen“, Goldmünzen sind „goldene Löwen“ und Platinmünzen sind „Trikrone“.

Selbst Stadtstaaten prägen ihre eigenen Kupfer-, Silber- und Goldmünzen. Elektrummünzen und Platinmünzen kommen in diesen Ländern jedoch seltener vor. Kleinere Staaten verwenden geliehene Münzen aus anderen Nationen oder solche, die aus uralten Quellen geplündert wurden. Reisende aus bestimmten Ländern (vor allem die von Zauberern dominierten Reiche von Thay und Halruaa) verwenden die Währungen anderer Reiche, wenn sie im Ausland Handel treiben, weil ihre eigenen Münzen und Wertmarken als magisch verflucht angesehen und deshalb von anderen gemieden werden.

Umgekehrt werden die Münzen aus verlorenen, legendären Ländern und Zentren großer Magie geliebt, obwohl die, die sie finden, klug sind, wenn sie sie an einen Sammler verkaufen, anstatt sie auf den Märkten auszugeben. Besonders berühmt sind die Münzen des alten Elfenhofes von Cormanthyr: Thalver (KM), Bedoar (SM), Thammarch (EM), Shilmaer (GM) und Ruendil (PM). Diese Münzen sind schön, zahlreich und manchmal noch im Handel zwischen den Elfen in Verwendung.

Handelsbarren. Eine große Anzahl von Münzen kann schwer zu transportieren und zu zählen sein. Viele Händler ziehen es vor, Handelsbarren zu verwenden – Barren aus Edelmetallen und Legierungen (meist Silber), die wahrscheinlich von nahezu jedem akzeptiert werden.

Handelsbarren werden mit dem Symbol der Handelsgesellschaft oder der Regierung gestempelt oder markiert, die sie ursprünglich hergestellt hat. Diese Stäbe werden wie folgt nach ihrem Gewicht bewertet:

- Ein 2-Pfund Silberbarren ist 10 GM wert und ist etwa 12,5 cm lang, 5 cm breit und 1,25 cm dick.
- Ein 5-Pfund Silberbarren ist 25 GM wert und ist etwa 15 cm lang, 5 cm breit und 2,5 cm dick.
- Ein 5-Pfund-Goldbarren ist 250 GM wert und hat etwa die Größe eines 2-Pfund Silberbarrens.

Die Stadt Baldurs Tor stellt eine große Anzahl von Silberbarren her und setzt den Standard für diese Form der Währung. Die Stadt Mirabar gibt schwarze eiserne spindelförmige Handelsstäbe mit quadratischen Enden aus, die jeweils etwa 2 Pfund wiegen. Sie sind in der Stadt 10 GM wert, jedoch deutlich weniger in den nahe gelegenen Handelszentren, weil Eisen mit einem niedrigeren Wert gehandelt wird (1 SM pro Pfund).

Ungerade Währungen. Münzen und Barren sind nicht die einzigen Formen harter Währungen. Gondglocken sind kleine Messingglocken im Wert von 10 GM im Handel oder 20 GM in einem Tempel von Gond. Shaarringe – durchbohrte und polierte Scheiben aus Elfenbein, die von den Nomaden des Shaars auf Stangen geschraubt werden – sind 3 GM pro Scheibe wert.

ERSCHAFFUNG DEINER EIGENEN WÄHRUNGEN

Wie in den vorherigen Beispielen gezeigt, muss eine Währung in deiner Welt keinem universellen Standard entsprechen. Jedes Land und jede Ära kann seine eigenen Münzen mit eigenen Werten prägen. Deine Abenteuerer können durch viele verschiedene Länder reisen und lange verloren geglaubte Schätze finden. Die Entdeckung von sechshundert alten Bedoaren aus der Herrschaft von Coronal Eltagrim vor zwölf Jahrhunderten bietet ein Gefühl des tieferen Eintauchens in deine Welt, als es die Entdeckung von 60 SM tun würde.

Variierende Namen und Beschreibungen von Münzen für die großen zeitgenössischen und historischen Reiche deiner Welt fügen ihr eine zusätzliche Schicht Textur hinzu. Die goldenen Löwen von Cormyr vermitteln die edle Natur dieses Reiches. Wenn eine Nation Goldmünzen prägt, die mit lachenden dämonischen Gesichtern gestempelt sind und als Qualen bezeichnet werden, so drückt diese Währung einen deutlichen Beigeschmack aus.

Die Schaffung neuer Münzen, die mit bestimmten Orten in Verbindung stehen, wie die Toals von Tiefwasser oder die Schattenmonde von Silbermond, stellt noch eine Detailstufe dar. Solange du den Wert dieser neuen Münzen einfach hältst (mit anderen Worten, erfinde keine Münze mit einem Wert von 1,62 GM), fügen sie den wichtigsten Orten deiner Welt lokalen Geschmack, aber keine zusätzliche Komplexität hinzu.

SPRACHEN UND DIALEKTE

Wenn du deine Welt ausarbeitest, kannst du neue Sprachen und Dialekte erschaffen, um ihre einzigartige Geographie und Geschichte widerzuspiegeln. Du kannst die im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) vorgestellten Standardsprachen durch neue ersetzen oder in mehrere verschiedene Dialekte aufteilen.

In einigen Welten könnten regionale Unterschiede viel wichtiger sein als die zwischen den Völkern. Vielleicht sprechen alle Zwerge, Elfen und Menschen, die in einem Königreich leben, eine gemeinsame Sprache, die völlig anders ist, als die, die im Nachbarland gesprochen wird. Dies könnte die





DIE HARFNER

DER ORDEN DES
PANZERHANDSCHUHS

DIE SMARAGDENKLAVE



DER RAT DER GRAFEN



DAS ZHENTARIM

Kommunikation (und die Diplomatie) zwischen den beiden Königreichen erheblich erschweren.

Weit verbreitete Sprachen könnten ältere Varianten haben oder es könnte gänzlich andere alte Sprachen geben, die Abenteurer in Gräbern und Ruinen in geschriebener Form vorfinden. Solche Sprachen können den Inschriften und Büchern, die die Abenteurer finden, ein Element des Geheimnisvollen hinzufügen.

Du könntest auch zusätzliche geheime Sprachen – neben dem Druidischen und der Diebessprache – erfinden, die es den Mitgliedern von bestimmten Organisationen oder politischen Parteien ermöglicht, miteinander zu kommunizieren. Du könntest sogar entscheiden, dass jede Gesinnung ihre eigene Sprache hat, die eher eine Zunftsprache sein könnte und in erster Linie dazu verwendet wird, philosophische Konzepte zu diskutieren.

In einer Region, in der ein Volk ein anderes unterjocht hat, kann die Sprache der Eroberer ein Symbol des sozialen Status werden. Ebenso könnte das Lesen und Schreiben durch Gesetze auf die oberen Schichten einer Gesellschaft beschränkt werden.

GRUPPEN UND ORGANISATIONEN

Tempel, Gilden, Orden, Geheimgesellschaften und Hochschulen sind wichtige Mächte in der sozialen Ordnung einer jeden Zivilisation. Ihr Einfluss könnte sich über mehrere Städte erstrecken, mit oder ohne einer ähnlich weitreichenden politischen Autorität. Organisationen können eine wichtige Rolle im Leben der Spielercharaktere spielen. Sie könnten Gönner, Verbündete oder Feinde sein, wie es auch einzelne Nichtspielercharaktere sein können. Wenn Charaktere diesen Organisationen beitreten, werden sie Teil von etwas Größerem, das ihren Abenteuern eine neue Bedeutung in der Welt geben kann.

ABENTEUERER UND ORGANISATIONEN

Am Anfang einer Kampagne sind die Hintergrundgeschichten eine großartige Möglichkeit, die Abenteurer mit deiner Welt zu verbinden. Während das Spiel fortschreitet, werden Bindungen aus dem ursprünglichen Hintergrund jedoch oft weniger wichtig.

Gruppen und Organisationen, die auf Spielercharaktere zugeschnitten sind, sind ein guter Weg, um hochstufige Abenteurer mit deiner Welt verbunden zu halten. Sie bieten Verbindungen zu den wichtigsten NSC und eine klare Agenda, die über die Anhäufung von individuellen Reichtümern hinausgeht. Ebenso schaffen böseartige Organisationen ein andauerndes Gefühl der Bedrohung, das über die Bedrohung durch einzelne Feinde hinausgeht.

Wenn verschiedene Charaktere an unterschiedliche Fraktionen gebunden sind, können am Spieltisch interessante Situationen entstehen, solange diese Gruppen ähnliche Ziele verfolgen und nicht ständig gegeneinander arbeiten. Abenteurer, die verschiedene Fraktionen vertreten, könnten jedoch konkurrierende Interessen oder Prioritäten haben, während sie die gleichen Ziele verfolgen.

Abenteurerorganisationen sind auch eine große Quelle für besondere Belohnungen jenseits von Erfahrungspunkten und Schätzen.

Der Aufstieg innerhalb einer Organisation hat schon einen Wert an sich und könnte auch mit konkreten Vorteilen, wie dem Zugang zu Informationen, Ausrüstungsgegenständen, Magie und anderen Ressourcen der Organisation einhergehen.

ERSCHAFFUNG EIGENER ORGANISATIONEN

Gruppen und Organisationen, die du für deine Kampagne erstellst, sollten aus den Geschichten heraus wachsen, die für deine Welt wichtig sind. Erstelle Organisationen, mit denen deine Spieler interagieren wollen, egal ob als Verbündete, Mitglieder oder Feinde.

Entscheide zu Beginn, welche Rolle eine Organisation in deiner Welt spielen soll. Worum geht es ihr? Was sind ihre Ziele? Wer gründete sie und warum? Was tun ihre Mitglieder?

BEISPIELORGANISATION: DIE HARFNER

Die Harfner sind ein verstreutes Netzwerk von Zauberern und Spionen, die für die Gleichheit eintreten und verdeckt gegen Machtmissbrauch, magisch oder anderweitig, vorgehen.

Die Organisation ist aufgestiegen, wurde zerschmettert und ist mehrmals wieder auferstanden. Ihre Langlebigkeit und Widerstandsfähigkeit beruhen weitestgehend auf ihrer dezentralisierten, geheimnisvollen Natur und der Autonomie der einzelnen Mitglieder. Die Harfner operieren in kleinen Zellen und verfügen darüber hinaus über Einzelkämpfer überall in den Vergessenen Reichen, die miteinander interagieren und von Zeit zu Zeit Informationen austauschen, wenn es erforderlich sein sollte. Die Ideologie der Harfner ist edel, und ihre Mitglieder sind stolz auf ihre Raffinesse und Unbestechlichkeit. Harfner streben nicht nach Macht oder Ruhm, sondern nach Gerechtigkeit und Gleichbehandlung für alle.

Motto. „Nieder mit der Tyrannei. Gerechtigkeit und Gleichheit für alle.“

Überzeugungen. Die Überzeugungen der Harfner können wie folgt zusammengefasst werden:

- Man kann nie zu viele Informationen oder arkanes Wissen ansammeln.
- Zu viel Macht führt zu Korruption, und insbesondere der Missbrauch von Magie muss genau überwacht werden.
- Niemand sollte machtlos sein.

Ziele. Sammelt Informationen in Faerûn, ermittelt politische Dynamiken in jeder Region und fördert die Gerechtigkeit und Gleichheit mit verdeckten Mitteln. Handelt nur als letztes Mittel im Offenen. Hintertreibt Tyrannen und jeden Anführer, jede Regierung oder Gruppe, die zu mächtig wird. Helft den Schwachen, den Armen und den Unterdrückten.

Typische Aufträge. Typische Aufträge der Harfner beinhalten die Sicherung eines Artefakts, das das Gleichgewicht der Macht in einer Region stört, das Sammeln von Informationen über eine mächtige Person oder Organisation und die Aufdeckung der wahren Absichten einer ehrgeizigen politischen Figur oder eines bösen Zaubers.

Die Beantwortung dieser Fragen sollte dir ein gutes Gefühl für die Persönlichkeit der Organisation geben. Denke nun an typische Mitglieder der Gruppe. Wie könnte man sie beschreiben? Welche sind die typischen Klassen und Gesinnungen der Mitglieder? Zu welchen Persönlichkeitsmerkmalen neigen sie?

Die Wahl eines Symbols und eines Mottos für die Organisation stellt einen Weg dar, die Arbeit, die du bisher getan hast, zusammenzufassen. Eine Gruppe, die einen Hirsch als Symbol verwendet, hat wahrscheinlich eine ganz andere Persönlichkeit als eine Gruppe, die eine geflügelte Viper verwendet. Als Motto solltest du nicht nur eine Nachricht auswählen, sondern auch den Ton und Stil der Sprache, die zu der Organisation passt, so wie du sie zuvor definiert hast. Betrachte das Motto der Harfner: „Nieder mit der Tyrannei. Gerechtigkeit und Gleichheit für alle.“ Die Harfner vermitteln eine einfache Botschaft von Freiheit und Wohlstand. Stelle dies dem Motto einer Gruppe von politisch alliierten Städten im Norden entgegen, die sich der Rat der Grafen nennt: „Bedrohungen zu Hause müssen ohne Befangenheit ausgelöscht werden. Überlegenheit ist unsere Sicherheit.“ Hier handelt es sich um weltmännische Personen, die an einer zerbrechlichen politischen Allianz beteiligt sind. Sie legen mehr Wert auf Stabilität als auf Gerechtigkeit und Gleichheit.

Denke schließlich darüber nach, wie die Spielercharaktere in Kontakt mit der Organisation kommen könnten. Wer sind die wichtigen Mitglieder – nicht nur die Anführer, sondern auch die Mitglieder in anderen Einsatzgebieten – denen die Abenteurer begegnen könnten? Wo sind sie aktiv und wo haben sie ihre Hauptquartiere oder Festungen? Wenn Abenteurer beitreten, auf welche Art von Missionen könnten sie gesendet werden? Welche Belohnungen könnten sie erwarten?

ANSEHEN

Ansehen ist eine optionale Regel, die du verwenden kannst, um den Stand eines Abenteurers in einer bestimmten Gruppe oder Organisation zu verfolgen. Ansehen ist ein numerischer Wert, der bei 0 beginnt und zunimmt, wenn ein Charakter Wohlwollen und einen guten Ruf innerhalb einer bestimmten Organisation erhält. Mit dem steigenden Ansehen können auch weitere Nutzen einhergehen wie Ränge oder Titel innerhalb der Organisation oder der Zugriff auf ihre Ressourcen.

Ein Spieler führt sein Ansehen separat für jede Organisation, in der sein Charakter Mitglied ist. Zum Beispiel kann ein Abenteurer Ansehen 5 innerhalb einer Gruppe und Ansehen 20 in einer anderen haben, basierend auf der Art der Interaktion des Charakters mit jeder Organisation im Laufe einer Kampagne.

ANSEHEN HINZUGEWINNEN

Ein Charakter erhält Ansehen, wenn er Missionen oder Aufträge abschließt, die den Interessen einer Organisation dienen oder die Organisation direkt betreffen. Du verleihst Ansehen nach deinem eigenen Ermessen, immer wenn die Charaktere Missionen oder Aufträge abschließen und typischerweise zur gleichen Zeit, zu der du auch Erfahrungspunkte vergibst.

Die Interessen einer Organisation zu fördern erhöht das Ansehen eines Charakters innerhalb dieser Organisation um 1. Das Erfüllen einer Mission, die von dieser Organisation

ausdrücklich beauftragt wurde oder der Organisation direkt zugute kommt, erhöht das Ansehen des Charakters um 2.

Zum Beispiel könnten Charaktere mit Verbindungen zum edlen Orden des Panzerhandschuhs die Mission haben, eine Stadt von der Tyrannei eines blauen Drachen zu befreien. Weil der Orden es mag, wenn Übeltäter bestraft werden, kannst du das Ansehen jedes Charakters innerhalb des Ordens um 1 erhöhen. Umgekehrt, wenn das Töten des Drachen eine Mission war, die von einem hochrangigen Mitglied des Ordens an die Abenteurer vergeben wurde, könnte die Befreiung der Stadt mit einer Erhöhung des Ansehen um 2 einhergehen, denn die Abenteurer präsentieren sich als wirksame Verbündete.

Unterdessen könnte der Schurke der Abenteurergruppe ein Kästchen mit seltenen Giften aus dem Hort des Drachen geplündert haben und es an einen Hehler verkauft haben, der ein geheimer Agent des Zhentarims ist. Du könntest nun das Ansehen des Schurken innerhalb des Zhentarims um 2 erhöhen, da diese Aktion die Macht und den Reichtum dieser Gruppe direkt erhöht, obwohl der Auftrag nicht direkt von einem Agenten des Zhentarims vergeben wurde.

VORTEILE VON HOHEM ANSEHEN

Die Vorteile eines zunehmenden Ansehens innerhalb einer Organisation können die Vergabe von Rängen und Befugnissen, das freundlichere Verhalten von Mitgliedern der Organisation und andere Vergünstigungen sein.

Rang. Charaktere können Beförderungen verdienen, wenn ihr Ansehen zunimmt. Du kannst bestimmte Schwellenwerte von Ansehen festlegen, die als Voraussetzung dienen (wenn auch nicht unbedingt die einzigen Voraussetzungen), um im Rang voranzukommen, wie in den Beispielen der Tabelle: „Beispieltabelle: Ränge in Organisationen“ gezeigt. Zum Beispiel könnte ein Charakter dem Rat der Grafen beitreten, nachdem er Ansehen 1 innerhalb dieser Organisation erhalten hat. Er erhält damit den Titel „Umhang“. Während der Charakter Ansehen innerhalb der Organisation gewinnt, könnte er für weitere Beförderungen in Betracht kommen.

Du könntest weitere Rangvoraussetzungen hinzufügen. Zum Beispiel muss ein Charakter, der mit dem Rat der Grafen verbunden ist, mindestens die Stufe 5 erreicht haben, bevor er „Stoßdolch“ wird, mindestens die Stufe 10, um „Kriegsherrzog“ zu werden und mindestens die Stufe 15, um „Löwenkrone“ zu werden.

Du kannst für diese Schwellenwerte für Ansehen beliebige Zahlen festlegen, die für dein Spiel passend erscheinen und entsprechende Ränge und Titel für die Organisationen in deiner Kampagne erstellen.

Verhalten der Mitglieder einer Organisation. Wenn das Ansehen eines Charakters innerhalb einer Organisation wächst, werden Mitglieder dieser Organisation zunehmend von dem Charakter gehört haben. Du kannst Schwellenwerte festlegen, bei denen das Verhalten der Mitglieder einer Organisation gegenüber dem Charakter gleichgültig oder freundlich wird. Zum Beispiel könnten Mitglieder der Smaragdenklave – einer Gruppierung, die sich der Erhaltung der natürlichen Ordnung gewidmet hat – weniger freundlich gegenüber Charakteren sein, die in dieser Organisation nicht mindestens

BEISPIELTABELLE: RÄNGE IN ORGANISATIONEN

Ansehen	Harfner	Orden des Panzerhandschuhs	Smaragdenklave	Der Rat der Grafen	Zhentarim
1	Wächter	Chevall	Frühlingswächter	Umhang	Reißzahn
3	Harfenschatten	Marcheon	Sommerläufer	Rotklinge	Wolf
10	Leuchtende Kerze	Weißer Falke	Herbsträuber	Stoßdolch	Viper
25	Weise Eule	Beschützer	Winterschleicher	Kriegsherrzog	Ardragon
50	Hoher Harfner	Gerechte Hand	Meister der Wildnis	Löwenkrone	Schreckenslord

Ansehen 3 erreicht haben, während sie sich erst dann als freundlich erweisen werden, wenn ein Charakter Ansehen 10 in der Smaragdenklave angesammelt hat. Diese Schwellenwerte gelten für die übliche Verhaltensweise der meisten Mitglieder einer Organisation, aber das Verhalten einzelner Mitglieder ist dennoch nicht in Stein gemeißelt. Einige NSC-Gruppenmitglieder könnten einen Abenteurer trotz seines Ansehens nicht mögen – oder gerade deswegen nicht.

Vergünstigungen. Einen neuen Rang innerhalb einer Organisation zu verdienen geht einher mit bestimmten Vorteilen, die von dir definiert werden. Ein Charakter von niedrigem Rang könnte Zugang zu einem zuverlässigen Kontakt und Abenteureraufhängen erhalten, einem sicheren Unterschlupf oder zu Rabatten für Abenteurerausrüstung bei einem Händler. Ein Charakter mittleren Ranges könnte einen Gefolgsmann bekommen (siehe Kapitel 4, „Nichtspieler-Charaktere erschaffen“), Zugriff auf Tränke und Schriftrollen haben, die Möglichkeit haben, einen Gefallen einzufordern oder bei gefährlichen Missionen auf Verstärkung zurückgreifen zu können. Ein Charakter hohen Ranges könnte in der Lage sein, eine kleine Armee aufzustellen, einen seltenen magischen Gegenstand zu verwahren, Zugang zu einem hilfreichen Zauberkircher zu erhalten oder anderen Mitgliedern von unterem Rang spezielle Aufträge zuzuweisen.

Auszeiten. Du kannst es den Charakteren in einer Auszeit zwischen den Abenteuern erlauben, innerhalb einer Organisation Beziehungen aufzubauen und damit ihr Ansehen zu erhöhen. Weitere Informationen zu Auszeiten findest du in Kapitel 6, „Zwischen den Abenteuern“.

VERLORENES ANSEHEN

Unstimmigkeiten zwischen einzelnen Mitgliedern einer Organisation reichen nicht aus, um einen Verlust des Ansehens innerhalb der gesamten Organisation zu verursachen. Allerdings können schwerwiegende Verstöße gegen die Organisation oder ihre Mitglieder zu einem Verlust von Ansehen und Rang innerhalb der Organisation führen. Das Ausmaß des Verlustes hängt von der Schwere des Verstoßes ab und bleibt deinem Gutdünken überlassen. Das Ansehen eines Charakters innerhalb einer Organisation kann niemals unter 0 fallen.

FRÖMMIGKEIT

Mit einigen wenigen Änderungen kann das Ansehenssystem auch als Maß für die Verbindung eines Charakters zu den Göttern dienen. Das ist eine gute Idee für Kampagnen, in denen die Götter aktive Rollen in der Welt einnehmen.

Mit diesem Ansatz verfolgst du das Ansehen auf der Grundlage von bestimmten göttlichen Wesen in deiner Kampagne. Jeder Charakter hat die Wahl, eine Schutzgottheit oder ein Pantheon mit Zielen, Lehren und Tabus auszuwählen, die du erschaffen hast. Jedes Ansehen, das er verdient, nennt sich in diesem Fall „Frömmigkeit“. Ein Charakter gewinnt Frömmigkeit, wenn er seine Götter ehrt, ihre Befehle erfüllt und ihre Tabus respektiert. Ein Charakter verliert Frömmigkeit, wenn er gegen seine Götter arbeitet, sie entehrt, ihre Tempel schändet und ihre Ziele vereitelt.

Die Götter schenken ihre Gunst all denen, die ihnen ihre Hingabe beweisen. Mit jedem Punkt Frömmigkeit, den ein Charakter erhält, kann er einmal am Tag um diese göttliche Gunst beten. Der Effekt entspricht dabei in der Regel einem Klerikerzauber wie zum Beispiel *Segnen*. Die Gunst geht oft mit einem Zeichen des göttlichen Wohltäters einher. Zum Beispiel könnte ein Charakter, der Thor verehrt, einen Zauberkircher empfangen, der von dem Grollen des Donners begleitet wird.

Ein hohes Maß an Frömmigkeit kann auch dazu führen, dass ein Charakter einen anhaltenderen Nutzen in Form eines Segens oder Talismans erhält (siehe Kapitel 7, „Schätze“ für solche übernatürlichen Gaben).

MAGIE IN DEINER WELT

In den meisten D&D-Welten ist Magie etwas Natürliches, aber immer noch wundersam und manchmal beängstigend. Menschen wissen überall von der Magie, und die meisten Menschen sehen irgendwann in ihrem Leben auch Beweise ihrer Existenz. Sie durchdringt den Kosmos und fließt durch die alten Besitztümer legendärer Helden, die geheimnisvollen Ruinen gefallener Reiche, die von den Göttern Berührten, die mit übernatürlicher Macht geborenen Kreaturen und die Personen, die die Geheimnisse des Multiversums erkunden und studieren. Märchen und Lagerfeuer Geschichten sind voller Heldentaten derer, die sie ausüben.

Was normale Leute über Magie wissen, hängt davon ab, wo sie leben und ob sie Charaktere kennen, die Magie ausüben. Die Bürger eines abgelegenen Weilers haben vielleicht seit Generationen keine Anwendung von wahrer Magie mehr erlebt und sprechen im Flüsterton von den seltsamen Kräften des alten Einsiedlers, der in den nahen Wäldern wohnt. In der Stadt Tiefwasser in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche stellt der Wachsame Orden der Magister und Beschützer eine Gilde von Zauberkirchern dar. Diese Arkanisten wollen die Zauberei zugänglicher machen, damit die Mitglieder des Ordens vom Verkauf ihrer Dienste profitieren können.

In einigen D&D-Kampagnenwelten existiert mehr Magie als in anderen. Auf Athas, der rauen Welt der Kampagnenwelt der Dunklen Sonne, ist arkane Magie eine verhasste Praxis, die der Welt um sie herum Lebenskraft aussaugen kann. Große Teile der Magie auf Athas liegen in den Händen von Schurken. Umgekehrt ist die Magie in der Welt von Eberron so alltäglich

BEISPIELORGANISATION: DAS ZHENTARIM

Das Zhentarim (auch bekannt als das Schwarze Netzwerk) ist ein skrupelloses Schattennetzwerk, das versucht, seinen Einfluss und seine Macht in den gesamten Vergessenen Reichen zu vergrößern.

Das öffentliche Gesicht des Schwarzen Netzwerks erscheint dabei relativ gutartig. Es bietet die besten und billigsten Waren und Dienstleistungen an, sowohl legale als auch illegale. So zerstört es seine Konkurrenten und macht alle von sich abhängig.

Ein Mitglied des Zhentarims sieht sich selbst als Mitglied einer sehr großen Familie und vertraut für Ressourcen und Sicherheit auf das Schwarze Netzwerk. Jedoch steht es den Mitgliedern frei, ihre eigenen Interessen zu verfolgen und so ein gewisses Maß an persönlichem Reichtum und Einfluss zu gewinnen. Insgesamt verspricht das Zhentarim „das Beste vom Besten“, obwohl die Organisation in Wahrheit mehr daran interessiert ist, ihre eigene Propaganda und ihren Einfluss zu verbreiten als in die Weiterentwicklung ihrer individuellen Mitglieder zu investieren.

Motto. „Schließe dich uns an und gedeihe. Widersetze dich uns und leide.“

Überzeugungen. Der Glaube des Zhentarims lässt sich wie folgt zusammenfassen:

- Das Zhentarim ist deine Familie. Du achtest es und es achtet auf dich.
- Du bist der Meister deines eigenen Schicksals. Sei niemals weniger als das, was du verdienst zu sein.
- Alles und jeder hat einen Preis.

Ziele. Anhäufung von Reichtümern, Macht und Einfluss und hierdurch die Herrschaft über Faerûn.

Typische Aufträge. Typische Zhentarim-Aufträge schließen das Plündern oder Stehlen eines Schatzhortes, eines machtvollen magischen Gegenstands oder eines Artefakts ein; die Sicherung eines lukrativen Geschäftsvertrages oder die Durchsetzung eines bereits bestehenden und das Erschließen eines neuen Ortes, an dem das Zhentarim bisher keinen Einfluss ausüben konnte.

wie jede andere Annehmlichkeit. Handelshäuser verkaufen magische Gegenstände und Dienstleistungen an jeden, der sie sich leisten kann. Leute kaufen Fahrkarten, um in Luftschiffen und Zügen zu reisen, die durch elementare Magie angetrieben werden.

Stelle dir folgende Fragen, wenn du die Magie an deine Welt anpasst:

- Ist Magie etwas Gewöhnliches? Ist ein Teil von ihr sozial nicht akzeptiert? Welche Art von Magie ist selten?
- Wie ungewöhnlich sind die Mitglieder jeder zauberwirkenden Klasse? Wie häufig sind diejenigen, die hochstufige Zaubersprüche beherrschen?
- Wie selten sind magische Gegenstände, magische Orte und Kreaturen, die übernatürliche Kräfte besitzen? Ab welcher Stufe gehen diese Dinge vom Alltag zum Exotischen über?
- Wie reguliert und nutzt die Obrigkeit die Magie? Wie benutzen normale Leute Magie und wie schützen sie sich davor?

Die Antworten auf einige dieser Fragen schlagen bereits die Antworten auf andere vor. Zum Beispiel: Wenn Magier mit niedrigstufigen Zaubersprüchen so gewöhnlich sind wie in Eberron, dann werden Obrigkeit und gemeines Volk viel eher Zugang zu dieser Art von Magie haben. Der Erwerb von alltäglicher Magie ist nicht nur möglich, sondern auch deutlich günstiger. Die Menschen sind auch eher darauf bedacht, die ihnen bekannte Magie im Auge zu behalten und sich in riskanten Situationen entsprechend zu schützen.

EINSCHRÄNKUNG DER MAGIE

Einige zivilisierte Gebiete könnten die Verwendung von Magie einschränken oder verbieten. Das Wirken von Zaubern kann ohne Lizenz oder behördliche Genehmigung verboten werden. An solch einem Ort sind magische Gegenstände und beständige magische Effekte sehr selten. Schutz gegen solche Magie wäre demnach eine Ausnahme.

Einige Orte könnten lediglich bestimmte Zauberverbieten. Es könnte ein Verbrechen sein, die Zauberkraft zu wirken, die verwendet werden können, um Diebstähle zu begehen oder zu betrügen, wie zum Beispiel jene, die Unsichtbarkeit verleihen oder Illusionen erzeugen. Verzauberungen, die andere bezaubern oder beherrschen, sind ebenfalls oft verboten, da sie ihren Zielen den freien Willen nehmen. Zerstörerische Zauberkraft sind ebenfalls aus offensichtlichen Gründen verboten. Ein lokaler Herrscher könnte eine Phobie vor einer bestimmten Wirkung oder einem Zauberspruch haben (wie z. B. Verwandlungseffekte, wenn er befürchtet, von jemandem imitiert zu werden) und ein Gesetz erlassen, das diese Art von Magie einschränkt.

SCHULEN DER MAGIE

Die Regeln des Spiels beziehen sich auf die Schulen der Magie (Bannmagie, Illusion, Nekromantie, usw.), aber es liegt an dir, zu bestimmen, welche Rollen diese Schulen in deiner Welt spielen. In ähnlicher Weise deuten einige Klassenoptionen auf die Existenz von zauberwirkenden Organisationen wie Bardenakademien und Druidenzirkeln hin, die du bei Bedarf weiter ausbauen könntest.

Du könntest bestimmen, dass es keine formalen Strukturen dieser Art in deiner Welt gibt. Zauberer (und Barden und Druiden) könnten so selten sein, dass ein Spielercharakter von einem einzigen Lehrmeister ausgebildet wurde und nie einen anderen Charakter der gleichen Klasse trifft. In diesem Fall würden Zauberer ihre Spezialisierung in einer Schule der Magie auch ohne eine formale Ausbildung lernen.

Wenn Magie allerdings häufiger vorkommt, könnten Akademien die Verkörperungen der Schulen der Magie sein. Diese Institutionen haben ihre eigenen Hierarchien, Traditionen, Vorschriften und Verfahren. Zum Beispiel könnte Materros, der

Nekromant, ein Bruder der nekromantischen Kabale von Thar-Zad sein. Als Zeichen seiner hohen Stellung innerhalb ihrer Hierarchie darf er die roten und grünen Roben eines Meisters tragen. Natürlich wird seine Zugehörigkeit von jedem Kenner der Kabale erkannt werden, wenn er diese Roben trägt. Diese Anerkennung könnte also Fluch und Segen zugleich sein, da die Kabale von Thar-Zad einen furchterregenden Ruf hat.

Wenn du diesen Weg beschreitest, kannst du die Schulen von Magiern, die Akademien der Barden und die Druidenzirkel als Organisationen betrachten. Verwende dazu einfach die Richtlinien für Organisationen, die in diesem Kapitel vorgestellt wurden. Ein Nekromant als Spielercharakter könnte in der Kabale von Thar-Zad Ansehen ansammeln, während ein Barde versucht, sein Ansehen innerhalb der Akademie von Mac-Fuirmidh zu verbessern.

KREISE DER TELEPORTATION

Die Anwesenheit von permanenten Kreisen der Teleportation in großen Städten hilft diesen dabei, ihren wichtigen Platz in der Wirtschaft einer Fantasywelt zu festigen. Zaubersprüche wie *Ebenenwechsel*, *Teleportieren* und *Kreis der Teleportation* wirken in diesen Kreisen, die in Tempeln, Akademien, den Hauptquartieren von arkanen Organisationen und prominenten Städten gefunden werden können. Diese werden jedoch durch militärischen und magischen Schutz bewacht, da jeder dieser Kreise es ermöglicht, in die Stadt einzudringen.

Wenn du eine Fantasiestadt entwirfst, denke über die Kreise der Teleportation nach, die sie enthalten könnte und welche Abenteurer womöglich von ihnen Kenntnis haben könnten. Wenn die Abenteurer durch einen Kreis der Teleportation häufig in ihre Heimat zurückkehren, nutze diesen Kreis als Ankerpunkt in der Entwicklung deiner Kampagne. Was machen die Abenteurer, wenn sie in einem Kreis der Teleportation ankommen und alle ihnen bekannten Wälder und Wächter in Blutlachen vorfinden? Was, wenn ihre Ankunft eine Diskussion zwischen zwei verfeindeten Priestern im Tempel unterbricht? Aus solchen Situationen ergeben sich Abenteuer!

DIE TOTEN ZURÜCKBRINGEN

Wenn eine Kreatur stirbt, verlässt ihre Seele ihren Körper, verlässt die materiellen Ebene, bewegt sich durch die Astralebene und verweilt auf der Ebene, auf welcher die Gottheit der Kreatur ansässig ist. Wenn die Kreatur keine Gottheit verehrt hat, fährt ihre Seele auf die Ebene, die ihrer Gesinnung entspricht. Jemanden von den Toten zurückzubringen bedeutet, die Seele von dieser Ebene zu holen und zu ihrem Körper zurückzubringen.

Feinde könnten Schritte unternehmen, um es schwieriger zu machen, dass ein Charakter von den Toten zurückgeholt wird. Den Körper zu verwahren, hindert andere daran, die Zauberkraft *Tote erwecken* oder *Auferstehung* zu wirken, um den getöteten Charakter wieder zum Leben zu erwecken.

Eine Seele kann nicht ins Leben zurückgeholt werden, wenn sie es nicht möchte. Eine Seele kennt den Namen, die Gesinnung und den Schutzgott (falls vorhanden) des Charakters, der versucht, sie wiederzubeleben und könnte sich auf dieser Grundlage weigern, zurückzukehren. Wenn zum Beispiel der ehrenhafte Ritter Sturm Lichtklinge getötet wird und eine Hohepriesterin von Takhisis (dem Gott der bösen Drachen) seinen Körper stiehlt, könnte Sturm es nicht wollen, von ihr von den Toten zurückgebracht zu werden. Alle Versuche, die sie unternimmt, um ihn wiederzubeleben, werden scheitern. Wenn die böse Klerikerin Sturm wiederbeleben will, um ihn zu verhören, muss sie einen Weg finden, seine Seele zu betrügen, indem sie etwa einen guten Kleriker zu einer Wiederbelebung anstachelt und ihn gefangen nimmt, sobald er wieder lebendig ist.

ERSCHAFFEN EINER KAMPAGNE

Die Welt, die du erschaffst, ist die Bühne für die Abenteuer, die du darin ansiedelst. Du musst gar keine weiteren Überlegungen darüber hinaus anstellen. Du kannst Abenteuer in einem episodischen Format leiten, mit den Charakteren als dem einzigen zusammenhängenden Element oder auch alle Abenteuer miteinander verbinden, um eine größere Saga um die Charaktere zu erschaffen.

Die Planung einer ganzen Kampagne mag eine herausfordernde Aufgabe sein, aber du musst nicht jedes Detail von Anfang an ausarbeiten. Du kannst mit den Grundlagen beginnen, ein paar Abenteuer leiten und dann die größeren Handlungsstränge festlegen, die du erkunden möchtest, während die Kampagne fortschreitet. Du kannst so viele oder so wenige Details hinzufügen, wie du möchtest.

Der Beginn einer Kampagne ähnelt dem Beginn eines Abenteuers. Du willst schnell in die Handlung einsteigen und den Spielern zeigen, welche Abenteuer sie erwarten und damit sofort ihre Aufmerksamkeit ergreifen. Gib den Spielern stets genügend neue Informationen, damit sie Woche für Woche zurückkommen wollen, um zu sehen, wie die Geschichte weiter geht.

FANGE KLEIN AN

Wenn du mit der Erschaffung deiner Kampagne beginnst, fange klein an. Die Charaktere müssen nur von der Stadt oder dem Dorf wissen, in dem das Spiel beginnt und vielleicht von dem nahe gelegenen Gewölbe. Du könntest festlegen, dass die Barone im Krieg mit einem nahe gelegenen Herzogtum steht oder dass ein entfernter Wald mit Atterkopps und riesigen Spinnen übersät ist. Aber zu Beginn des Spiels ist die lokale Umgebung genug, um die Kampagne in Gang zu bringen. Gehe folgendermaßen vor, um diesen lokalen Bereich zu erstellen:

1. ERSTELLE EINE HEIMATBASIS

Im Abschnitt „Siedlungen“ dieses Kapitels findest du eine Anleitung zum Aufbau dieser Basis. Eine kleine Stadt oder ein Dorf am Rande der Wildnis dient in den meisten D&D-Kampagnen als eine gute Heimatbasis. Verwende eine größere Stadt, wenn du eine Kampagne mit städtischen Abenteuern erschaffen willst.

2. ERSTELLE EINE LOKALE UMGEBUNG

Siehe „Kartierung deiner Welt“ weiter oben in diesem Kapitel für eine Anleitung. Zeichne eine Karte im Maßstab: Provinz (1 Hexfeld = 1,5 km) mit der Heimatbasis in der Nähe des Zentrums. Fülle das Gebiet innerhalb einer Tagesreise – etwa 40 bis 45 km um die Heimatbasis herum – aus. Würze es mit zwei bis vier Gewölben oder ähnlichen Abenteuerumgebungen. Ein Bereich dieser Größe enthält wahrscheinlich ein bis drei zusätzliche Siedlungen neben der Heimatbasis der Abenteurergruppe. Berücksichtige diese also ebenfalls.

3. ERSCHAFTE EIN STARTABENTEUER

Ein einziges Gewölbe bildet ein gutes erstes Abenteuer für die meisten Kampagnen. Siehe Kapitel 3, „Abenteuer erschaffen“ zur Orientierung. Eine Heimatstation stellt eine gemeinsame Startposition für die Charaktere dar. Dieser Ausgangspunkt könnte das Dorf sein, in dem sie aufgewachsen sind oder eine Stadt, die sie von verschiedenen Orten hierher angezogen hat. Oder vielleicht beginnen sie die Kampagne im Kerker der Burg eines bösen Barons, in dem sie aus verschiedenen Gründen (zu Recht oder zu Unrecht) eingesperrt wurden, womit sie direkt ins Abenteuer starten.



Für jeden dieser Schritte solltest du den Standorten nur soviel Details zuordnen, wie sie wirklich benötigen. Du musst nicht jedes Gebäude in einem Dorf beschreiben oder jeder Straße der Stadt einen Namen geben. Wenn die Charaktere im Kerker des Barons starten, brauchst du die Details dieser ersten Abenteuerumgebung, aber du musst nicht allen Rittern des Barons einen Namen zuweisen. Skizziere eine einfache Karte, denke an die umliegenden Gebiete und überlegen dir, mit wem die Charaktere am ehesten früh in der Kampagne interagieren werden. Am wichtigsten ist es, darzustellen, wie dieses Gebiet in die Grundatmosphäre und die Geschichte passt, die du für deine Kampagne im Auge hast. Dann beginnst du, dein erstes Abenteuer zu erschaffen!

BEREITE DIE BÜHNE VOR

Wenn du deine Kampagne entwickelst, solltest du die Spieler in die Grundlagen einweihen. Zur Vereinfachung kannst du die wichtigsten Informationen in einem Handzettel für deine Kampagne zusammenfassen. Ein solcher Handzettel umfasst üblicherweise die folgenden Informationen:

- Einschränkungen oder neue Optionen in der Charaktererschaffung, wie zum Beispiel neue oder verbotene Völker.
- Alle Informationen zur Hintergrundgeschichte deiner Kampagne, die die Charaktere kennen würden. Wenn du schon ein Grundthema oder eine Richtung für die Kampagne im Auge hast, kannst du in diesen Informationen auch schon Hinweise darauf aufnehmen.
- Grundlegende Informationen über das Gebiet, in dem die Charaktere beginnen, wie der Name der Stadt, wichtige Orte in ihr und um sie herum, prominente NSC, die sie kennen könnten und vielleicht Gerüchte, die darauf hinweisen, dass sich etwas zusammenbraut.

Formuliere diesen Handzettel kurz und auf den Punkt. Zwei Seiten sind ein vernünftiges Maximum. Selbst wenn du einen Schub von kreativer Energie verspürst, der dich zwanzig Seiten mit großartigem Hintergrundmaterial produzieren lässt, spare dir diesen für deine Abenteuer auf. Lass die Spieler die Details allmählich im Spiel aufdecken.

EINBINDUNG DER CHARAKTERE

Sobald du festgelegt hast, worum sich deine Kampagne dreht, lass dir von den Spielern helfen, indem sie entscheiden, wie ihre Charaktere daran beteiligt sind. Dies ist ihre Gelegenheit, die Geschichte und den Hintergrund ihrer Charaktere in die Kampagne einzubinden und eine Gelegenheit für dich, festzustellen, wie die verschiedenen Elemente der Hintergründe der Charaktere in die Kampagne einzubinden sind. Zum Beispiel: Welches Geheimnis hat der einsiedlerische Charakter erfahren? Welchen Status hat die Familie des adligen Charakters? Was ist das Schicksal des Volkshelden?

Manche Spieler könnten Probleme damit haben, Ideen zu entwickeln – nicht jeder ist gleichermaßen erfinderisch. Du kannst ihre Kreativität anregen, indem du ihnen einige Fragen über ihre Charaktere stellst:

- Bist du in der Gegend geboren oder aufgewachsen? Wenn ja, wer ist deine Familie? Welcher Beschäftigung gehst du derzeit nach?
- Bist du ein Neuankömmling? Wo bist du hergekommen? Warum bist du hierher gekommen?
- Bist du an irgendwelche Organisationen oder Personen gebunden, die an den Ereignissen beteiligt sind, die die Kampagne auslösen? Sind sie Freunde oder Feinde?

Höre dir die Ideen der Spieler an und übernimm sie, wenn du es kannst. Auch wenn du möchtest, dass alle Charaktere

in der Anfangsstadt aufgewachsen sind, solltest du einen Neuankömmling oder einen Zugezogenen zulassen, wenn die Geschichte des Spielers überzeugend genug ist. Schlage Änderungen an der Geschichte eines Charakters vor, damit sie besser in deine Welt passt oder webe die ersten Fäden deiner Kampagne in die Geschichte ein.

ERSCHAFFUNG EINES HINTERGRUNDS

Hintergründe werden entworfen, um Spielercharaktere in der Welt zu verwurzeln, und die Erschaffung neuer Hintergründe ist eine großartige Möglichkeit, Spieler in die Besonderheiten deiner Welt einzuführen. Hintergründe, die Verknüpfungen zu bestimmten Kulturen, Organisationen und historischen Ereignissen aus deiner Kampagne haben, sind besonders geeignet. Vielleicht leben die Priester einer bestimmten Religion als Bettler, die von der frommen Bevölkerung unterstützt werden, und singen die Geschichten von den Heldentaten ihrer Gottheiten, um die Gläubigen zu unterhalten und zu erleuchten. Du könntest einen bettelnden Priesterhintergrund erstellen (oder den Akolythenhintergrund dahingehend abändern), um diese Besonderheiten widerzuspiegeln. Er könnte auch geübt im Umgang mit Musikinstrumenten sein, und ein Vorteil könnte sein, dass er die Gastfreundschaft der Gläubigen jederzeit in Anspruch nehmen kann.

Richtlinien zum Erschaffen eines neuen Hintergrunds findest du in Kapitel 9, „Die Werkstatt des Spielleiters“.

KAMPAGNENEREIGNISSE

Bedeutende Ereignisse in der Geschichte einer Fantasywelt tendieren dazu, zu massiven Umwälzungen zu führen: Kriege, die die Kräfte des Guten und des Bösen in eine epische Konfrontation stürzen, Naturkatastrophen, die ganze Zivilisationen vernichten, Invasionen riesiger Armeen oder außerplanarer Horden und Morde an den Herrschern der Welt. Diese welterschütternden Ereignisse stellen die Überschriften der Kapitel der Geschichte dar.

In einem D&D-Spiel bieten solche Ereignisse den Funken, der eine Kampagne entzünden und aufrechterhalten kann. Die häufigste Falle, in die serielle Geschichten ohne einen festgelegten Anfang, eine Mitte und ein Ende tappen, ist ihre eigene Unbeweglichkeit. Wie viele Fernsehsendungen und Comic-Serien läuft eine D&D-Kampagne Gefahr, dass die Themen dieselben bleiben, während die Begeisterung für sie schon längst verfliegen ist. So wie Schauspieler oder Autoren sich von diesen anderen Medien verabschieden, tun dies auch die Spieler – die Schauspieler und Schriftsteller eines D&D-Spiels. Die Spiele stagnieren, wenn die Geschichte sich zu lange ohne Wendungen fortsetzt und wenn die immer gleichen Bösewichter und ähnlichen Abenteuer langweilig und vorhersehbar werden. Also immer dann, wenn sich die Welt nicht durch die Charaktere und durch ihr Handeln verändert.

Welterschütternde Ereignisse erzwingen Konflikte. Sie setzen neue Ereignisse und Machtgruppen in Gang. Ihre Ergebnisse verändern die Welt, indem sie die Atmosphäre der Kampagne bedeutsam anpassen. Sie prägen die Geschichte deiner Welt in großen fetten Lettern. Veränderungen – besonders Veränderungen, die aus den Handlungen der Charaktere resultieren – halten die Geschichte in Bewegung. Wenn Veränderungen nicht wahrnehmbar sind, sind die Handlungen der Charaktere nicht signifikant genug. Wenn die Welt vorhersehbar wird, ist es an der Zeit, an ihren Grundfesten zu rütteln.

EREIGNISSE IN BEWEGUNG SETZEN

Welterschütternde Ereignisse können jederzeit im Spannungsbogen einer Kampagne oder Geschichte auftreten, aber die größten Vorfälle ereignen sich natürlich am Anfang, in der Mitte und am Ende einer Geschichte.

Die Platzierung der Ereignisse spiegelt die Struktur von dramatischen Geschichten wider. Am Anfang einer Geschichte geschieht etwas, das die Welt der Protagonisten erschüttert und sie zum Handeln bewegt. Die Charaktere ergreifen Maßnahmen, um ihre Probleme zu lösen, aber andere Kräfte stellen sich ihnen entgegen. Wenn sie einen bedeutenden Meilenstein auf dem Weg zu ihrem Ziel erreichen, durchkreuzt ein großer Konflikt die Pläne der Charaktere und erschüttert ihre Welt erneut; ihr Scheitern steht unmittelbar bevor. Am Ende der Geschichte haben sie Erfolg oder Misserfolg, und die Welt wird erneut erschüttert durch die Art und Weise, wie die Charaktere sie zum Guten oder Bösen hin verändert haben.

Zu Beginn einer D&D-Kampagne schaffen welterschütternde Ereignisse sofortige Abenteureraufhänger und beeinflussen das Leben der Charaktere direkt. In der Mitte bilden sie große Wendepunkte, die das Glück der Charaktere umkehren – es steigt nach einer Niederlage oder fällt nach einem Sieg. Gegen Ende einer Kampagne dienen solche Ereignisse als hervorragende kulminierende Szenen mit weitreichenden Wirkungen. Sie könnten sogar eintreten, nachdem die Geschichte beendet ist – als Ergebnis der Handlungen der Charaktere.

WANN DU NICHT HANDELN SOLLTEST

Wenn du eine Erzählung aufbaust, solltest du dich vor „falschen Handlungen“ oder Handeln um seiner selbst willen vorsehen. Falsche Handlungen bringen die Geschichte nicht voran, sprechen die Charaktere nicht an und verändern sie auch nicht. Viele Actionfilme leiden unter diesen Eingriffen, wenn Auto-Verfolgungsjagen, Pistolen und Explosionen im Überfluss vorhanden sind, aber wenig mehr als Unannehmlichkeiten für die Charaktere darstellen. Letztlich langweilt sich das Publikum aufgrund der immer neuen Wiederholungen und dem Mangel an echter Gefahr. Einige D&D-Kampagnen tappen in die gleiche Falle. Sie spinnen weltumspannende Katastrophen, ohne tatsächlichen Einfluss auf die Charaktere oder die Welt auszuüben. So ist es wahrscheinlich nicht im Sinne des Spielers, wenn er die Welt jedes Mal neu ordnen muss, wenn die Action abflaut – zumal welterschütternde Ereignisse dadurch zur Tagesordnung werden.

Grundsätzlich kann eine Kampagne bis zu drei großangelegte, weltberührende Ereignisse verkraften: eines nahe am Beginn, eines nahe der Mitte und ein letztes nahe dem Ende der Geschichte. Verwende so viele kleinere Ereignisse, die die eingeschränkten kleinen Welten von Städten, Dörfern, Stämmen, Lehen, Herzogtümern, Provinzen und so weiter beeinflussen, wie du möchtest. Jedes bedeutsame Ereignis erschüttert die Welt eines jeden, egal wie klein diese Welt auch sein mag. Lass unerwartete und schreckliche Ereignisse regelmäßig die kleineren Territorien der Welt verändern, aber wenn deine Geschichte es nicht erfordert, solltest du dir die großflächigen weltumspannenden Ereignisse für die größten und wichtigsten Momente deiner Kampagne aufheben.

WELTERSCHÜTTERNDE EREIGNISSE

Du kannst diesen Abschnitt für Ideen und als Inspiration verwenden, um welterschütternde Ereignisse zu erweitern, die bereits in deiner Welt geschehen sind (oder bald geschehen werden). Alternativ kannst du, um deine Fantasie zu beflügeln, auf die Werte in den Tabellen unter diesem Abschnitt würfeln, um zufällig ein Ereignis zu erzeugen. Der Versuch, ein zufälliges Ergebnis zu rechtfertigen, kann unvorhergesehene Möglichkeiten offenbaren.

Um loszulegen, wähle die Kategorie der welterschütternden Ereignisse aus oder würfelle auf die Werte in der Tabelle „Welterschütternde Ereignisse“

WELTERSCHÜTTERNDE EREIGNISSE

W10	Ereignis
1	Aufstieg eines Anführers oder Beginn einer Ära
2	Sturz eines Anführers oder Ende einer Ära
3	Katastrophales Unglück
4	Angriff oder Invasion
5	Rebellion, Revolution, Umsturz
6	Aussterben oder Auszehrung
7	Neue Organisation
8	Entdeckung, Weiterentwicklung, Erfindung
9	Vorhersage, Omen, Prophezeiung
10	Mythos und Legende

1-2. AUFSTIEG ODER STURZ EINES ANFÜHRERS ODER BEGINN ODER ENDE EINER ÄRA

Eine Ära wird oft von ihren jeweiligen prominenten Anführern, Erneuerern und Tyrannen definiert. Diese Menschen verändern die Welt und drücken der Geschichte ihren Stempel auf. Wenn sie zur Macht aufsteigen, prägen sie die Zeit und den Ort, an dem sie leben, auf monumentale Weise. Wenn sie die Macht verlieren oder sterben, verweilt der Geist ihrer Präsenz noch eine Weile an ihrem Wirkungsort.

Bestimme die Art von Anführer, der die neue oder vorübergehende Ära beeinflusst. Du kannst die Art des Anführers frei wählen oder mit der Tabelle „Arten von Anführern“ eine zufällige Art bestimmen.

ARTEN VON ANFÜHRERN

W6	Art des Anführers
1	Politisch
2	Religiös
3	Militärisch
4	Verbrechen/Unterwelt
5	Kunst/Kultur
6	Philosophie/Bildung/Magie

Politische Anführer sind Monarchen, Adlige und Häuptlinge. Zu den religiösen Anführern gehören die Avatare der Götter, Hohepriester und Heilsbringer, sowie die Verantwortlichen von Klöstern und die Anführer einflussreicher religiöser Sekten. Große militärische Anführer kontrollieren die Streitkräfte ganzer Länder. Dazu gehören Militärdiktatoren, Kriegsherren und die Vorsitzenden des Kriegsrats eines Herrschers. Geringere militärische Anführer sind zum Beispiel die Anführer der lokalen Milizen, Banden und anderer kriegerischer Organisationen. In der umfangreichen Betrachtung erhält ein Verbrecher- oder Unterweltanführer seine Macht durch ein Netz von Spionen, Bestechungsgeldern und Schwarzhandel. Im Kleineren handelt es sich um lokale Bandenanführer, Piratenkapitäne und Straßenräuber. Ein Anführer der Kunst oder Kultur ist ein Virtuose, dessen Arbeit den Geist der Zeit widerspiegelt und die Art und Weise, wie Menschen denken, verändert: ein prominenter Dramatiker, Barde oder Hofnarr, in dessen Worten, Künsten oder Leistungen die Menschen glauben, die universelle Wahrheit zu erkennen. Im kleineren Rahmen könnte dies auch ein einflussreicher ortsansässiger Dichter, Sänger, Satiriker oder Bildhauer sein. Ein bedeutender Anführer aus Philosophie, Bildung oder Magie ist ein genialer Philosoph, ein Berater des Kaisers, ein erleuchteter Denker, der Leiter der höchsten Institution des Lernens in der Welt oder ein Erzmagier. Ein kleinerer Anführer könnte ein lokaler Weiser, Seher, Naturzauberer, kluger Ältester oder Lehrer sein.

Aufstieg eines Anführers, Beginn einer Ära. In dramatischen Geschichten folgt oft der Aufstieg eines neuen

Anführers auf das Ende einer Periode des Kampfes oder des Aufbruchs. Manchmal ist es ein Krieg oder Aufstand; andere Male ist es eine Wahl, der Tod eines Tyrannen, die Erfüllung einer Prophezeiung oder die Berufung eines Helden. Umgekehrt könnte der neue Anführer ein Tyrann, ein Unhold oder ein Widersacher mit einem schwarzen Herzen sein und die Ära, die gerade endet, könnte eine des Friedens, der Ruhe und der Gerechtigkeit gewesen sein.

Ein neuer Anführer erschüttert die Grundfesten deiner Kampagnenwelt und markiert den Beginn einer neuen Ära in der ausgewählten Region. Wie beginnt diese Person oder diese Ära, deine Welt zu beeinflussen? Es sind einige Dinge zu beachten, wenn du den Einfluss des Anführers auf die Welt bestimmst:

- Treffe eine Aussage über die Welt, die weiterhin wahr ist und eine Aussage, die durch den Aufstieg oder den Einfluss des Anführers nicht mehr zutrifft. Dies ist die größte Veränderung, die auftritt, wenn der neue Anführer die Macht ergreift und wird zur vorherrschenden Aussage, die die neue Ära definiert und für die sie in Erinnerung bleiben wird.
- Nenne die Person (oder die Personen) deren Tod, Niederlage oder Verlust die Tür zur Macht für diesen Anführer geöffnet hat. Dies könnte eine militärische Niederlage, das Verwerfen alter Ideen, eine kulturelle Wiedergeburt oder etwas anderes sein. Wer starb oder wurde besiegt? Welche Werte wollte diese Person nicht aufgeben? War der neue Anführer am Tod, dem Verschwinden oder der Niederlage des vorherigen Anführers beteiligt oder war dieses Ereignis lediglich eine günstige Gelegenheit?
- Trotz der Tugenden des Anführers erzürnt ein Makel insbesondere einen bestimmten Teil der Bevölkerung. Welcher Makel ist das? Welche Person oder Gruppe von Personen wird ihr Möglichstes tun, um diesen Anführer wieder von seinem Platz zu verdrängen? Umgekehrt, welches ist die größte Tugend des neuen Anführers und wer ist aus diesem Grund dazu bereit, ihm schützend beizustehen?
- Wer glaubt jetzt an diesen Anführer, behält aber noch Zweifel? Dies ist jemand in der Nähe des Anführers, der sein Vertrauen hat und seine geheimen Ängste, Zweifel oder Laster kennt.

Sturz eines Anführers, Ende einer Ära. Alles, was beginnt, muss auch enden. Mit dem Niedergang von Königen und Königinnen werden die Karten der Welt neu gezeichnet. Gesetze ändern sich, neue Gewohnheiten kommen in Mode und alte werden aufgegeben. Die Haltung der Bürger zu ihrem gefallenen Anführer verschiebt sich zunächst subtil und ändert sich dann dramatisch, wenn sie zurückblicken oder sich an die Zeit zuvor erinnern.

Der gestürzte Anführer könnte ein wohlwollender Herrscher, ein einflussreicher Bürger oder sogar ein Gegner der Charaktere gewesen sein. Wie beeinflusst der Tod dieser Person diejenigen, die früher unter seinem Einfluss standen? Es sind einige Dinge zu berücksichtigen, wenn es darum geht, die Auswirkungen des Sturzes eines Anführers zu bestimmen:

- Nenne eine positive Veränderung, die der Anführer in sein Gebiet oder seinen Einflussbereich einbrachte. Kehrt sich diese Veränderung nach dem Tod des Anführers um?
- Gib die allgemeine Stimmung oder Einstellung der Menschen unter der Macht dieser Person an. Welche wichtige Tatsache, die später ans Licht kommen wird, war ihnen nicht über diese Person oder seine Herrschaft bewusst?
- Benenne eine Person oder Gruppe, die versucht, in dem entstehenden Machtvakuum in die Fußstapfen des gestürzten Anführers zu treten.
- Benenne eine Person oder Gruppe, die gegen diesen Anführer intrigiert hat.

- Nenne drei Dinge, für die dieser Anführer in Erinnerung bleiben wird.

3. KATASTROPHALES UNGLÜCK

Erdbeben, Hungersnöte, Feuer, Seuchen und Flutkatastrophen großen Ausmaßes können ganze Zivilisationen ohne Vorwarnung auslöschen. Natürliche (oder magische) Katastrophen zeichnen Landkarten neu, zerstören Gesellschaften und verändern ganze Welten. Manchmal bauen die Überlebenden das Reich aus den Ruinen wieder auf. Das Große Feuer von Chicago bot zum Beispiel die Möglichkeit, die Stadt nach einem modernen Plan wieder aufzubauen. In den meisten Fällen hinterlässt eine Katastrophe nur Ruinen – begraben unter Asche wie Pompeji oder versunken unter den Wellen wie Atlantis.

Du kannst die Katastrophe frei auswählen oder eine nach dem Zufallsprinzip mit der Tabelle „Katastrophale Unglücke“ bestimmen.

KATASTROPHALE UNGLÜCKE

W10	Katastrophales Unglück
1	Erdbeben
2	Hungersnot/Dürre
3	Feuer
4	Überschwemmung
5	Seuche/Krankheit
6	Feuerregen (Meteoreinschlag)
7	Sturm (Wirbelsturm, Tornado, Tsunami)
8	Vulkanausbruch
9	verunglückte Magie oder Krümmung der Ebenen
10	Göttliches Urteil

Einige der Katastrophen in dieser Tabelle könnten im Kontext deiner Kampagnenwelt nicht unbedingt sinnvoll sein. Eine Flut in der Wüste? Ein Vulkanausbruch auf grasbewachsenen Ebenen? Wenn du nach dem Zufallsprinzip eine Katastrophe bestimmst, die deiner Kampagnenwelt zuwiderläuft, kannst du einfach neu würfeln, aber auch die Herausforderung, die Katastrophe zu erklären, kann interessante Ergebnisse liefern.

Mit zwei Ausnahmen ähneln die Katastrophen in der Tabelle denen, die unsere eigene Welt betreffen könnten. Denke bei der Krümmung der Ebenen oder verunglückter Magie an Nuklearkatastrophen. Es handelt sich um großflächige Ereignisse, die das Land und seine Menschen unnatürlich verändern. In der Eberron-Kampagnenwelt hat zum Beispiel eine magische Katastrophe ganze Landstriche verwüstet, in ein lebensfeindliches Ödland verwandelt und damit den Letzten Krieg beendet.

Ein göttliches Urteil ist etwas völlig anderes. Diese Katastrophe kann jede beliebige Form annehmen, ist aber immer ein großes und erschreckendes Zeichen des Unmuts einer Gottheit.

Du kannst dich dazu entscheiden eine Stadt, Region oder Nation von der Karte deiner Welt zu tilgen. Eine solche Katastrophe verwüstet das Land und zerstört einen Ort, den die Charaktere einmal gekannt haben, vollständig. Lass ein oder zwei Überlebende den Charakteren erzählen, was sich zugetragen hat und stelle sicher, dass die Charaktere die Schwere der Katastrophe erkennen. Was sind die laufenden Auswirkungen dieser Katastrophe? Die folgenden Punkte können dir dabei helfen, die Natur und die Konsequenzen der Katastrophe festzulegen:

- Entscheide, was die Katastrophe verursacht hat und wo sie ihren Ursprung hatte.
- Ein Omen oder eine Reihe von Zeichen haben dieses Ereignis angekündigt. Beschreibe das Omen ausführlich.
- Beschreibe oder benenne die Kreatur, die die Bevölkerung vor der bevorstehenden Katastrophe gewarnt hat. Wer hat auf sie gehört?



- Wer sind die Glücklichen (oder Unglücklichen), die überlebt haben?
- Beschreibe, wie das Gebiet nach der Katastrophe aussieht, im Gegensatz zu dem, wie es vorher ausgesehen hat.

4. ANGRIFF ODER INVASION

Eines der häufigsten welterschütternden Ereignisse ist eine Invasion. Die Übernahme einer Gruppe durch eine andere erfolgt üblicherweise durch militärische Stärke, aber kann gelegentlich auch durch Infiltration und Besatzung erfolgen.

Ein Angriff unterscheidet sich von einer Invasion darin, dass die angreifende Kraft nicht unbedingt an Besatzung oder Machtübernahme interessiert ist. Auf der anderen Seite könnte ein Angriff auch der erste Schritt einer Invasion sein.

Unabhängig vom Umfang stechen ein welterschütternder Angriff oder eine Invasion aus der Masse heraus, weil die Konsequenzen die Welt der Charaktere verändern und die Auswirkungen lange über den ursprünglichen Angriff hinaus spürbar sind.

Stelle dir vor, dass ein Teil deiner Kampagnenwelt angegriffen wird oder einer Invasion ausgesetzt ist. Abhängig vom aktuellen Maßstab deiner Kampagne kann das Gebiet so klein sein wie der Bezirk einer Stadt oder so groß wie ein ganzer Kontinent, eine Welt oder gar eine ganze Ebene der Existenz.

Definiere den Aggressor und lege fest, ob es sich um einen bekannten Feind oder einen bisher unbekannten Gegner handelt. Wähle eine Bedrohung aus, die schon jetzt eine Gefahr für das ausgewählte Gebiet darstellt oder verwende die Tabelle „Invasionstruppe“, um den Aggressor zu ermitteln.

INVASIONSTRUPPE

W8	Invasionstruppe
1	Ein kriminelles Unternehmen
2	Eine Gruppe von Monstern oder ein einzigartiges Monster
3	Eine planare Bedrohung
4	Ein Gegner aus der Vergangenheit, der wiedererweckt, wiedergeboren oder wiederauferstanden ist
5	Eine Splittergruppe
6	Ein wilder Stamm
7	Eine Geheimgesellschaft
8	Ein verräterischer Verbündeter

Behandle nun die folgenden anderen Aspekte des Konflikts:

- Benenne ein Element der Invasion oder des Angriffs, das die Verteidiger nicht erwartet haben oder nicht zurückschlagen konnten.
- Etwas geschah mit den ersten Verteidigern, die sich gegen die Invasion oder den Angriff gestellt haben, etwas, über das niemand sprechen will. Was war es?
- Die Angreifer oder Invasoren hatten ein Motiv für ihr Handeln, das zunächst nicht offensichtlich war oder verstanden wurde. Welches war es?
- Wer waren die Verräter, und wann haben sie sich zu dem Verrat entschlossen? Warum haben sie es getan? Hat ein Angreifer versucht, den Einfall zu stoppen oder hat ein prominenter Verteidiger mit den Eindringlingen zusammengearbeitet?

5. REBELLION, REVOLUTION, UMSTURZ

Unzufrieden mit der bestehenden Ordnung, hat eine Person oder eine Gruppe von Personen die Herrscher gestürzt und selbst die Kontrolle übernommen (oder ist bei dem Versuch gescheitert). Unabhängig vom Ergebnis kann eine Revolution (sogar eine versuchte) das Schicksal einer Nation prägen.

Bei den Parteien einer Revolution muss es sich nicht immer um die gemeinen Massen und den Adel handeln. Eine Revolution kann so klein sein wie eine Kaufmannsgilde, die sich gegen ihre Führung wendet oder ein Tempel, der seine Priesterschaft zugunsten eines neuen Glaubens absetzt. Die Geister des Waldes könnten versuchen, die Kräfte der Zivilisation in einer nahe gelegenen Stadt zu stürzen, die für die Produktion von Holz ungezählte Bäume fällt. Alternativ kann der Umfang



auch so gewaltig sein, wie ein Volk, das sich erhebt, um seine Götter zu stürzen.

Stelle dir vor, dass in einem Teil deiner Kampagnenwelt eine Revolution ausbricht. Wähle eine Machtgruppe in deiner laufenden Kampagne und bestimme (oder erfinde) eine Gruppe, die ihr gegenübersteht und die Revolution ausruft. Dann kannst du anhand der folgenden Punkte den Rest des Konflikts ausarbeiten:

- Nenne drei Dinge, die die Rebellen wollen oder hoffen zu erreichen.
- Die Rebellen erreichen einen Sieg gegen diejenigen, die sie aufhalten wollen, aber er ist teuer erkauft. Welche ihrer drei Ziele erreichen sie? Wie lange wird dieser Erfolg anhalten?
- Bestimme die Kosten, die auf die alte Ordnung nach dem Verlust ihrer Macht zukommen. Bleibt jemand von den ehemaligen Herrschern als Mitglied der ihr folgenden Führung an der Macht? Beschreibe eine Möglichkeit, wie die alte Herrschaft die Revolutionäre bestrafen könnte, falls sie den Sieg erringt.
- Einer der prominenten Anführer der Rebellion – in mancher Hinsicht das Gesicht der Revolution – hat aus persönlichen Gründen eine Schlüsselrolle in den Ereignissen übernommen. Beschreibe diese Person und gib den wahren Grund an, warum sie die Rebellion geführt hat.
- Welches Problem gab es vor der Revolution, das weiterhin bestehen bleibt?

6. AUSSTERBEN ODER AUSZEHRUNG

Etwas, das einmal in der Kampagnenwelt existierte, ist vergangen. Die verlorene Ressource könnte ein Edelmetall oder eine Pflanzen- oder Tierart sein, die einen wichtigen Platz in der lokalen Naturwelt eingenommen hatte. Es könnte sich aber auch um ein ganzes Volk oder eine Kultur handeln. Die Abwesenheit verursacht eine Kettenreaktion, die jede Kreatur betrifft, die mit ihr in Kontakt steht oder auf sie angewiesen ist.

Du kannst eine Volksgruppe, einen Ort oder eine Sache beseitigen, die zuvor an einem bestimmten Ort oder Bereich in deiner Kampagnenwelt existiert hat. Im kleinen Maßstab stirbt der letzte Vertreter einer Familiendynastie oder eine einst florierende Bergbaustadt in der Region bleibt auf der Strecke und wird zu einer Geisterstadt. Im großen Maßstab stirbt die Magie, der letzte Drache wird getötet oder der letzte edle Feenadlige verlässt die Welt.

Was ist aus der Welt – oder der Region der Welt, die du gewählt hast – verschwunden? Wenn dir keine passende Antwort dazu einfällt, schau dir für Anregungen einfach die Tabelle „Aussterben oder Auszehrung“ an.

AUSSTERBEN ODER AUSZEHRUNG

W8	Verlorene Ressource
1	Tierart (Insekt, Vogel, Fische, Nutzvieh)
2	Bewohnbare Landschaft
3	Magie oder Nutzer von Magie (alle Magie oder bestimmte Arten oder Magieschulen)
4	Mineralien (Edelsteine, Metalle, Erze)
5	Monsterart (Einhorn, Mantikor, Drache)
6	Volk (Dynastie, Klan, Kultur, Volk)
7	Pflanzenart (Getreide, Baum, Kräuter, Wald)
8	Gewässer (Fluss, See, Ozean)

Behandle dann diese zusätzlichen Fragen:

- Nenne ein Territorium, ein Volk oder eine Art von Kreatur, die auf die verloren gegangene Sache angewiesen war. Wie wird der Verlust kompensiert? Wie wird versucht, das Verlorene zu ersetzen?
- Wer oder was trägt die Schuld an dem Verlust?

- Beschreibe eine unmittelbare Folge des Verlustes. Welche möglichen Auswirkungen hat der Verlust kurz- und langfristig? Wer oder was leidet am meisten durch den Verlust? Wer oder was profitiert am meisten davon?

7. NEUE ORGANISATION

Die Gründung eines neuen Ordens, eines Reiches, einer Religion, einer Gesellschaft, einer Kabale oder eines Kults kann die Welt mit ihren Handlungen, ihrer Lehre und ihrer Politik erschüttern. Auf lokaler Ebene bekämpft sich eine neue Organisation mit bestehenden Machtgruppen, beeinflusst sie, unterwandert sie, dominiert sie oder verbündet sich mit ihnen, um sich so eine stärkere Machtbasis zu erschaffen. Große und mächtige Organisationen könnten genug Einfluss ausüben, um die Welt zu beherrschen. Einige neue Organisationen kommen der Bevölkerung zugute, während andere so mächtig werden, dass sie die Zivilisation bedrohen, die sie einmal beschützt haben.

Vielleicht entsteht eine wichtige neue Organisation in einem Teil deiner Welt. Dies können bescheidene oder vielversprechende Anfänge sein, aber eines ist sicher: Die Organisation ist dazu bestimmt, die Welt zu verändern, solange sie auf ihrem gegenwärtigen Kurs fortschreitet. Manchmal ist die Gesinnung einer Organisation von Anfang an offensichtlich, aber ihre Moralvorstellungen könnten auch solange unbekannt bleiben, bis sie ihre Lehren, Richtlinien und Traditionen im Laufe der Zeit offenbart. Wähle die Art von Organisation frei aus oder verwende die Tabelle „Neue Organisation“ für Inspirationen.

NEUE ORGANISATION

W10	Neue Organisation
1	Verbrechenssyndikat/Räuberbande
2	Gilde (Maurer, Apotheker, Goldschmiede)
3	Magierzirkel/magische Gesellschaft
4	militärischer Orden/ritterlicher Orden
5	Neue Familien-Dynastie/Stamm/Klan
6	Philosophie/Fachrichtung, die einem Prinzip oder Ideal gewidmet ist
7	Reich (Dorf, Stadt, Herzogtum, Königreich)
8	Religion/Sekte/Konfession
9	Schule/Universität
10	Geheimgesellschaft/Kult/Kabale

Behandle dann einige oder alle der folgenden Optionen:

- Der neue Orden verdrängt eine bestehende Machtgruppe in der Welt. Sie gewinnt Territorien, Konvertiten oder Überläufer und verringert so die Anhängerschaft der anderen Organisation. Welche bestehende Gruppe wird durch den neuen Orden obsolet gemacht?
- Der neue Orden richtet sich an eine bestimmte Zielgruppe. Entscheide, ob er die Mitglieder eines bestimmten Volks, einer sozialen Klasse oder einer Charakterklasse anzieht.
- Der Anführer dieser neuen Organisation ist bekannt für eine besondere Fähigkeit, die von seinen Anhängern geschätzt wird. Erläutere, um welche Fähigkeit es sich dabei handelt und welche Maßnahmen der Anführer getroffen hat, um die Unterstützung der Anhänger zu erhalten.
- Eine Konkurrenzgruppe steht der Gründung dieser neuen Organisation im Wege. Wähle eine vorhandene Machtgruppe aus deiner Kampagne, die der neuen Organisation gegenüber steht oder erstelle eine neue Gruppe aus den Vorschlägen in der Tabelle. Entscheide, warum sie gegen die neue Gruppe ankämpft, wer sie anführt und welche Pläne sie hat, um ihre Rivalen aufzuhalten.

8. ENTDECKUNG, WEITERENTWICKLUNG, ERFINDUNG

Die Entdeckung neuer Länder erweitert die Karte und verändert die Grenzen von Reichen. Die Entwicklung neuer Magie oder Technologie erweitert die Grenzen dessen, was einmal möglich gewesen ist. Neue Ressourcen oder archäologische Funde bieten Chancen und Reichtum und setzen Prospektoren und Machtgruppen in Bewegung, die danach streben, sie zu erforschen und zu kontrollieren.

Eine neue Entdeckung – oder Wiederentdeckung – kann deine Kampagnenwelt bedeutend beeinflussen, sowie den Verlauf der Geschichte und die Ereignisse des ganzen Zeitalters prägen. Sieh diese Entdeckung als einen großen Abenteuer-aufhänger oder sogar als eine ganze Reihe von Aufhängern. Sie ist auch eine gute Gelegenheit, um ein einzigartiges Monster, einen besonderen Gegenstand, einen Gott, eine Ebene oder ein Volk in deine Welt einzuführen. Solange die Entdeckung einen Unterschied macht, muss sie nicht völlig neuartig sein, sondern nur an deine Kampagne angepasst werden.

Eine Entdeckung ist besonders beeindruckend, wenn sie von den Abenteurern deiner Kampagne gemacht wird. Wenn sie ein neues Mineral mit magischen Eigenschaften, ein neues Land, das für eine Kolonisation hervorragend geeignet ist oder eine alte Waffe mit der Macht entdecken, Verwüstungen auf der ganzen Welt zu verursachen, werden sie wahrscheinlich große Ereignisse in Gang setzen. Dies gibt den Spielern die Möglichkeit, mitzuerleben, welchen Einfluss ihre Handlungen auf die Kampagnenwelt ausüben.

Entscheide über die Art der Entdeckung, die gemacht wird oder verwende die Tabelle „Entdeckungen“.

ENTDECKUNGEN

W10	Entdeckung
1	Alte Ruine/verlorene Stadt eines legendären Volkes
2	Tier/Monster/magische Mutation
3	Erfindung/Technik/Magie (hilfreich, zerstörerisch)
4	Neue (oder vergessene) Gottheit oder Entität der Ebenen
5	Neues (oder wiederentdecktes) Artefakt oder religiöses Relikt
6	Neues Land (Insel, Kontinent, verlorene Welt, Halbebene)
7	Objekte aus einer anderen Welt (Portal zu anderen Ebenen, außerirdische Raumfahrzeuge)
8	Personen (Volk, Stamm, verlorene Zivilisation, Kolonie)
9	Pflanze (Wunderkraut, parasitärer Pilz, empfindungsfähige Pflanze)
10	Ressource (Gold, Edelsteine, Mithral)

Sobald du die Art der Entdeckung bestimmt hast, kannst du sie ausarbeiten, indem du genauer festlegst, worum es sich handelt, wer sie gemacht hat und welche potenziellen Auswirkungen sie auf die Welt haben könnte. Idealerweise werden vorherige Abenteuer deiner Kampagne dabei helfen, die Lücken auszufüllen, aber behalte auch die folgenden Punkte im Auge:

- Von dieser Entdeckung profitiert eine bestimmte Person, Gruppe oder Fraktion besonders. Wer profitiert am meisten? Nenne drei Vorteile, die sie sich durch diese Entdeckung verschaffen könnte.
- Diese Entdeckung schadet einer anderen Person, Gruppe oder Fraktion unmittelbar. Wer ist am meisten betroffen?
- Diese Entdeckung hat Konsequenzen. Nenne drei Auswirkungen. Wer ignoriert diese Konsequenzen?
- Nenne zwei oder drei Personen oder Gruppen, die darum kämpfen, diese Entdeckung zu besitzen oder zu kontrollieren. Wer dürfte als Sieger hervorgehen? Welchen Gewinn dürfen sie erwarten und wie weit würden sie gehen, um die Entdeckung zu kontrollieren?

9. VORHERSAGE, OMEN, PROPHEZEIUNG

Manchmal wird die Vorhersage eines welterschütternden Ereignisses tatsächlich zu einem welterschütternden Ereignis: ein Omen, das den Niedergang von Imperien, den Untergang ganzer Völker und das Ende der Welt voraussagt. Manchmal bewirkt ein Omen eine Veränderung zum Guten hin, wie die Ankunft eines legendären Helden oder Retters. Aber die dramatischsten Prophezeiungen warnen vor zukünftigen Tragödien und prognostizieren dunkle Zeitalter. Im Gegensatz zu anderen welterschütternden Ereignissen, sind die Auswirkungen nicht sofort ersichtlich. Stattdessen versuchen Personen oder Gruppen, die Prophezeiung zu erfüllen oder ihre Erfüllung abzuwenden – oder die genaue Art zu bestimmen, wie sie erfüllt werden wird – je nachdem, wie das Eintreten des Ereignisses sie beeinflussen würde. Die Unterstützer und Gegner einer Prophezeiung erschaffen durch ihre Handlungen und Aufträge Abenteuerhänger innerhalb deiner Kampagne. Eine Prophezeiung sollte ein großes Ereignis in einem großen Maßstab voraussagen, da es einige Zeit benötigen wird, um sie zu erfüllen (oder abgewendet zu werden).

Stelle dir vor, dass eine welterschütternde Prophezeiung ans Licht kommt. Wenn sich die Ereignisse auf ihrem gegenwärtigen Kurs fortsetzen, wird die Prophezeiung wahr werden und die Welt wird sich dramatisch ändern. Scheue dich nicht davor, diese Prophezeiung sowohl bedeutsam als auch besorgniserregend zu formulieren, wobei du die folgenden Punkte beachten solltest:

- Erstelle eine Prophezeiung, die eine große Veränderung der Kampagnenwelt voraussagt. Du kannst sie von Grund auf basierend auf Ideen aus deiner aktuellen Kampagne erfinden oder ein welterschütterndes Ereignis zufällig bestimmen und die weiteren Details ausarbeiten.
- Schreibe eine Liste von drei oder mehr Vorzeichen, die auftreten, bevor die Prophezeiung sich erfüllt. Du kannst Ereignisse verwenden, die bereits in der Kampagne aufgetreten sind, sodass die Prophezeiung näher an ihrer Erfüllung liegt. Die restlichen Ereignisse könnten je nach den Aktionen der Charaktere entweder eintreten oder verhindert werden.
- Beschreibe die Person oder die Kreatur, die die Prophezeiung entdeckt hat und auf welchem Wege sie sie gefunden hat. Welchen Gewinn hatte diese Kreatur davon, die Prophezeiung zu enthüllen? Was hat diese Person verloren oder geopfert?
- Beschreibe die Person oder Gruppe, die die Prophezeiung unterstützt und daran arbeitet, ihre Erfüllung sicherzustellen, sowie diejenige, die alles in ihrer Macht stehende tun wird, um die Erfüllung der Prophezeiung abzuwenden. Welche ersten Schritte werden unternommen? Wer leidet unter diesen Bemühungen?
- Ein Teil der Prophezeiung ist falsch. Wähle eines der Omen, die du aufgelistet hast oder eines der Details für das welterschütternde Ereignis, das vorhersagt wurde. Der gewählte Aspekt ist falsch oder das Gegenteil entspricht der Wahrheit.

10. MYTHEN UND LEGENDEN

Während Kriege, Plagen, Entdeckungen und dergleichen als regelmäßige welterschütternde Ereignisse bezeichnet werden können, werden sie von mythischen Ereignissen in ihrer Bedeutung noch übertroffen. Ein mythisches Ereignis könnte als die Erfüllung einer alten oder lang vergessenen Prophezeiung auftreten, oder es könnte ein Akt göttlicher Intervention sein.

Wieder einmal bietet deine laufende Kampagne einige Ideen für die konkrete Form dieses Ereignisses. Wenn du Inspiration benötigst, würfelle einen W8 auf die Werte der Tabelle „welterschütternde Ereignisse“, anstelle des üblichen W10. Übernimm die Aspekte dieser Katastrophe, aber vergrößere das Ergebnis auf die größtmögliche Skala, die du dir vorstellen kannst.

Der Aufstieg oder Sturz eines Anführers oder der Beginn oder das Ende einer Ära ist zugleich der Tod oder die Geburt eines Gottes, oder es handelt sich sogar um das Ende eines ganzen Zeitalters oder der Welt. Ein katastrophales Unglück wäre eine die Welt ertrinkende Sintflut, eine Eiszeit oder eine Zombie-Apokalypse. Ein Angriff oder eine Invasion ist ein Weltkrieg, ein weltumspannendes dämonisches Eindringen, das Erwachen eines weltbedrohenden Ungeheuers oder der finale Kampf zwischen Gut und Böse. Eine Rebellion stürzt einen Gott oder ein Pantheon oder erhebt eine neue Macht (wie einen Dämonenherrn) zur Göttlichkeit. Eine neue Organisation ist ein weltumspannendes Imperium oder ein Pantheon neuer Götter. Eine Entdeckung ist eine Weltuntergangsmaschine oder ein Portal zu einer mystischen Dimension, in der weltverschlingende kosmische Schrecken ihre Heimat haben.

ZEITERFASSUNG

Ein Kalender ermöglicht es dir, den Verlauf der Zeit in deiner Kampagne aufzuzeichnen. Vor allem aber kannst du damit die welterschütternden Ereignisse in deiner Welt vorausplanen. Für eine einfache Zeiterfassung kannst du einen Kalender für das laufende Jahr in der realen Welt verwenden. Wähle ein Datum, um den Beginn der Kampagne festzulegen, und notiere dir die Tage, die die Abenteuer auf Reisen und bei anderen Aktivitäten verbracht haben. Der Kalender erhält zudem alle Informationen über die Veränderung der Jahreszeiten und des Mondzyklus. Zudem kannst du die Eintragungen in deinem Kalender um wichtige Festivitäten, Feiertage und Schlüsselereignisse in deiner Welt ergänzen.

Diese Methode ist ein guter Ausgangspunkt, aber der Kalender deiner Welt muss nicht dem Bild eines modernen Kalenders entsprechend. Wenn du deinen Kalender mit Details anpassen möchtest, die für deine Welt einzigartig sind, solltest du die folgenden Besonderheiten berücksichtigen.

DIE GRUNDLAGEN

Der Kalender einer Fantasywelt muss kein Spiegelbild eines modernen Kalenders sein (siehe die Seitenleiste „Der Kalender von Harptos“ für ein Beispiel). Haben die Wochen eines Monats Namen? Was ist mit bestimmten Tagen eines jeden Monats, wie den Iden, Nonen und Kalenden des römischen Kalenders?

PHYSISCHE ZYKLEN

Bestimme in welchen Zeitraum die Jahreszeiten fallen, markiert durch die Sonnenwenden und die Tagundnachtgleichen. Entsprechen die Monate den Phasen des Mondes (oder der Monde)? Treten seltsame magische Effekte gleichzeitig mit diesen Phänomenen auf?

RELIGIÖSE FEIERN

Verteile heilige Tage auf deinen Kalender. Jede bedeutende Gottheit in der Welt sollte mindestens einen heiligen Tag im Laufe des Jahres haben, und die heiligen Tage einiger Götter sollten Himmelserscheinungen wie Neumonden oder Tagundnachtgleichen entsprechen. Heilige Tage reflektieren die Zuständigkeitsbereiche einer Gottheit (ein Gott der Landwirtschaft wird in der Erntezeit geehrt) oder bedeutende Ereignisse in der Geschichte der Verehrung der Gottheit, wie der Geburt oder dem Tod einer heiligen Person, dem Datum einer Manifestation der Gottes, dem Antrittstag des gegenwärtigen Hohepriesters und so weiter.

Bestimme heilige Tage sind Volksfeste, an denen jeder Bürger einer Stadt teilnimmt, wenn diese einen Tempel des entsprechenden Gottes beherbergt. Erntefeste sind oft Feiern im großen Stil. Andere heilige Tage sind nur für diejenigen Menschen wichtig, die nur eine einzige Gottheit verehren. Wieder andere werden von Priestern durchgeführt, die in ihren Tempeln an bestimmten Tagen und zu bestimmten Zeiten geheime Riten und Opfer

durchführen. Und einige heilige Tage werden nur regional von den Gläubigen eines bestimmten Tempels gefeiert.

Denke darüber nach, wie Priester und das einfache Volk heilige Tage feiern. In einen Tempel zu gehen, auf einer Kirchenbank zu sitzen und eine Predigt anzuhören sind in einer Fantasyreligion ungewöhnliche Arten der Anbetung. Viel häufiger werden den Göttern von den Feiern Opfergaben angeboten. Die Gläubigen bringen die Tiere zum Tempel, die geschlachtet oder in einem Opferritual verbrannt werden sollen. Die reichsten Bürger bringen die größten Tiere mit, um damit ihren Reichtum und ihre Frömmigkeit zu demonstrieren. Menschen gießen Trankopfer auf die Gräber ihrer Vorfahren. Sie wachen die ganze Nacht in abgedunkelten Schreinen oder feiern bei prächtigen Festen die Gaben eines Gottes.

ZIVILE FEIERN

Heilige Tage stellen den überwiegenden Teil der besonderen Feiertage in den meisten Kalendern, aber lokale oder nationale Feste finden auch an vielen anderen Tagen statt. Der Geburtstag eines Monarchen, der Jahrestag eines großen Sieges in einem Krieg, Handwerksschauen, Markttag und ähnliche Veranstaltungen bieten genügend Anlässe für lokale Feiern.

FANTASTISCHE EREIGNISSE

Da deine Kampagnenwelt eine Fantasywelt ist und nicht eine weltliche mittelalterliche Gesellschaft, solltest du einige Ereignisse von offensichtlich magischer Natur einfügen. Zum Beispiel erscheint auf der Wintersonnenwende jedes Jahr ein gespenstisches Schloss auf einem bestimmten Hügel, oder jeder dritte Vollmond erfüllt die Lykanthropen mit einem besonders intensiven Bluttausch. Die dreizehnte Nacht eines jeden Monats könnte von den geisterhaften Wanderungen eines längst vergessenen Nomadenstamms gekennzeichnet sein.

Außergewöhnliche Ereignisse, wie die Annäherung eines Kometen oder eine Mondfinsternis, bilden gute Abenteuerelemente und du kannst sie an einer beliebigen Stelle in deinen Kalender einflechten. Dein Kalender kann dir sagen, wann es einen Vollmond für eine Mondfinsternis gibt, aber du kannst das Datum auch immer für einen bestimmten Effekt anpassen.

EINE KAMPAGNE BEENDEN

Das Ende einer Kampagne sollte alle Fäden ihres Anfangs und ihrer Mitte miteinander verbinden, aber sie muss sich nicht von der ersten bis zur zwanzigsten Stufe erstrecken. Schließe die Kampagne ab, wenn deine Geschichte ihr natürliches Ende erreicht hat.

Stelle sicher, dass du gegen Ende der Kampagne genügend Platz und Zeit für die Charaktere zur Verfügung stellst, damit sie alle ihre persönlichen Ziele erreichen können. Diese persönlichen Geschichten müssen in einer genauso befriedigenden Weise beendet werden, wie es die Geschichte der Kampagne erfordert. Idealerweise werden einzelne Ziele der Charaktere durch das ultimative Ziel des letzten Abenteuers erfüllt. Gib Charakteren mit unvollendeten Zielen eine Chance, sie vor dem Ende zu erfüllen.

Sobald die Kampagne beendet ist, kann eine neue beginnen. Wenn du beabsichtigst, eine neue Kampagne für die gleiche Gruppe von Spielern zu leiten, kannst du Handlungen ihrer vorherigen Charaktere verwenden, um einen Zusammenhang zwischen den Gruppe herzustellen und damit eine größere Bindung an die neue Kampagne zu erreichen. Lasse die Spieler erleben, wie sich die Welt aufgrund der Handlungen ihrer alten Charaktere verändert hat.

Am Ende aber sollte die neue Kampagne eine neue Geschichte mit neuen Protagonisten sein. Sie sollten nicht das Rampenlicht mit den Helden vergangener Tage teilen müssen.



DER KALENDER VON HARPTOS

Die Welt der Vergessenen Reiche benutzt den Kalender von Harptos, benannt nach dem längst verstorbenen Zauberer, der ihn einst erfunden hat. Jedes Jahr von 365 Tagen ist in zwölf Monate von jeweils dreißig Tagen unterteilt. Diese entsprechen in etwa den Monaten aus dem gregorianischen Kalender der realen Welt. Jeder Monat wird in drei Zehntage unterteilt. Fünf besondere Feiertage fallen zwischen die Monate und markieren den Anfang und das Ende der Jahreszeiten. Ein weiterer besonderer Feiertag, das Schildtreffen, wird alle vier Jahre in den Kalender nach dem Hochsommer eingefügt, ähnlich wie Schalttage im modernen gregorianischen Kalender.

Monat	Name	üblicher Name
1	Hammer	Tiefwinter
<i>jährlicher Feiertag: Mittwinter</i>		
2	Alturiak	Die Klaue des Winters
3	Ches	Die Klaue der Sonnenuntergänge
4	Tarsakh	Die Klaue der Stürme
<i>jährlicher Feiertag: Grüngras</i>		
5	Mirtul	Das Schmelzen
6	Kythorn	Die Zeit der Blumen
7	Flammenherrschaft	Sommerflut
<i>jährlicher Feiertag: Mittsommer</i>		
<i>vierjähriger Feiertag: Schildtreffen</i>		
8	Eleasias	Hochsonne
9	Eleint	Das Verblassen
<i>jährlicher Feiertag: Hohernte</i>		
10	Marpenoth	Laubfall
11	Uktar	Der Verfall
<i>jährlicher Feiertag: Das Fest des Mondes</i>		
12	Nightal	Der Niedergang

SPIELSTIL

Wenn du eine neue Welt erschaffst (oder eine bestehende übernimmst), legst du die Schlüsselemente der Kampagne fest. Als Nächstes musst du entscheiden, wie du die Kampagne leiten möchtest.

Welcher ist der richtige Weg, um eine Kampagne zu leiten? Das hängt von deinem Spielstil und den Beweggründen deiner Spieler ab. Bedenke den Geschmack deiner Spieler, deine Stärken als Spielleiter, die Tischregeln (behandelt in Teil 3) und die Art des Spiels, das du leiten möchtest. Beschreibe den Spielern, wie du dir das Spielerlebnis vorstellst und lasse dir von ihnen Anmerkungen geben. Das Spiel gehört auch den Spielern. Lege diese Grundlage so früh wie möglich fest, damit deine Spieler fundierte Entscheidungen treffen und dich bei der Umsetzung des Spiels, wie ihr es euch vorstellt, unterstützen können.

Schau dir die beiden folgenden übertriebenen Beispiele verschiedener Spielweisen an.

HACKEN UND ZERSTÜCKELN

Die Abenteurer treten die Tür des Gewölbes ein, kämpfen gegen die Monster und greifen sich den Schatz. Diese Art von Spiel ist einfach, sie macht Spaß, ist spannend und kampforientiert. Die Spieler verbringen relativ wenig Zeit mit der Entwicklung der Persönlichkeiten ihrer Charaktere und dem Rollenspiel in Nichtkampfsituationen oder diskutieren über etwas völlig anderes als die unmittelbaren Gefahren des Gewölbes.

In solch einem Spiel stehen die Abenteurer eindeutig bösen Monstern und Gegnern gegenüber und treffen gelegentlich eindeutig gute und hilfreiche NSC. Gehe nicht davon aus, dass die Abenteurer zögern, über das Schicksal von Gefangenen zu entscheiden oder darüber zu diskutieren, ob es richtig oder falsch ist, in ein Lager von Grottschratzen einzudringen und dieses auszulöschen. Behandle die Ausgaben oder die Zeit, die die Charaktere in einer Stadt aufgewendet haben, nicht intensiv. Sobald sie eine Aufgabe abgeschlossen haben, schicke die Abenteurer so schnell wie möglich in das nächste Abenteuer. Die Charaktermotivation muss nicht weiter reichen als der Wunsch, Monster zu töten und Schätze anzuhäufen.

IMMERSIVES GESCHICHTENERZÄHLEN

Tiefwasser wird von politischen Unruhen bedroht. Die Abenteurer müssen die Maskierten Fürsten, die heimlichen Herrscher

der Stadt, davon überzeugen, ihre Differenzen aus der Welt zu schaffen, können dies aber erst dann tun, nachdem sich sowohl die Charaktere als auch die Herrscher mit ihren unterschiedlichen Ansichten und Agenden vertraut gemacht haben.

Dieser Spielstil ist tiefgründig, komplex und anspruchsvoll. Der Fokus liegt nicht auf Kämpfen, sondern auf Verhandlungen, politischen Manövern und der Interaktion zwischen den Charakteren. Eine ganze Spielsitzung kann ohne einen einzigen Angriffswurf vergehen.

In dieser Spielweise sind die NSC so komplex und reich detailliert wie die Abenteurer, wobei der Fokus auf Motivation und Persönlichkeit liegt, nicht auf den Spielwerten.

Erwarte lange Abhandlungen von jedem Spieler über das, was sein Charakter tut und warum er es tut. In einen Tempel zu gehen, um einen Priester um Rat zu bitten, kann eine ebenso wichtige Begegnung sein wie der Kampf gegen Orks (und du solltest nicht erwarten, dass die Abenteurer die Orks überhaupt bekämpfen, wenn sie keine Veranlassung sehen, dies zu tun). Ein Charakter wird manchmal etwas wider das bessere Wissen seines Spielers tun, denn „das würde der Charakter tun.“

Da das Hauptaugenmerk nicht auf Kämpfen liegt, nehmen die Regeln einen Platz hinter der Charakterentwicklung ein. Modifikatoren für Attributwürfe und die Übung in Fertigkeiten haben Vorrang vor einer Verbesserung der Kampffertigkeiten. Fühle dich frei, Regeln zu ändern oder zu ignorieren, um auf die Rollenspielbedürfnisse der Spieler einzugehen. Hierzu kannst du die Ratschläge in Teil 3 dieses Buches verwenden.

ETWAS DAZWISCHEN

Der Spielstil in den meisten Kampagnen fällt zwischen diese beiden Extreme. Es gibt viel Action, aber die Kampagne bietet auch eine fortlaufende Handlung und ständige Interaktion zwischen den Charakteren. Spieler entwickeln die Beweggründe ihrer Charaktere und genießen die Chance, ihre Fähigkeiten im Kampf zu beweisen. Um das Gleichgewicht zu halten, bietet sich eine Mischung aus Rollenspielbegegnungen und Kampfbegegnungen an. Selbst in einem Gewölbe kannst du NSC präsentieren, die nicht dafür da sind, bekämpft zu werden, sondern Hilfe benötigen und mit denen verhandelt oder auch einfach nur geredet werden kann.

Denke über deine bevorzugte Art zu spielen nach, indem du diese Fragen beantwortest:

- Bist du ein Fan von Realismus und ungeschminkten Konsequenzen oder bist du mehr darauf konzentriert, dass das Spiel wie ein Actionfilm wirkt?
- Möchtest du, dass das Spiel das Gefühl einer mittelalterlichen Fantasie beibehält oder willst du auch alternative Zeitlinien oder modernes Denken erforschen?
- Willst du einen ernsten Ton beibehalten oder ist Humor das Ziel des Spiels?
- Auch wenn du ernst bist, ist die Handlung eher halbherzig oder intensiv?
- Ist mutiges Vorgehen der Schlüssel zum Erfolg oder müssen die Spieler nachdenklich und vorsichtig sein?
- Möchtest du im Voraus gründlich planen oder improvisierst du lieber vor Ort?
- Ist das Spiel voller vielfältiger D&D-Elemente oder konzentriert es sich eher auf ein Thema wie Horror?
- Ist das Spiel für alle Altersgruppen geeignet oder werden erwachsenere Themen behandelt?
- Fühlst du dich mit mehrdeutigen moralischen Vorstellungen wohl, wie zum Beispiel die Charaktere erforschen zu lassen, ob der Zweck die Mittel heiligt? Oder bist du glücklicher mit einfachen heldenhaften Prinzipien wie Gerechtigkeit, Aufopferung und dem Schutz der Unterdrückten?

EINE WELT ZUM ERFORSCHEN

Große Teile einer Kampagne behandeln die Reise der Abenteurer von Ort zu Ort, die Erkundung ihrer Umgebung und die Vergrößerung des Wissens über die Fantasywelt. Diese Erforschung kann in jeder erdenklichen Umgebung stattfinden, darunter die weite Wildnis, ein Labyrinth-Gewölbe, die schattigen Wege des Unterreichs, die überfüllten Straßen einer Stadt und die wogenden Wellen des Meeres. Das Finden eines verborgenen Gegenstands, die Untersuchung des seltsamen Merkmals eines Gewölbes, das Entschlüsseln von Hinweisen, das Lösen von Rätseln und das Umgehen oder Entschärfen von Fallen können alle Teil der Erforschung sein.

Manchmal ist die Erforschung ein nebensächlicher Teil des Spiels. Zum Beispiel könntest du eine unwichtige Reise überspringen, indem du den Spielern sagst, dass sie drei ereignislose Tage auf der Straße verbringen, bevor sie am nächsten Punkt der Handlung ankommen.

Zu einem anderen Zeitpunkt liegt das Hauptaugenmerk auf der Erforschung. Damit besteht die Chance, einen wunderbaren Teil der Welt oder der Geschichte zu erkunden, was das Gefühl der Immersion erhöht. Ebenso solltest du in Betracht ziehen, Erkundungen auszuspielen, wenn deine Spieler das Lösen von Rätseln, das Auffinden von Wegen um Hindernisse herum und das Durchsuchen von Korridoren nach Geheimtüren lieben.



CHARAKTERNAMEN

Ein Teil des Stils deiner Kampagne hat mit den Namen der Charaktere zu tun. Es ist eine gute Idee, zu Beginn einer neuen Kampagne einige Grundregeln mit deinen Spielern festzulegen.

In einer Gruppe bestehend aus Sithis, Travok, Anasrianna und Kairon ragt der menschliche Kämpfer namens Bob II heraus, vor allem, wenn er mit Bob I identisch ist, der von Kobolden getötet wurde. Wenn jeder unbeschwert an die Charakternamen heran geht, ist das in Ordnung. Wenn die Gruppe lieber die Charaktere und ihre Namen etwas ernster nehmen würde, fordere Bobs Spieler auf, einen passenderen Namen zu finden.

Spielercharakternamen sollten einander in Geschmack oder Konzept entsprechen und sie sollten darüber hinaus den Geschmack deiner Kampagnenwelt annehmen – das gilt auch für die Namen der Nichtspielercharaktere und der Orte in der Welt. Travok und Kairon wollen keinen Auftrag von Graf Törtchen annehmen, die Kaugummi-Inseln besuchen oder einen verrückten Zauberer namens Ray bekämpfen.

FORTLAUFENDE ODER EPISODISCHE KAMPAGNEN

Das Rückgrat einer Kampagne ist eine verbundene Reihe von Abenteuern, aber du kannst sie auf zwei verschiedene Arten miteinander verbinden.

In einer fortlaufenden Kampagne teilen sich die verbundenen Abenteuer das Gefühl eines größeren Zusammenhangs oder eines wiederkehrenden Themas (oder mehrerer Themen). Die Abenteuer könnten wiederkehrende Bösewichte, groß angelegte Verschwörungen oder einen einzelnen Drahtzieher beinhalten, der letztlich hinter jedem Abenteuer der Kampagne steckt.

Eine fortlaufende Kampagne, die mit einem Thema und einem Handlungsbogen im Hintergrund entworfen ist, kann wie ein großes episches Fantasy-Abenteuer wirken. Die Spieler ziehen Zufriedenheit aus dem Wissen, dass die Entscheidungen, die sie treffen, im nächsten Abenteuer von Bedeutung sein werden. Das Spinnen und Ausführen dieser Art von Kampagne kann für den Spielleiter sehr anspruchsvoll sein, aber es zahlt sich in Form einer großen und unvergesslichen Geschichte aus.

Eine episodische Kampagne dagegen ist wie eine Fernsehserie, in der jede wöchentliche Folge ihre eigene Geschichte erzählt, ohne dabei einen größeren Zusammenhang herzustellen. Die Charaktere könnten Söldner sein oder Forscher, die in das Unbekannte vorstoßen und eine Reihe zusammenhangloser Gefahren gegenüberstehen. Sie könnten sogar Archäologen sein, die sich auf der Suche nach Artefakten in eine alte Ruine nach der anderen wagen. Ein episodisches Spiel wie dieses erlaubt es dir, Abenteuer zu erschaffen – oder publizierte Abenteuer zu verwenden – und sie in deine Kampagne einzufügen, ohne dass du dir darüber Sorgen machen musst, wie sie zu den Abenteuern passen, die diesem vorangingen und zu denen, die folgen werden.

THEMA DER KAMPAGNE

Das Thema deiner Kampagne drückt den tieferen Sinn einer Geschichte und die grundlegenden Elemente der menschlichen Erfahrung aus, die die Geschichte erforscht wie in einem Werk der Literatur. Deine Kampagne muss nicht ein Werk der Literatur sein, aber sie kann immer auf gemeinsame Themen zurückgreifen, die deinen Geschichten einen unverwechselbaren Geschmack verleihen. Betrachte diese Beispiele:

- Eine Kampagne, die die Spieler mit der Unvermeidbarkeit der Sterblichkeit konfrontiert, egal ob dies durch untote Monster oder durch den Tod geliebter Menschen ausgedrückt wird.
- Eine Kampagne, die sich um ein heimtückisches Übel dreht, ob dunkle Götter, ungeheuerliche Völker wie die Yuan-ti

oder Kreaturen unbekannter Reiche, die weit von den Angelegenheiten der Sterblichen entfernt liegen. Da Helden diesem Übel ausgesetzt sind, werden sie sich auch mit ihren eigenen selbstsüchtigen und kalten Neigungen auseinandersetzen müssen.

- Eine Kampagne mit aufgewühlten Helden, die sich nicht nur mit der Wildheit bestialischer Kreaturen, sondern auch mit dem Tier in sich selbst auseinandersetzen müssen – dem Hass und dem Zorn, der in ihren eigenen Herzen schlummert.
- Eine Kampagne, die den unersättlichen Durst nach Macht und Herrschaft erforscht, sei es durch die Herrscher der Neun Höllen oder durch humanoide Herrscher, die die Welt erobern wollen.
- Mit Themen wie der „Konfrontation mit der Sterblichkeit“, kannst du eine breite Palette von Abenteuern erschaffen, die nicht unbedingt durch einen gemeinsamen Schurken verbunden sein müssen.

In einem Abenteuer könnten die Toten aus ihren Gräbern erhoben werden und eine ganze Stadt bedrohen. Im nächsten Abenteuer erschafft ein verrückter Magier einen Fleisch-Golem, um seine verlorene Liebe wiederzubeleben. Ein Bösewicht könnte extreme Wege gehen, um Unsterblichkeit zu erlangen, um sich seinem eigenen Untergang nicht stellen zu müssen. Die Abenteuerer könnten Geistern dabei helfen, den Tod zu akzeptieren und weiterzuziehen oder einer der Abenteuerer könnte sogar selbst zu einem Geist werden!

VARIATIONEN EINES THEMAS

Die Dinge gelegentlich einmal zu durchmischen kann deinen Spielern eine Vielzahl von Abenteuern bieten. Selbst eine eng thematisch verknüpfte Kampagne kann hin und wieder andere Wege gehen. Wenn deine Kampagne sehr häufig mit Intrigen, Rätseln und Rollenspiel einhergeht, könnten deine Spieler die gelegentliche Erforschung eines Gewölbes genießen – vor allem, wenn ihnen bewusst wird, dass diese Erforschung doch in einem Zusammenhang mit der übergeordneten Handlung der Kampagne steht. Wenn die meisten Abenteuer Gewölbe-Expeditionen sind, wechsele zu einem spannenden städtischen Geheimnis, das die Abenteuergruppe schließlich in ein Gewölbe unter einem verlassenen Gebäude oder Turm kriechen lässt. Wenn du Woche für Woche ein Horror-Abenteuer leitest, versuche es doch mal mit einem Schurken, der sich als gewöhnlich, vielleicht sogar albern herausstellt. Eine komische Auflockerung ist ein großer Bestandteil fast jeder D&D-Kampagne, obwohl üblicherweise die Spieler dafür verantwortlich sind.

SCHICHTEN DES SPIELS

Wenn die Macht der Charaktere wächst, wachsen auch ihre Fähigkeiten, die Welt um sie herum zu verändern. Es hilft dir, vorausschauend zu planen, wenn du deine Kampagne erschaffst, um diese Veränderung zu berücksichtigen. Da die Charaktere einen größeren Einfluss auf die Welt haben, müssen sie sich auch größeren Gefahren stellen, ob sie es wollen oder nicht. Mächtige Organisationen sehen sie als Bedrohung an und verschwören sich gegen sie, während sich freundlichere Gruppen ihnen anbiedern, um eine nützliche Allianz mit ihnen zu schließen.

Die Schichten des Spiels stellen ideale Meilensteine für die Einführung neuer welterschütternder Ereignisse in die Kampagne dar.

Wenn die Charaktere ein Ereignis miterlebt haben, entsteht eine neue Gefahr, oder das vorherige Problem verwandelt sich als Reaktion auf die Handlungen der Charaktere in eine neue Bedrohung. Ereignisse müssen in Größe und Umfang anwachsen, damit die Einsätze und das Drama für die zunehmend mächtiger werdenden Charaktere zunehmen.

Dieser Ansatz ermöglicht es dir, deine kreative Arbeit in kleinere Stücke aufzuteilen. Erstelle Material wie Abenteuer, NSC, Karten und so weiter jeweils für eine einzelne Schicht. Du musst dich nur um die Details der jeweils nächsten Stufe kümmern, während die Charaktere sich ihr nähern. Dazu kommt, dass du bei unerwarteten Veränderungen der Kampagne durch die Handlungen oder Entscheidungen der Spieler nicht allzu viel Material überarbeiten musst.

STUFE 1-4: LOKALE HELDEN

Charaktere dieser Stufen erlernen immer noch die Klassenmerkmale, die sie definieren werden und müssen auch ihre Spezialisierung noch wählen. Aber auch Charaktere der ersten Stufe sind Helden, die sich durch natürliche Eigenschaften, erlernte Fähigkeiten und den Glauben an ein größeres Schicksal vom gewöhnlichen Volk abheben.

Am Anfang ihrer Karriere verwenden Charaktere Zaubersprüche des 1. und 2. Grads und gewöhnliche Ausrüstungsgegenstände. Die magischen Gegenstände, die sie finden, umfassen gewöhnliche Verbrauchsgegenstände (Tränke und Schriftrollen) und sehr wenige ungewöhnlichere permanente Gegenstände. Ihre magischen Fähigkeiten können einen großen Einfluss auf eine einzelne Begegnung haben, aber sie ändern den Verlauf eines Abenteuers nicht.

Das Schicksal eines Dorfes könnte vom Erfolg oder Misserfolg niedrigstufiger Abenteuer abhängig sein, die ihr Leben ihren flüchtigen Fähigkeiten anvertrauen. Diese Charaktere navigieren durch gefährliches Gelände und erforschen verfluchte Krypten, wo sie damit rechnen müssen auf rasende Orks, wilde Wölfe, riesige Spinnen, böse Kultisten, blutrünstige Ghule und angeheuerte Schläger zu treffen. Selbst wenn sie einem noch jungen Drachen gegenüberstehen, sind sie besser beraten, einen Kampf zu vermeiden.

STUFE 5-10: HELDEN DES REICHES

Wenn die Charaktere diese Stufen erreichen, haben sie die Grundlagen ihrer Klassenmerkmale gemeistert, obwohl sie sie noch weiter verbessern. Sie haben ihren Platz in der Welt gefunden und damit begonnen, sich der Gefahren ihrer Umgebung anzunehmen.

Zauberwirker erlernen Zaubersprüche des 3. Grades zu Beginn dieser Stufen. Plötzlich können Charaktere fliegen, eine große Anzahl von Feinden mit *Feuerbällen* und *Blitzschlägen* zerstören und sogar unter Wasser atmen. Am Ende dieser Stufen beherrschen sie Zaubersprüche des 5. Grades und damit Zauber wie *Kreis der Teleportation*, *Ausspähung*, *Flammenschlag*, *Sägenkunde* und *Tote erwecken*, die einen erheblichen Einfluss auf deine Abenteuer haben können. Sie beginnen damit, permanente magische Gegenstände (ungewöhnliche und seltene) anzusammeln, die ihnen für den Rest ihrer Karriere dienen werden.

Das Schicksal einer ganzen Region könnte von dem Ausgang der Abenteuer abhängen, die Charaktere der Stufen 5 bis 10 erleben. Die Abenteuer wagen sich in furchterregende Wildnisgebiete und uralte Ruinen vor, wo sie wilde Riesen, rasende Hydras, furchtlose Golems, böse Yuan-ti, ränkeschmiedende Teufel, blutrünstige Dämonen, schlaue Gedankenschinder und Drow-Attentäter konfrontieren. Es könnte ihnen sogar gelingen, einen jungen Drachen zu besiegen, der zwar bereits eine Höhle errichtet hat, aber seine Reichweite noch nicht allzu weit in die Umgebung ausgedehnt hat.

STUFE 11-16: MEISTER DES REICHES

Auf der 11. Stufe sind die Charaktere glänzende Beispiele von Mut und Entschlossenheit – wahre Vorbilder der Welt, die weit von den gewöhnlichen Massen entfernt sind. In diesen

Stufen sind Abenteuer vielseitiger als auf niedrigeren Stufen, und sie finden in der Regel das passende Werkzeug für eine bestimmte Herausforderung.

Zauberwirker erhalten Zugang zu Zaubersprüchen des 6. Grades auf der 11. Stufe, einschließlich Zaubersprüchen, die die Art und Weise, wie die Abenteuer mit der Welt interagieren, vollständig verändern. Ihre großen, auffälligen Zaubersprüche entscheiden Kämpfe – *Auflösung*, *Klingenbarriere* und *Heilung* zum Beispiel – aber Zauber wie *Rückruf*, *Weg finden*, *Notfall*, *Teleportieren* und *Wahre Sicht* verändern die grundlegende Art und Weise, wie Spieler an deine Abenteuer herangehen. Jeder Zaubergang ab diesem Punkt führt zu neuen Effekten mit einer ebenso großen Wirkung. Die Abenteuer finden seltene (und sehr seltene) magische Gegenstände, die ihnen ähnlich starke Fähigkeiten verleihen.

Das Schicksal einer Nation oder sogar der Welt hängt von den bedeutenden Questen ab, die solche Charaktere unternehmen. Abenteuer erforschen unbekannte Gegenden und tauchen in längst vergessene Gewölbe ein, wo sie schreckliche Drahtzieher von den unteren Ebenen, listige Rakshasas und Betrachter und hungrige Purpurwürmer konfrontieren. Sie könnten einem mächtigen erwachsenen Drachen, der eine Höhle und eine bedeutende Präsenz in der Welt etabliert hat, begegnen und ihn sogar besiegen.

In diesen Stufen hinterlassen Abenteuer auf vielfältige Weise ihre Spuren in der Welt, von den Konsequenzen ihrer Abenteuer bis hin zu der Art und Weise, in der sie ihre hart verdienten Schätze ausgeben und ihren wohlverdienten Ruf ausbeuten. Charaktere dieser Stufen erbauen Festungen auf einem Stück Land, das ihnen von örtlichen Herrschern übertragen wurde. Sie gründen Gilden, Tempel oder Kriegerorden. Sie nehmen Lehrlinge oder Studenten an. Sie stiften Frieden zwischen Nationen oder führen sie in den Krieg. Und ihr gewaltiger Ruhm zieht die Aufmerksamkeit sehr mächtiger Feinde auf sich.

STUFE 17-20: MEISTER DER WELT

Auf der 17. Stufe haben Charaktere überirdische Fähigkeiten und ihre Taten und Abenteuer sind Stoff von Legenden. Gewöhnliche Menschen können kaum von solchen Höhen der Macht träumen – oder solch schrecklichen Gefahren.

Zauberwirker dieser Stufen wirken welterschütternde Zauber des 9. Grades wie *Wunsch*, *Tor*, *Sturm der Vergeltung* und *Astrale Projektion*. Charaktere haben verschiedene seltene und sehr seltene magische Gegenstände zur Verfügung und beginnen, legendäre Gegenstände wie zum Beispiel ein *Energieschwert* oder einen *Stecken des Magus* zu entdecken.

Abenteuer auf dieser Stufe haben weitreichende Konsequenzen, möglicherweise bestimmen sie das Schicksal von Millionen auf der Materiellen Ebene und sogar Orten darüber hinaus. Charaktere durchqueren jenseitige Reiche und erkunden Halbebenen und andere außerplanare Schauplätze, wo sie gegen wilde Balor-Dämonen, Titanen, Erzteufel, Erzlich-Magier und sogar Avatare der Götter selbst kämpfen. Die Drachen, denen sie begegnen, sind Wesen von ungeheurer Macht, deren Schlaf ganze Königreiche bedroht und deren Erwachen die Existenz selbst bedrohen würde.

Charaktere, die die 20. Stufe erreichen, haben den Höhepunkt der sterblichen Errungenschaften erreicht. Ihre Taten sind in den Annalen der Geschichte aufgezeichnet und werden für Jahrhunderte von Barden besungen. Ihre endgültigen Schicksale erfüllen sich. Ein Kleriker könnte in den Himmel aufgenommen werden, um als die rechte Hand seines Gottes zu dienen. Ein Hexenmeister könnte der Schutzherr für andere Hexenmeister werden. Vielleicht entdeckt ein Magier das Geheimnis der Unsterblichkeit (oder des Untodes) und verbringt Äonen damit, die entferntesten Zonen des Multiversums zu erforschen. Ein Druiden könnte mit dem Land eins werden und sich in den Naturgeist eines bestimmten Ortes oder

einen Aspekts der Wildnis verwandeln. Andere Charaktere gründen Klans oder Dynastien, die die Erinnerung an ihre verehrten Ahnen von Generation zu Generation weitergeben, Meisterwerke epischer Literatur erschaffen, die für Tausende von Jahren gesungen und erzählt werden oder Gilden oder Orden gründen, die die Prinzipien und Träume des Abenteurers am Leben halten.

Das Erreichen dieses Punktes markiert nicht unbedingt das Ende der Kampagne. Diese mächtigen Charaktere könnten aufgerufen sein, große Abenteuer auf der kosmischen Bühne zu unternehmen, und als Ergebnis dieser Abenteuer können sie ihre Fähigkeiten noch weiterentwickeln. Charaktere gewinnen ab diesem Punkt keine Stufen mehr hinzu, aber sie können immer noch auf sinnvolle Weise vorankommen und weiterhin epische Taten vollbringen, die im ganzen Multiversum widerhallen. Kapitel 7 führt epische Gaben ein, die du als Belohnungen an diese Charaktere vergeben kannst, um das Gefühl des Fortschritts aufrecht zu erhalten.

BEGINN AUF HÖHEREN STUFEN

Erfahrene Spieler, die mit den Fähigkeiten der Charakterklassen vertraut sind und ungeduldig auf bedeutendere Abenteuer warten, könnten die Idee einer neuen Kampagne mit höherstufigen Charakteren begrüßen. Einen höherstufigen Charakter zu erstellen verwendet dieselben Regeln wie im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben. Solch ein Charakter hat mehr Trefferpunkte, Klassenmerkmale und Zaubersprüche und beginnt wahrscheinlich mit einer besseren Ausrüstung.

Startausrüstung für Charaktere über der 1. Stufe liegt ganz in deinem Ermessen, weil du Schätze in deinem eigenen Tempo bereitstellst. Du kannst aber auch die Tabelle „Startausrüstung“ als Entscheidungshilfe verwenden.

ARTEN DER FANTASY

DUNGEONS & DRAGONS ist ein Fantasy-Spiel, aber diese breite Kategorie umfasst eine große Vielfalt an unterschiedlichen Arten. Viele verschiedene Varianten der Fantasy existieren in Literatur und Film. Willst du eine Horror-Kampagne erschaffen, inspiriert von den Werken von H. P. Lovecraft oder Clark Ashton Smith? Oder stellst du dir eine Welt von muskulösen Barbaren und flinken Dieben vor, wie sie die klassischen Sword-and-Sorcery-Bücher von Robert E. Howard und Fritz Leiber ausmachen? Deine Wahl kann einen Einfluss auf die Atmosphäre deiner Kampagne haben.

HEROISCHE FANTASY

Heroische Fantasy ist die Grundlage der D&D-Regeln. Das *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschreibt diese Grundlinie: eine Vielzahl von humanoiden Völkern koexistiert mit Menschen in fantastischen Welten. Abenteurer verwenden magische Kräfte gegen die monströsen Bedrohungen, denen sie gegenüberstehen. Diese Charaktere kommen üblicherweise aus gewöhnlichen Verhältnissen, aber etwas treibt sie in ein Abenteuerleben. Die Abenteurer sind die „Helden“ der Kampagne, aber sie müssen nicht wirklich heldenhaft sein, sondern können dieses Leben auch aus egoistischen Gründen verfolgen. Technologie und Gesellschaft basieren auf mittelalterlichen Normen, auch wenn die Kultur nicht unbedingt europäisch ist. Kampagnen drehen sich häufig um Entdeckungsreisen in alte Gewölbe auf der Suche nach Schätzen oder in dem Bemühen, Monster oder Gegner zu besiegen. Dieses Genre ist auch in der Fantasy-Fiktion üblich. Die meisten Romane, die in den Vergessenen Reichen angesiedelt sind, werden am treffendsten als heroische Fantasy beschrieben, die in die Fußstapfen vieler Autoren treten (siehe Anhang E des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*)).

SWORD AND SORCERY

Ein grimmiger, massiger Kämpfer zerlegt den Hohepriester des Schlangengottes auf seinem eigenen Altar. Ein lachender Schurke verschleudert seine unrechtmäßig erworbenen Gewinne für billigen Wein in schmutzigen Tavernen. Zähe Abenteurer wagen sich in einen unerforschten Dschungel auf der Suche nach der sagenumwobenen Stadt der goldenen Masken vor.

Eine Sword-and-Sorcery-Kampagne bildet einige der klassischen Werke der Fantasy-Fiktion ab, eine Tradition, die zurückgeht bis zu den Wurzeln dieses Spiels. Hier findest du eine dunkle, düstere Welt der bösen Zauberer und dekadenten Städte, in denen die Protagonisten mehr von Gier und nur selten von altruistischer Tugend motiviert sind. Kämpfer, Schurken und barbarische Charaktere sind weit häufiger anzutreffen als Magier, Kleriker oder Paladine. In einer solchen Kampagnenwelt symbolisieren die Zaubermagier oft die Dekadenz und die Korruption der Zivilisation, und Magier sind die klassischen Widersacher dieser Kampagnen. Magische Gegenstände sind daher eher selten und oft sehr gefährlich.

Einige Dungeons & Dragons-Romane treten in die Fußstapfen der klassischen Sword-and-Sorcery-Fantasy. Die Welt von Athas (wie sie in zahlreichen Welt der Dunklen Sonne-Romanen und Spiel-Produkten dargestellt wird) mit ihren heroischen Gladiatoren und tyrannischen Magierkönigen gehört in dieses Genre.

STARTAUSRÜSTUNG

Charakterstufe	Kampagne mit niedriger Magie	Standardkampagne	Kampagne mit höherer Magie
1–4	Normale Startausrüstung	Normale Startausrüstung	Normale Startausrüstung
5–10	500 GM plus 1W10 x 25 GM, normale Startausrüstung	500 GM plus 1W10 x 25 GM, normale Startausrüstung	500 GM plus 1W10 x 25 GM, ein ungewöhnlicher magischer Gegenstand, normale Startausrüstung
11–16	5.000 GM plus 1W10 x 250 GM, ein ungewöhnlicher magischer Gegenstand, normale Startausrüstung	5.000 GM plus 1W10 x 250 GM, zwei ungewöhnliche magische Gegenstände, normale Startausrüstung	5.000 GM plus 1W10 x 250 GM, zwei ungewöhnliche magische Gegenstände, ein seltener magischer Gegenstand, normale Startausrüstung
17 – 20	20.000 GM plus 1W10 x 250 GM, zwei ungewöhnliche magische Gegenstände, normale Startausrüstung	20.000 GM plus 1W10 x 250 GM, zwei ungewöhnliche magische Gegenstände, ein seltener magischer Gegenstand, normale Startausrüstung	20.000 GM plus 1W10 x 250 GM, drei ungewöhnliche magische Gegenstände, zwei seltene magische Gegenstände, ein sehr seltener magischer Gegenstand, normale Startausrüstung

EPISCHE FANTASY

Ein frommer Paladin in glänzender Plattenrüstung hält seine Lanze im Anschlag, während er auf einen Drachen zustürmt. Ein edler Zauberer verabschiedet sich von seiner Geliebten, bevor er sich zu einer Queste aufmacht, um das Tor zu den Neun Höllen, das sich in der abgelegenen Wildnis geöffnet hat, zu schließen. Eine verschworene Gruppe loyaler Freunde strebt danach, die Macht eines tyrannischen Herrschers zu brechen.

Eine epische Kampagne unterstreicht den Konflikt zwischen Gut und Böse als wichtigstes Element des Spiels, mit den Abenteuern mehr oder weniger eindeutig auf der Seite des Guten. Diese Charaktere sind Helden im besten Sinne, angetrieben von einem höheren Zweck anstatt von egoistischem Gewinnstreben oder Ehrgeiz. Sie stürzen sich, ohne mit der Wimper zu zucken, in unglaubliche Gefahren. Charaktere könnten ebenso mit einem moralischen Dilemma ringen und die bösen Tendenzen in sich selbst bekämpfen, statt das Böse, das die Welt bedroht. Und die Geschichten dieser Kampagnen enthalten oftmals ein romantisches Element: tragische Geschehnisse um Liebschaften, die unter einem schlechten Stern stehen, Leidenschaft, die sogar den Tod überwindet und keusche Anbetung zwischen loyalen Rittern und den Monarchen und Adligen, denen sie dienen.

Die Romane der Welt der Drachenlanze verkörpern die Tradition der epischen Fantasy in D&D.

MYTHISCHE FANTASY

Während ein wütender Gott immer wieder versucht, ihn zu vernichten, unternimmt ein gerissener Schurke seine lange Reise aus dem Krieg nach Hause. Die schrecklichen Hüter der Unterwelt überwindend, wagt sich ein edler Krieger in die Dunkelheit, um die Seele seiner verlorenen Liebe zurückzuholen. Unter Berufung auf ihre göttliche Abstammung verpflichtet sich eine Gruppe von Halbgöttern dazu, zwölf Taten zu vollbringen, um den Segen der Götter für die anderen Sterblichen zu gewinnen.

Eine mythische Kampagne stützt sich auf die Themen und Geschichten von alten Mythen und Legenden, von Gilgamesh bis Cú Chulainn. Abenteurer versuchen, gewaltige Meisterleistungen zu vollbringen und werden von den Göttern dabei unterstützt oder behindert – und sie könnten sogar selbst von göttlichem Geblüt sein. Die Monster und Bösewichte, denen sie gegenüberstehen, haben wahrscheinlich einen ähnlichen Ursprung. Der Minotaurus im Gewölbe ist nicht nur ein stierköpfiger Humanoid, sondern auch der scheußliche Nachkomme eines treulosen Gottes. Abenteuer könnten die Helden auf der Suche nach Schätzen und Gaben durch eine Reihe von Prüfungen in die Reiche der Götter führen.

Eine solche Kampagne kann auf den Mythen und Legenden jeder Kultur beruhen, nicht nur auf den vertrauten griechischen Geschichten.

DUNKLE FANTASY

Vampire lauern auf den Zinnen ihrer verfluchten Schlösser. Nekromanten arbeiten in dunklen Gewölben daran, schreckliche Diener aus totem Fleisch zu erschaffen. Teufel verderben die Unschuldigen, und Werwölfe schleichen durch die Nacht. All diese Elemente beschwören finstere Aspekte des Fantasy-Genres herauf.

Wenn du deiner Kampagne eine Prise Horror hinzufügen möchtest, hast du eine Menge Material zur Verfügung. Das *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) ist voll von Kreaturen, die perfekt in eine Geschichte des übernatürlichen Schreckens passen. Das wichtigste Element einer solchen Kampagne wird jedoch nicht durch die Regeln beschrieben. Eine dunkle Kampagnenwelt erfordert



eine Atmosphäre der Furcht, erschaffen durch eine sorgfältig heraufbeschworene Beschreibung der Umgebung und der Geschehnisse. Deine Spieler tragen ebenso dazu bei; sie müssen bereit sein, die Stimmung anzunehmen, die du versuchst zu erschaffen.

Egal, ob du eine vollwertige dunkle Kampagne oder ein einziges gruseliges Abenteuer leiten möchtest, du solltest diese Pläne frühzeitig mit deinen Spielern besprechen, um sicherzustellen, dass sie an Bord sind. Horror kann intensiv und persönlich sein, und nicht jeder fühlt sich wohl mit einem solchen Spiel.

Romane und Spielprodukte in Rabenhorst, der Halbebene des Schreckens, erforschen dunkle Elemente in einem D&D-Kontext.

INTRIGEN

Der korrupte Wesir spinnt mit der ältesten Tochter des Barons eine Verschwörung, um den Baron zu ermorden. Eine Hobgoblin-Armee sendet Doppelgänger-Spione, um die Stadt vor einer Invasion zu unterwandern. Auf dem Ball in einer Botschaft nimmt der Spion am königlichen Hof Kontakt zu seinen Auftragebern auf.

Politische Intrigen, Spionage, Sabotage und ähnliche Aktivitäten können die Grundlage für eine spannende D&D-Kampagne bilden. In dieser Art von Spiel könnten die Charaktere sich mehr auf die Verbesserungen ihrer Fertigkeiten und Kontakte konzentrieren als auf ihre Angriffszauber und magischen Waffen. Rollenspiel und soziale Interaktion haben eine größere Bedeutung als Kämpfe, und die Abenteuergruppe könnte mehrere Spielsitzungen erleben, ohne auch nur ein einziges Monster zu sehen.

Stelle auch hier sicher, dass deine Spieler frühzeitig wissen, dass du diese Art von Kampagne leiten möchtest. Andernfalls könnte ein Spieler einen auf Verteidigung spezialisierten Zwerg-Paladin erschaffen, nur um festzustellen, dass er zwischen den Halb-Elf-Diplomaten und Tiefling-Spionen völlig fehl am Platz ist.

Die Brimstone Angels-Romane von Erin M. Evans konzentrieren sich auf Intrigen in der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche von der hinterhältigen Politik der Neun Höhlen bis zur umstrittenen Nachfolge des Königshauses von Cormyr.

MYSTERIEN

Wer stahl die drei legendären Zauberwaffen, versteckte sie in einem abgelegenen Gewölbe und hinterließ einen kryptischen Hinweis auf ihren Standort? Wer hat den Herzog in einen magischen Schlummer gelegt, und was kann man tun, um ihn zu wecken? Wer ermordete den Gildenmeister und wie kam der Mörder in das verschlossene Herz der Gilde?

Eine mysteriöse Kampagne versetzt die Charaktere in die Rolle der Ermittler. Vielleicht reisen sie von Stadt zu Stadt, um Fälle zu lösen, mit denen die örtlichen Behörden überfordert sind. Eine solche Kampagne betont neben den Kampffertigkeiten insbesondere Rätsel und die Fähigkeit, Probleme zu lösen.

Ein größeres Mysterium könnte sogar die Bühne für eine ganze Kampagne bilden. Warum tötete jemand den Mentor der Charaktere und führte sie damit erst auf den Weg des Abenteuers? Wer kontrolliert den Kult der Roten Hand wirklich? In diesem Fall könnten die Charaktere nur von Zeit zu Zeit Hinweise auf das größere Geheimnis aufdecken; einzelne Abenteuer könnten im besten Fall am Rande mit diesem Thema verbunden sein. Eine Aneinanderreihung von Rätseln kann sehr ermüdend sein, weswegen du verschiedene Arten von Begegnungen miteinander verbinden solltest.

Romane in verschiedenen D&D-Kampagnenwelten haben diese mysteriösen Facetten behandelt. Insbesondere *Mord in Cormyr* (von Chet Williamson), *Mord in Halruaa* (von Richard S. Meyers) und *Spellstorm* (von Ed Greenwood) sind solche Geschichten in den Vergessenen Reichen. *Mord in Tarsis* (von John Maddox Roberts) geht den gleichen Weg in der Welt der Drachenlanze.

MANTEL & DEGEN

Sabel schwingende Seeleute bekämpfen enternde Sanuagin. Ghule lauern in vermoderten Schiffen und warten darauf, Schatzsucher zu verschlingen. Verwegene Schurken und charmannte Paladine finden ihren Weg durch Palastintrigen und Sprünge von Balkonen auf die Rücken wartender Pferde.

Die waghalsigen Abenteuer von Piraten und Musketieren bieten unzählige Möglichkeiten für eine dynamische Kampagne. Die Charaktere verbringen in der Regel mehr Zeit in Städten, an königlichen Gerichten und Hochseeschiffen als in Gewölben, was Fähigkeiten zur Interaktion bedeutender macht (allerdings nicht in dem Umfang, wie es eine reine Intrigen-Kampagne erfordern würde). Trotzdem könnten die Helden in klassischen Gewölbesituationen enden, wie die Erkundung von Geheimgängen unter dem Palast, um die verborgenen Kammern des bösen Herzogs zu finden.

Ein gutes Beispiel für einen gerissenen Schurken in den Vergessenen Reichen ist Jack Ravenwild, der in den Romanen von Richard Baker (*The City of Ravens* und *Prince of Ravens*) auftritt.

KRIEG

Eine Hobgoblin-Armee marschiert in Richtung Stadt. Sie führt Elefanten und Riesen mit sich, um die Festungsmauern und Wälle zu überwinden. Drachen drehen über einer barbarischen Horde ihre Runden und verstreute Feinde schlagen Schneisen durch Feld und Wald. Salamander marschieren unter dem Befehl eines Ifrits auf, um eine astrale Festung anzugreifen.

Kriegsführung in einer Fantasy-Welt bietet viele Möglichkeiten für Abenteuer. Eine Kriegskampagne beschäftigt sich nicht **sonderlich** mit den Besonderheiten der Truppenbewegungen, **sondern** konzentriert sich stattdessen auf die Helden, deren **Handlungen** das Ergebnis der Schlacht entscheiden könnten. Die Charaktere führen spezifische Missionen aus: Sie stehlen



die magische Standarte, die die untote Armee stärkt, suchen nach Verstärkung, um eine Belagerung zu brechen oder durch die Flanke des Feindes zu dringen, um einen dämonischen Kommandanten zu erreichen. In anderen Situationen unterstützt die Abenteurergruppe die größere Armee, indem sie eine wichtige strategische Position hält, bis Verstärkung ankommt, feindliche Späher ausschaltet, bevor sie Bericht erstatten können oder Versorgungslinien abschneidet. Das Sammeln von Informationen und diplomatische Missionen können diese kämpferischeren Abenteuer ergänzen.

Die Chronik der Drachenlanze-Romane und der Krieg der Spinnenkönigin in der Romanreihe des gleichen Namens sind prominente Beispiele für Kriege in D&D-Romanen.

WUXIA

Wenn eine Sensei auf geheimnisvolle Weise verschwindet, müssen ihre jungen Schüler ihren Platz einnehmen und den Oni jagen, der die lokalen Dörfer terrorisiert. Etablierte Helden, Meister ihrer jeweiligen Kampfkünste, kehren nach Hause zurück, um ihr Dorf von einem bösen Hobgoblinkriegsherrn zu befreien. Der Rakshasa-Meister eines nahegelegenen Klosters führt Rituale durch, um verbitterte Geister aus ihrem Schlaf zu erwecken.

Eine Kampagne, die Elemente von asiatischen Kampfkunstfilmen enthält, passt perfekt zu D&D. Die Spieler können das Aussehen ihrer Charaktere und deren Ausrüstung an die Kampagne anpassen, und Zauber benötigen nur geringfügige Anpassungen, um die Besonderheiten der Kampagnenwelt zu berücksichtigen. Wenn die Charaktere zum Beispiel Zaubersprüche oder spezielle Fähigkeiten benutzen, die sie kurze Distanzen teleportieren, machen sie stattdessen hochfliegende akrobatische Sprünge. Attributswürfe zum Klettern beinhalten nicht die sorgfältige Suche nach Halt, sondern lassen Charaktere Wände hochlaufen oder von Baum zu Baum springen. Krieger betäuben ihre Gegner, indem sie besondere Druckpunkte angreifen. Geschmackvolle Beschreibungen von Handlungen im Spiel ändern die Regelmechanismen nicht, sondern erschaffen eine besondere Stimmung in deiner Kampagne.

Ebenso braucht eine Klasse keine neuen Regeln, um einen kulturellen Einschlag zu reflektieren; ein neuer Name reicht häufig aus. Ein traditioneller chinesischer Wuxia-Held könnte ein Paladin sein, der ein Schwert namens Eid der Rache trägt, während ein japanischer Samurai ein Paladin mit einem besonderen Eid der Hingabe (*Bushido*) sein könnte, der die Treue zu einem Fürsten (*Daimyo*) in seinem Glaubenssatz beinhaltet. Ein Ninja ist ein Mönch, der den Weg des Schattens verfolgt. Ob er Wu Jen, Tsukai oder Swami genannt wird, ein Magier, ein Zauberer oder ein Hexenmeister passt hervorragend in ein Spiel, das von den mittelalterlichen asiatischen Kulturen inspiriert wird.

WUXIA-WAFFENNAMEN

Ob die Spieler sich auf einen *Tetsubo* oder ein *Katana* und nicht auf eine große Keule oder ein Langschwert beziehen, kann die Atmosphäre einer Wuxia-Kampagne positiv beeinflussen. Die Tabelle „Wuxia-Waffennamen“ listet alternative Namen für gewöhnliche Waffen aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) auf und gibt auch ihre kulturelle Herkunft an. Der alternative Name ändert keine der Eigenschaften der Waffen, die im *Player's Handbook* beschrieben sind.

ÜBERQUEREN DER GRENZE

Der berühmte Paladin Murlynd aus der Welt von Oerth (in den Greyhawk-Romanen und -Spielprodukten) kleidet sich in der traditionellen Kleidung des irdischen wilden Westens und trägt ein Paar Revolver um seine Taille geschnallt. Die Streitkolben von St. Cuthbert, eine heilige Wpaffe von Greyhaws Gott der Gerechtigkeit, fand ihren Weg zum Victoria und Albert Museum im London des Jahres 1985.

Irgendwo in den Grenzgebirgen von Oerth soll das Wrack eines Raumschiffs mit bizarren fremden Lebensformen und seltsamen Techniken an Bord liegen. Und der berühmte Zauberer Elminster der Vergessenen Reiche hat gelegentlich Auftritte in der Küche des kanadischen Schriftstellers Ed Greenwood gemacht – wo er manchmal von Zauberern aus den Welten von Oerth und Krynn (der Kampagnenwelt der Drachenlanze) unterstützt wird.

Tief in den Wurzeln von D&D sind Elemente von Science-Fiction und Science-Fantasy enthalten, und deine Kampagne könnte auch auf diese Quellen zurückgreifen. Es ist okay, deine Charaktere durch einen Zauberspiegel in Lewis Carrolls Wunderland zu schicken, sie an Bord eines Schiffes zu transportieren, das zwischen den Sternen reist oder deine Kampagne in einer fernen Zukunft anzusiedeln, in der Lasergewehre und magische Geschosse nebeneinander existieren. Die Möglichkeiten sind grenzenlos. Kapitel 9, „Werkstatt des Spielleiters“, bietet einige Werkzeuge für die Einbindung dieser Möglichkeiten an.

WUXIA-WAFFENNAMEN

Waffe	Andere Namen (Kultur)
Beil	Ono (Japan)
Dolch	Bishou, Tamo (China); Kozuka, Tanto (Japan)
Dreizack	Cha (China); Magariyari (Japan)
Flegel	Nunchaku (Japan)
Glefe	Guandao (China); Bisento, Naginata (Japan)
Große Keule	Tetsubo (Japan)
Hellebarde	Ji (China); Kamayari (Japan)
Kampfstab	Gun (China); Bo (Japan)
Keule	Bian (China); Tonfa (Japan)
Kriegshacke	Fang (China); Kuwa (Japan)
Krummsäbel	Liuyedao (China); Wakizashi (Japan)
Kurzbogen	Hankyu (Japan)
Kurzschild	Shuangdao (China)
Langbogen	Daikyu (Japan)
Langschwert	Jian (China); Katana (Japan)
Lanze	Umayari (Japan)
Pike	Mao (China); Nagaeyari (Japan)
Sichel	Kama (Japan)
Speer	Giang (China); Yari (Japan)
Streitaxt	Fu (China); Masakari (Japan)
Streitkolben	Chui (China); Kanabo (Japan)
Wurfpfeil	Shuriken (Japan)
Wurfspeer	Mau (China); Uchi-ne (Japan)
Zweihänder	Changdao (China); Nodachi (Japan)



KAPITEL 2: DAS ERSCHAFFEN EINES MULTIVERSUMS

WENN ABENTEUERER HÖHERE STUFEN ERREICHEN, erweitert sich ihr Pfad auf andere Dimensionen der Realität: die Ebenen der Existenz, die das Multiversum bilden. Die Charaktere könnten dazu aufgerufen sein, einen Freund aus den schrecklichen Tiefen des Abysus zu retten oder das glänzende Wasser des Flusses Oceanus zu besiegeln. Sie könnten ihren Becher mit den freundlichen Riesen von Ysgard erheben oder sich dem Chaos des Limbus gegenüberstellen, um einen aufgeklärten Weisen der Githzerai zu kontaktieren.

Die Ebenen der Existenz definieren die Extreme von seltsamen und oft gefährlichen Umgebungen. Die bizarrsten Orte bestehen aus Umgebungen, die in der natürlichen Welt nicht einmal erahnt werden. Planare Abenteurer bieten beispiellose Gefahren und Wunder. Abenteurer wandeln auf Straßen, die aus festem Feuer bestehen oder testen ihre Geschicke auf einem Schlachtfeld, auf dem die Gefallenen bei jeder Dämmerung wiederauferstehen.

DIE EBENEN

Die verschiedenen Ebenen der Existenz sind Reiche der Mythen und Geheimnisse. Sie sind nicht einfach andere Welten, sondern Dimensionen, die von geistigen und elementaren Prinzipien geformt und beherrscht werden.

Die Äußeren Ebenen sind Bereiche der Spiritualität und der Gedanken. Sie sind die Sphären, in denen Himmlische, Unholde und Gottheiten existieren. Die Ebene von Elysium zum Beispiel ist nicht nur ein Ort, in dem gute Kreaturen wohnen und nicht einmal nur ein Ort, zu dem die Geister guter Kreaturen ziehen, wenn sie sterben. Es ist die Ebene des Guten, ein geistiges Reich, in dem das Böse nicht gedeihen kann. Es ist zugleich ein Zustand des Seins und des Geistes, wie es auch ein physischer Ort ist.

Die inneren Ebenen veranschaulichen die physische Essenz und die elementare Natur von Luft, Erde, Feuer und Wasser. Die Elementare Ebene des Feuers verkörpert beispielsweise die Essenz des Feuers. Die gesamte Substanz der Ebene ist von der fundamentalen Natur des Feuers durchzogen: Energie, Leidenschaft, Veränderung und Zerstörung. Sogar Gegenstände aus massivem Messing oder Basalt scheinen in Flammen zu stehen, in einer sichtbaren und greifbaren Manifestation der Lebendigkeit der Herrschaft des Feuers.

In diesem Zusammenhang ist die Materielle Ebene die Schnittstelle, an der all diese philosophischen und elementaren Kräfte in der durcheinandergeworfenen Existenz des sterblichen Lebens und der Materie zusammenstoßen. Die Welten von D&D existieren auf der Materiellen Ebene und sind damit Ausgangspunkte für die meisten Kampagnen und Abenteurer. Der Rest des Multiversums wird immer in Bezug auf die Materielle Ebene definiert.

PLANARE KATEGORIEN

Die Ebenen der üblichen D&D-Kosmologie verteilen sich auf folgende Kategorien:

Die Materielle Ebene und ihre Echos. Das Feywild und das Shadowfell sind Reflexionen der Materiellen Ebene.

Die Transitiven Ebenen. Die Ätherebene und die Astralebene sind überwiegend konturlose Ebenen, die in erster Linie als Wege dienen, um von einer Ebene zur anderen zu reisen.

Die Inneren Ebenen. Die vier Elementarebenen (Luft, Erde, Feuer und Wasser) sowie das sie umgebende Elementarchaos bilden die Inneren Ebenen.

Die Äußeren Ebenen. Die sechzehn Äußeren Ebenen entsprechen den acht nichtneutralen Gesinnungen und den Schattierungen der philosophischen Unterschiede zwischen ihnen.

Die Positive und die Negative Ebene. Diese beiden Ebenen umschließen den Rest der Kosmologie und stellen die rohen Kräfte von Leben und Tod zur Verfügung, die dem Rest der Existenz im Multiversum zugrunde liegen.

ZUSAMMENSTELLUNG DER EBENEN

Wie im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben, umfasst die angenommene D&D-Kosmologie mehr als zwei Dutzend Ebenen. Für deine Kampagne entscheidest du, welche Ebenen du einfügen willst. Du kannst dich dabei von den Standardebenen, den Mythen der Erde oder deiner eigenen Fantasie inspirieren lassen.

Zumindest die meisten D&D-Kampagnen erfordern die folgenden Elemente:

- Eine Ursprungsebene für Unholde
- Eine Ursprungsebene für Himmlische
- Eine Ursprungsebene für Elementare
- Einen Ort für Gottheiten, der zugleich auch eine (oder mehrere) der vorgenannten Ursprungsebenen sein kann
- Den Ort, an den sterbliche Geister nach dem Tode ziehen und der zugleich auch eine (oder mehrere) der vorgenannten Ursprungsebenen sein kann
- Einen Weg, um von einer Ebene zu einer anderen zu gelangen
- Eine Möglichkeit, mit der Zauber und Monster funktionieren, die die Astralebene und die Ätherebene benutzen

Sobald du dich für die Ebenen entschieden hast, die du in deiner Kampagne verwenden möchtest, kannst du sie in einem optionalen Schritt in eine zusammenhängende Kosmologie überführen. Da magische Portale den primären Weg darstellen, um von Ebene zu Ebene zu reisen (inklusive der Nutzung von Transitiven Ebenen), ist die genaue Beziehung der verschiedenen Ebenen untereinander weitgehend ein theoretisches Anliegen. Kein Wesen im Multiversum kann nach unten schauen und die Ebenen in der gleichen Anordnung sehen wie wir beispielsweise ein Diagramm in einem Buch betrachten. Kein Sterblicher kann bestätigen, ob der Berg Celestia zwischen Bystopia und Arcadia einbettet ist, aber es ist ein bequemes theoretisches Konstrukt, das auf den philosophischen Schattierungen der drei Ebenen und ihren relativen Bedeutungen basiert, die sie dem Gesetz und dem Guten geben.

Weise haben einige solcher theoretischer Modelle entworfen, um einen Sinn in das Durcheinander von Ebenen und dabei insbesondere in die Äußeren Ebenen zu bringen. Die drei häufigsten sind das Große Rad, der Weltbaum und die Weltachse, aber du kannst für deine Kampagnen auch ein eigenes Modell erstellen oder eines der existierenden anpassen.

ERSCHAFFUNG DEINER EIGENEN EBENEN

Jede der in diesem Kapitel beschriebenen Ebenen hat mindestens einen signifikanten Einfluss auf Reisende, die sich dorthin wagen. Wenn du deine eigenen Ebenen entwirfst, ist es eine gute Idee, bei diesem Modell zu bleiben. Erstelle ein einfaches Merkmal, das die Spieler bemerken, das Spiel jedoch nicht zu sehr verkompliziert und einfach zu merken ist. Versuche, die Philosophie und die Stimmung des Ortes und nicht nur seine physikalischen Eigenschaften zu beschreiben.

DAS GROSSE RAD

Die übliche kosmologische Anordnung, die im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) dargestellt ist, visualisiert die Ebenen als eine Gruppe konzentrischer Räder, wobei die Materielle Ebene und ihre Echos in der Mitte liegen. Die Inneren Ebenen bilden ein Rad um die materielle Ebene herum und werden von der Ätherischen Ebene eingehüllt. Dahinter bilden die Äußeren Ebenen ein weiteres Rad um sie herum (oder hinter, unter oder über ihnen). Diese sind nach ihrer Gesinnung angeordnet und werden durch die Fremde miteinander verbunden.

Diese Anordnung macht einen Sinn aus dem Weg, den der Fluss Styx durch die Unteren Ebenen fließt; er verbindet die Ebenen Acheron, die Neun Höllen, Gehenna, Hades, Carceri, Abyss und Pandämonium wie Perlen auf einer Schnur. Aber das ist natürlich nicht das einzige mögliche Erklärungsmodell für den Fluss.

DER WELTBAUM

Eine andere Anordnung von Ebenen visualisiert sie zwischen den Wurzeln und Zweigen eines großen kosmischen Baumes, im wörtlichen oder auch im sprichwörtlichen Sinn.

Die nordische Kosmologie beispielsweise basiert auf dem Weltbaum Yggdrasil. Die drei Wurzeln des Weltbaums berühren die drei Reiche: Asgard (eine Äußere Ebene, die Valhalla, Vanaheim, Alfheim und andere Regionen umfasst), Midgard (die Materielle Ebene) und Niflheim (die Unterwelt). Der Bifrost, die Regenbogenbrücke, ist eine einzigartige Transitive Ebene, die Asgard und Midgard miteinander verbindet.

In den Vergessenen Reichen existiert ein Modell der Ebenen, das die Himmlischen Ebenen im Geäst des Baumes anordnet und die Ebenen der Unholde am Fluss Styx aneinanderreih.

Neutrale Ebenen unterscheiden sich von diesen. Jede dieser Ebenen ist in erster Linie die Domäne einer oder mehrerer Gottheiten und zugleich auch die Heimat von Himmlischen und Unholden.

DIE WELTENACHSE

In dieser Ansicht des Kosmos liegen die Materielle Ebene und ihre Echos zwischen zwei entgegengesetzten Reichen. Die Astralebene (oder der Astralsee) schwebt über ihnen und enthält eine beliebige Anzahl von göttlichen Domänen (die Äußeren Ebenen). Unter der Materiellen Ebene liegt das Elementare Chaos, eine einzige undifferenzierte Elementarebene, in der alle Elemente aufeinander stoßen. An der Unterseite des Elementaren Chaos klafft der Abyss wie ein Loch, das in das Gewebe des Kosmos gerissen wurde.

ANDERE DARSTELLUNGEN

Wenn du deine eigene Kosmologie erschaffst, kannst du die folgenden Alternativen berücksichtigen.

Das Omniversum. Diese einfache Kosmologie deckt das bloße Minimum ab: eine Materielle Ebene; die Transitiven Ebenen; ein einziges Elementares Chaos; ein Überhimmel, in dem gutgläubige Gottheiten und Himmlische leben; und die Unterwelt, wo böse Gottheiten und Unholde leben.

Unzählige Ebenen. In dieser Kosmologie verklumpen sich unzählige Ebenen wie Seifenblasen, die sich mehr oder weniger zufällig kreuzen.

Das Sonnensystem. Alle Inneren und Äußeren Ebenen umkreisen die Materielle Ebene und üben mehr oder weniger großen Einfluss auf die Welt aus, je näher sie ihr kommen. Die Welt von Eberron nutzt dieses kosmologische Modell.

Die kurvenreiche Straße. In dieser Kosmologie ist jede Ebene eine Haltestelle auf einer unendlichen Straße. Jede Ebene ist mit zwei anderen benachbart, aber es gibt keine eindeutigen Grenzen zwischen ihnen. So kann ein Wanderer

von den Hängen des Berges Celestia zu den Hängen von Gehenna gehen.

Der Olymp. In der griechischen Kosmologie steht der Berg Olymp im Mittelpunkt der Welt (der Materiellen Ebene). Seine Gipfel liegen so hoch, dass es sich tatsächlich um eine andere Ebene der Existenz handelt: den Olymp, die Heimat der Götter. Alle griechischen Götter außer Hades haben ihre eigenen Bereiche innerhalb des Olymps. Im Hades, benannt nach seinem Herrscher, lungern sterbliche Seelen als körperlose Schattierungen, bis sie schließlich ins Nichts verblassen. Tartarus, wo die Titanen in endloser Dunkelheit gefangen gehalten werden, liegt unter dem Hades. Und weit westlich der bekannten Welt in der Materiellen Ebene liegen die gesegneten Elysischen Felder. Dort leben die Seelen großer Helden fort.

Das Sonnenboot. Die ägyptische Kosmologie wird definiert durch den täglichen Weg der Sonne. Sie zieht über den Himmel der Materiellen Ebene hinab zu den gerechten Anbaufeldern im Westen, wo die Seelen der Rechtschaffenen in ewiger Belohnung leben, und dann, während den albastrahlenden Zwölf Stunden der Nacht, unter der Welt hindurch. Das Sonnenboot ist selbst eine kleine Äußere Ebene. Es existiert auf den verschiedenen Stadien seiner Reise abwechselnd auf der Astralebene und den anderen Äußeren Ebenen.

Eine Welt. In diesem Modell gibt es keine anderen Ebenen der Existenz, aber die Materielle Ebene umfasst Orte wie den bodenlosen Abyss, den glänzende Berg Celestia, die seltsame Stadt Mechanus, die Festung von Acheron und so weiter. Alle Ebenen sind Orte auf der Welt, die mit normalen Verkehrsmitteln erreichbar sind. Außergewöhnliche Anstrengungen sind erforderlich, um beispielsweise über das Meer zu den gesegneten Inseln von Elysium zu segeln.

Die Anderswelt. In diesem Modell hat die Materielle Ebene ein Zwillingreich, das die Rolle aller anderen Ebenen erfüllt. Ähnlich wie das Feywild überlagert sie die Materielle Ebene und kann durch „dünne Orte“, an denen sich die Welten besonders nah sind, erreicht werden: durch Höhlen, durch weites Segeln über das Meer oder durch Feenringe in abgelegenen Wäldern. Es hat dunkle, bössartige Gebiete (die Heimstätten von Unholden und bösen Göttern), heilige Inseln (Häuser der Himmlischen und der Geister des seligen Todes) und Bereiche der elementaren Wut. Diese Anderswelt wird manchmal von einer ewigen Stadt überragt oder von vier Städten, die jeweils einen anderen Aspekt der Realität repräsentieren. Die keltische Kosmologie hat eine Anderswelt, die Tír na nÓg genannt wird. Ebenso haben die Kosmologien einiger Religionen, die vom asiatischen Mythos inspiriert sind, ähnliche Geisterwelten.

PLANARE REISEN

Wenn Abenteurer zu anderen Ebenen der Existenz reisen, unternehmen sie eine legendäre Reise, die sie dazu zwingen könnte, übernatürliche Wächter zu überwinden und verschiedene Prüfungen zu bestehen. Wie diese Reise verläuft und welche Prüfungen die Charaktere bestehen müssen, ist zum einen davon abhängig, wie sie diese Reise unternehmen, zum anderen, ob sie ein magisches Portal finden oder einen Zauber benutzen, um sich fortzubewegen.

PLANARE PORTALE

[Raistlins] Augen betrachteten das Portal, betrachteten jedes Detail genau – obwohl es nicht wirklich notwendig war. Er hatte es viele Male in Träumen gesehen, ob im Schlaf oder in Wachträumen. Die Zauber, um es zu öffnen, waren einfach, nichts Aufwendiges oder Komplexes.

Jeder der fünf Drachenköpfe, die das Portal umgaben und bewachten, musste mit der korrekten Redewendung günstig gestimmt werden. Jeder musste in der richtigen Reihenfolge angesprochen werden. Aber sobald dies geschehen ist und der weiß gekleidete Kleriker Paladin ermahnt, das Portal zu öffnen und offen zu halten, würden sie eintreten. Es würde sich hinter ihnen schließen.

Und er würde vor seiner größten Herausforderung stehen.

– Margaret Weis & Tracy Hickman, *Krieg der Brüder*

„Portal“ ist ein allgemeiner Begriff für eine stationäre interplanare Verbindung, die eine bestimmte Stelle auf einer Ebene mit einer bestimmten Stelle auf einer anderen Ebene verknüpft. Einige Portale erscheinen als klare Fenster oder als vernebelte Passage und funktionieren wie Türen, durch die interplanare Reisen so einfach werden wie ein Schritt durch die Tür. Andere Portale sind Orte – Steinkreise, hoch aufragende Türme, Segelschiffe oder sogar ganze Städte – die auf mehreren Ebenen gleichzeitig vorhanden sind oder von einer Ebene zur anderen flimmern. Einige sind Wirbel, die eine Elementarebene mit einer sehr ähnlichen Stelle auf der Materiellen Ebene verbinden wie das Herz eines Vulkans (das zur Ebene des Feuers führt) oder die Tiefen des Ozeans (die zur Ebene des Wassers führen).

Das Durchschreiten eines planaren Portals kann der einfachste Weg sein, um von der Materiellen Ebene zum gewünschten Ort auf einer anderen Ebene zu gelangen. Die meiste Zeit aber stellt ein Portal ein Abenteuer für sich dar.

Erstens müssen die Abenteurer ein Portal finden, das dort hin führt, wo sie hin wollen. Die meisten Portale existieren an entfernten Orten und der Standort eines Portals weist oft thematische Ähnlichkeiten mit der Ebene auf, zu der es führt. Zum Beispiel könnte sich ein Portal zum himmlischen Berg von Celestia auf einer Bergspitze befinden.

Zweitens haben Portale oft Wächter, die damit beauftragt wurden, unerwünschten Personen den Durchgang zu verwehren. Je nach Ziel des Portals könnten „unerwünschte Personen“ böse Charaktere, gute Charaktere, Feiglinge, Diebe, alle Träger eines Gewands oder jede sterbliche Kreatur beinhalten. Der Wächter eines Portals ist typischerweise ein mächtiges magisches Wesen, wie ein Dschinn, eine Sphinx, ein Titan oder ein Monster von der Zielebene des Portals.

Schließlich stehen die meisten Portale nicht dauerhaft offen, sondern nur in bestimmten Situationen oder wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Ein Portal kann jede erdenkliche Bedingung haben, aber die folgenden sind die häufigsten:

Zeit. Das Portal funktioniert nur zu bestimmten Zeiten: bei Vollmond auf der Materiellen Ebene oder alle zehn Tage oder wenn die Sterne in einer bestimmten Konstellation stehen. Sobald es sich öffnet, bleibt solch ein Portal für eine begrenzte Zeit offen, zum Beispiel für drei Tage nach dem Vollmond oder für eine Stunde oder für 1W4 + 1 Runden.

Situation. Das Portal funktioniert nur, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Ein solches Portal öffnet sich nur in einer klaren Nacht oder nur wenn es regnet oder wenn ein bestimmter Zauber in seiner Nähe gewirkt wird.

Zufällig. Ein zufälliges Portal funktioniert für eine zufällige Periode und schaltet sich für eine ähnlich lange

zufällige Periode ab. Typischerweise ermöglicht ein solches Portal 1W6 + 6 Reisenden es zu durchschreiten, dann schaltet sich für 1W6 Tage ab.

Schlüsselwort. Das Portal funktioniert nur, wenn ein bestimmtes Schlüsselwort gesprochen wird. Manchmal muss das Wort gesprochen werden, während ein Charakter durch das Portal geht (das ansonsten eine banale Tür, ein Fenster oder eine ähnliche Öffnung ist). Andere Portale öffnen sich, wenn das Schlüsselwort gesprochen wird und bleiben nur für kurze Zeit offen.

Schlüssel. Das Portal funktioniert nur, wenn der Reisende ein bestimmtes Objekt in der Hand hält. Das Objekt funktioniert wie der Schlüssel zu einer Tür. Dieses Schlüsselobjekt kann ein gewöhnlicher Gegenstand oder ein ganz bestimmter Schlüssel sein, der für dieses Portal erschaffen wurde. Die Stadt Sigil wird als die Stadt der Türen bezeichnet, weil sie sich durch eine überwältigende Anzahl solcher Schlüssel-Portale kennzeichnet.

Das Herausfinden und das Erfüllen der Anforderungen eines Portals kann Charaktere in weitere Abenteuer verstricken, wenn sie einem Schlüsselobjekt hinterher jagen, alte Bibliotheken nach Schlüsselwörtern durchsuchen oder nach Weisen suchen, um den richtigen Zeitpunkt für den Besuch des Portals zu herauszufinden.





ZAUBER

Sarya hob die Hände und begann, die Worte eines sehr mächtigen Zauberspruchs zu rezitieren, einer der gefährlichsten, den sie kannte, ein Zauber, der entworfen war, um die Barrieren zwischen den Ebenen zu durchbrechen und eine magische Brücke in ein anderes Reich der Existenz zu erschaffen.

Das Mythal begann als Reaktion darauf zu surren, während das Pulsieren des alten Gerätes eine neue und andere Frequenz annahm. Sarya ignorierte den Wandel des Mythalsteins, machte weiter und beendete ihren Zauberspruch mit Geschick und Vertrauen.

„Das Tor ist offen!“ rief sie. „Malkizid, komm heraus!“

Vor Sarya bildete sich ein großer Ring oder Reif aus goldener Magie in der Luft. Durch ihn hindurch erblickte sie das Reich von Malkizid, eine teuflische, ausgedörrte Wüste mit windumtosten Rissen und einem schwarzen, wütenden Himmel, der von purpurrotem Blitzen zerrissen wurde. Dann erschien der Erzteufel Malkizid im Tor. Mit einem geschmeidigen Schritt wechselte er von seiner teuflischen Ebene in die Mythalkammer.

– Richard Baker, *Farthest Reach*

Einige Zaubersprüche ermöglichen einen direkten oder indirekten Zugriff auf andere Ebenen der Existenz. *Ebenenwechsel* und *Tor* können Abenteurer mit unterschiedlicher Präzision direkt auf andere Ebenen transportieren. *Ätherische Gestalten* erlaubt es Abenteurern, in die Ätherebene einzudringen. Und *Astrale Projektion* lässt Abenteurer in die Astralebene hinein projizieren und von dort aus zu den Äußeren Ebenen reisen.

Ebenenwechsel. Der Zauber *Ebenenwechsel* hat zwei wichtige Einschränkungen. Die erste ist die materielle Komponente: ein kleiner, gegabelter Metallstab (wie eine Stimmgabel), der auf die gewünschte Zielebene eingestimmt ist. Der Zauber benötigt die richtige Resonanzfrequenz, um den richtigen Ort anzupeilen, und die Gabel muss aus dem richtigen Material (manchmal einer komplexen Legierung) hergestellt sein, um die Magie des Zaubers richtig zu fokussieren. Es ist sehr teuer, die Gabel herzustellen (mindestens 250 GM), aber auch die Erforschung der richtigen Spezifikationen kann zu einem eigenen Abenteuer werden. Schließlich reisen nicht viele Menschen freiwillig in die Tiefen von Carceri, sodass nur wenige wissen, welche Art von Stimmgabel benötigt wird, um dorthin zu gelangen.

Zweitens sendet der Zauberspruch den Zaubermagier nicht an einen bestimmten Ort, es sei denn, er hat sehr spezielle Informationen. Die Sequenz der Sigille eines Kreises der Teleportation, die sich auf einer anderen Ebene befindet, ermöglicht es dem Zaubermagier, direkt zu diesem Kreis zu reisen, aber an solches Wissen zu gelangen ist noch schwieriger, als

die Spezifikationen der erforderlichen Stimmgabel herauszufinden. Andernfalls transportiert der Zauber den Zaubermagier zu einem Ort in der groben Nachbarschaft des gewünschten Zielpunktes. Wo auch immer die Abenteurer ankommen, sie werden wahrscheinlich noch eine Reise unternehmen müssen, um das Ziel einer planaren Queste zu erreichen.

Tor. Der Zauber *Tor* öffnet ein Portal, das mit einem bestimmten Punkt auf einer anderen Ebene der Existenz verknüpft ist. Der Zauberspruch stellt eine Abkürzung zu einem planaren Zielort zur Verfügung und umgeht viele der Wächter und Herausforderungen, die normalerweise einer solchen Reise im Wege stehen würden. Aber dieser Zauberspruch des 9. Grades steht nur den mächtigsten Charakteren zur Verfügung, und er hilft nicht dabei, irgendwelche Hindernisse am Zielort zu beseitigen.

Der Zauber *Tor* ist mächtig, aber nicht unfehlbar. Eine Gottheit, ein Dämonenfürst oder eine andere mächtige Entität kann verhindern, dass ein solches Portal in seinem Herrschaftsbereich geöffnet wird.

ASTRALEBENE

Halisstra öffnete die Augen und fand sich treibend in einem endlosen Silbermeer wieder. Sanfte graue Wolken bewegten sich langsam in der Ferne, während seltsame dunkle Ströme, deren Enden so weit entfernt verankert waren, dass sie sie nicht wahrnehmen konnte, sich heftig durch den Himmel drehten, wobei ihre Mittelteile wütend aneinander zerrten. Sie blickte nach unten und fragte sich, worauf sie sich stützte. Sie sah nichts als diesen seltsamen Perlenhimmel unter ihren Füßen und um sie herum.

Überrascht von dem Anblick nahm sie einen kurzen Atemzug und fühlte, wie ihre Lungen sich mit etwas Süßlichem und vielleicht etwas Festerem als Luft füllten, aber anstatt zu würgen oder zu ertrinken, schien sie perfekt an dieses Etwas gewöhnt zu sein. Ein spontaner Nervenkitzel fuhr durch ihre Glieder, als sie sich durch den einfachen Akt der Atmung verzaubert fühlte.

– Richard Baker, *Verdammung*

Die Astralebene ist das Reich der Gedanken und Träume, das Besucher als körperlose Seelen durchqueren, um die Äußeren Ebenen zu erreichen. Es ist in allen Richtungen das gleiche große silberne Meer mit wirbelnden weißen und grauen Strahlen, die wie um entfernte Sterne tanzen. Der größte Teil des Astralmeers ist eine riesige leere Ausdehnung. Besucher stoßen gelegentlich auf die versteinerte Leiche eines toten Gottes oder anderer Felsklumpen, die für immer in der silbernen Leere treiben. Viel alltäglicher sind Farbteiche – magische Teiche aus farbigem Licht, die wie strahlende, sich drehende Münzen flackern.



Kreaturen auf der Astralebene altern nicht und leiden auch nicht an Hunger und Durst. Aus diesem Grund errichten Humanoide, die auf der Astralebene leben (wie die Githyanki), Außenposten auf anderen Ebenen, oft auf der Materiellen Ebene, damit ihre Kinder ins Erwachsenenalter wachsen können.

Ein Reisender auf der Astralebene kann sich bewegen, indem er einfach über Bewegung nachdenkt, aber Entfernung hat dabei wenig Bedeutung. Im Kampf entspricht die Gehgeschwindigkeit einer Kreatur 1 Meter, multipliziert mit ihrem Intelligenzwert. Je schlauer eine Kreatur ist, desto leichter kann sie ihre Bewegungen durch Willenshandlungen kontrollieren.

ASTRALE PROJEKTION

Die Reise durch die Astralebene mit Hilfe des Zaubers *Astrale Projektion* beinhaltet die Projektion des eigenen Bewusstseins dorthin, meist auf der Suche nach einem Tor zu einer Äußeren Ebene. Da die Äußeren Ebenen ebenso sehr spirituelle Zustände des Seins sind wie sie physische Orte sind, erlaubt dies einem Charakter, sich in einer Äußeren Ebene zu manifestieren als sei er physisch – jedoch wie in einem Traum – dorthin gereist.

Der Tod eines Charakters verursacht weder auf der Astralebene noch auf der Zielebene wirklichen Schaden. Nur das Zerschneiden der Silberschnur eines Charakters auf der Astralebene (oder der Tod seines hilflosen physischen Körpers auf der Materiellen Ebene) kann zum wahren Tod des Charakters führen. So reisen hochstufige Charaktere manchmal mit dem Zauber *Astrale Projektion* zu den Äußeren Ebenen, anstatt nach einem Portal zu suchen oder einen direkteren Zauber zu verwenden.

Nur ein paar Dinge können die Silberschnur eines Reisenden durchtrennen, von denen ein psychischer Wind (siehe unten) das häufigste ist. Die legendären Silberschwerter der Githyanki besitzen diese Fähigkeit ebenfalls. Ein Charakter, der körperlich auf der Astralebene reist (mit dem Zauber *Ebenenwechsel* oder einem der seltenen Portale, die direkt dorthin führen), hat keine Silberschnur.

FARBTEICHE

Pforten, die von der Astralebene zu anderen Ebenen führen, erscheinen als zweidimensionale Teiche von plätschernden Farben mit einem Durchmesser von 1W6 × 3 m. Das Reisen zu einer anderen Ebene erfordert das Aufsuchen eines Farbteichs, der zu der gewünschten Ebene führt. Diese Pforten zu anderen Ebenen können durch ihre Farbe identifiziert werden, wie auf der Tabelle „Astrale Farbteiche“ angegeben. Den richtigen Farbteich zu finden ist dabei Glückssache: Das Auffinden der richtigen Pforte dauert 1W4 + 20 Stunden.

ASTRALE FARBTEICHE

W20	Ebene	Teichfarbe
1	Ysgard	Indigo
2	Limbus	Pechschwarz
3	Pandämonium	Magenta
4	Der Abyss	Violett
5	Carceri	Oliv
6	Hades	Rostrot
7	Gehenna	Rostbraun
8	Die Neun Höllen	Rubinrot
9	Acheron	Flammenrot
10	Mechanus	Diamantblau
11	Arcadia	Safran
12	Berg Celestia	Gold
13	Bytopia	Bernstein
14	Elysium	Orange
15	Die Biestlande	Smaragdgrün
16	Arborea	Saphirblau
17	Die Fremde	Lederbraun
18	Ätherebene	sich windendes Weiß
19–20	Materielle Ebene	Silber

PSYCHISCHER WIND

Ein psychischer Wind ist nicht ein physischer Wind, wie er auf der Materiellen Ebene angetroffen wird, sondern ein Sturm der Gedanken, der die Köpfe der Reisenden mehr beansprucht als ihre Körper. Ein psychischer Wind besteht aus verlorenen Erinnerungen, vergessenen Ideen, kleinen Gedanken und unterbewussten Ängsten, die sich auf der Astralebene verirrt und nun in dieser mächtigen Kraft zusammengefunden haben.

Ein psychischer Wind wird zuerst als rasche Verdunklung des silbergrauen Himmels wahrgenommen. Nach ein paar Runden wird es in dem Gebiet so dunkel wie in einer mondlosen Nacht. Während sich der Himmel abdunkelt, fühlt der Reisende ein Ankämpfen und Schütteln, so als würde die Ebene selbst gegen den Sturm rebellieren. So schnell er aufzieht, verschwindet der psychische Wind auch wieder, und der Himmel kehrt innerhalb weniger Runden wieder zur Normalität zurück.

Der psychische Wind hat zwei verschiedene Auswirkungen: eine lokale Auswirkung und eine mentale Wirkung. Eine Gruppe von Reisenden, die zusammen unterwegs ist, leidet unter der gleichen lokalen Auswirkung.

Jeder Reisende, der vom Wind betroffen ist, muss dazu noch einen SG 15 Intelligenzrettungswurf durchführen. Bei einem Fehlschlag erleidet der Reisende auch die mentale Auswirkung. Würfele zweimal einen W20 und konsultiere die Tabelle „Auswirkungen psychischer Winde“, um die lokalen und psychischen Auswirkungen zu bestimmen.

AUSWIRKUNGEN PSYCHISCHER WINDE

W20 Lokale Auswirkung

- 1–8 Umgeleitet; Füge 1W6 Stunden zur Reisezeit hinzu
- 9–12 Vom Kurs abgebracht; Füge 3W10 Stunden zur Reisezeit hinzu
- 13–16 Verloren; Am Ende der Reisezeit erreichen die Charaktere einen anderen Ort anstelle des beabsichtigten Ziels
- 17–20 Die Charaktere werden durch einen Farbteich auf eine zufällige Ebene geschickt (Würfle auf der Tabelle „Astrale Farbteiche“)

W20 Mentale Auswirkung

- 1–8 Betäubt für 1 Minute; Du kannst den Rettungswurf am Ende jedes Zuges wiederholen, um die Auswirkungen auf dich selbst zu beenden
- 9–10 Kurzzeitiger Wahnsinn (siehe Kapitel 8)
- 11–12 11 (2W10) psychischer Schaden
- 13–16 22 (4W10) psychischer Schaden
- 17–18 Langzeitwahn (siehe Kapitel 8)
- 19–20 Bewusstlosigkeit für 5 (1W10) Minuten; Die Wirkung endet, wenn du Schaden erleidest oder eine andere Kreatur eine Aktion aufwendet, um dich wachzurütteln

BEGEGNUNGEN AUF DER ASTRALEBENE

Planare Reisende und Flüchtlinge von anderen Ebenen wandern durch die Weiten der Astralebene. Die prominentesten Bewohner der Astralebene sind die Githyanki, ein ausgestoßenes Volk von Räufern, das in schnittigen Astralschiffen segelt, astrale Reisende abschachtet und Ebenen plündert, die vom Astralen berührt werden. Ihre Stadt, Tu'narath, schwimmt auf einem Felsen, der tatsächlich der Körper eines toten Gottes ist, durch die Astralebene.

Himmliche, teuflische und sterbliche Entdecker durchstreifen auf der Suche nach Farbteichen, die zu ihren gewünschten Zielen führen, häufig die Astralebene. Charaktere, die zu lange auf der Astralebene verweilen, könnten eine Begegnung mit einem oder mehreren wandernden Engeln, Dämonen, Teufeln, Nachtvetteln, Yugoloths oder anderen planaren Reisenden haben.

ÄTHEREBENE

Tamlin fühlte eine Hand auf sich, spürte, wie sein Körper im Nebel schimmerte. Die Schreie und Rufe klangen weit entfernt. Die Wände um ihn herum schienen nur graue Schatten zu sein. Rivalen und Brennus standen neben ihm.

„Die Ätherebene“, sagte Rivalen. „Der Atem des Drachen kann uns hier nicht beeinflussen.“

– Paul S. Kemp, *Shadowstorm*

Die Ätherebene ist eine trübe, nebelgebundene Dimension. Ihre „Ufer“, die sogenannte Äthergrenze, überlappen die Materielle Ebene und die Inneren Ebenen, sodass jeder Ort auf diesen Ebenen einen entsprechenden Ort auf der Ätherischen Ebene hat. Die Sichtweite in der Äthergrenze ist auf 18 m begrenzt. Die Tiefen der Ebene umfassen einen Bereich des wirbelnden Nebels und des Dunstes, der Tiefenäther genannt wird, in dem die Sicht auf 9 m begrenzt ist.

Charaktere können den Zauber *Ätherische Gestalten* benutzen, um in die Äthergrenze zu gelangen. Der Zauber *Ebenenwechsel* ermöglicht den Transport zur Äthergrenze oder zum Tiefenäther, aber wenn das gewünschte Ziel nicht ein bestimmter Ort oder ein Kreis der Teleportation ist, könnte der Ankunftsort irgendwo auf der Ebene liegen.

ÄTHERGRENZE

Von der Äthergrenze kann ein Reisender in jede Ebene sehen, die sie überlappt, aber diese Ebene erscheint gedämpft und undeutlich, ihre Farben verschwimmen ineinander und ihre Ränder wirken unscharf. Ätherische Bewohner sehen die andere Ebene, als ob sie durch verzerrtes und mattes Glas blicken würden, und sie können über einen Umkreis von 9 m hinaus nichts erkennen. Umgekehrt ist die Ätherebene für gewöhnlich für die Wesen auf den überlappenden Ebenen unsichtbar, es sei denn, sie bedienen sich der Hilfe der Magie.

Normalerweise können Kreaturen in der Äthergrenze keine Kreaturen auf der überlappenden Ebene angreifen und umgekehrt. Ein Reisender auf der Ätherischen Ebene ist für jemanden auf der überlappenden Ebene unsichtbar und völlig lautlos und auch feste Gegenstände auf der überlappenden Ebene hemmen die Bewegung einer Kreatur in der Äthergrenze nicht. Ausnahmen sind bestimmte magische Effekte (einschließlich allem, was aus magischer Kraft besteht) und Lebewesen. Dies macht die Ätherebene zu einem idealen Umfeld für Aufklärung, Spionage und ungesehene Bewegungen. Die Ätherebene widersetzt sich auch den Gesetzen der Schwerkraft. Eine Kreatur kann sich so schnell nach oben oder nach unten bewegen wie sie sich vorwärts bewegen kann.

TIEFENÄTHER

Um den Tiefenäther zu erreichen, benötigt man den Zauber *Ebenenwechsel* oder man erreicht ihn durch den Zauber *Tor* oder ein magisches Portal. Die Besucher zum Tiefenäther sind von aufgewühltem Nebel umgeben. Überall auf der Ebene verstreut befinden sich Vorhänge von dunstiger Farbe. Das Durchschreiten eines Vorhangs führt einen Reisenden zu einer Region der Äthergrenze, die mit einer bestimmten Inneren Ebene, der Materiellen Ebene, des Feywilds oder dem Shadowfell verbunden ist. Die Farbe des Vorhangs lässt auf die Ebene schließen, deren Äthergrenze der Vorhang verbirgt (siehe hierzu die Tabelle „Ätherische Vorhänge“).



ÄTHERISCHE VORHÄNGE

W8	Ebene	Farbe des Vorhangs
1	Materielle Ebene	Helltürkis
2	Shadowfell	Nebelgrau
3	Feywild	Opalweiß
4	Ebene der Luft	Blassblau
5	Ebene der Erde	Rotbraun
6	Ebene des Feuers	Orange
7	Ebene des Wassers	Grün
8	Elementares Chaos	Wirbelnde Mischung von Farben

Das Reisen von einer Ebene zur anderen durch den Tiefenäther unterscheidet sich deutlich von physischen Reisen. Entfernungen sind bedeutungslos, sodass es Reisenden unmöglich ist, ihre Geschwindigkeit oder die vergangene Zeit zu messen, obwohl sie das Gefühl haben, sich durch einen schieren Akt des Willens zu bewegen. Eine Reise zwischen den Ebenen durch die Tiefenäther dauert 1W10 × 10 Stunden, unabhängig vom Ursprungsort und dem Ziel. Im Kampf bewegen sich Kreaturen jedoch mit ihren normalen Geschwindigkeiten.

ÄTHERZYKLONE

Ein Ätherzyklon ist eine schlangenartige Säule, die sich rotierend durch die Ebene bewegt. Der Wirbelsturm erscheint plötzlich und verzerrt und entwirrt ätherische Formen in seinem Weg und trägt die Trümmer kilometerweit davon. Reisende mit einem Wert von 15 oder mehr in passiver Weisheit (Wahrnehmung) erhalten 1W4 Runden vor Auftreten des Zyklons eine Vorwarnung: ein tiefes Brummen in der ätherischen Materie. Reisende, die keinen Vorhang oder ein anderes Portal erreichen können, erleiden die Auswirkungen des Wirbelsturms. Würfele einen W20 und konsultiere die Tabelle „Ätherzyklone“, um die Auswirkung auf alle Kreaturen in der Nähe zu bestimmen.

ÄTHERZYKLONE

W20	Wirkung
1–12	Verlängerte Reisezeit
13–19	Zur Äthergrenze einer zufälligen Ebene geweht werden (Würfele auf der Tabelle „Ätherische Vorhänge“)
20	In die Astralebene gewirbelt werden

Die häufigste Auswirkung eines Ätherzyklons besteht darin, die Dauer einer Reise zu verlängern. Jeder Charakter einer Abenteurergruppe muss einen Charismarettungswurf mit SG 15 ablegen. Wenn mindestens die Hälfte der Gruppe erfolgreich ist, wird die Reise um 1W10 Stunden verzögert. Andernfalls wird die Reisezeit verdoppelt. Gelegentlich wird eine Gruppe in die Äthergrenze einer zufälligen Ebene geschleudert. Selten reißt der Zyklon ein Loch in den Stoff der Ebene und wirft die Abenteurergruppe auf die Astralebene.

BEGEGNUNGEN AUF DER ÄTHERISCHEN EBENE

Die meisten Begegnungen in der Äthergrenze sind mit Kreaturen auf der Materiellen Ebene, deren Sinne oder Fähigkeiten sich auf die Ätherebene erstrecken (zum Beispiel Ätherspinnen). Geister bewegen sich ebenfalls frei zwischen der Ätherischen und der Materiellen Ebene.

Im Tiefenäther sind die meisten Begegnungen mit anderen Reisenden, besonders solchen aus den Inneren Ebenen (wie

Elementaren, Dschinnen und Salamandern), sowie gelegentlichen Himmlischen, Unholden oder Feenwesen.

FEYWILD

In das Portal zu treten, fühlte sich an, wie in ein warmes Bad zu steigen, obwohl die Kälte sich nicht aus der Luft zurückzog. Zuerst war alles gedämpft – das Donnern des Flusses da unten um die Felsen, das Zirpen der Frösche und der Grillen an der Küste, die abendliche Hektik der Stadt hinter ihm ... Einen Augenblick später brach die Welt in pulsierendes Leben aus. Frösche und Nachtvögel sangen einen Chor; die Luft war angereichert von den Düften des Herbstes; das Mondlicht malte die Blumen in schillerndes Blau, Silber und Violett; und das Rauschen des Flusses wurde zu einer komplexen Symphonie.

–James Wyatt, *Oath of Vigilance*

Das Feywild, auch genannt die Ebene der Feenwesen, ist ein Land sanfter Lichter und Wunder, ein Ort der Musik und des Todes. Es ist ein Reich immerwährenden Zwielfichts, voller glitzernder Feenlichter und fetter Glühwürmchen, die in einer sanften Brise durch die Wäldchen und über die Felder summen. Der Himmel ist beleuchtet von den verblassten Farben einer Sonne, die niemals wirklich untergeht (oder aufgeht). Sie bleibt an ihrer Stelle, dämmerig und tief am Himmel. Fernab von den besiedelten Gebieten ist das Land ein Gewirr von scharfornigen Brombeersträuchern und zuckerartigen Mooren und wird von den Feen beherrscht, die den Sommerhof bilden – für die Feen des Winterhofs ein perfektes Gebiet, um ihre Beute zu jagen.

Das Feywild existiert parallel zur Materiellen Ebene. Es handelt sich um eine alternative Dimension, die den gleichen kosmologischen Raum einnimmt. Die Landschaft des Feywild spiegelt die Landschaft der natürlichen Welt wieder, aber verwandelt ihre Besonderheiten zu spektakulären Formen. Wo auf der Materiellen Ebene ein Vulkan steht, erhebt sich im Feywild ein Berg, der von einem riesigen, mit innerem Feuer glühenden Edelstein gekrönt wird. Ein breiter und schlammiger Fluss auf der Materiellen Ebene könnte als ein klarer und gewundener Bach von großer Schönheit wiedergegeben werden. Ein Morast könnte als ein riesiges schwarzes Sumpfloch von unheimlichem Charakter reflektiert werden. Und die Reise aus einer alten Ruine ins Feywild könnte den Reisenden direkt vor die Tür des Palastes einer Erzfee führen.

Das Feywild wird bewohnt von sylvanischen Kreaturen wie Elfen, Dryaden, Satyren, Pixies und Feengeistern, sowie von

FEEN DES SOMMER- UND WINTERHOFES

Zwei Königinnen halten im Feywild Hof, und die meisten Feenwesen leisten der einen oder der anderen Gefolgschaft. Königin Titania und ihr Sommerhof führt die Feen des Sommerhofs, und die Königin der Luft und der Dunkelheit, Herrscherin des Winterhofs, führt die Feen des Winterhofs an.

Feen des Sommer- und Winterhofs teilen sich nicht eindeutig in Gut und Böse auf, obwohl viele Sterbliche diese Unterscheidung vornehmen. Viele Feen des Sommerhofs sind gutartig, und viele Feen des Winterhofs sind böse, aber ihre Abneigung gegeneinander resultiert aus der eifersüchtigen Rivalität ihrer Königinnen, nicht aus abstrakten moralischen Gegensätzen. Hässliche Bewohner des Feywild, wie Fomorianer und Vetteln, sind fast nie Mitglieder eines Hofes, und Feen mit einem unabhängigen Geist lehnen die Höfe gänzlich ab.

Die Höfe haben gelegentlich Kriege miteinander geführt, aber sie konkurrieren auch in mehr oder weniger freundlichen Wettbewerben und verbünden sich auf kleine und geheime Weise miteinander.



Zentauren und magischen Kreaturen wie Flimmerhunden, Feendrachen, Baumhirten und Einhörnern. Die dunkleren Regionen der Ebene sind Heimat von bössartigen Kreaturen wie Vetteln, Plagen, Goblins, Ogern und Riesen.

FEENKREUZUNGEN

Feenkreuzungen sind geheimnisvolle und schöne Orte auf der Materiellen Ebene, die ein nahezu identisches Spiegelbild im Feywild haben und ein Portal bilden, in dem sich die beiden Ebenen berühren.

Ein Reisender durchquert eine Feenkreuzung, indem er eine Lichtung betritt, in einen Teich wandert, in einen Kreis von Pilzen tritt oder unter den Stamm eines Baumes kriecht. Für den Reisenden scheint es, als wäre er einfach mit einem Schritt ins Feywild getreten. Für einen Beobachter ist der Reisende in einem Moment noch da und im nächsten bereits verschwunden.

Wie andere Portale zwischen Ebenen öffnen sich die meisten Feenkreuzungen unregelmäßig. Eine Kreuzung könnte sich nur während eines Vollmondes, bei Tagesanbruch eines bestimmten Tages oder für jemanden öffnen, der eine bestimmte Art von Gegenstand bei sich trägt. Eine Feenkreuzung kann dauerhaft geschlossen werden, wenn das Land auf beiden Seiten drastisch beeinflusst wird, zum Beispiel, wenn auf der Lichtung auf der Materiellen Ebene eine Burg errichtet wird.

OPTIONALE REGELN: MAGIE IN DER FEENWELT

Geschichten erzählen von Kindern, die von feigen Kreaturen entführt und ins Feywild verschleppt wurden, nur um Jahre später und keinen einzigen Tag älter wieder zu ihren Eltern

zurückzukehren, ohne Erinnerungen an ihre Gefangenschaft oder an das Reich, aus dem sie kommen. Ebenso sind Abenteuer, die von einer Reise ins Feywild zurückkehren, oft erschrocken, wenn sie feststellen, dass die Zeit auf der Ebene der Feenwesen anders fließt und dass die Erinnerungen an ihren Besuch verschwommen sind. Du kannst diese optionalen Regeln verwenden, um die seltsame Magie, die die Ebene durchflutet, zu berücksichtigen.

GEDÄCHTNISVERLUST

Eine Kreatur, die das Feywild verlässt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 bestehen. Feenwesen gelingt dieser Rettungswurf automatisch, genauso wie allen Kreaturen, die das Merkmal Feenblut haben – wie zum Beispiel Elfen. Eine Kreatur, der der Rettungswurf misslingt, erinnert sich nicht an ihre Zeit im Feywild. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf bleiben die Erinnerungen intakt, aber wirken ein wenig verschwommen.

Jeder Zauber, der einen Fluch beenden kann, kann auch die verlorenen Erinnerungen der Kreatur wiederherstellen.

ZEITVERZERRUNGEN

Während die Zeit im Feywild normal zu vergehen scheint, können Charaktere einen Tag dort verbringen und erkennen, dass nach dem Verlassen der Ebene weniger oder mehr Zeit im restlichen Multiversum vergangen ist.

Immer wenn eine Kreatur oder eine Gruppe von Kreaturen das Feywild verlässt, nachdem sie mindestens einen Tag auf dieser Ebene verbracht hat, kannst du eine Zeitveränderung auswählen, die für deine Kampagne am besten geeignet ist oder du kannst auf der Tabelle „Zeitverzerrungen im Feywild“ würfeln. Der Zauber *Wunsch* kann verwendet werden, um diese Auswirkung bei bis zu zehn Kreaturen zu verhindern. Manche mächtige Feenwesen haben die Fähigkeit, solche Wünsche zu erfüllen und können dies tun, wenn die Begünstigten damit einverstanden sind, sich dem Zauber *Geas* zu unterwerfen und einen Auftrag zu erfüllen, nachdem der *Wunsch* gewirkt wurde.

ZEITVERZERRUNGEN IM FEYWILD

W20 Ergebnis

1–2	Tage werden Minuten
3–6	Tage werden Stunden
7–13	Keine Veränderung
14–17	Tage werden Wochen
18–19	Tage werden Monate
20	Tage werden Jahre

SHADOWFELL

Riven stand im obersten Raum des zentralen Turms seiner Zitadelle – einer Festung aus Schatten und dunklem Stein, in die äußere Oberfläche eines zackigen Gipfels gemeißelt ...

Das starre schwarze Gewölbe des Himmels der Ebene hing über einer grauen und schwarzen Landschaft, in der die dunklen Abbilder des Seins lebten.

Schatten und Schreckgespenster und Todesalben und Gespenster und andere Untote hingen in der Luft um die Zitadelle herum oder schlichen durch die Vorberge und Ebenen in der Nähe. Die Unmenge glühender Augen sah aus wie ein Schwarm von Glühwürmchen. Er spürte die Dunkelheit in allem, was er sehen konnte, fühlte es als eine Erweiterung seiner selbst – und dieses Gefühl machte ihn nahezu doppelt so groß.

– Paul S. Kemp, *The Godborn*

Das Shadowfell, auch Ebene des Schattens genannt, ist eine Dimension, in der Schwarz, Grau und Weiß die meisten anderen Farben ersetzt haben. Es ist ein Ort der Finsternis, die das Licht hasst, in der der Himmel ein schwarzes Gewölbe ist, das weder Sonne noch Sterne beherbergt.

Das Shadowfell überlappt die Materielle Ebene genauso wie das Feywild. Abgesehen von der farblosen Landschaft sieht sie der Materiellen Ebene sehr ähnlich.

Wahrzeichen auf der Materiellen Ebene sind im Shadowfell erkennbar, aber sie sind verdrehte und verzerrte Reflexionen dessen, was auf der Materiellen Ebene existiert. Wo auf der Materiellen Ebene ein Berg steht, ist das entsprechende Merkmal im Shadowfell ein gezacktes Felsgebilde, das einem Schädel, einem Trümmerhaufen oder vielleicht der bröckelnden Ruine einer einst großen Burg ähnelt. Wälder im Shadowfell sind dunkel und verdreht. Bäume strecken ihre Zweige aus, um Reisende an ihren Umhängen festzuhalten, und ihre Wurzeln versuchen, diejenigen zu Fall zu bringen, die über sie hinweg steigen.

Schattendrachen und untote Kreaturen wandeln auf dieser düsteren Ebene, wie auch andere Kreaturen, die in der Finsternis gedeihen, einschließlich Mantlern und Düstermänteln.

SCHATTENKREUZUNGEN

Ähnlich wie Feenkreuzungen sind Schattenkreuzungen Orte, an denen der Schleier zwischen der Materiellen Ebene und dem Shadowfell so dünn ist, dass Kreaturen von einer Ebene auf die andere wandern können. Eine schattige Ecke in einer staubigen Krypta könnte eine Schattenkreuzung sein, genauso wie ein offenes Grab. Schattenkreuzungen bilden sich an düsteren Orten, wo Geister oder der Gestank des Todes verweilen, wie zum Beispiel auf Schlachtfeldern, Friedhöfen und Gräbern. Sie manifestieren sich nur in der Dunkelheit und schließen sich, sobald sie auch nur einen Kuss des Lichts spüren.



DOMÄNEN DES SCHRECKENS

In abgelegenen Gebieten des Shadowfells ist es einfach, schreckenserregende Halbebenen zu erreichen, die von verfluchten Wesen des abgrundtief Bösen beherrscht werden. Am bekanntesten ist das Tal von Barovia, das von den Turmspitzen des Schlosses Rabenhorst überragt und von Graf Strahd von Zarovich, dem ersten Vampir, regiert wird. Wesen des Shadowfells, die die Dunklen Mächte genannt werden, erschufen diese Domänen als Gefängnisse für diese „Dunkelfürsten“ und halten aus Grausamkeit oder Sorglosigkeit auch unschuldige Sterbliche in diesen Bereichen gefangen.

OPTIONALE REGEL: VERZWEIFLUNG DES SHADOWFELLS

Eine melancholische Atmosphäre durchdringt das Shadowfell. Ausgedehnte Reisen zu dieser Ebene können Charaktere mit einer Verzweiflung heimsuchen, die in dieser optionalen Regel ausgedrückt wird.

Wenn du es für angemessen hältst, kannst du von Charakteren, die nicht im Shadowfell heimisch sind, einen Weisheitsrettungswurf verlangen. Dieser sollte jedoch nicht öfter als einmal pro Tag anfallen. Bei einem Scheitern ist der Charakter von Verzweiflung betroffen. Würfe einen W6, um die Auswirkungen zu bestimmen (siehe Tabelle „Verzweiflung des Shadowfells“). Du kannst auch eigene Auswirkungen hinzufügen.

VERZWEIFLUNG DES SHADOWFELLS

W6 Auswirkung

- 1–3 **Apathie.** Der Charakter erleidet Nachteile auf Rettungswürfe gegen Tod, auf Geschicklichkeitswürfe für Initiative und leidet unter dem folgenden Zweifel: „Ich glaube nicht, dass ich irgendeinen Unterschied machen kann.“
- 4–5 **Schrecken.** Der Charakter erleidet Nachteile auf alle Rettungswürfe und leidet unter dem folgenden Zweifel: „Ich bin davon überzeugt, dass mich dieser Ort umbringen wird.“
- 6 **Wahnsinn.** Der Charakter erleidet Nachteile auf Attributswürfe und Rettungswürfe, die Intelligenz, Weisheit oder Charisma verwenden und leidet unter dem folgenden Zweifel: „Ich kann nicht mehr erkennen, was die Wirklichkeit ist.“

IMMERNACHT

Die Stadt Niewinter in der Welt der Vergessenen Reiche hat eine dunkle Reflexion im Shadowfell: die Stadt Immernacht. Immernacht ist eine Stadt voller rissiger Steingebäude und Häuser aus verfaultem Holz. Ihre Straßen werden meistens aus zertrampeltem Grabstaub gebildet, und ihren wenigen gepflasterten Straßen fehlen so viele Steine, dass sie pockennarbig erscheinen. Der Himmel ist leichengrau, und es weht eine kalte und feuchte Brise, die einem einen Schauer über den Rücken jagt.

Zu den Einwohnern der Stadt gehören verrückte Nekromanten, korrupte Menschenfleischfresser, Anbeter von bösen Gottheiten und andere, die sich nützlich genug machen können und verrückt genug sind, um hier leben zu wollen. Doch die Lebenden bilden nur eine Minderheit in Immernacht, denn der Großteil der Bevölkerung besteht aus herumschlurfenden Untoten. Zombies, Gruftschrecken, Vampire und andere Untote machen die Stadt zu ihrem Zuhause, alle unter den wachsamen Augen der herrschenden Kaste: intelligente, fleischfressende Ghule.

Es gibt Gerüchte, dass dieser faule Ort jeweils eine Stadt auf jeder Welt spiegelt.

Wenn ein Charakter bereits einen Verzweiflungseffekt erleidet und der Rettungswurf misslingt, ersetzt der neue Verzweiflungseffekt den älteren. Nach einer langen Rast kann ein Charakter versuchen, die Verzweiflung mit einem Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 zu überwinden (Der SG ist höher, weil es schwieriger ist, die Verzweiflung abzuschütteln, sobald sie einen ergriffen hat). Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet die Auswirkung der Verzweiflung für den Charakter. Der Zauber *Gefühle besänftigen* beseitigt Verzweiflung, genauso wie jeder Zauber oder andere magische Effekt, der einen Fluch entfernen kann.

INNERE EBENEN

Er lag auf seinem Rücken auf gebackenem und glühendem Fels und starrte auf den rauchigen grauen Himmel, der von entfernten und unsichtbaren Bränden erleuchtet wurde. Um ihn herum stieß das Lavameer Gase und Flammenstrahlen aus. Die Elementarebene des Feuers.

Danke den Gefallenen, dachte Thok. Ich hätte nie gedacht, dass ich so glücklich sein würde, hier zu sein.

– Thomas M. Reid, *The Gossamer Plain*

Die Inneren Ebenen liefern die rohe elementare Substanz, aus der alle Welten geschaffen wurden und umgeben und umschlingen die Materielle Ebene und ihre Echos. Die vier Elementarebenen – Luft, Erde, Feuer und Wasser – bilden einen Ring um die Materielle Ebene, aufgehängt in einem knisternden Bereich, der als das Elementare Chaos bekannt ist.

Diese Ebenen sind alle miteinander verbunden, und die Grenzregionen zwischen ihnen werden manchmal selbst als eigene Ebenen beschrieben.

An ihren innersten Kanten, wo sie der Materiellen Ebene am nächsten sind (in einem begrifflichen, wenn auch nicht in einem wörtlich geographischen Sinn), ähneln die vier Elementarebenen den Orten auf der Materiellen Ebene. Die vier Elemente vermischen sich, wie sie es auf der Materiellen Ebene tun, um Land, Meer und Himmel zu bilden. Aber das dominierende Element übt einen starken Einfluss auf die Umwelt aus, die seine grundlegenden Eigenschaften widerspiegelt.

Die Bewohner dieses inneren Ringes schließen Aarakocra, Azer, Drachenschildkröten, Gargyle, Dschinne, Mephite, Salamander und Korn ein. Manche stammen von der Materiellen Ebene, und sie alle können zur Materiellen Ebenen reisen und dort überleben (sofern sie Zugang zu der entsprechenden Magie haben).

Je weiter sie von der Materiellen Ebene entfernt liegen, umso fremder und lebensfeindlicher werden die Elementarebenen. Hier, in den äußersten Gebieten, sind die Elemente in ihrer reinsten Form vorhanden: große Weiten fester Erde, loderndes Feuer, kristallklares Wasser und reinste Luft. Fremdstoffe sind äußerst selten; Wenig Luft kann in den äußersten Weiten der Ebene der Erde gefunden werden, und Erde ist unmöglich in den äußersten Weiten der Ebene des Feuers zu finden. Diese Bereiche sind viel weniger gastfreundlich für Reisende von der Materiellen Ebene, als es die Grenzregionen sind. Diese Regionen sind wenig bekannt. Wenn beispielsweise jemand von der Ebene des Feuers spricht, meint er üblicherweise den Grenzbereich.

Die Regionen in äußerster Randlage sind weitgehend die Bereiche der elementaren Geister, die kaum als Kreaturen erkennbar sind.

Hier leben die Kreaturen, die üblicherweise Elementare genannt werden, darunter die Elementaren Prinzen des Bösen (urwüchsige Wesen der reinen elementaren Wut) und die elementaren Geister, die Zauberkrieger in Galeb-Duhrs, Golems,

unsichtbare Pirscher, Magmin und Wassergeister binden können. Diese elementaren Kreaturen brauchen keine Nahrung oder anderen Stoffe auf ihren Heimatebenen, weil sie durch die elementaren Energien, die diese Ebenen sättigen, erhalten werden.

ELEMENTARES CHAOS

In der weitesten Ausdehnung der Elementarebenen lösen sich die reinen Elemente auf und setzen sich in einen unendlichen Tumult von zusammenstoßenden Energien und kollidierenden Substanzen zusammen, dem Elementaren Chaos. Hier können auch Elementare gefunden werden, aber sie bleiben normalerweise nicht lange und ziehen die Bequemlichkeit ihrer Heimatebenen vor. Berichte lassen auf die Existenz von verrückten hybriden Elementaren schließen, die dem Elementaren Chaos entspringen, aber solche Geschöpfe sind selten auf einer anderen Ebene zu finden.

EBENE DER LUFT

Die essentielle Natur der Luft ist die Bewegung, die Lebhaftigkeit und die Inspiration. Die Luft ist der Atem des Lebens, der Wind der Veränderung, die frische Brise, die den Nebel der Unwissenheit und die Steifheit alter Ideen ausräumt.

Die Ebene der Luft ist eine offene Fläche mit konstanten Winden von unterschiedlicher Stärke. Hier und da driften Erdklumpen in der Leere – Reste der gescheiterten Invasionen durch die Bewohner der Ebene der Erde. Diese Erdpartikel dienen als Heimstätten für die Geschöpfe der elementaren Luft, und viele dieser Klumpen sind mit üppiger Vegetation bedeckt. Andere Kreaturen leben auf Wolkenbänken, die aufgrund ihrer Durchdringung mit Magie zu festen Oberflächen geworden sind, fest genug, um ganze Städte und Schlösser zu tragen.

Treibende Wolkenbänke können die Sichtbarkeit in jede Richtung auf der Ebene verdecken. Stürme sind sehr häufig, meistens auf dem Niveau eines starken Gewitters, aber gelegentlich ähneln sie eher heftigen Tornados oder mächtigen Wirbelstürmen. Die Luft ist mild, außer in der Nähe der Ebene des Wassers (wo sie beißend kalt ist) und der Ebene des Feuers (wo sie heiß ist). Regen und Schnee fallen nur in dem Teil der Ebene, der der Ebene des Wassers am nächsten liegt.

Der größte Teil der Ebene der Luft ist ein komplexes Netz von Luftströmen, Wirbeln und Winden, das die **Labyrinthwinde** genannt wird. Diese reichen von steifen Brisen bis zum heulenden Sturm, der ein Wesen zerreißen kann. Selbst die erfahrensten fliegenden Kreaturen müssen diese Strömungen sorgfältig navigieren und mit dem Wind statt gegen ihn fliegen.

Hier und da zwischen den Labyrinthwinden sind versteckte Reiche, die nur durch das Verfolgen von bestimmten wehenden Winden erreichbar und damit weitgehend vor Angreifern geschützt sind. Ein solches Reich ist das legendäre **Aaqa**, ein leuchtendes Gebiet silberner Türme und grüner Gärten auf einem fruchtbaren Stück Erde. Die Wind-Herzöge von Aaqa engagieren sich für das Recht und das Gute, und sie halten Wache gegen die Plünderungen des Elementaren Bösen und die Ausdehnung des Elementaren Chaos. Ihnen dienen die Aarakocra und das weitgehend unbekannt Volk der Vaati.

Die Region der Ebene der Luft, die der Großen Feuersbrunst am nächsten liegt, nennt man die **Sirocco-Engen**. Heiße, trockene Winde schleifen die Erdbrocken in diesem Gebiet zu trockenem und unfruchtbarem Gestein. Gargyle und ihre Verbündeten aus der Ebene der Erde versammeln sich hier, um Überfälle in das Reich von Aaqa zu starten.

Zwischen dem Meer des Feuers (auf der Ebene des Feuers) und den Sirocco-Engen ragt ein gewaltiger Feuersturm empor, genannt die **Große Feuersbrunst** (manchmal auch die Ebene der Asche genannt). Heulende Winde aus der Ebene der Luft vermischen sich mit den Aschestürmen und der Lava der Ebene des Feuers zu einer endlosen Sturmfront – einer Mauer aus Flammen, Rauch und Asche.





Die dicke Asche verdeckt den Blick nach wenigen Metern, und die tosenden Winde erschweren jedes Vorankommen. Hier und da verbindet sich Asche zu schwebenden Reichen, in denen Geächtete und Flüchtlinge Zuflucht suchen.

Am anderen Ende der Ebene, in der Nähe des Frostsaums (der Ebene des Eises, die an die Ebene des Wassers angrenzt), liegt eine Region der kalten Winde, die die **Nebelweite genannt wird**. Diese stürmischen Winde wehen Schneestürme in den Frostsauum und von dort weg, zum Herzen der Ebene. Erdbrocken in der Weite sind mit Schnee und Eis bedeckt.

EBENE DER ERDE

Erde symbolisiert Stabilität, Sturheit, ernsthafte Entschlossenheit und Tradition. Die Position der Ebene gegenüber der Ebene der Luft im Ring der Elementarebenen spiegelt ihren Gegensatz zu fast allem wider, was die Luft repräsentiert.

Die Ebene der Erde ist eine Kette von Bergen, die höher als jedes Gebirge auf der Materiellen Ebene emporragt. Sie hat keine eigene Sonne, und keine Luft umgibt die Gipfel ihrer höchsten Berge. Die meisten Besucher erreichen die Ebene über Höhlen und Hohlräume, die die Berge durchlöchern.

Die größte Höhle unter den Bergen, die sogenannte Große Trostlose Senke oder das Siebenfache Labyrinth, beherbergt die Hauptstadt der Dao, die Stadt der Juwelen.

Die Dao sind stolz auf ihren großen Reichtum und senden Gruppen von Sklaven auf der Suche nach neuen Erzadern und Edelsteinen über die Ebene. Dank ihrer Bemühungen besteht jedes Gebäude und bedeutende Objekt in der Stadt aus Edelsteinen und Metallen, einschließlich der schlanken edelsteinbesetzten Türme, die die meisten Gebäude krönen. Die Stadt wird durch einen mächtigen Zauber geschützt, der die gesamte Dao-Bevölkerung alarmiert, wenn ein Besucher auch nur einen einzigen Stein stiehlt. Diebstahl ist mit dem Tod zu bestrafen, wobei sich die Strafe sogar auf die Verwandten des Diebes erstreckt.

Die Berge, die dem Brunnen der Schöpfung (auf der Ebene des Feuers) am nächsten liegen, werden die **Schmelzöfen** genannt. Lava sickert durch ihre Höhlen, und die Luft riecht nach Schwefel. Die Dao haben hier große Schmieden und Schmelzöfen in Betrieb genommen, um ihre Erze zu verarbeiten und ihre Edelmetalle zu formen.

Der Grenzbereich zwischen den Ebenen des Wassers und der Erde ist ein schrecklicher Sumpf, in dem verdrehte, knorrige Bäume und dicke, stechende Reben aus dem dichten Unrat und Schleim wachsen. An einigen Stellen im **Sumpf des Vergessens** (auch Ebene des Schleims genannt) leben monströse Schwärme von Moskitos an abgestandenen Seen und Teichen. Die wenigen Siedlungen bestehen aus hölzernen Strukturen, die über dem Unrat hängen. Die meisten sind auf Plattformen zwischen Bäumen errichtet, aber einige stehen auch auf Stelzen, die tief in den Sumpf getrieben wurden. Unter dem Sumpf liegt keine feste Erde, sodass Häuser, die auf Stelzen errichtet wurden, früher oder später in ihm versinken.

Es wird gesagt, dass jeder Gegenstand, der in den Sumpf des Vergessens geworfen wird, für ein Jahrhundert nicht mehr gefunden werden kann. Hin und wieder wirft eine verzweifelte Seele ein Artefakt von großer Macht in diesen Ort und entfernt es damit für eine gewisse Zeit aus dem Multiversum. Die Verlockungen mächtiger Magie locken Abenteurer an, die auf der Suche nach Schätzen versuchen, die monströsen Insekten und Vetteln des Sumpfes zu überwinden.

Die Region der Ebene, die dem Sumpf des Vergessens am nächsten liegt, sind die **Schlammhügel**. Erdrutsche reißen die Hänge der Hügel ständig hinunter und schicken dadurch Kaskaden von Erde und Stein in den bodenlosen Sumpf. Die Ebene der Erde scheint das Land fortwährend zu regenerieren, indem es neue Hügel aufschichtet, während die alten zu nichts erodieren.

EBENE DES FEUERS

Feuer steht für Lebendigkeit, Leidenschaft und Veränderung. Im schlimmsten Fall ist es grausam und willkürlich zerstörerisch, wie die Ifrit es oft sind, aber am besten reflektiert das Feuer das Licht der Inspiration, die Wärme des Mitgefühls und die lodernde Flamme des Verlangens.

Eine brennende Sonne hängt am Zenit eines goldenen Himmels über der Ebene des Feuers, wachsend und abnehmend in einem 24-Stunden-Zyklus. Sie reicht von heißen Weiß um die Mittagszeit bis zu tiefem Rot um Mitternacht, sodass die dunkelsten Stunden der Ebene einer tiefroten Dämmerung entsprechen. Mittags ist das Licht fast blendend grell. Die meisten Geschäfte in der Messingstadt (siehe unten) werden während der dunklen Stunden abgeschlossen.

Das Wetter auf der Ebene ist durch heftige Winde und dicke Ascheregen gekennzeichnet. Obwohl die Luft atembar ist, müssen Kreaturen, die nicht auf der Ebene heimisch sind, ihre Mäuler und Augen abdecken, um die stechende Asche zu meiden. Die Ifrit benutzen Magie, um die Messingstadt vor den Aschestürmen zu schützen, während die Stürme an den anderen Orten auf der Ebene ungebändigt toben.

Die Hitze auf der Ebene des Feuers ist vergleichbar mit einer heißen Wüste auf der Materiellen Ebene und stellt eine ähnliche Bedrohung für Reisende dar (siehe „Extreme Hitze“ in Kapitel 5, „Umgebungen von Abenteuern“). Je tiefer man in die Ebene reist, desto seltener wird Wasser.

Ab einem bestimmten Punkt existieren auf der Ebene keinerlei Wasserquellen mehr, sodass Reisende ihre eigenen Vorräte tragen oder Wasser durch Magie produzieren müssen.

Die Ebene des Feuers wird von den riesigen **Aschewüsten** beherrscht, eine riesige Ausdehnung von schwarzer Asche und Glut, die von Lavaflüssen durchkreuzt wird. Umherziehende Banden von Salamandern tragen Kämpfe miteinander aus, überfallen Azer-Außenposten und versuchen dabei, den Ifrit aus dem Weg zu gehen. Alte Ruinen sind über die Wüsten verteilt – Reste vergessener Zivilisationen.

Eine große Vielfalt von vulkanischen Bergen – genannt die **Brunnen der Schöpfung** – sind die Heimat der Azers. Diese felsigen Gipfel verlaufen vom Rand der Ebene der Erde um die Aschewüsten herum in Richtung des feurigen Herzens der Ebene. Am Rande der Ebene werden die Berge auch die Ebene des Magmas genannt. Feuerriesen und Rote Drachen wählen sie als Heimstatt, ebenso einige Kreaturen aus den benachbarten Ebenen.

Lava fließt durch die Vulkane in Richtung der Ebene der Luft und sammelt sich in einem großen Lavasee, genannt **das Meer des Feuers**, über das Ifrit und Azers in großen Messingschiffen segeln. Inseln aus Obsidian und Basalt ragen aus dem Meer, mit alten Ruinen und den Horten mächtiger Roter Drachen gesprenkelt. Am Ufer des Meeres des Feuers liegt die Messingstadt.

DIE MESSINGSTADT

Die Messingstadt am Ufer des Meeres des Feuers ist vielleicht der bekannteste Ort auf den Inneren Ebenen. Dies ist die sagenumwobene Stadt der Ifrit, und ihre kunstvollen Türme und Metallwände spiegeln ihre grandiose und grausame Natur wider. Getreu der Natur der Ebene des Feuers scheint alles in der Stadt in tanzenden Flammen zu stehen, was die lebendige Energie des Ortes repräsentiert.

Abenteurer kommen häufig auf der Suche nach mächtiger Magie in die Stadt. Wenn es überhaupt möglich ist, magische Gegenstände zu kaufen, ist die Messingstadt der wahrscheinlichste Ort, um jeden erdenklichen Gegenstand zu finden, obwohl der Preis höher als nur Gold sein dürfte. Die Ifrit handeln nämlich gerne mit Gefallen, besonders, wenn sie die Oberhand in den Verhandlungen haben. Womöglich kann





eine magische Krankheit oder ein Gift nur mit etwas geheilt werden, was auf den Basaren der Stadt gekauft werden kann.

Das Herz der Stadt ist der hoch aufragende Holzkohlepalast, wo der tyrannische Sultan der Ifrit herrscht, umgeben von Ifrit-Adligen und einer Vielzahl von Sklaven, Wächtern und Speichelleckern.

EBENE DES WASSERS

Es liegt in der Natur des Wassers, zu fließen, nicht wie der böige Wind oder die springende Flamme, sondern glatt und stetig. Es verkörpert den Rhythmus der Gezeiten, den Nektar des Lebens, die bitteren Tränen der Trauer und den Balsam der Sympathie und Heilung. Wenn genug Zeit zur Verfügung steht, kann alles in seinem Weg erodieren.

Eine warme Sonne schwebt über dem Himmel der Ebene des Wassers. Sie scheint am sichtbaren Ende des Horizonts aus dem Wasser auf- und wieder unterzugehen. Mehrmals am Tag jedoch wölbt sich der Himmel und gibt eine Flut von Regen frei, oft begleitet von spektakulären Blitzerscheinungen, bevor er wieder aufklart. In der Nacht schmückt eine glitzernde Reihe von Sternen und Polarlichtern den Himmel.

Die Ebene des Wassers ist ein endloses Meer, genannt **das Meer der Welten**. An einigen Stellen wird es von Atollen und Inseln gesprenkelt, die aus riesigen Korallenriffen aufsteigen, die sich wiederum unendlich weit in die Tiefe zu erstrecken scheinen. Die Stürme, die sich über das Meer bewegen, erzeugen manchmal temporäre Portale zur Materiellen Ebene, durch die gelegentlich Schiffe auf die Ebene des Wassers gezogen werden können. Intakte Schiffe aus unzähligen Welten und Marinen befahren die Gewässer mit wenig Hoffnung, jemals wieder nach Hause zurückkehren zu können.

Das Wetter auf der Ebene ist eine Lehre in Extremen. Wenn das Meer nicht ruhig ist, wird es von Stürmen durchwühlt. In seltenen Fällen sendet ein Beben im planaren Firmament eine Monsterwelle, die über die Ebene rollt, ganze Inseln verschlingt und Schiffe hinunter zu den Riffen zieht.

Das Leben floriert in den oberen Regionen des Meeres der Welten, die **Meer des Lichts** genannt werden, weil das Sonnenlicht das Wasser durchdringt. Aquatische Humanoide errichten Schlösser und Festungen in den Korallenriffen. Die Mariden sind die entfernten Verwalter dieser Region, die es den niederen Völkern gestatten, die Territorien unter sich aufzuteilen. Der nominale Kaiser der Mariden wohnt in der **Zitadelle der Zehntausend Perlen**, einem über und über mit Perlen besetzten üppigen Palast aus Korallen.

Die tieferen Ausdehnungen der Ebene, die nicht vom Sonnenlicht erreicht werden, werden die **Verdunkelten Tiefen** genannt. Schreckliche Wesen wohnen hier und die absolute Kälte und der zerquetschende Druck bedeuten ein schnelles Ende für all die Kreaturen, die an die Oberfläche oder das Meer des Lichts gewöhnt sind. Kraken und andere mächtige Leviathane beanspruchen diesen Bereich für sich.

Jedes Land, das über die Oberfläche des Meeres steigt, wird von den wenigen Luftatmern, die auf der Ebene leben, heiß umkämpft. Flotten von Flößen und Schiffen, die zusammengebunden werden, dienen als fester Boden, wenn nichts anderes zur Verfügung steht. Die meisten Eingeborenen der Ebene brechen nie durch die Oberfläche des Meeres und ignorieren diese Heimstätten entsprechend.

Eine der wenigen echten Inseln auf der Ebene ist die **Insel der Schrecken**. Die Insel ist mit der Materiellen Ebene durch einen wiederkehrenden Sturm, der über die Insel fegt, verbunden. Reisende, die die seltsamen Gezeiten und Strömungen der Ebene kennen, können frei zwischen den Welten reisen, aber die Stürme zerschmettern auch Schiffe von der Materiellen Ebene an der Küste der Insel.

Die Region der Ebene des Wassers, die dem Sumpf des Vergessens (auf der Ebene der Erde) am nächsten liegt, wird



ÄUSSERE EBENEN

Ströme von schädlichem Gas strömten um die karminrote Kuppel wie schmutzige Wolken. Sie wirbelten herum, um riesige Augen zu formen. Augen, die herabstarrten. Augen, die weggefeigt wurden, bevor sie sich fokussieren konnten, nur um sich wieder neu zu bilden. Unter dem rubinroten Leuchten lag ein dunkles Albtraumland von nackten Felsen und Funkenschlägen und gefräßigem Feuer, wo die Dinge im Halbschatten herumglitten und krabbelten. Berge krallten sich an den Rubinimmel. Das Land der Zähne, so hatte Azuth es einmal treffend genannt, das die endlosen zackigen Felsen überwachte. Das war die Begrüßungsfläche, das Reich des Grauens, das das Leben zahlloser Sterblicher beansprucht hatte. Er wirbelte über Avernus, der obersten der Neun Höllen.

– Ed Greenwood, *Elminster in Hell*

die **Schlammebene** genannt. Das Wasser ist durch die Durchmischung mit Erde und Schlamm zähflüssig und verwandelt sich zu schlammigem Boden, bevor der Weg durch den großen Sumpf zwischen den Ebenen führt.

Ein anderes Extrem der Ebene ist das **Eismeer**, das an den Frostsaum grenzt. Das kalte Wasser ist von Eisbergen und Eisschollen übersät und wird von den kälteliebenden Wesen bewohnt, die auch den Frostsaum bewohnen. Auf treibenden Eisbergen können diese Kreaturen weiter in die Ebene des Wassers getragen werden und somit auch Schiffe und Inseln in den wärmeren Gewässern bedrohen.

Der **Frostsaum**, auch Ebene des Eises genannt, bildet die Grenze zwischen den Ebenen des Wassers und der Luft und ist ein scheinbar endloser Gletscher, der von ständig tobenden Schneestürmen überweht wird. Gefrorene Höhlen winden sich durch die Ebene des Eises. Sie sind die Heimat von Yetis, Remorhazes, Weißen Drachen und anderen Kreaturen der Kälte. Die Bewohner der Ebene führen nie enden wollende Kämpfe, um ihre Macht zu beweisen und ihr Überleben zu gewährleisten.

Seine gefährlichen Monster und die bittere Kälte machen den Frostsaum zu einem gefährlichen Reiseort. Die meisten planaren Reisenden verbleiben in der Luft und kämpfen gegen die mächtigen Winde und den wirbelnden Schnee an, um zu vermeiden, Fuß auf den großen Gletscher setzen zu müssen.

Wenn die Inneren Ebenen die Rohstoffe und die Energie sind, die das Multiversum ausmachen, bilden die Äußeren Ebenen die Richtung, die Hintergedanken und den Zweck für ihre Konstruktion. Dementsprechend bezeichnen viele Weisen die Äußeren Ebenen als himmlische Ebenen, geistige Ebenen oder göttliche Ebenen, denn die Äußeren Ebenen sind den meisten als die Heimstätten der Gottheiten bekannt.

Wenn man Themen besprechen will, die mit Gottheiten zu tun haben, muss die Sprache sehr metaphorisch sein. Ihre wirklichen Heimstätten sind keine buchstäblichen Orte,

sondern bestätigen die Vorstellung, dass die Äußeren Ebenen Reiche der Gedanken und der Spiritualität sind. Wie bei den Elementarebenen kann man sich den wahrnehmbaren Teil der Äußeren Ebenen als Grenzgebiet vorstellen, während ausgedehnte spirituelle Regionen jenseits der gewöhnlichen Sinneserfahrung liegen.

Sogar in wahrnehmbaren Regionen kann der Schein trügerisch sein. Zunächst erscheinen viele der Äußeren Ebenen gastfreundlich und den Eingeborenen der Materiellen Ebene vertraut. Aber die Landschaft kann durch eine Laune der mächtigen Kräfte, die auf diesen Ebenen verweilen, vollständig verwandelt, gelöscht und wieder aufgebaut werden, je nachdem, was ihre göttlichen Bedürfnisse am schnellsten erfüllt.

Distanz ist ein nahezu sinnloses Konzept auf den Äußeren Ebenen. Die wahrnehmbaren Regionen der Ebenen können ziemlich klein erscheinen, aber sie können sich auch auf eine solchen Fläche ausdehnen, dass es an Unendlichkeit grenzt. Abenteurer könnten eine Führung durch die Neun Höllen an einem einzigen Tag unternehmen, von der ersten bis zur neunten Schicht – vorausgesetzt die Mächte der Hölle wünschen es so. Oder es könnte Wochen dauern, bis Reisende auch nur eine einzige Schicht auf einer zermürenden Wanderung durchquert haben.

Die klassischen Äußeren Ebenen sind eine Gruppe von sechzehn Ebenen, die den acht Gesinnungen entsprechen (ausgenommen der Neutralität, die durch die Fremde dargestellt wird und im Abschnitt „Andere Ebenen“ beschrieben wird) und die Übergänge zwischen ihnen.

DIE ÄUSSEREN EBENEN

Äußere Ebene	Gesinnung
Berg Celestia , die Sieben Himmel von	RG
Bystopia , das Zwillingssparadies von	NG, RG
Elysium , die Gesegneten Felder von	NG
Biestlande , die Wildnis der	NG, CG
Ysgard , die Heroische Domäne von	CG
Limbus , der Immerwandelnde	CN, CG
Pandämonium , die Windumtosten Tiefen des	CN
Carceri , die Tatarianischen Tiefen von	CN, CB
Hades , die Graue Einöde des	NB
Gehenna , die Trostlose Ewigkeit von	NB, RB
Acheron , das Unendliche Schlachtfeld von	RN, RB
Mechanus , das Uhrwerk-Nirvana von	RN
Arcadia , das Friedfertige Königreich von	RN, RG

Die Ebenen mit einem Element des Guten in ihrer Natur werden **die Oberen Ebenen** genannt, während diejenigen mit einem Element des Bösen **die Unteren Ebenen** genannt werden. Die Gesinnung einer Ebene ist ihr Wesen und ein Charakter, dessen Gesinnung nicht mit der Ausrichtung der Ebene übereinstimmt, spürt dort ein Gefühl der Dissonanz. Wenn eine gute Kreatur zum Beispiel Elysium besucht, fühlt sie sich im Einklang mit der Ebene, aber eine böse Kreatur fühlt sich außerhalb dieser Harmonie und mehr als nur ein wenig unbehaglich.

Die Oberen Ebenen sind die Heimat der himmlischen Kreaturen, darunter Engel, Couatls und Pegasi. Die Unteren Ebenen sind die Heimat der Unholde: Dämonen, Teufel, Yugoloths und ihresgleichen. Die Ebenen dazwischen haben ihre eigenen einzigartigen Bewohner: das Konstrukt-Volk der Modronen bewohnt Mechanus und die Aberrationen, die man Slaadi nennt, gedeihen im Limbus.

SCHICHTEN DER ÄUSSEREN EBENEN

Die meisten Äußeren Ebenen umfassen eine Vielzahl von verschiedenen Umgebungen und Reichen. Diese Reiche werden

oft als ein Stapel von verwandten Teilen derselben Ebene interpretiert und dargestellt, sodass Reisende sie als Schichten wahrnehmen. Der Berg Celestia beispielsweise ähnelt einem siebenschichtigen Kuchen, die Neun Höllen haben neun Schichten und der Abyss hat eine scheinbar endlose Anzahl von Schichten.

Die meisten Portale von anderen Orten erreichen die erste Schicht einer mehrschichtigen Ebene. Je nach Ebene wird diese Schicht als die oberste oder unterste Schicht dargestellt. Als Ausgangspunkt für die meisten Besucher fungiert diese erste Schicht als Stadt für diese Ebene.

REISEN AUF DEN ÄUSSEREN EBENEN

Das Reisen zwischen den Äußeren Ebenen ist dem erstmaligen Erreichen der Äußeren Ebenen nicht unähnlich.

Charaktere, die mit dem Zauberspruch *Astrale Projektion* reisen, können von einer Ebene in die Astralebene übergehen und dort nach einem Farbeich suchen, der zum gewünschten Ziel führt. Charaktere können auch den *Ebenenwechsel* verwenden, um eine andere Ebene direkt zu erreichen. Meistens aber verwenden Charaktere Portale – entweder ein Portal, das die beiden Ebenen direkt miteinander verbindet oder ein Portal, das zu Sigil, der Stadt der Türen führt, die Portale zu allen Ebenen enthält.

Zwei planare Konstrukte verbinden mehrere Äußere Ebenen miteinander: der Fluss Styx und die unendliche Treppe. Andere planare Übergänge könnten in deiner Kampagne existieren, wie z. B. ein Weltbaum, dessen Wurzeln die Unteren Ebenen berührt und dessen Zweige bis zu den Oberen Ebenen reichen, oder es könnte in deiner Kosmologie sogar möglich sein, von einer Ebene zu anderen zu wandern.

DER FLUSS STYX

In diesem Fluss brodeln Fett, faulendes Treibgut und die übelriechenden Überreste von Schlachten entlang der Ufer. Jede andere Kreatur als ein Unhold, die das Wasser probiert oder berührt, erleidet die Auswirkungen des Zaubers *Schwachsinn*. Der SG des Intelligenzrettungswurfs, um dem Effekt zu widerstehen, ist 15.

Der Styx wühlt sich durch die oberen Schichten von Acheron, die Neun Höllen, Gehenna, Hades, Carceri, Abyss und Pandämonium. Die Nebenflüsse des Styx schlängeln sich durch die unteren Schichten dieser Ebenen. Ein Tentakel des Styx windet sich beispielsweise durch jede Schicht der Neun Höllen, sodass Übergänge von einer Schicht zur anderen möglich sind.

Finstere Fahren kreuzen auf den Gewässern des Styx. Sie werden von Fuhrleuten begleitet, die in der Lage sind, die unvorhersehbaren Strömungen und Untiefen des Flusses zu navigieren. Für einen Preis sind diese Fuhrleute bereit, Passagiere von Ebene zu Ebene zu transportieren. Einige von ihnen sind Unholde, während andere die Seelen von toten Kreaturen von der Materiellen Ebene sind.

DIE UNENDLICHE TREPPE

Die unendliche Treppe ist eine extradimensionale Wendeltreppe, die die Ebenen miteinander verbindet. Ein Eingang zu diesem unendlichen Treppenhaus erscheint gewöhnlich als eine unscheinbare Tür. Hinter dem Portal liegt ein kleiner Treppenabsatz mit einer ebenso unscheinbaren Treppe, die nach oben und unten führt. Die unendliche Treppe verändert ihr Aussehen, während sie steigt und hinabführt, von einfachen Treppen aus Holz oder Stein zu einem chaotischen Durcheinander von Treppen, die in einem leuchtenden Raum hängen, in dem keine zwei Schritte die gleiche Schwerkraftorientierung teilen. Man sagt, dass jeder auf der unendlichen Treppe durch sorgfältiges Absuchen jedes Treppenabsatzes finden kann, was sein Herz begehrt.



Türen zum unendlichen Treppenhaus liegen oft versteckt in staubigen, halb vergessenen Orten, die niemand mehr besucht oder beachtet. Auf jeder beliebigen Ebene kann es mehrere Türen zur unendlichen Treppe geben, obwohl Eingänge nicht allgemein bekannt sind und gelegentlich von Devas, Sphingen, Yugoloths und anderen mächtigen Monstern bewacht werden.

OPTIONALE REGELN

Jede der Äußeren Ebenen hat besondere Eigenschaften, die das Reisen durch sie zu einem einzigartigen Erlebnis machen. Der Einfluss einer Ebene kann die Besucher auf verschiedene Weise beeinflussen, wie zum Beispiel, dass sie Persönlichkeitsmerkmale oder -fehler annehmen, die die Ausrichtung der Ebene reflektieren oder sogar ihre Gesinnung verschieben, um den eingeborenen Bewohnern der Ebene besser zu entsprechen. Jede Beschreibung der Ebenen enthält eine oder mehrere optionale Regeln, die du verwenden kannst, um die Erlebnisse der Abenteurer auf dieser Ebene unvergesslich zu machen.

OPTIONALE REGEL: PSYCHISCHE DISSONANZ

Jede der Äußeren Ebenen strahlt eine psychische Dissonanz aus, die die Besucher einer unverträglichen Gesinnung beeinträchtigt – gute Kreaturen auf den Unteren Ebenen, böse auf den Oberen Ebenen – wenn sie zu viel Zeit auf dieser Ebene verbringen. Du kannst diese Dissonanz mit dieser optionalen Regel widerspiegeln. Am Ende einer langen Ruhezeit, die auf einer inkompatiblen Ebene verbracht wird, muss ein Besucher einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem fehlgeschlagenen Wurf erhält die Kreatur eine Stufe Erschöpfung. Inkompatibilität zwischen rechtschaffenen und chaotischen Gesinnungen hat nicht die gleiche Wirkung, also fehlen Mechanus und dem Limbus diese Auswirkungen.

BERG CELESTIA

Der einzige heilige Berg Celestia erhebt sich aus einem glänzenden Silbermeer zu Höhen, die kaum sichtbar und völlig unverständlich sind, mit sieben Hochebenen, die seine sieben himmlischen Schichten darstellen. Die Ebene ist das Vorbild der Gerechtigkeit und der Ordnung, der himmlischen Gnade und der endlosen Barmherzigkeit, auf der Engel und Verfechter

des Guten gegen Einfälle des Bösen wachen. Es ist einer der wenigen Orte auf den Ebenen, an denen sich Reisende entspannen können. Seine Bewohner bemühen sich stets, so gerecht wie möglich zu sein. Unzählige Kreaturen streben danach, den höchsten und erhabensten Gipfel des Berges zu erreichen, aber nur den reinsten Seelen ist dies vergönnt. Der Blick auf diesen Gipfel erfüllt auch die erfahrensten Reisenden mit Ehrfurcht.

OPTIONALE REGEL: GESEGNETES WOHLWOLLEN

Im Gegensatz zu der Dissonanz, der böse Kreaturen hier ausgesetzt sind, werden gute Kreaturen buchstäblich von der durchdringenden Güte der Ebene gesegnet. Kreaturen mit guter Gesinnung erhalten die Auswirkungen des Zaubers *Segnen*, solange sie sich auf der Ebene aufhalten. Darüber hinaus gewährt eine lange Rast auf der Ebene einer guten Kreatur die positiven Auswirkungen des Zaubers *Schwache Genesung*.

BYSTOPIA

Die beiden Schichten der Zwillingsparadieses von Bystopia sind sich ähnlich und doch entgegengesetzt: eine erscheint als eine gezähmte, idyllische Landschaft und die andere als eine ungezähmte Wildnis, aber beide spiegeln die Güte der Ebene und ihre Akzeptanz von Recht und Ordnung wieder. Bystopia ist der Himmel der produktiven Arbeit und der Zufriedenheit nach dem Abschluss ehrlicher Arbeit. Die Güte, die durch die Ebene fließt, verursacht Gefühle des Wohlbollens und des Glücks in den Kreaturen, die sie bewohnen.

OPTIONALE REGEL: DURCHDRINGENDES WOHLWOLLEN

Am Ende jeder langen Rast, die auf dieser Ebene gemacht wird, muss ein Besucher, der weder rechtschaffen gut noch neutral gut ist, einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem Fehlschlag ändert sich die Gesinnung der Kreatur auf rechtschaffen gut oder neutral gut (je nachdem, welche näher an der gegenwärtigen Gesinnung der Kreatur liegt). Die Veränderung wird permanent, wenn die Kreatur die Ebene nicht innerhalb von 1W4 Tagen wieder verlässt.



Ansonsten normalisiert sich die Gesinnung des Wesens nach einem Tag, der auf einer anderen Ebene als Bystopia verbracht wird.

Das Wirken des Zaubers *Gutes und Böses bannen* auf die Kreatur stellt die ursprüngliche Gesinnung wieder her.

ELYSIUM

Elysium ist die Heimat von Kreaturen voller uneingeschränkter Freundlichkeit und Mitgefühl und eine willkommene Zuflucht für planare Reisende, die einen sicheren Hafen suchen. Die ländliche Erscheinung der Ebene schimmert mit Leben und Schönheit auf ihrem Höhepunkt. Gelassenheit sickert in die Knochen und Seelen derer, die die Ebene betreten. Es ist der Himmel der wohlverdienten Ruhe, ein Ort, wo die Tränen der Freude auf zahlreichen Wangen glänzen.

OPTIONALE REGEL: ÜBERWÄLTIGENDE FREUDE

Besucher, die Zeit auf dieser Ebene verbringen, riskieren es, von überwältigenden Empfindungen der Zufriedenheit und des Glücks erfasst zu werden. Am Ende jeder langen Rast, die auf dieser Ebene eingelegt wird, muss ein Besucher einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem Scheitern ist die Kreatur nicht bereit, die Ebene zu verlassen, bevor sie nicht eine weitere lange Rast eingelegt hat. Nach drei fehlgeschlagenen Würfen verlässt die Kreatur die Ebene niemals und wird, wenn sie gewaltsam entfernt wird, alles in ihrer Macht Stehende tun, um zu ihr zurückzukehren. Der Zauber *Gutes und Böses bannen* entfernt diese Wirkung von der Kreatur.

DIE BIESTLANDE

Die Biestlande sind eine unberührte Naturlandschaft von Wäldern, die von moosbedeckten Mangroven bis hin zu schneebedeckten Kiefern reichen, von dichten Dschungeln, wo die Äste so dicht miteinander verwoben sind, dass kein Licht eindringt, von offenen Ebenen, wo Getreide und Wildblumen lebhaft im Wind wehen. Die Ebene verkörpert die Wildheit und die Schönheit der Natur, aber sie spricht auch das Tier in allen Lebewesen an.

OPTIONALE REGEL: DAS PARADIES DES JÄGERS

Die Besucher der Biestlande stellen fest, dass ihre Jagd- und Schleich-Fähigkeiten verbessert werden, und Charaktere erhalten Vorteile auf Weisheit (Mit Tieren umgehen), Weisheit (Wahrnehmung) und Weisheit (Überlebenskunst), solange sie sich auf der Ebene aufhalten.

OPTIONALE REGEL: TIERVERWANDLUNG

Immer, wenn ein Besucher ein Tier tötet, das auf der Ebene heimisch ist, muss der Mörder einen Charismarettungswurf gegen SG 10 ablegen oder sich (analog dem Zauber *Verwandlung*) in die Art von Tier verwandeln, das getötet wurde. In dieser Form behält die Kreatur ihre Intelligenz und ihre Fähigkeit zu sprechen. Am Ende jeder langen Rast kann die verwandelte Kreatur den Rettungswurf wiederholen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kehrt die Kreatur zu ihrer ursprünglichen Gestalt zurück. Nach drei fehlgeschlagenen Rettungswürfen kann die Verwandlung nur durch den Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie rückgängig gemacht werden.

ARBOREA

Arborea ist ein Ort voller gewalttätiger Stimmungen und tiefen Zuneigungen, voller Launen, die hemmungslos ausgelebt werden und voller Leidenschaften, die hell leuchten, bis sie ausbrennen. Seine gutmütigen Bewohner widmen sich dem Kampf gegen das Böse, aber das Ausleben ihrer rücksichtslosen Gefühle hat manchmal verheerende Konsequenzen. Wut ist weit verbreitet und wird wie Freude in Arborea verehrt. Die Berge und Wälder sind außerordentlich massiv und schön, und jede Lichtung und jeder Strom wird von Naturgeistern bewohnt, die keine Schädigungen dieser Orte dulden. Reisende müssen sehr vorsichtig vorgehen.

Arborea ist die Heimat vieler Elfen und Elfengottheiten. Elfen, die auf dieser Ebene geboren werden, sind Himmlische Wesen und sind wild im Herzen, jederzeit bereit zum Kampf gegen das Böse. Ansonsten sehen sie wie normale Elfen aus und verhalten sich auch wie diese.

OPTIONALE REGEL: INTENSIVE SEHNSUCHT

Notiere dir, wie viele Tage ein Besucher auf Arborea verbringt. Wenn der Besucher die Ebene verlässt, muss er einen Charismarettungswurf mit einem SG von 5 ablegen, plus 1 für jeden Tag, den er auf der Ebene verbracht hat. Bei einem Scheitern wird die Kreatur von einer Sehnsucht nach Arborea geplagt. Solange die Wirkung anhält, erleidet die Kreatur Nachteile bei Attributswürfen. Am Ende jeder langen Rast kann die Kreatur den Rettungswurf wiederholen und die Auswirkungen bei einem Erfolg beenden. Der Zauber *Gutes und Böses bannen* entfernt die Auswirkungen von einer Kreatur.

YSGARD

Ysgard ist ein Reich voller schroffer, steigender Berge, tiefer Fjorde und windumwehter Schlachtfelder, mit Sommern, die lang und heiß sind und mit Wintern, die böseartig kalt und unversöhnlich sind. Seine Kontinente schweben über Ozeanen vulkanischen Gesteins, in dem sich so riesige eisige Höhlen befinden, dass sie ganze Reiche von Riesen, Menschen, Zwergen, Gnomen und anderen Wesen beherbergen. Helden kommen nach Ysgard, um ihre Fähigkeiten nicht nur gegen die Ebene selbst, sondern auch gegen Riesen, Drachen und andere schreckliche Geschöpfe zu prüfen, die über Ysgards weite Felder donnern.

OPTIONALE REGEL: UNSTERBLICHER ZORN

Ysgard ist die Heimat der getöteten Helden, die ewige Schlachten auf den Ruhmesfeldern der Ebene führen. Jede Kreatur, es sei denn, sie ist ein Konstrukt oder untot, die durch einen Angriff oder einen Zauber getötet wird, während sie sich auf Ysgard aufhält, wird im Morgengrauen des nächsten Tages wieder zum Leben erweckt. Die Kreatur erhält alle ihre Trefpunkte zurück, und alle Zustände und Leiden, die sie vor ihrem Tod erlitten hat, werden entfernt.

LIMBUS

Der Limbus ist eine Ebene des reinen Chaos, eine trübe Suppe von unbeständiger Materie und Energie. Stein schmilzt zu Wasser, das wiederum zu Metall gefriert, dann verwandelt es sich in Diamant, der in Rauch verbrennt, der zu Schnee wird

und so weiter und so weiter in einem endlosen, unvorhersehbaren Prozess des Wandels. Fragmente von gewöhnlichen Landschaften – Waldstücke, Wiesen, zerstörte Schlösser und sogar plätschernde Bäche – treiben durch die Unordnung. Die ganze Ebene befindet sich in einem alpträumenhaften Aufruhr.

Im Limbus gibt es keine Schwerkraft, sodass Kreaturen auf der Ebene in der Schwerelosigkeit schweben. Eine Kreatur kann sich bis zu ihrer Gehgeschwindigkeit in jede Richtung bewegen, indem sie lediglich an die gewünschte Richtung denkt.

Der Limbus passt sich dem Willen der Kreaturen, die ihn bewohnen, an. Sehr disziplinierte und leistungsstarke Köpfe können ganze erfundene Inseln innerhalb der Ebene erschaffen und diese Orte manchmal über Jahre aufrechterhalten. Ein einfaches Geschöpf, wie ein Fisch, hat jedoch weniger als eine Minute Zeit, bevor die Wassertasche, die ihn umgibt, gefriert, verschwindet oder sich in Glas verwandelt.

Die Slaadi leben hier und schwimmen in diesem Chaos und erschaffen nichts, während Githzerai-Mönche mit ihren Gedanken ganze Klöster bauen.

OPTIONALE REGEL: MACHT DES GEISTES

Als eine Aktion kann eine Kreatur im Limbus einen Intelligenzwurf durchführen, um ein Objekt auf der Ebene geistig zu bewegen, das sie innerhalb von 9 m sehen kann. Der SG hängt von der Größe des Objekts ab: SG 5 für winzige, SG 10 für kleine, SG 15 für mittelgroße, SG 20 für große und SG 25 für riesige oder größere Objekte. Bei einem erfolgreichen Wurf bewegt die Kreatur das Objekt 1,5 m plus 30 cm für jeden Punkt, der den SG überschreitet.

Eine Kreatur kann auch eine Aktion verwenden, um einen Intelligenzwurf durchzuführen, um ein nicht-magisches Objekt zu verändern, das nicht getragen oder gehalten wird. Es gelten dieselben Regeln für den Abstand, und der SG basiert ebenfalls auf der Größe des Objekts: SG 10 für winzige, SG 15 für kleine, SG 20 für mittelgroße, SG 25 für große oder größere Objekte. Bei einem Erfolg verwandelt die Kreatur das Objekt in eine andere, nicht lebendige Form der gleichen Größe, wie zum Beispiel einen Felsblock in eine Feuerkugel.

Außerdem kann eine Kreatur eine Aktion aufwenden und einen Intelligenzwurf durchführen, um einen kugelförmigen Bereich zu stabilisieren, der auf die Kreatur zentriert ist. Der



SG hängt vom Radius der Kugel ab. Der Basis-SG ist 5 für eine 3-Meter-Radius-Kugel; jede weiteren 3 m, die zu dem Radius hinzugefügt werden, erhöhen den SG um 5. Bei einem erfolgreichen Wurf verhindert die Kreatur, dass die Fläche 24 Stunden lang durch die Ebene verändert wird.

PANDÄMONIUM

Das Pandämonium ist eine Ebene des Wahnsinns, eine große felsige Masse, die von Tunneln durchlöchert wird, die durch heulende Winde geschaffen wurden. Es ist kalt, laut und dunkel, ohne natürliches Licht. Der Wind löscht nichtmagische offene Flammen wie Fackeln und Lagerfeuer sofort. Gespräche sind nur durch Schreien möglich und selbst dann nur auf eine maximale Entfernung von 3 m. Kreaturen erleiden Nachteile bei jedem Attributswurf, der auf der Fähigkeit zu hören beruht.

Die meisten Bewohner der Ebene sind Geschöpfe, die ohne eine Möglichkeit zur Flucht auf die Ebene verbannt wurden, und viele von ihnen wurden durch die unaufhörlichen Winde verrückt gemacht oder dazu gezwungen, an Orten Schutz zu suchen, wo die Winde weniger stark sind.

OPTIONALE REGEL: WINDE DES WAHNSINNS

Ein Besucher muss nach jeder Stunde, die er in den heulenden Winden verbracht hat, einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält die Kreatur eine Stufe Erschöpfung. Eine Kreatur, die sechs Stufen Erschöpfung erreicht, während sie sich auf dieser Ebene aufhält, stirbt nicht. Stattdessen erhält die Kreatur eine zufällige Art von unbegrenztem Wahnsinn, wie es in Kapitel 8, „Eine Spielsitzung führen“ beschrieben wird. Das Einlegen einer langen Rast verringert die Erschöpfungsstufe einer Kreatur nicht, es sei denn, die Kreatur kann den Winden des Wahnsinns irgendwie entkommen.

DER ABYSS

Der Abyss verkörpert alles, was pervers, grausam und chaotisch ist. Seine fast endlosen Schichten winden sich in immer entsetzlicheren Formen nach unten.

Jede Schicht des Abyss verfügt über eine eigene schreckliche Umgebung. Auch wenn keine zwei Schichten identisch sind, sind sie doch alle rau und unwirtlich. Jede Schicht spiegelt auch die entropische Natur des Abyss wider. In der Tat scheint es so, als sei viel von dem, was man auf der Ebene sieht oder berührt, in einem verfallenden, bröckelnden oder korrodierenden Zustand.

OPTIONALE REGEL: ABGRUNDTIEFE KORRUPTION

Ein nicht-böser Besucher, der eine lange Rast im Abyss verbringt, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem Fehlschlag wird die Kreatur korumpiert. Die Auswirkungen dieser Korruption findest du in der Tabelle „Abgrundtiefe Korruption“. Du kannst verschiedene Auswirkungen auch durch selbst erschaffene ersetzen.

Nach einer langen Rast kann eine korumpierte Kreatur einen Charismarettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Erfolg enden die Auswirkungen einer Korruption. Der Zauber *Gutes und Böses bannen* und jede Art von Magie, die einen Fluch entfernt, beenden die Auswirkungen ebenfalls.

Wenn eine korumpierte Kreatur die Ebene nicht innerhalb 1W4 + 2 Tagen verlässt, ändert sich ihre Gesinnung zu chaotisch böse. Das Wirken des Zaubers *Gutes und Böses bannen* auf die Kreatur stellt die ursprüngliche Gesinnung wieder her.

ABGRUNDTIEFE KORRUPTION

W10 Ergebnis

- 1–4 **Verrat.** Der Charakter erhält die folgende Schwäche: „Ich kann meine Ziele nur erreichen, indem ich dafür Sorge, dass meine Begleiter ihre Ziele nicht erreichen.“
- 5–7 **Blutdurst.** Der Charakter erhält die folgende Schwäche: „Ich genieße es, um seiner selbst willen zu töten und sobald ich anfangen, ist es schwer aufzuhören.“
- 8–9 **Wahnsinniger Ehrgeiz.** Der Charakter erhält die folgende Schwäche: „Ich bin dazu bestimmt, den Abyss zu regieren und meine Gefährten sind Werkzeuge, um diesen Zweck zu erfüllen.“
- 10 **Dämonische Besessenheit.** Der Charakter ist von einem dämonischen Wesen besessen, bis er durch den Zauber *Gutes und Böses bannen* oder ähnliche Magie befreit wird. Immer, wenn der besessene Charakter eine 1 bei einem Angriffswurf, einem Attributswurf oder Rettungswurf würfelt, übernimmt der Dämon die Kontrolle über den Charakter und bestimmt sein Verhalten. Am Ende jeder Runde des besessenen Charakters kann er einen Charismarettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Erfolg erhält der Charakter wieder die Kontrolle, bis er eine weitere 1 würfelt.

WICHTIGE SCHICHTEN

Die Schichten des Abyss werden, wie die folgenden Beispiele zeigen, von den Dämonenfürsten, die sie beherrschen, definiert. Mehr Informationen über die Dämonenfürsten findest du im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*).

Das Klaffende Maul. Demogorgons Schicht im Abyss, bekannt als das Klaffende Maul, ist eine riesige Wildnis der Grausamkeit und des Wahnsinns, wo sogar starke Dämonen vor Angst verrückt werden können. Demogorgons doppelte Natur reflektierend, besteht das Klaffende Maul aus einem massiven Ur-Kontinent, der von einem dichten Dschungel bedeckt ist, umgeben von einer scheinbar endlosen Weite von Meeren und Salzebenen. Der Dämonenfürst regiert seine Schicht von zwei Serpentintürmen aus, die aus einem trüben Meer herausragen. Jeder Turm wird von einem riesigen Schädel mit Fangzähnen gekrönt. Die Türme bilden die Festung Abyss, in die sich nur wenige Kreaturen wagen können, ohne dem Wahnsinn zu verfallen.

Thanatos. Wenn es nach Orcus Willen geht, würden alle Ebenen seinem toten Reich Thanatos ähneln und alle Kreaturen wären Untote unter seiner Kontrolle. Unter einem schwarzen Himmel liegt ein Land voller düsterer Berge, ausgetrockneter Moore, zerstörter Städte und Wälder gefüllt mit verdrehten schwarzen Bäumen. Gräber, Mausoleen, Grabsteine und Sarkophage übersäen die Landschaft. Untote schwärmen über die Ebene, sprengen ihre Gräber und Gräfte, um alle Kreaturen anzugreifen, die töricht genug sind, hier zu reisen. Orcus regiert Thanatos aus einem riesigen Palast, bekannt als Ewigverloren, der aus Obsidian und Knochen errichtet wurde. Inmitten eines heulenden Ödlands, genannt das Ende des Vergessens, liegt der Palast umgeben von Gräften und Grabstätten, die in die schroffen Hänge der engen Täler gegraben wurden, wodurch sie eine abgestufte Nekropole bilden.

Das Dämonennetz. Die Schicht von Lolth ist ein riesiges Netzwerk von dicken, magischen Netzen, die Durchgänge und kokonartige Kammern bilden. Überall in diesem Netz hängen Gebäude, Strukturen, Schiffe und andere Gegenstände wie in einem Spinnennetz gefangen. Die Natur von Lolths Netz erzeugt zufällige Portale auf der gesamten Ebene und zieht Objekte, die für die Pläne der Spinnenkönigin von Bedeutung sind, aus Halbebenen und den Welten der Materiellen Ebene hierher. Lolths Diener bauen auch Gewölbe inmitten des

Netzes und fangen und jagen Lolths verhasste Feinde in kreuz und quer verlaufenden Korridoren aus Netzmörtelsteinen.

Weit unter diesen Gewölben liegen die bodenlosen Dämonennetzgruben, in denen die Spinnenkönigin ihre Heimstatt errichtet hat. Dort wird Lolth von ihren Mägden umgeben – Yochlol-Dämonen, die nur dazu geschaffen wurden, ihr zu dienen und im Rang über den mächtigeren Dämonen im Reich der Spinnenkönigin stehen.

Das endlose Labyrinth. Baphomets Schicht des Abyss ist ein niemals endendes Gewölbe, in dessen Mitte der enorme Tempelpalast des Gehörnten Fürsten steht. Der Palast ist ein verwirrendes Durcheinander von schrägen Fluren und unzähligen Kammern. Er wird von einem kilometerbreiten Graben umgeben, der eine irrsinnige Menge von überschwemmten Treppen und Tunneln verbirgt, die tiefer in die Festung führen.

Das Dreifache Reich. Der Dunkle Fürst Graz'zt herrscht über das Reich von Azzagrat, das drei Schichten des Abyss umfasst. Sein Sitz ist der fantastische Silberpalast in der Stadt Zelatar, dessen belebte Märkte und Lustpaläste Besucher aus dem ganzen Multiversum auf der Suche nach dunklen magischen Überlieferungen und perversen Köstlichkeiten anziehen. Die Dämonen von Azzagrat halten auf Graz'zts Befehl eine Fassade der Zivilisation und höfischer Bräuche aufrecht. Das sogenannte Dreifache Reich hält aber dennoch so viel Gefahr wie jeder andere Teil des Abyss bereit, und planare Besucher können in seinen labyrinthischen Städten und in Wäldern, deren Bäume Schlangen als Zweige haben, spurlos verschwinden.

Die Todestäler. Yeenoghu beherrscht eine Schicht von Schluchten, die als die Todestäler bekannt sind. Hier müssen Kreaturen jagen, um zu überleben. Selbst die Pflanzen, die ihre Wurzeln im Blut baden müssen, versuchen, die Unachtsamen in eine Falle zu locken. Die Diener von Yeenoghu, die ihrem Meister dabei helfen, seinen Hunger zu sättigen, während er sein Reich auf der Suche nach Beute durchstreift, entführen Kreaturen von der Materiellen Ebene, um sie im Reich des Gnoll-Fürsten freizulassen.

CARCERI

Carceri, eine Ebene der Verwüstung und Verzweiflung, ist das Vorbild für alle anderen Gefängnisse des Multiversum. Seine sechs Schichten beinhalten ausgedehnte Moore, übelriechende Dschungel, windgepeitschte Wüsten, gezackte Berge, eiskalte Ozeane und schwarzes Eis. Zusammen bilden sie ein tristes Zuhause für die Verräter und Hinterwäldler, die auf dieser Gefängnisebene gefangen sind.

OPTIONALE REGEL: GEFÄNGNISEBENE

Niemand kann Carceri einfach verlassen. Magische Bemühungen, die Ebene durch irgendeinen anderen Zauber als einem *Wunsch* zu verlassen, scheitern einfach. Portale und Tore, die sich auf die Ebene öffnen, führen nur in eine Richtung. Geheime Wege aus der Ebene existieren, aber sie sind versteckt und gut bewacht von Fallen und tödlichen Monstern.

DER HADES

Die Schichten des Hades werden die Drei Dunkelheiten genannt. Sie sind Orte ohne Freude, Hoffnung oder Leidenschaft. Der Hades, ein graues Land unter einem Aschehimmel, ist das Ziel vieler Seelen, die von den Göttern der Oberen Ebenen oder den teuflischen Herrschern der Unteren Ebene nicht beansprucht werden. Diese Seelen werden zu Larven und verbringen die Ewigkeit an diesem Ort, der keine Sonne, keinen Mond, keine Sterne oder Jahreszeiten kennt. Diese Düsternis entzieht Farben und Emotionen und damit mehr, als die meisten Besucher ertragen können. Die „Verzweiflung des Shadowfells“-Regel aus diesem Kapitel kann verwendet werden, um auch die Verzweiflung eines Besuchers des Hades darzustellen.

OPTIONALE REGEL: ABSCHUEULICHE TRANSFORMATION

Am Ende jeder langen Rast, die auf der Ebene eingelegt wird, muss ein Besucher einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem Scheitern erhält die Kreatur eine Stufe Erschöpfung, die nicht entfernt werden kann, während die Kreatur im Hades verweilt. Wenn die Kreatur sechs Erschöpfungsstufen ansammelt, stirbt sie nicht. Stattdessen verwandelt sich die Kreatur dauerhaft in eine Larve, woraufhin alle Erschöpfungsstufen der Kreatur entfernt werden.

Eine Larve ist ein erbärmlicher Unhold, der die Gesichtszüge seiner früheren Form beibehält, aber den Körper eines fetten Wurms hat. Eine Larve hat nur einige wenige schwache Erinnerungen an ihr früheres Leben und die unten angegebenen Spielwerte.

Der Hades ist voll von Larven. Nachtvetteln, Lichs und Rakshasas ernten sie, um sie in ihren schändlichen Ritualen zu benutzen. Andere Unholde ernähren sich gerne von ihnen.

LARVE

Mittelgroßer Unhold, neutral böse

Rüstungsklasse 9

Trefferpunkte 9 (2W8)

Geschwindigkeit 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	9 (–1)	10 (+0)	6 (–2)	10 (+0)	2 (–4)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht die Sprachen, die sie im Leben kannte, kann aber nicht sprechen

Herausforderung 0 (10 EP)

AKTIONEN

Beißen. Nahkampfwaffenangriff: +1 um zu treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 1 (1W4 – 1) Stichschaden.

GEHENNA

Gehenna ist die Ebene des Verdachts und der Gier. Es ist der Geburtsort der Yugoloths, die hier in großer Zahl leben. Ein Vulkanberg dominiert jede der vier Schichten von Gehenna, und kleinere vulkanische Berge treiben in der Luft und schmettern gegen die größeren Berge.

Die felsigen Hänge der Ebene erschweren die Fortbewegung. Der Boden neigt sich fast überall um mindestens 45 Grad. An einigen Orten stellen steile Klippen und tiefe Schluchten noch anspruchsvollere Hindernisse dar. Gefahren schließen vulkanische Spalten ein, aus denen schädliche Dämpfe oder sengende Flammen emporkommen.

Auf Gehenna gibt es keinen Raum für Barmherzigkeit oder Mitgefühl. Die hier heimischen Unholde gehören zu den gierigsten und egoistischsten im ganzen Multiversum.

OPTIONALE REGEL: GRAUSAME HINDERNISSE

Die grausame Natur der Ebene macht es Besuchern schwer, sich gegenseitig zu helfen. Immer, wenn ein Besucher einen Zauber mit einer vorteilhaften Wirkung wirkt, einschließlich eines Zaubers, der Trefferpunkte wiederherstellt oder einen Zustand beseitigt, muss der Zauberkünstler zuerst einen Charismarettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem Misslingen schlägt der Zauber fehl, der Zaubersplatz ist verbraucht und die Aktion verschwendet.

DIE NEUN HÖLLEN

Die Neun Höllen von Baator beflügeln die Fantasie der Reisenden, die Gier der Schatzsuchenden und die Kampfsucht aller sterblichen Geschöpfe. Es ist die ultimative Ebene des Gesetzes und des Bösen, und der Inbegriff der vorsätzlichen Grausamkeit.

Die Teufel der Neun Höllen sind verpflichtet, den Gesetzen ihrer Vorgesetzten zu gehorchen, aber sie rebellieren innerhalb ihrer einzelnen Kasten. Die meisten unterstützen jedes Komplott, egal, wie verdorben, um sich in der Hierarchie voranzubringen. Ganz oben in der Hierarchie steht Asmodeus, der bisher noch nicht geschlagen werden konnte. Wenn er besiegt werden sollte, würde der Sieger die Ebene an seiner Stelle beherrschen. So sagt es das Gesetz der Neun Höllen.

OPTIONALE REGEL: ALLGEGENWÄRTIGES BÖSES

Das Böse durchdringt die Neun Höllen, und Besucher dieser Ebene spüren seinen Einfluss. Am Ende jeder langen Rast, die auf dieser Ebene eingelegt wird, muss ein Besucher, der nicht böse ist, einen SG 10 Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misslingen ändert sich die Gesinnung der Kreatur zu Rechtschaffen Böse. Die Veränderung wird dauerhaft, wenn die Kreatur die Ebene nicht innerhalb von 1W4 Tagen verlässt. Ansonsten wird die Gesinnung der Kreatur nach einem Tag, der auf einer anderen Ebene als den Neun Höllen verbracht wird, wieder zurückgesetzt. Der Zauber *Gutes und Böses bannen* stellt ebenfalls die ursprüngliche Gesinnung wieder her.

DIE NEUN SCHICHTEN

Die Neun Höllen bestehen aus neun Schichten. Die ersten acht werden von den Erzteufeln beherrscht, die Asmodeus gehorchen, dem Erzfürst von Nessus, der neunten Schicht. Um die tiefste Schicht der Neun Höllen zu erreichen, muss man durch alle acht der darüberliegenden Schichten hinabsteigen. Das schnellste Mittel hierzu ist der Fluss Styx, der immer tiefer führt, wenn er von einer Schicht zur nächsten fließt. Nur die mutigsten Abenteurer können der Qual und dem Entsetzen auf dieser Reise standhalten.

Avernus. Keine planaren Portale sind direkt mit den unteren Schichten der Neun Höllen verbunden. So hat es Asmodeus befohlen. Dementsprechend ist die erste Schicht, Avernus, der Ankunftspunkt für alle Besucher der Ebene. Avernus ist ein felsiges Ödland mit Flüssen aus Blut und Wolken voller beißender Fliegen. Feurige Kometen fallen gelegentlich aus dem abgedunkelten Himmel und hinterlassen dampfende Krater an ihren Einschlagstellen. Leergelegte Schlachtfelder sind mit Waffen und Knochen übersät und zeigen, wo sich die Legionen der Neun Höllen auf heimischen Boden ihren Feinden stellten.

Die Erzfürstin Zariel regiert Avernus und verdrängte ihren Konkurrenten Bel, der aus Asmodeus' Gunst gefallen war und nun gezwungen ist, als Zariels Berater zu dienen. Tiamat, die Königin der Bösen Drachen, ist eine Gefangene auf dieser Schicht. Sie regiert ihre eigene Domäne, muss sich dabei aber auf die Neun Höllen beschränken. So besagt es ein alter Vertrag mit Asmodeus (dessen Bedingungen nur Tiamat und den neun Fürsten bekannt sind).

Zariels Sitz ist eine hoch aufsteigende Basaltzitadelle, die mit den teilweise verbrannten Leichen von Gästen geschmückt ist, die die Gunst der Erzfürstin nicht erringen konnten. Zariel erscheint als Engel, dessen einst schöne Haut und Flügel von Flammen zerstört wurden. Ihre Augen brennen in einem wütenden weißen Licht, das Kreaturen, auf die sie ihren Blick wirft, in Flammen aufgehen lassen kann.

Dis. Dis, die zweite Schicht der Neun Höllen, ist ein Labyrinth von Schluchten, die zwischen an Eisenerz reichen Bergen verkeilt sind. Eiserner Straßen überspannen und winden sich durch die Schluchten, überwacht von den

Garnisonen eiserner Festungen, die auf gezackten Gipfeln errichtet wurden.

Die zweite Schicht hat ihren Namen von ihrem derzeitigem Herrscher, Dispater. Der teuflisch gut aussehende Erzfürst ist ein Manipulator und Betrüger. Nur seine kleinen Hörner, sein Schwanz und der gespaltene Huf am linken Bein unterscheiden ihn von einem Menschen. Sein purpurroter Thron steht im Herzen der Eisenstadt von Dis, einer furchterregenden Metropole, die die größte in den Neun Höllen ist. Planare Reisende kommen hierher, um sich mit Teufeln zu verschwören und um Geschäfte mit Nachtvetteln, Rakshasas, Incubi, Succubi und anderen Teufeln abzuschließen. Dispater erhält aus allen Abmachungen eine Provision, die Bestandteil aller Verträge ist, die auf seiner Schicht der Neun Höllen geschlossen werden.

Dispater ist einer der loyalsten und einflussreichsten Vasallen von Asmodeus, und nur wenige Wesen im Multiversum sind in der Lage, ihn zu überlisten. Er ist besessener als die meisten Teufel von Vertragsabschlüssen mit Sterblichen im Austausch für ihre Seelen, und seine Abgesandten arbeiten unermüdlich am Schmieden bössartiger Pläne auf der Materiellen Ebene.

Minauros. Die dritte Schicht der Neun Höllen ist ein stinkendes Loch. Saurer Regen fällt aus dem braunen Himmel der Schicht, dicke Schichten von Abschaum bedecken seine faulige Oberfläche und gähnende Gruben liegen unter dem trüben Wasser, um unvorsichtige Wanderer zu verschlingen. Zyklonenstädte aus kunstvoll geschnitztem Stein erheben sich aus dem Sumpf, darunter auch die große Stadt Minauros, nach der die Schicht benannt ist.

Die schleimigen Mauern der Stadt erheben sich wohl über hundert Meter in die Luft und schützen die überschwemmten Hallen von Mammon. Der Erzfürst von Minauros ähnelt einer massigen Schlange mit dem Oberkörper und dem Kopf eines haarlosen, gehörnten Humanoiden. Mammons Gier ist legendär, und er ist einer der wenigen Erzteufel, die Gefallen gegen Gold eintauschen. In seinem Hort türmen sich die Schätze auf, die von denen zurückgelassen wurden, die versuchten, ihn zu übervorteilen – und dabei versagten.

Phlegethos. Phlegethos, die vierte Schicht, ist eine feurige Landschaft, aus deren Magmaseen Wirbelstürme aus heißem Wind, erstickendem Rauch und pyroklastischer Asche aufsteigen. Im feuergefüllten Krater von Phlegethos' größtem Vulkan erhebt sich Abriymoch, eine Festungsstadt, gegossen aus Obsidian und dunklem Glas. Die Stadt gleicht mit ihren Lavaflüssen, die aus ihren Außenmauern herausfließen, dem gemeißelten Mittelstück eines gigantischen Höllenbrunnens.

Abriymoch ist der Sitz der beiden Erzteufel, die Phlegethos gemeinsam regieren: Erzfürst Belial und Erzfürstin Fierna, Belials Tochter. Belial ist ein gut aussehender, kräftiger Teufel, der eine gewisse Zivilisiertheit ausstrahlt, auch wenn seine Worte immer einen drohenden Unterton haben. Seine Tochter ist eine bildschöne Teufelin, deren Schönheit das schwärzeste Herz in den Neun Höllen umschließt. Die Allianz von Belial und Fierna ist unzerbrechlich, denn beide sind sich bewusst, dass ihr jeweiliges Überleben von diesem Bund abhängt.

Stygia. Die fünfte Schicht der Neun Höllen ist ein gefrorenes Eisreich, in dem kalte Flammen brennen. Ein gefrorenes Meer umgibt die Schicht, und im düsteren Himmel knistern unzählige Blitze.

Erzfürst Levistus hat Asmodeus einst verraten und ist seither zur Strafe tief im Eis von Stygia eingeschlossen. Dennoch regiert er diese Schicht. Er kommuniziert telepathisch mit seinen Anhängern und Dienern, sowohl in den Neun Höllen als auch auf der Materiellen Ebene.

Stygia beherbergt auch seinen vorherigen Herrscher, den schlangenartigen Erzteufel Geryon, der von Asmodeus entlassen wurde, damit der inhaftierte Levistus seine Herrschaft wiedererlangen konnte. Geryons Sturz in Ungnade hat an den

Höfen der Fürsten zahlreiche Diskussionen ausgelöst. Niemand ist sicher, ob Asmodeus einen geheimen Grund hatte, den Erzteufel zu entlassen, oder ob er Geryons Treue für seine anderen Absichten testet.

Malbolge. Malbolge, die sechste Schicht, hat viele Herrscher überdauert, darunter Malagard, die Fürstin der Vetteln und den Erzteufel Moloch. Malagard fiel in Ungnade und wurde von Asmodeus in einem Wutanfall erschlagen, während ihr Vorgänger, Moloch, noch irgendwo auf der sechsten Schicht als Teufelchen verweilt und danach strebt, Asmodeus' Gunst wiederzuerlangen. Malbolge ist ein scheinbar endloser Hang, wie die Flanke eines unmöglich riesigen Berges. Teile der Schicht brechen von Zeit zu Zeit ab und verursachen tödliche und ohrenbetäubende Steinlawine. Die Bewohner von Malbolge leben in bröckelnden Festungen und großen Höhlen, die in den Berg gehauen wurden.

Malbolges derzeitige Erzfürstin ist Glasya, die Tochter von Asmodeus. Mit ihren kleinen Hörnern, ihren lederen Flügeln und dem gegabelten Schwanz ähnelt sie einem Sukkubus. Sie hat ihre Grausamkeit und Liebe für das Schmieden dunkler Pläne von ihrem Vater geerbt. Die Zitadelle, die ihr als Heimstätte an den Hängen von Malbolge dient, wird durch rissige Säulen und Pfeiler gestützt, die zwar stabil sind, aber so wirken, als könnten sie jeden Moment zusammenbrechen. Unter dem Palast befindet sich ein Labyrinth, das mit Zellen und Folterkammern gefüllt ist, in denen Glasya all jene gefangen hält und peinigt, die ihr missfallen.

Maladomini. Die siebte Schicht, Maladomini, ist ein von Ruinen bedecktes Ödland. Tote Städte bilden eine öde Stadtlandschaft, und zwischen ihnen sammeln sich leere Steinbrüche, zerfallende Straßen, Schlackehaufen, hohle Hüllen leerer Festungen und Schwärme hungriger Fliegen.

Der Erzfürst von Maladomini ist Baalzebul, der Herr der Fliegen. Seine Gestalt, ein aufgedunsener Teufel mit dem Unterkörper einer riesigen Schnecke, wurde ihm von Asmodeus als Strafe für seine schwankende Loyalität aufgezungen. Baalzebul ist eine jämmerliche und degenerierte Monstrosität, die sich schon lange geschworen hat, Asmodeus den Thron zu rauben. Er trägt einen Fluch, der dazu führt, dass jeder mit ihm geschlossene Handel zu einer Katastrophe führen wird. Asmodeus zeigt Baalzebul gelegentlich aus Gründen, die kein anderer Erzfürst ergründen kann, sein Wohlwollen. Einige vermuten, dass der Erzfürst von Nessus immer noch die Würde seines unterlegenen Konkurrenten respektiert.

Cania. Cania, die achte Schicht der Neun Höllen, ist eine eisige Höllenlandschaft, deren Eisstürme einem das Fleisch von den Knochen reißen können. In das Eis eingebettete Städte bieten den Gästen und Gefangenen von Mephistopheles, dem brillanten und hinterhältigen Herrscher von Cania, Schutz.

Mephistopheles lebt in der Eiszitadelle Mephistar, von wo aus er plant, den Thron von Baator zu ergreifen und die Ebenen zu erobern. Er ist Asmodeus' größter Feind und Verbündeter zugleich, und der Erzfürst von Nessus scheint dem Rat von Mephistopheles, wenn er ihm angedient wird, zu vertrauen. Mephistopheles weiß, dass er Asmodeus nicht absetzen kann, ohne dass sein Gegner einen schweren Fehler begeht. Und so warten beide auf den Moment, an dem die Umstände sie gegeneinander stellen werden. Mephistopheles ist zudem eine Art Pate von Glasya, was zu weiteren Komplikationen in der Beziehung führt.

Mephistopheles ist ein großer, auffälliger Teufel mit beeindruckenden Hörnern und einem kühlen Auftreten. Er handelt mit Seelen, wie andere Erzteufel auch, aber er wendet nur selten Zeit für Kreaturen auf, die seiner persönlichen Aufmerksamkeit nicht würdig sind. Seine Instinkte sind so scharf wie Canias kalte Winde, und man sagt, dass nur Asmodeus ihn jemals getäuscht oder ausgebrems hat.



Nessus. Nessus, die unterste Schicht der Neun Höllen, ist ein Reich voller dunkler Gruben, deren Wände mit Festungsanlagen übersät sind. Von dort aus kommandieren Asmodeus' loyale Höllenschlundteufel-Generäle ihre teuflischen Legionen und planen die Eroberung des Multiversums. In der Mitte der Schicht befindet sich eine riesige Spalte unbekannter Tiefe, aus deren Mitte sich der große Zitadellenturm Malsheem erhebt. Er ist der Sitz von Asmodeus und seinem teuflischen Hof.

Malsheem ähnelt einem gigantischen ausgehöhlten Stalagmiten. Die Zitadelle ist auch das Gefängnis für Seelen, die Asmodeus hier sicher aufbewahrt. Ihn davon zu überzeugen, eine dieser Seelen freizulassen, wird sehr teuer werden, und man sagt, dass der Erzfürst von Nessus in der Vergangenheit ganze Königreiche für solche Gefälligkeiten beansprucht hat.

Asmodeus erscheint meistens als stattlicher, bärtiger Humanoide mit kleinen Hörnern, die aus seiner Stirn hervorstehen, durchdringend roten Augen und fließenden Roben. Er kann auch andere Formen annehmen und wird selten ohne sein rubinbesetztes Zepter in der Hand gesehen. Asmodeus ist der gerissenste und kultivierteste aller Erzteufel. Das alles umfassende Böse, das er repräsentiert, kann nur gesehen werden, wenn er es so will oder wenn er sich selbst vergisst und seine Wut walten lässt.

ACHERON

Acheron hat vier Schichten, die jeweils aus riesigen eisernen Würfeln bestehen, die in einer luftgefüllten Leere schweben. Manchmal kollidieren diese Würfel miteinander. Echos vergangener Kollisionen hallen auf der ganzen Ebene nach und vermischen sich mit den Klängen von Armeen, die aufeinander treffen. Das ist die Natur von Acheron: Streit und Krieg. Die Seelen gefallener Soldaten schließen sich dem Kampf gegen Gruumsh verehrende Orks, Maglubiyet loyale Goblinoide und von anderen kriegerischen Göttern aufgestellten Legionen an.

OPTIONALE REGEL: BLUTDURST

Acheron belohnt eine Kreatur, die anderen Kreaturen Schaden zufügt, indem die Ebene dieser Kreatur die Kraft gewährt, weiter zu kämpfen. Immer, wenn eine Kreatur auf Acheron die Trefferpunkte einer feindlichen Kreatur auf 0 reduziert, erhält sie halb so viele temporäre Trefferpunkte hinzu, wie ihre maximalen Trefferpunkte betragen.

MECHANUS

Auf Mechanus spiegelt sich das Recht in einem Reich von ineinandergreifenden, sich drehenden Zahnrädern wieder. Die Zahnräder scheinen in einer so gewaltigen Berechnung begriffen zu sein, dass keine Gottheit ihren Zweck ergründen kann. Mechanus verkörpert absolute Ordnung, und ihr Einfluss ist für alle spürbar, die eine längere Zeit auf dieser Ebene verbringen.

Modronen sind die häufigsten Einwohner von Mechanus. Die Ebene ist zudem die Heimstätte des Schöpfers der Modronen: ein gottähnliches Wesen namens Primus.

OPTIONALE REGEL: GESETZ DES DURCHSCHNITTS

Während sie sich auf Mechanus aufhalten, verwenden Kreaturen bei Angriffen und Zaubern immer die durchschnittlichen Schadenswerte. Zum Beispiel verursacht ein Angriff, der normalerweise 1W10 + 5 Schaden verursacht, auf Mechanus immer exakt 10 Trefferpunkte Schaden.

OPTIONALE REGEL: BEEINDRUCKENDE ORDNUNG

Am Ende jeder langen Rast, die auf dieser Ebene eingelegt wird, muss ein Besucher, der nicht rechtschaffen neutral ist, einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem Fehlschlag ändert sich die Gesinnung der Kreatur in rechtschaffen neutral. Die Gesinnung der Kreatur normalisiert sich wieder nach einem Tag, der auf einer anderen Ebene als Mechanus verbracht wird. Der Zauber *Gutes und Böses bannen* stellt die ursprüngliche Gesinnung ebenfalls wieder her.

ARCADIA

Arcadia blüht mit Plantagen von perfekt aneinandergereihten Bäumen, kerzengeraden Strömen, ordentlichen Feldern, perfekten Straßen und Städten, die in geometrisch ansprechenden Formen angelegt sind. Die Berge sind von Erosion verschont. Alles auf Arcadia arbeitet auf das Gemeinwohl und eine makellose Form des Daseins hin. Hier ist die Reinheit ewig, und nichts dringt in diese Harmonie ein.

Nacht und Tag werden von einer Kugel bestimmt, die über Arcadias höchstem Gipfel schwebt. Die Hälfte der Kugel strahlt Sonnenlicht aus und bringt den Tag, während die andere Hälfte Mondlicht abwirft und die Sternennacht bringt. Die Kugel dreht sich ohne Mängel gleichmäßig und verbreitet Tag und Nacht über die gesamte Ebene.

Das Wetter auf Arcadia wird von vier verbündeten Halbgöttern beherrscht, die Sturmkönige genannt werden: der Wolkenkönig, die Windkönigin, der Blitzkönig und die Regenkönigin. Jeder von ihnen lebt in einer Burg, umgeben von der Art des Wetters, das der König oder die Königin kontrolliert.

Unterhalb der wunderschönen Berge von Arcadia verstecken sich zahlreiche Zwergenreiche, die den Lauf der Jahrtausende überlebt haben. Zwerge, die auf dieser Ebene geboren sind, sind Himmlische Wesen und sind immer mutig und gutherzig, benehmen sich ansonsten jedoch wie gewöhnliche Zwerge und sehen auch wie diese aus.

OPTIONALE REGEL: PLANARE LEBENSKRAFT

Während sie sich auf dieser Ebene aufhalten, können Kreaturen nicht verängstigt oder vergiftet werden. Sie sind zudem immun gegen Krankheiten und Gift.





ANDERE EBENEN

Es existiert eine Vielzahl von Reichen zwischen oder jenseits der anderen Ebenen.

DIE FREMDE UND DAS SIGIL

Die Fremde ist die Ebene, die zwischen den Äußeren Ebenen liegt. Sie ist die Ebene der Neutralität, die ein wenig von allem einbezieht und alle Aspekte in einem paradoxen Gleichgewicht hält – gleichzeitig einstimmig und gegensätzlich. Die Ebene hat mit Prärien, Bergen und flachen Flüssen ein sehr abwechslungsreiches Gelände.

Die Fremde ist kreisförmig, ähnlich einer großen Scheibe. Diejenigen, die sich die Äußeren Ebenen als ein Rad vorstellen, sehen die Fremde als Beweis für diese Theorie an und nennen sie einen Mikrokosmos von Ebenen. Diese Argumentation dreht sich jedoch im Kreis, denn die Form der Fremde als großes Rad war überhaupt erst die Inspiration für diese Theorie.

Um den äußeren Rand des Kreises befinden sich in gleichmäßigen Abschnitten die Portalstädte: sechzehn Siedlungen, die jeweils um ein Portal herum errichtet wurden, das zu einer der Äußeren Ebenen führt. Jede Stadt teilt viele der Eigenschaften der Ebene, auf die ihr Portal führt. Planare Abgesandte treffen sich häufig in diesen Städten, und so ist es nicht ungewöhnlich, seltsame Gesprächspartner, wie einen Himmlischen und einen Teufel, argumentierend in einer Taverne zu sehen, während sie sich eine gute Flasche Wein teilen.

Angesichts der Tatsache, dass man auf dem Rücken eines Pferdes in der Fremde von einem Himmel in eine Hölle reiten

kann, kann eine Kampagne, die die Ebenen zum Thema hat, hier ohne die Notwendigkeit für planare Reisen angelegt werden. Die Fremde ähnelt von allen Orten auf den Äußeren Ebenen einer Welt auf der Materiellen Ebene noch am meisten.

PORTALSTÄDTE IN DER FREMDE

Stadt	Portal-Ziel
Excelsior	Die sieben Himmel des Berges Celestia
Handelstor	Die Zwillingssparadiese von Bystopia
Ekstase	Die Gesegneten Felder von Elysium
Faunel	Die Wildnis der Biestlande
Sylvania	Die Olympischen Lichtungen von Arborea
Glorium	Die heroische Domäne von Ysgard
Xaos	Der Immerwandelnde Limbus
Bedlam	Die Windumtosten Tiefen von Pandämonium
Pest-Mort	Die unendlichen Schichten des Abys
Curst	Die Tarterianischen Tiefen von Carceri
Hoffnungslosigkeit	Die graue Einöde des Hades
Fackel	Die Trostlose Ewigkeit von Gehenna
Rippenbogen	Die Neun Höllen von Baator
Rigus	Das Unendliche Schlachtfeld von Acheron
Automata	Das Uhrwerk-Nirvana von Mechanus
Zähigkeit	Das Friedfertige Königreich von Arcadia

SIGIL, DIE STADT DER TÜREN

Im Zentrum der Fremde, wie die Achse eines großen Rades, liegt die Felsnadel – ein nadelförmiger Berg, der hoch in den Himmel steigt. Über dem schmalen Gipfel des Berges schwebt die ringförmige Stadt Sigil, deren unzählige Bauten auf dem inneren Rand des Rings errichtet sind. Kreaturen, die auf einer von Sigils Straßen stehen, können sehen, wie die Stadt sich über ihre Köpfe wölbt. Ebenso können sie das andere Ende der Stadt an der gegenüberliegenden Seite sehen. Die Planare Metropole wird auch die Stadt der Türen genannt und enthält unzählige Portale zu anderen Ebenen und Welten.

Sigil ist ein Paradies für Händler. Waren, Ausrüstung und Informationen von allen Ebenen sammeln sich hier. In der Stadt wird rege mit Informationen über die Ebenen gehandelt, insbesondere mit den Befehlswörtern oder Gegenständen, die für den Betrieb bestimmter Portale erforderlich sind. Portalschlüssel aller Art werden hier erworben und veräußert.

Die Stadt wird beherrscht von der unergründlichen Dame der Schmerzen, einem Wesen, das so alt wie die Götter ist, und deren Beweggründe selbst den Weisen ihrer Stadt unbekannt sind. Ist Sigil ihr Gefängnis? Ist sie die gefallene Schöpferin des Multiversums? Niemand weiß es. Oder wenn es jemand weiß, wird er es nicht verraten.

HALBEBENEN

Halbebenen sind extradimensionale Räume, die durch eine Vielzahl von Wegen entstehen können und ihre eigenen physikalischen Gesetze aufweisen. Einige sind durch Zauber geschaffen. Andere entstehen auf natürliche Art und Weise, wenn Falten der Realität vom Rest des Multiversums abgeklemmt werden. Theoretisch kann der Zauber *Ebenenwechsel* Reisende auf eine Halbebene transportieren, aber die für die Stimmgabel benötigte Frequenz wäre extrem schwer zu finden. Der Zauber *Tor* ist zuverlässiger, vorausgesetzt, der Zaubrer kennt die Halbebene.

Eine Halbebene kann so klein wie eine einzelne Kammer oder groß genug sein, dass sie ein ganzes Reich beinhalten kann. So wird beispielsweise durch den Zauber *Mordenkainens Herrliches Herrenhaus* eine Halbebene geschaffen, die aus einem Foyer mit mehreren Nebenräumen besteht, während das Land von Barovia (in der Rabenhorst-Kampagnenwelt) vollständig in einer Halbebene unter der Herrschaft des Vampirfürsten Strahd von Zarovich existiert. Wenn eine Halbebene mit der Materiellen Ebene oder einer anderen Ebene verbunden ist, kann das Betreten so einfach sein wie ein Schritt durch ein Portal oder durch eine Nebelwand.

DAS FERNE REICH

Das Ferne Reich liegt außerhalb des bekannten Multiversums. Es könnte sich sogar um ein gänzlich separates Universum mit eigenen physischen und magischen Gesetzen handeln. Wenn herumirrende Energien aus dem Fernen Reich auf eine andere Ebene sickern, wird Materie zu fremden Formen verzogen, die sich einer verständlichen Geometrie und Biologie entziehen. Aberrationen wie Gedankenschinder und Betrachter kommen entweder von dieser Ebene oder sind durch ihren seltsamen Einfluss geformt.

Die Wesen, die im Fernen Reich leben, sind zu fremd, als dass ein normaler Geist sie ohne Anstrengung akzeptieren könnte. Titanische Geschöpfe schwimmen dort durch das Nichts, und unaussprechliche Dinge flüstern all denen erschreckende Wahrheiten zu, die es wagen, ihnen zuzuhören. Für die Sterblichen ist das Wissen über das Ferne Reich ein Kampf des Geistes, in dem sie versuchen, die Grenzen von Materie, Raum und Vernunft zu überwinden. Einige Hexenmeister nehmen diesen Kampf an, indem sie Pakte mit dort ansässigen

Entitäten schließen. Wer das Ferne Reich gesehen hat, murmelt von Augen, Tentakeln und furchterregenden Schrecken.

Das Ferne Reich hat keine bekannten Portale oder zumindest keine, die noch funktionsfähig sind. Alte Elfen eröffneten einst innerhalb des Berges Feuersturm Gipfel ein riesiges Portal zum Fernen Reich, aber ihre Zivilisation ist in blutigem Terror untergegangen und die Lage des Portals – sogar die Welt auf der es liegt – ist längst vergessen. Verlorene Portale könnten noch in Umgebungen existieren, in denen ihre fremde Magie das Land um sie herum mutieren lässt.

BEKANNTE WELTEN DER MATERIELLEN EBENE

Die Welten auf der Materiellen Ebene sind unendlich vielfältig. Die bekanntesten Welten sind diejenigen, die im Laufe der Jahre als offizielle Kampagnenwelten für D&D veröffentlicht wurden. Wenn deine Kampagne auf einer dieser Welten stattfindet, gehört diese Welt in deiner Kampagne dir selbst. Deine Version der Welt kann deutlich von dem, was veröffentlicht wurde, abweichen.

Auf **Toril** (der heroischen Fantasy-Welt der Vergessenen Reiche) stehen fantastische Städte und Königreiche zwischen den Überresten alter Imperien und Reiche, die längst vergessen sind. Die Welt ist riesig und ihre Gewölbe sind reich an Geschichte. Über den zentralen Kontinent Faerûn hinaus umfasst Toril die Regionen Al-Qadim, Kara-Tur und Maztica.

Auf **Oerth** (der Schwert-und-Hexerei-Welt von Greyhawk) werden Helden wie Bigby und Mordenkainen von Gier oder Ehrgeiz getrieben. Die Drehscheibe der Region Flanaess ist die freie Stadt Greyhawk, eine Stadt der Schurken und Erzmagier, die voller Abenteuer steckt. Ein böser Halbgott, Iuz, regiert ein alptraumhaftes Reich im Norden und bedroht alle Zivilisation.

Auf **Krynn** (der epischen Kampagnenwelt der Drachenlanze) wird die Rückkehr der Götter durch den Aufstieg der bösen Drachenkönigin Takhisis und ihrer Drachen und Drachenarmeen, die den Kontinent Ansalon in den Krieg stürzen, überschattet.

Auf **Athas** (der Schwert-und-Hexerei-Welt der Kampagnenwelt der Dunklen Sonne) kann ein Tropfen Wasser mehr wert sein als ein menschliches Leben. Die Götter haben diese Wüstenwelt, in der mächtige Zauberkönige als Tyrannen herrschen und Metall ein knappes und kostbares Gut ist, sich selbst überlassen.

Auf **Eberron** (der heroischen Fantasywelt der Eberron-Kampagnenwelt) ist ein schrecklicher Krieg zu Ende gegangen, der nun zu einem durch politische Intrigen angeheizten kalten Krieg führt. Auf dem Kontinent Khorvaire ist Magie alltäglich. Die Häuser der Drachenblütigen stehen in Konkurrenz zu den Königreichen, und elementare Fahrzeuge machen Reisen in die entferntesten Ecken der Welt möglich.

Auf **Aebrynis** (der heroischen Fantasy-Welt von Birthright) teilen die Nachkommen göttlicher Blutlinien den Kontinent von Cerilia unter sich auf. Monarchen, Prälaten, Gildenmeister und große Zaubrer übernehmen zugleich die Herrschaft und stehen den Bedrohungen durch schreckliche Abscheulichkeiten gegenüber, die aus dem Blut eines bösen Gottes geboren wurden.

Auf **Mystara** (einer heroischen Fantasy-Welt, die aus den frühesten Editionen von D&D entstanden ist) kollidieren verschiedene Kulturen, wilde Monster und kriegsführende Imperien. Die Welt wird darüber hinaus geprägt von der Einmischung der Unsterblichen, ehemaligen Abenteurern, die in den göttlichen Status erhoben wurden.

TEIL 2

Meister der Abenteuer





KAPITEL 3: ABENTEUER ERSCHAFFEN

ABENTEUER ZU ERSCHAFFEN, IST EINE DER größten Geschenke, die ein Spielleiter erhält. Es ist eine Möglichkeit, sich selbst auszudrücken, fantastische Orte und Begegnungen mit Monstern, Fallen, Rätseln und Konflikten zu entwerfen. Wenn du ein Abenteuer entwirfst, triffst du die Entscheidungen. Du machst die Dinge genau so, wie du sie haben willst.

Grundsätzlich sind Abenteuer Geschichten. Ein Abenteuer teilt viele der Eigenschaften eines Romans, eines Films, eines Comichefts oder einer Episode einer Fernsehserie. Comic-Serien und TV-Drama-Serien sind besonders gute Vergleiche, weil die einzelnen Abenteuer im Umfang begrenzt sind, aber zusammengenommen eine größere Erzählung darstellen. Wenn ein Abenteuer eine einzige Ausgabe oder Episode ist, ist die Kampagne als Ganzes die Serie.

Du findest in diesem Kapitel zahlreiche Tipps, um deinen Spielern ein lustiges und unvergessliches Erlebnis zu bieten. Dabei ist es egal, ob du eigene Abenteuer erschaffen oder veröffentlichte Abenteuer verwenden willst.

Das Erstellen eines Abenteuers beinhaltet das Vermischen von Erforschungsszenen, sozialen Interaktionen und Kämpfen zu einem gemeinsamen Ganzen, das deinen Vorstellungen und den Bedürfnissen der Kampagne entspricht. Aber es ist mehr als das. Die grundlegenden Elemente, die zum guten Erzählen einer Geschichte gehören, sollten dich während dieses Prozesses anleiten, sodass deine Spieler das Abenteuer als eine Geschichte und nicht als eine zusammenhanglose Reihe von Begegnungen erleben.

ELEMENTE EINES GROSSARTIGEN ABENTEUERS

Die besten Abenteuer haben einige Gemeinsamkeiten.

EINE GLAUBWÜRDIGE BEDROHUNG

Ein Abenteuer braucht eine Bedrohung, die der Aufmerksamkeit der Helden würdig ist. Die Bedrohung könnte ein einzelner Bösewicht oder ein einzelnes Monster, ein Bösewicht mit seinen Lakaien, eine Zusammenstellung von Monstern oder eine bössartige Organisation sein. Welcher Art sie auch ist, die Gegenspieler sollten Ziele haben, die die Helden aufdecken und vereiteln können.

VERTRAUTER AUFBAU MIT CLEVEREN WENDUNGEN

Ein Abenteuer, das von Drachen, Orks und wahnsinnigen Zaubern in Türmen handelt, hört sich nach einem Klischee an, aber es handelt sich um Hauptzutaten beim Erzählen von Fantasy-Geschichten. Ein Abenteuer in einer Taverne zu beginnen, klingt ebenfalls abgedroschen, aber dabei handelt es sich um eine Grundidee von D&D. Vertraute Story-Elemente sind in Ordnung, solange du und die Spieler gelegentlich neue Wege gehen. Zum Beispiel kann die geheimnisvolle Figur, die Abenteuerer mit einer Suche im Auftrag des Königs beauftragt, der König selbst in einer Verkleidung sein. Der verrückte Zauberer im Turm könnte eine projizierte Illusion sein, die von einer Bande gieriger Zwergendiebe geschaffen wurde, um ihre Beute zu bewachen.

EIN KLARER FOKUS AUF DER GEGENWART

Ein Abenteuer dreht sich um das Hier und Jetzt. Ein wenig Geschichte könnte erforderlich sein, um die Handlung in Gang zu bringen, und die Abenteuerer könnten im Laufe des Abenteuers interessante Überlieferungen aus der Vergangenheit entdecken. Grundsätzlich sollte die Geschichte der Kampagnenwelt die gegenwärtige Situation lediglich vertiefen. Anstatt sich mit dem

Geschehen in der Vergangenheit selbst auseinanderzusetzen, sollte sich ein Abenteuer auf die Beschreibung der gegenwärtigen Situation, die Vorhaben der bösen Jungs und den Zusammenhang mit den Abenteuerern konzentrieren.

HELDEN, DIE DEN UNTERSCHIED AUSMACHEN

Ein Abenteuer sollte es den Handlungen und Entscheidungen der Abenteuer ermöglichen, einen Unterschied auszumachen. Obwohl es einem Roman oder einer TV-Episode ähneln könnte, muss ein Abenteuer mehr als einen Ausgang ermöglichen. Andernfalls könnten die Spieler das Gefühl haben, als ob sie auf einem festen Kurs mit einer Eisenbahn reisen – sie haben nur ein Ziel, und es ist egal, wie sehr sie versuchen, es zu ändern. Wenn ein bedeutender Widersacher schon vor dem Ende des Abenteuers auftaucht, sollte das Abenteuer auch die Möglichkeit erlauben, dass die Helden ihn besiegen.

ETWAS FÜR ALLE SPIELER-TYPEN

Wie in der Einleitung des Buches umrissen, kommen Spieler mit unterschiedlichen Erwartungen an den Spieltisch. Ein Abenteuer sollte diesen Erwartungen der verschiedenen Spieler und Charaktere in deiner Gruppe Rechnung zu tragen, sodass sie die Geschichte so intensiv wie möglich erleben können.

Als Ausgangspunkt solltest du über dein Abenteuer in Bezug auf die drei grundlegenden Aktivitäten im Spiel nachdenken: Erforschung, soziale Interaktion und Kampf. Wenn dein Abenteuer ein Gleichgewicht aller drei umfasst, ist es wahrscheinlich, dass es alle Arten von Spielern anspricht.

Ein Abenteuer, das du für deine eigene Kampagne erschaffst, muss nicht jeden einzelnen abstrakten Spieler-Typen ansprechen, sondern nur die Spieler, die an deinem Tisch sitzen. Wenn du keine Spieler hast, denen Kämpfe über alles gehen, dann brauchst du auch nicht eine Unmenge von Kämpfen einbauen, um das Abenteuer in Gang zu halten.

ÜBERRASCHUNGEN

Suche nach Möglichkeiten, deine Spieler zu überraschen und zu begeistern. Zum Beispiel könnte die Erforschung einer Burgruine auf einem Hügel zur Entdeckung der darunterliegenden Drachengruft führen. Eine Reise durch die Wildnis kann zur Entdeckung eines Turms führen, der nur in Vollmondnächten erscheint. Die Spieler werden sich an solche Orte erinnern.

Zu viele Überraschungen können für die Spieler auch nervig sein, aber das Hinzufügen gelegentlicher Wendungen kann die Spieler zur Anpassung ihrer Taktiken und zum kreativen Denken veranlassen. Zum Beispiel könntest du eine Goblinhöhle interessanter machen, indem die Goblin-Sappeure mit auf den Rücken geschnallten Fässern voller Öl unterwegs sind. Ein Angriff auf das Anwesen eines Schurken könnte durch die unerwartete Ankunft eines besonderen Gastes komplizierter werden.

Bei der Vorbereitung möglicher Kampfbegegnungen kannst du auch ungewöhnliche Paarungen von Monstern, wie einen Hobgoblin-Kriegsherrn und sein Mantikor-Haustier oder Irrlichter, die einen Schwarzen Drachen begleiten, berücksichtigen. Lass überraschend Verstärkung auftauchen oder die Monster eine ungewöhnliche Taktik anwenden. Baue gelegentlich ein Ablenkungsmanöver, eine Täuschung und eine Wendung in die Handlung ein, um das Interesse der Spieler zu halten, aber versuche es dabei nicht zu übertreiben. Manchmal ist eine einfache, unkomplizierte Begegnung mit einer Orkwache genau das Richtige für deine Spieler.

NÜTZLICHE KARTEN

Ein gutes Abenteuer braucht durchdachte Karten. Wildnisgebiete mit interessanten Sehenswürdigkeiten und anderen Merkmalen eignen sich besser als weite Flächen des immer gleichen Geländes. Gewölbe, die verzweigte Korridore und ähnliche Orte beinhalten, geben den Spielern die Möglichkeit, zu entscheiden, in welche Richtung ihre Figuren gehen sollen. Die Charaktere vor Optionen zu stellen, ermöglicht es den Spielern, Entscheidungen zu treffen, wodurch das Abenteuer unberechenbar bleibt.

Wenn das Zeichnen von Karten nicht dein größtes Talent ist, ist das Internet ein großartiger Ort, um nach Abenteuerkarten zu suchen, die für den Gebrauch freigegeben sind. Zudem kannst du auch Grundrisse realer Gebäude und Bilder verwenden, um deine eigenen Karten zu inspirieren. Natürlich kannst du deine Karten auch mit einer passenden Software erstellen.

PUBLIZIERTE ABENTEUER

Publizierte Abenteuer stehen zum Kauf zur Verfügung, wenn du weder die Zeit noch die Neigung hast, ein eigenes Abenteuer zu schreiben oder wenn du einfach ein wenig Abwechslung haben möchtest. Ein veröffentlichtes Abenteuer umfasst ein vorgefertigtes Szenario mit den Karten, NSC, Monstern und Schätzen, die du zum Leiten benötigst. Ein Beispiel für ein veröffentlichtes Abenteuer ist im *D&D-Einsteigerset* enthalten.

Du kannst Anpassungen an einem veröffentlichten Abenteuer vornehmen, sodass es besser zu deiner Kampagne passt und deine Spieler besser anspricht. Du könntest beispielsweise den Bösewicht eines Abenteuers durch einen anderen ersetzen, der bereits zuvor in deiner Kampagne aufgetreten ist, oder du fügst zusätzlichen Hintergrund hinzu, sodass es etwas mit den Charakteren deiner Spieler zu tun hat. So etwas hätten die Autoren des Abenteuers nicht berücksichtigen können.

Ein veröffentlichtes Abenteuer kann nicht jede mögliche Handlung der Charaktere vorhersehen. Der Vorteil von veröffentlichten Abenteuern ist jedoch, dass du Vorbereitungszeit sparst, die du zum Ausbauen der Rahmenhandlung deiner Kampagnenwelt benutzen kannst.

Publizierte Abenteuer bieten dir auch Inspiration an. Du könntest ein Abenteuer nicht einsetzen, wie es geschrieben wurde, sondern Ideen daraus aufgreifen oder einen Teil durch einen gänzlich anderen Teil ersetzen. Zum Beispiel könntest du die Karte eines Tempels verwenden, aber diesen mit anderen Monstern bevölkern, oder du könntest die Verfolgungsjagd als Muster für eine Verfolgungsszene in deiner eigenen Kampagne verwenden.

ABENTEUERSTRUKTUREN

Wie jede Geschichte hat ein typisches Abenteuer einen Anfang, eine Mitte und ein Ende.

ANFANG

Ein Abenteuer beginnt mit einem Aufhänger, um die Spieler für die Handlung zu interessieren. Ein guter Abenteuerhänger spricht die Interessen der Spieler an und bietet den Charakteren einen zwingenden Grund, sich an dem Abenteuer zu beteiligen. Vielleicht stolpern die Abenteuerer über etwas, das sie nicht sehen sollen, Monster greifen sie auf der Straße an, ein Attentäter trachtet ihnen nach dem Leben oder ein Drache zeigt sich am Stadttor. Abenteuerhänger wie diese können die Spieler in deine Geschichte einbeziehen.

Der Beginn eines guten Abenteuers sollte spannend und zielgerichtet aufgebaut sein. Du willst, dass die Spieler später nach Hause gehen und sich auf die nächste Spielsitzung freuen. Also gib ihnen ein klares Gefühl dafür, wo die Geschichte hingeht, damit sie wissen, worauf sie sich freuen können.

MITTE

In der Mitte eines Abenteuers entfaltet sich der Großteil der Geschichte. Bei jeder neuen Herausforderung treffen die Abenteuerer wichtige Entscheidungen, die zweifellos einen Effekt auf das Ergebnis des Abenteuers haben werden.

Im Laufe des Abenteuers könnten die Charaktere Geheimnissen auf die Spur kommen, die neue Ziele offenbaren oder ihr ursprüngliches Ziel verändern. Die Einschätzung der Lage um sie herum könnte sich ändern. Vielleicht waren die Gerüchte über einen Schatz nur ein Trick, um sie in eine Todesfalle zu locken. Vielleicht ist der angebliche Spion am Hof der Königin in Wahrheit nur Teil einer Intrige, die der Monarch selbst gesponnen hat, um nach noch mehr Macht zu greifen.

Während die Abenteuerer daran arbeiten, ihre Gegner zu enttarnen, werden diese Gegner versuchen, ihre ruchlosen Pläne durchzuführen. Solche Feinde könnten auch daran arbeiten, ihre Taten zu verbergen, potenzielle Gegner zu täuschen oder Probleme direkt anzugehen; vielleicht indem sie versuchen, die Wichtigtuer zu töten.

Bedenke, dass die Charaktere die Helden der Geschichte sind. Lasse sie nie zu bloßen Zuschauern werden und beobachte, wie sich Ereignisse um sie herum entfalten, ohne dass sie diese beeinflussen können.

ENDE

Das Ende umfasst den Höhepunkt – die Szene oder Begegnung, in dem der Spannungsbogen des gesamten Abenteuers seinen Höhepunkt erreicht. Ein starker Höhepunkt sollte die Spieler im Bann halten, während das Schicksal der Charaktere und vieles mehr auf dem Spiel stehen. Das Ergebnis, das von den Handlungen und Entscheidungen der Charaktere abhängt, sollte niemals belanglos sein.

Ein Ende muss nicht alle Fäden in einem einzigen Finale zusammenbringen und abschließen. Einige Handlungsbögen können bestehen bleiben und darauf warten, in einem späteren Abenteuer gelöst zu werden. Einige offene Rechnungen sind ein einfacher Weg, um von einem Abenteuer zum nächsten überzugehen.

ABENTEUERARTEN

Wie im Folgenden vorgestellt, kann sich ein Abenteuer um einen Ort oder um ein Ereignis drehen.

STANDORTBASIERTE ABENTEUER

Abenteuer in zerbröckelnden Gewölben und abgelegenen Wundnisgebieten sind Grundstein zahlreicher Kampagnen. Viele der größten D&D-Abenteuer aller Zeiten sind um einen bestimmten Ort herum angesiedelt.

Das Erschaffen eines standortbasierten Abenteuers kann in mehrere Schritte unterteilt werden. Jeder Schritt enthält Tabellen, aus denen du die grundlegenden Elemente deines Abenteuers auswählen kannst. Alternativ kannst du auf die Tabellen würfeln und dich von den zufälligen Ergebnissen inspirieren lassen. Du kannst die Reihenfolge der einzelnen Schritte natürlich auch verändern.

1. LEGE DIE ZIELE DER ABENTEUERGRUPPE FEST

Die Tabelle „Gewölbe-Ziele“ bietet übliche Ziele an, die Abenteuerer in Gewölbe führen oder locken könnten. Die Tabelle „Wildnis-Ziele“ bietet ähnliche Inspirationen für Abenteuer an, die sich auf die Erforschung der Oberfläche konzentrieren. Die Tabelle „Andere Ziele“ bezieht sich auf ortsbasierte Abenteuer, die nicht in die beiden genannten Kategorien passen.

GEWÖLBE-ZIELE

W20 Ziel

- 1 Haltet die monströsen Einwohner eines Gewölbes auf, bevor sie die Oberflächenwelt überfallen.
- 2 Durchkreuzt den bösen Plan eines Schurken.
- 3 Zerstört eine magische Bedrohung innerhalb des Gewölbes.
- 4 Findet Schätze.
- 5 Findet einen bestimmten Gegenstand für einen konkreten Zweck.
- 6 Holt einen gestohlenen Gegenstand zurück, der im Gewölbe versteckt wurde.
- 7 Findet Informationen, die für einen besonderen Zweck benötigt werden.
- 8 Rettet einen Gefangenen.
- 9 Findet das Schicksal einer früheren Abenteurergruppe heraus.
- 10 Findet einen NSC, der in der Gegend verschwunden ist.
- 11 Tötet einen Drachen oder ein anderes herausforderndes Monster.
- 12 Erforscht die Auswirkungen und den Ursprung eines fremden Ortes oder Phänomens.
- 13 Verfolgt geflohene Feinde, die im Gewölbe Zuflucht suchen.
- 14 Flieht aus der Gefangenschaft im Gewölbe.
- 15 Säubert eine Ruine, sodass sie wieder aufgebaut und bewohnt werden kann.
- 16 Entdeckt, warum ein Schurke am Gewölbe so interessiert ist.
- 17 Gewinnt eine Wette oder vollzieht ein Aufnahme-ritual, indem ihr für eine gewisse Zeit im Gewölbe überlebt.
- 18 Verhandelt im Gewölbe mit einem Schurken.
- 19 Versteckt euch vor einer Bedrohung außerhalb des Gewölbes.
- 20 Würfele zweimal und ignoriere Ergebnisse von 20.

WILDNIS-ZIELE

W20 Ziel

- 1 Sucht ein Gewölbe oder einen anderen interessanten Ort (würfele auf der Tabelle „Gewölbe-Ziele“, um herauszufinden, aus welchem Grund).
- 2 Beurteilt das Ausmaß einer natürlichen oder unnatürlichen Katastrophe.
- 3 Eskortiert einen NSC zu seinem Ziel.
- 4 Erreicht euren Zielort, ohne von den Handlangern des Schurken gesehen zu werden.
- 5 Haltet Monster davon ab, Karawanen und Bauernhöfe zu überfallen.
- 6 Baut eine Handelsbeziehung mit einer entfernten Stadt auf.
- 7 Schützt eine Karawane, die in eine ferne Stadt reist.
- 8 Kartiert ein neues Land.
- 9 Findet einen Ort, um eine Kolonie zu gründen.
- 10 Findet eine natürliche Ressource.
- 11 Jagt ein bestimmtes Monster.
- 12 Kehrt von einem entfernten Ort zurück.
- 13 Erhält Informationen von einem zurückgezogen lebenden Einsiedler.
- 14 Findet ein Objekt, das in der Wildnis verlorengegangen ist.
- 15 Findet das Schicksal einer vermissten Gruppe von Entdeckern heraus.
- 16 Flieht vor Feinden.
- 17 Beurteilt die Größe einer sich nähernden Armee.
- 18 Flieht vor der Herrschaft eines Tyrannen.
- 19 Schützt eine Wildnis-Region vor Angreifern.
- 20 Würfele zweimal und ignoriere Ergebnisse von 20.



ANDERE ZIELE

W12	Ziel
1	Übernimmt die Kontrolle über ein befestigtes Gebiet, zum Beispiel eine Festung, eine Stadt oder ein Schiff.
2	Verteidigt einen Ort gegen Angreifer.
3	Holt einen Gegenstand von einem sicheren Ort in einer Siedlung zurück.
4	Bringt einen Gegenstand von einer Karawane zurück.
5	Bergt einen Gegenstand oder Waren von einem verlorengegangenen Schiff (oder einer Karawane).
6	Befreit einen Gefangenen aus einem Gefängnis oder einem Gefangenelager.
7	Entkommt aus einem Gefängnis oder einem Gefangenelager.
8	Reist erfolgreich durch einen Hinderniskurs, um Anerkennung oder eine Belohnung zu verdienen.
9	Infiltriert eine Befestigungsanlage.
10	Findet die Ursache der seltsamen Vorkommnisse in einem heimgesuchten Haus oder einen ähnlichen Ort heraus.
11	Behindert die Geschäfte eines Unternehmens.
12	Rettet einen Charakter, ein Monster oder ein Objekt vor einer natürlichen oder unnatürlichen Katastrophe.

2. LEGE WICHTIGE NSC FEST

Benutze die Tabellen „Abenteurerwidersacher“, „Abenteuerverbündete“ und „Abenteurerauftraggeber“ um diese NSC festzulegen. In Kapitel 4 erfährst du, wie du diesen NSC Leben einhauchst.

ABENTEUERWIDERSACHER

W20	Widersacher
1	Tier oder Monstrosität ohne besondere Absicht
2	Aberration, die auf Korruption oder Herrschaft aus ist
3	Unhold, der auf Korruption oder Zerstörung aus ist
4	Drache, der auf Herrschaft und Plünderung aus ist
5	Riese, der auf Plünderung aus ist
6–7	Untote mit einer bestimmten Absicht
8	Feenwesen mit einem geheimnisvollen Ziel
9–10	Humanoider Kultist
11–12	Humanoider Eroberer
13	Humanoider auf der Suche nach Rache
14–15	Humanoider Intrigant, der nach Herrschaft strebt
16	Humanoider krimineller Drahtzieher
17–18	Humanoider Räuber oder Verwüster
19	Verfluchter Humanoider
20	Fehlgeleiteter humanoider Eiferer

ABENTEUERVERBÜNDETE

W12	Vebündeter	W12	Vebündeter
1	Geschickter Abenteurer	8	Tobender Verrückter
2	Unerfahrener Abenteurer	9	Himmlicher Verbündeter
3	Enthusiastischer Bürger	10	Feenwesenverbündeter
4	Soldat	11	Verkleidetes Monster
5	Priester	12	Bösewicht, der sich als Verbündeter ausgibt
6	Weiser		
7	Rachesuchender		

ABENTEUERAUFTRAGGEBER

W20	Auftraggeber	W20	Auftraggeber
1–2	Abenteurer im Ruhestand	14	Geheimnisvolles Feenwesen
3–4	Lokaler Herrscher	15	Alter Freund
5–6	Militärischer Offizier	16	Ehemaliger Lehrer
7–8	Tempelbeamter	17	Elternteil oder anderes Familienmitglied
9–10	Weiser	18	Verzweifelter Bürger
11–12	Respektierter Ältester	19	Betuchter Kaufmann
13	Gottheit oder Himmliches Wesen	20	Bösewicht, der sich als Auftraggeber ausgibt

3. ARBEITE DIE DETAILS DER ÖRTLICHKEIT HERAUS

Kapitel 5 bietet Vorschläge für das Erstellen und Ausarbeiten einer Abenteuerumgebung, einschließlich Tabellen, die dir dabei helfen können, die wichtigsten Elemente eines Gewölbes, einer Wildnis oder einer städtischen Umgebung festzulegen.

4. FINDE DIE IDEALE EINLEITUNG

Ein Abenteurer kann mit einer sozialen Interaktion beginnen, in der die Abenteurer herausfinden, was sie tun müssen und warum. Es kann mit einem Überraschungsangriff beginnen oder damit, dass die Abenteurer zufällig auf Informationen stoßen. Die besten Einführungen ergeben sich natürlich aus den Zielen und der Rahmenhandlung des Abenteuers. Lasse dich von den Einträgen in der Tabelle „Abenteurer-Einleitung“ inspirieren.

ABENTEUER-EINLEITUNG

W12	Einleitung
1	Während einer Reise durch die Wildnis fallen die Charaktere in ein Erdloch, das sich unter ihren Füßen auftut, und sie landen in der Abenteuerumgebung.
2	Während einer Reise durch die Wildnis bemerken die Charaktere den Eingang zum Abenteuerort.
3	Während der Reise auf einer Straße werden die Charaktere von Monstern angegriffen, die in den nahe gelegenen Abenteuerort fliehen.
4	Die Abenteurer finden bei einer Leiche eine Karte. Zusätzlich zur Karte, mit der das Abenteuer beginnt, will der Bösewicht des Abenteuers die Karte in die Hände bekommen.
5	Ein geheimnisvoller magischer Gegenstand oder ein grausamer Widersacher teleportiert die Charaktere zum Abenteuerort.
6	Ein Fremder kommt in einer Taverne auf die Charaktere zu und fordert sie auf, mit ihm zum Abenteuerort zu kommen.
7	Eine Stadt oder ein Dorf braucht Freiwillige, die bereit sind, zum Abenteuerort zu gehen.
8	Ein NSC, der den Charakteren wichtig ist, braucht am Abenteuerort ihre Hilfe.
9	Ein NSC, dem die Charaktere gehorchen müssen, befiehlt ihnen, zum Abenteuerort zu gehen.
10	Ein NSC, den die Charaktere respektieren, bittet sie darum, zum Abenteuerort zu gehen.
11	Eines Nachts träumen alle Charaktere davon, den Abenteuerort zu betreten.
12	Ein Geist erscheint und terrorisiert ein Dorf. Nachforschungen ergeben, dass er nur durch den Besuch des Abenteuerorts zur Ruhe gebracht werden kann.

5. ÜBERLEGE DIR DEN HÖHEPUNKT

Am Ende des Abenteuers kulminieren alle vorangegangenen Elemente des Abenteuers. Selbstverständlich muss der Höhepunkt

an die bisherigen Erfolge und Misserfolge der Charaktere angepasst werden. Die Tabelle „Abenteurerhöhepunkt“ gibt Anregungen bei der Gestaltung des Endes deines Abenteuers.

ABENTEUER-HÖHEPUNKT

W12 Höhepunkt

- 1 Die Abenteurer konfrontieren den wichtigsten Bösewicht und eine Gruppe seiner Schergen in einer blutigen Endschlacht.
- 2 Die Abenteurer jagen dem Widersacher hinterher, während sich ihnen immer neue Hindernisse in den Weg stellen. Letztlich führt die Verfolgungsjagd zu einer endgültigen Konfrontation in- oder außerhalb der Zuflucht des Feindes.
- 3 Die Handlungen der Abenteurer oder des Übeltäters führen zu einer Katastrophe, der die Abenteurer entkommen müssen.
- 4 Die Abenteurer sind gerade zu dem Zeitpunkt zur Stelle, an dem der Bösewicht seinen großen Plan zum Abschluss bringen will. Sie kommen gerade noch rechtzeitig, um den Plan zu vereiteln.
- 5 Der Bösewicht und zwei oder drei seiner Vertrauten führen einzelne Riten in einem großen Raum durch. Die Abenteurer müssen alle Riten gleichzeitig unterbrechen.
- 6 Ein Verbündeter fällt den Abenteurern kurz, bevor sie ihr Ziel erreichen, in den Rücken. (Verwende diesen Höhepunkt sorgfältig und nicht zu häufig.)
- 7 Ein Portal öffnet sich auf eine andere Ebene. Kreaturen, die aus dem Portal kommen, zwingen die Abenteurer dazu, es zu schließen, während sie sich gleichzeitig um den Feind kümmern müssen.
- 8 Fallen, Hindernisse oder animierte Objekte wenden sich gegen die Abenteurer, während der Erzfeind zum Angriff übergeht.
- 9 Während die Abenteurer dem Hauptbösewicht gegenüber stehen, beginnt das Gewölbe zusammenzubrechen. Der Bösewicht versucht, in dem Chaos zu entkommen.
- 10 Eine Bedrohung, die mächtiger als die Abenteurer ist, erscheint, vernichtet den Hauptbösewicht und wendet seine Aufmerksamkeit den Charakteren zu.
- 11 Die Abenteurer müssen entscheiden, ob sie den fliehenden Hauptschurken verfolgen oder einen NSC, der ihnen etwas bedeutet oder eine Gruppe von Unschuldigen retten.
- 12 Die Abenteurer müssen die geheime Schwäche des Widersachers herausfinden, bevor sie überhaupt erst eine Chance haben, ihn zu besiegen.

6. PLANE BEGEGNUNGEN EIN

Nachdem du den Ort und die grundlegende Geschichte des Abenteuers erstellt hast, ist es an der Zeit, die Begegnungen festzulegen, aus denen sich das Abenteuer zusammensetzen wird. In einem ortsbezogenen Abenteuer sind die meisten Begegnungen für bestimmte Orte auf deiner Karte festgelegt. Für jeden Raum oder Wildnis-Bereich auf der Abenteuerkarte beschreibt deine Legende, was sich in diesem Bereich befindet: die physischen Eigenschaften sowie jede Begegnung, die dort stattfindet. Die Abenteuerlegende verwandelt eine einfache Skizze von nummerierten Flächen auf Millimeterpapier in Begegnungen, die dazu gedacht sind, deine Spieler zu unterhalten und herauszufordern.

Weitere Informationen zum Festlegen eigener Begegnungen findest du unter „Begegnungen erschaffen“ weiter unten in diesem Kapitel.

EREIGNISBASIERTE ABENTEUER

In einem ereignisbasierten Abenteuer liegt der Fokus auf dem, was die Charaktere und Übeltäter tun, und was aus diesen Taten resultiert. Die Frage, wo diese Dinge geschehen, ist von untergeordneter Bedeutung.

Ein ereignisbasiertes Abenteuer zu erschaffen ist aufwendiger als das Erschaffen eines ortsbasierten Abenteuers, aber der Prozess kann durch eine Reihe von Schritten vereinfacht werden. Einige Schritte enthalten Tabellen, aus denen du Abenteuer-Elemente wählen oder zufällig bestimmen kannst. Wie bei ortsbasierten Abenteuern musst du diese Schritte nicht unbedingt in der hier präsentierten Reihenfolge durchgehen.

1. FANGE MIT EINEM SCHURKEN AN

Es wird sich später auszahlen, etwas Mühe in die Erschaffung deines Bösewichts zu investieren, denn er spielt eine entscheidende Rolle beim Voranbringen der Geschichte. Zu Beginn kannst du die Tabelle „Abenteuerschurken“ im vorherigen Abschnitt verwenden und anschließend die Informationen in Kapitel 4 nutzen, um den NSC auszugestalten.

Zum Beispiel könnte der Bösewicht ein untotes Wesen sein, das versucht, sich für eine frühere Gefangenschaft oder Verletzung zu rächen. Ein interessanter Aspekt dieses untoten Widersachers könnte sein, dass diese Verletzung vor Jahrhunderten aufgetreten ist und sich die Rache auf die Nachkommen derer erstreckt, die dafür verantwortlich waren. Stelle dir einen Vampir vor, der von den Mitgliedern eines religiösen Ritterordens gefangen gehalten wurde und sich nun an den gegenwärtigen Mitgliedern dieses Ordens rächen will.

2. LEGE DIE HANDLUNGEN DES WIDERSACHERS FEST

Wenn du einen Widersacher hast, ist es an der Zeit, festzulegen, welche Schritte er unternimmt, um seine Ziele zu erreichen. Erstelle eine Zeitleiste, die aufzeigt, wann der Widersacher was tun wird, angenommen, die Abenteurer kommen ihm nicht in die Quere.

Aufbauend auf dem vorherigen Beispiel könntest du festlegen, dass dein Vampir einige Ritter töten wird. Indem er sich in Gasform durch verschlossene Türen bewegt, ist der Vampir in der Lage, die Morde als natürliche Tode wirken zu lassen, aber kurz danach wird feststehen, dass ein hinterhältiger Mörder hinter den Todesfällen steckt.

Wenn du weitere Ideen benötigst, ziehe einige der folgenden Optionen für die Handlungen des Gegners in Betracht.

EREIGNISBASIERTE HANDLUNGEN VON WIDERSACHERN

W6	Art der Handlung	W6	Art der Handlung
1	Großes Ereignis	4	Eine einzelne Tat
2	Verbrechensorgie	5	Serienverbrechen
3	Wachsendes Verderben	6	Schritt für Schritt

Großes Ereignis. Die Pläne des Widersachers werden während eines großen Festes, einem astrologischen Ereignis, einem heiligen (oder unheiligen) Ritus, einer königlichen Hochzeit, der Geburt eines Kindes oder einem ähnlichen festgelegten Zeitpunkt umgesetzt. Die Aktivitäten des Verbrechers bis zu diesem bestimmten Zeitpunkt dienen allesamt der Vorbereitung auf diese Veranstaltung.

Verbrechensorgie. Der Widersacher begeht Verbrechen, die mit der Zeit immer kühner und abscheulicher werden. Ein Mörder könnte anfangen, indem er sich die Mittellosen in den Elendsvierteln der Stadt zum Ziel wählt, bevor er ein Massaker auf dem Markt der Stadt verübt und das Grauen und die Anzahl der Todesopfer jedes Mal ansteigen.



VAMPIR-WIDERSACHER

Wachsendes Verderben. Im Laufe der Zeit wachsen Macht und Einfluss des Widersachers und betreffen immer mehr Opfer in einem immer größer werdenden Gebiet. Es könnte sich um Armeen handeln, die neue Territorien erobern, einen bösen Kult, der immer neue Mitglieder rekrutiert oder um die Ausbreitung einer Pest. Ein angeblich rechtmäßiger Erbe des Thrones könnte über Tage und Wochen versuchen, sich die Unterstützung des Adels des Königreichs zu sichern, bevor er einen Putsch versucht, oder ein Gildenmeister könnte die Mitglieder des Stadtrats beeinflussen oder die Offiziere der Stadtwache bestechen.

Eine einzelne Tat. Der Widersacher begeht ein einziges Verbrechen und versucht dann, die Konsequenzen für sich zu

vermeiden. Anstelle eines fortschreitenden Plans ist es das Ziel des Widersachers, Gras über die Sache wachsen zu lassen oder vom Ort des Verbrechens zu fliehen.

Serienverbrechen. Der Widersacher begeht ein Verbrechen nach dem anderen, aber diese Taten wiederholen sich in ihrer Ausführung, anstatt immer wieder zu eskalieren. Der Trick, um einen solchen Schurken zu fangen, liegt in der Bestimmung des Musters, das den Verbrechen zugrundeliegt. Obwohl Serienmörder ein typisches Beispiel für diese Art von Widersachern sind, könnte dein Bösewicht auch ein Serien-Brandstifter sein, der eine bestimmte Art von Gebäuden bevorzugt, er könnte eine magische Krankheit verbreiten, die nur Zauberwirker betrifft, die einen bestimmten Zauber verwenden, er könnte auch ein Dieb sein, der es auf eine bestimmte Art von Kaufleuten abgesehen hat oder ein Doppeltgänger, der einen Adligen nach dem anderen entführt und ihre Identitäten annimmt.

Schritt für Schritt. In der Verfolgung seines Ziels führt der Widersacher eine bestimmte Reihe von Handlungen in einer bestimmten Reihenfolge aus. Ein Magier könnte genau die Gegenstände stehlen, die benötigt werden, um einen Talisman zu erschaffen, der ihn zu einem Lich werden lässt, oder ein Kultist könnte die Priester von sieben Göttern guter Gesinnung als Opfer entführen. Alternativ könnte der Bösewicht einer Spur zu dem Ziel seiner Rache folgen und ein Opfer nach dem anderen töten, während er immer näher an sein eigentliches Ziel heranrückt.

3. BESTIMME DIE ZIELE DER ABENTEUERERGRUPPE

Du kannst die Tabelle „Ereignisbasierte Ziele“ verwenden, um das Ziel der Abenteurergruppe festzulegen. Ein Ziel könnte auch vorschlagen, wie die Abenteurer in die Pläne des Widersachers involviert werden und was genau sie tun müssen, um diese Pläne zu vereiteln.

EREIGNISBASIERTE ZIELE

W20 Ziel

- 1 Zieht den Bösewicht zur Rechenschaft.
- 2 Wascht den Namen eines unschuldigen NSC rein.
- 3 Beschützt oder versteckt einen NSC.
- 4 Beschützt einen Gegenstand.
- 5 Entschlüsselt die Herkunft oder die Wirkungsweise eines seltsamen Phänomens, das vielleicht von dem Bösewicht geschaffen wurde.
- 6 Findet einen gesuchten Flüchtigen.
- 7 Stürzt einen Tyrannen.
- 8 Enttarnt eine Verschwörung, die einen Herrscher stürzen will.
- 9 Vermittelt Frieden zwischen verfeindeten Nationen oder Familien.
- 10 Sichert die Unterstützung eines Herrschers oder herrschenden Rats.
- 11 Hilft einem Widersacher dabei, Vergebung zu finden.
- 12 Verhandelt mit einem Feind.
- 13 Schmuggelt Waffen zu einer Rebellengruppe
- 14 Haltet eine Schmugglerbande auf.
- 15 Sammelt Informationen über eine feindliche Streitmacht.
- 16 Gewinnt ein Turnier.
- 17 Findet die Identität eines Verbrechers heraus.
- 18 Findet einen gestohlenen Gegenstand.
- 19 Sorgt dafür, dass eine Hochzeit ohne Probleme über die Bühne geht.
- 20 Würfele zwei Mal und ignoriere Ergebnisse von 20

Wenn du beispielsweise eine 10 würfelst und die Abenteuergruppe die Unterstützung eines Herrschers sichern soll, könntest du entscheiden, dass sich dies auf die Anführer des Ordens bezieht, den dein Vampir-Widersacher als Ziel gewählt hat. Vielleicht haben die Anführer des Ordens vor Jahrhunderten eine Kiste voller Juwelen von dem Vampir gestohlen und die Charaktere können diese Kiste als Köder verwenden, um den Vampir in eine Falle zu locken.

4. LEGE DIE WICHTIGEN NSC FEST

Viele ereignisbasierte Abenteuer erfordern eine detaillierte Besetzung mit NSC. Einige dieser NSC können den Kategorien „Verbündete“ und „Auftraggeber“ zugeordnet werden, aber die meisten sind wahrscheinlich Charaktere oder Kreaturen, deren Einstellungen gegenüber den Abenteurern solange unbestimmt bleiben, bis die Abenteurer mit ihnen interagieren (Siehe Kapitel 4 für weitere Informationen zum Erstellen von NSC).

Die Bestandteile des Abenteuers, die du bisher festgelegt hast, sollten eine klare Vorstellung davon liefern, welche Nebencharaktere du erstellen musst, sowie wie viele Details du für jeden von ihnen benötigst. NSC, die sich wahrscheinlich nicht an Kämpfen beteiligen werden, brauchen zum Beispiel keine vollständigen Kampfwerte. Charaktere, die in Verhandlungen eine wichtige Rolle spielen sollen, könnten Ideale, Verpflichtungen und Charakterschwächen haben. Du kannst auch auf die Werte der Tabellen „Abenteuerverbündete“ und „Abenteuerauftraggeber“ würfeln (im Abschnitt „Standort-basierte Abenteuer“ weiter oben in diesem Kapitel).

5. SIEH DIE REAKTIONEN DES FEINDES VORHER

Wie reagiert der Widersacher, wenn die Abenteurer ihre Ziele verfolgen und seine Pläne vereiteln? Wehrt er sich mit Gewalt oder sendet er Warnungen aus? Sucht er nach einfachen Lösungen für seine Probleme oder nutzt er kompliziertere Pläne, um die Störer zu umgehen?

Schaue dir die Handlungen des Bösewichts in Schritt 2 an. Denke darüber nach, welche Handlungen die Abenteurer bei jedem geplanten Ereignis durchführen könnten. Welche Auswirkungen auf den Plan des Widersachers hat es, wenn sie seine Handlung verhindern oder zumindest stören können? Was kann der Widersacher tun, um seine Verluste auszugleichen?

Eine Möglichkeit, die Handlungen eines Widersachers zu verfolgen, bildet die Nutzung eines Flussdiagramms. Du könntest eines auf Basis der Zeitleiste erstellen, in der du die Pläne des Widersachers skizziert hast und festlegen, was er tun muss, um zurück zu seinem ursprünglichen Plan zu kommen. Oder das Flussdiagramm könnte von der Zeitleiste unabhängig sein und den verschiedenen möglichen Handlungen der Charaktere die jeweiligen Reaktionen des Widersachers zuordnen.

6. ARBEITE DIE WICHTIGEN ORTE AUS

Weil bestimmte Orte nicht Mittelpunkt des Abenteuers sein werden, können sie einfacher und kleiner als ein Gewölbe-komplex oder ein Wildnisgebiet gestaltet werden. Sie könnten spezifische Orte in einer Stadt oder sogar einzelne Räume an größeren Orten sein, an denen wahrscheinlich ein Kampf ausbrechen wird oder bedeutende Nachforschungen erforderlich sind, wie zum Beispiel ein Thronsaal, ein Gildenhaus, das bröckelnde Anwesen eines Vampirs oder ein Ritterordenshaus.

7. LEGE EINE EINLEITUNG UND EINEN HÖHEPUNKT FEST

Die Tabelle „Abenteurer-Einleitung“ im Bereich „Standort-basierte Abenteuer“ bietet großartige Möglichkeiten, um die Charaktere in die Ereignisse deines Abenteuers einzufügen,

zum Beispiel Träume, Heimsuchungen und einen einfachen Hilferuf. Die Tabelle „Abenteurer-Höhepunkt“ in dem genannten Abschnitt enthält Enden für Abenteuer, die du genauso gut für ereignisbasierte Abenteuer verwenden kannst.

Zum Beispiel hilft dir die Tabelle „Abenteurer-Einleitung“ dabei, festzulegen, dass ein Verbündeter die Hilfe der Abenteurer benötigt. Vielleicht ist der NSC ein Ritter, der glaubt, dass ein Vampir versucht, ihn zu töten, oder ein Freund oder Verwandter, der darauf hofft, den Mörder des Ritters zu finden. Dieser NSC macht die Abenteurer auf die Verbrechen des Vampirs aufmerksam.

Mit Blick auf den Höhepunkt des Abenteuers könntest du festlegen, dass die Abenteurer den Vampir mit einer Kiste von aus seinem Versteck gestohlenen Juwelen anlocken werden. Als Wendung könntest du festlegen, dass es das wahre Ziel des Vampirs ist, eine bestimmte Halskette unter den Juwelen zurückzubekommen. Die Halskette ist mit neun Edelsteinen besetzt, und der Vampir kann mit diesen Edelsteinen ein Tor zu den Neun Höllen öffnen. Sollte der Vampir erfolgreich sein, würde sich die Bedrohung für die Abenteurer noch erhöhen, wenn ein mächtiger Teufel durch das Tor schreitet und einen alten Pakt mit dem Vampir erfüllt.

8. LEGE DIE BEGEGNUNGEN FEST

Nachdem du die grundsätzliche Handlung des Abenteuers erstellt hast, ist es an der Zeit, die Begegnungen zu planen, bei denen die Ereignisse des Abenteuers eintreten werden. In einem ereignisbasierten Abenteuer kommt es immer dann zu Begegnungen, wenn die Pläne des Widersachers den Weg der Charaktere schneiden. Du kannst nicht immer genau vorhersehen, wann oder wo das passieren wird, aber du kannst eine Liste möglicher Begegnungen anlegen, die die Abenteurer erleben könnten. Dies könnten allgemeine Beschreibungen der Schergen des Widersachers, inklusive Details zu seinen Offizieren und Dienern, oder Begegnungen sein, die an wichtigen Orten des Abenteuers stattfinden. Siehe „Begegnungen erschaffen“ weiter hinten in diesem Kapitel, um mehr über das Erschaffen einzelner Begegnungen zu erfahren.

MYSTERIEN

Ein Mysterium ist eine Form von ereignisbasiertem Abenteuer, das sich in der Regel auf die Bemühungen der Abenteurer konzentriert, ein Verbrechen zu lösen – in der Regel einen Raub oder Mord. Anders als der Schriftsteller eines Kriminalromans kann ein Spielleiter nicht immer voraussagen, was die Charaktere in einem solchen Abenteuer tun werden.

Ein Widersacher, dessen Handlungen „eine Verbrechen-orgie“, „ein einzelnes Verbrechen“ oder „Serien-Verbrechen“ sind, könnte dich dazu veranlassen, ein Mysterien-Abenteuer um diesen Widersacher zu erschaffen. Wenn es gleichzeitig das Ziel der Charaktere ist, die Identität des Widersachers zu lüften, könnte dies Teil des Mysteriums sein.

Um ein solches Abenteuer zu erschaffen, solltest du denselben Schritten folgen, wie bei einem ereignisbasierten Abenteuer. Dann solltest du noch die folgenden drei Elemente hinzufügen: das Opfer, die Verdächtigen und die Hinweise.

OPFER

Lege die Beziehung des Widersachers zu seinem Opfer fest. Auch wenn du ein gutes Szenario ohne eine solche Beziehung erstellen könntest, ist die Entdeckung von versteckten Verbindungen zwischen NSC und die Art und Weise, wie diese Verbindung zu einem Verbrechen geführt hat, ein besonderer Teil dessen, was ein Rätsel so spannend macht. Ein Zufallsmord könnte genauso geheimnisvoll sein, aber ihm fehlt diese emotionale Verbindung.

Suche nach einer Verbindung zwischen dem Opfer und einem oder mehreren Abenteurern. Ein sicherer Weg, um Abenteurer in den Bann eines Mysteriums zu ziehen

– oder sie gar als Verdächtige zu involvieren – ist es, jemanden zum Opfer zu machen, mit dem die Charaktere vertraut sind.

VERDÄCHTIGE

Unter den Charakteren, die du verwendest, sollten sich andere NSC befinden, die das Verbrechen nicht begangen haben, die aber ein Motiv, die Mittel oder die Möglichkeit hatten, es zu begehen. Verdächtige könnten sofort offensichtlich sein oder sie könnten während der Untersuchung in den Fokus rücken. Eine beliebte Technik, die oft in Detektivgeschichten verwendet wird, besteht darin, einen geschlossenen Kreis von Verdächtigen zu schaffen – eine überschaubare Anzahl von Individuen, deren Umstände sie zu den einzig möglichen Verdächtigen machen.

Um die Spieler bei der Stange zu halten und das Abenteuer vielschichtiger zu machen, solltest du sicherstellen, dass mehr als einer der Verdächtigen ein Geheimnis hat. Wenn sie von den Abenteurern befragt werden, könnte ein Verdächtiger nervös wirken oder versuchen zu lügen, obwohl er mit dem Verbrechen nichts zu tun hat. Eine zwielichtige Geschäftstätigkeit, Verstrickung in illegale Handlungen, eine dunkle Vergangenheit oder ein unkontrollierbares Laster sind Charakterchwächen, die Verdächtige interessanter machen als NSC, die nichts zu verbergen haben.

HINWEISE

Hinweise führen zur Identität des Bösewichts. Einige Hinweise sind verbal, zum Beispiel Aussagen der Verdächtigen und Zeugen, und helfen den Abenteurern dabei, sich ein Bild von dem zu machen, was geschehen ist. Andere Hinweise sind physischer Natur, beispielsweise unvollständige, mit dem Blut des Opfers geschriebene Nachrichten, ein zurückgelassenes Schmuckstück oder eine Waffe, die im Zimmer eines Verdächtigen gefunden wird.

Ein Hinweis sollte einen Verdächtigen mit dem Verbrechen in Verbindung bringen. Üblicherweise bringen Hinweise etwas Licht in die Beweggründe für die Tat, den Tathergang oder welche Gelegenheit der Verdächtige genutzt haben könnte. Einige Hinweise bringen einen falschen Verdächtigen mit dem Verbrechen in Verbindung und führen die Ermittlungen der Abenteurer in die falsche Richtung. Letztlich müssen sie andere Hinweise finden, die sie wieder in die richtige Richtung lenken oder auf Beweise stoßen, die den bisherigen Verdächtigen entlasten.

Es ist immer ratsam, dein Abenteuer eher mit zu vielen als zu wenigen Hinweisen zu füllen. Wenn die Abenteurer den Fall zu schnell lösen, bist du vielleicht enttäuscht, aber die Spieler werden ein tolles Erfolgserlebnis haben. Wenn das Rätsel jedoch zu schwierig zu lösen ist, werden die Spieler frustriert sein. Du solltest immer davon ausgehen, dass die Abenteurer den ein oder anderen Hinweis übersehen werden, du solltest also weitere Hinweise einstreuen, um zu gewährleisten, dass die Spieler genügend Wissen ansammeln, um den Verantwortlichen zu stellen.

INTRIGEN

Intrigen-Abenteuer sind ereignisbasierte Abenteuer, die sich um Machtkämpfe drehen. Intrigen sind an den Höfen der Adligen an der Tagesordnung, aber Machtkämpfe können sich genauso gut in Händlergilden, Verbrechersyndikaten und Tempeln ereignen.

Anders als bei schrecklichen Ereignissen oder schurkischen Plänen geht es bei Intrigen-Abenteuern um den Austausch von Gefallen, den Aufstieg und Sturz von Machthabern und die honigsüßen Töne der Diplomatie. Das Streben eines Prinzen nach dem ihm zustehenden Thron, die Ambition eines Hofbeamten, als Rechte Hand der Königin zu dienen, und das Vorhaben eines Händlers, eine Handelsroute durch feindliche Lande zu eröffnen, können Stoff für Intrigen sein.

Wie alle Abenteuer wird ein Intrigen-Abenteuer nur dann funktionieren, wenn sich die Spieler und ihre Charaktere

darauf einlassen wollen. Wenn sich niemand dafür interessiert, wer der Kämmerer des Königs ist oder wer eine Erlaubnis zum Fällen der Bäume im Elfenwald hat, wird es schiefgehen, wenn die Charaktere in ein Abenteuer geworfen werden, das genau diese Themen behandelt. Wenn die Spieler allerdings das Gehör des Kämmerers finden und die Hilfe der königlichen Soldaten bei der Verteidigung ihrer Burg im Niemandsland in Anspruch nehmen können, werden die Spieler sich eher auf das Szenario einlassen.

Abenteurer werden üblicherweise Bestandteil einer Intrige, wenn sie eine mächtige Kreatur um einen Gefallen bitten und sich im Gegenzug revanchieren müssen, oder wenn die Pläne eines mächtigen NSC den Charakteren bei der Erfüllung ihrer Aufgabe im Weg stehen. Einige der bereits behandelten ereignisbasierten Ziele führen bereits zu einem Intrigen-Abenteuer. Wenn die Charaktere beispielsweise eine Verschwörung aufdecken, einen Friedensvertrag aushandeln oder einen Herrscher um Hilfe bitten müssen, könnte es sich bereits um ein Intrigen-Abenteuer handeln.

Ein Intrigen-Abenteuer zu erschaffen ähnelt der Erschaffung jedes anderen ereignisbasierten Abenteuers, es gibt jedoch zwei wichtige Unterschiede: wie die Gegner behandelt werden und welchen Einfluss die Charaktere gewinnen können.

BÖSEWICHT

Einige Intrigen-Abenteuer basieren auf den Handlungen eines einzelnen Bösewichts, zum Beispiel, wenn ein Adliger die Ermordung eines Monarchen anstrebt. Ein Intrigen-Abenteuer kann jedoch genauso gut mehrere Bösewichte oder gar keinen haben.

Kein Bösewicht. Einige Intrigen-Abenteuer handeln vom Austausch gegenseitiger Gefallen, ohne dass ein Bösewicht involviert ist. Bei dieser Art von Abenteuer kannst du die Schritte 1 und 2 (der Widersacher und seine Handlungen) bei der Erschaffung von ereignisbasierten Abenteuern überspringen und direkt mit Schritt 3, dem Ziel der Abenteurer, beginnen. Lege fest, warum die Abenteurer in die Intrige involviert werden und investiere Zeit in die Erschaffung der NSC, mit denen sie interagieren werden.

Viele Bösewichte. Einige Intrigen-Abenteuer haben eine ganze Ansammlung von Bösewichten. Jeder von ihnen hat eigene Ziele, Beweggründe und Methoden. Die Charaktere könnten in den Konkurrenzkampf eines ganzen Hofes involviert werden, in dem mehrere Adlige um den Thron des unerwartet verstorbenen Königs wetteifern, oder man könnte von ihnen verlangen, ein Ende der Revierkämpfe verfeindeter Diebesgilden zu verhandeln.

In Schritt 5 musst du die Reaktionen jedes Bösewichts auf potentielle Rückschläge in ihren Plänen festlegen. Du musst jedoch nicht zwingend die Reaktionen jedes Bösewichts einzeln festlegen, denn einige werden sich in ihren Handlungen ähnlich sein oder gegensätzliche Positionen vertreten. Wenn die Abenteurer die Pläne eines Gegners durchkreuzen, könnten sie dadurch die Pläne eines anderen Bösewichts fördern und so das Abenteuer unabhängig der Reaktionen des ersten Bösewichts voranbringen.

EINFLUSS

Je nach der Art des Szenarios solltest du den Einfluss, den die Abenteuergruppe bei verschiedenen NSC oder Gruppen hat – oder sogar den Einfluss jedes einzelnen Charakters – notieren.

Eine Art, mit Einfluss umzugehen, besteht darin, ihn wie Inspiration zu verwenden. Ein Charakter erhält in bestimmten Situationen Einflusspunkte, und um Einfluss auszuüben, müssen diese Punkte ausgegeben werden. Charaktere können Einfluss gewinnen, indem sie NSC einen Gefallen tun, die Agenda einer Organisation voran bringen oder ihre Macht und ihrem Mut demonstrieren, abhängig davon, was du für richtig

hältst. Genau wie mit Inspiration kann ein Charakter Einfluss einsetzen, um einen Vorteil für einen Würfelwurf zu erlangen, der mit der Ausübung des Einflusses in Zusammenhang steht.

Eine andere Art mit Einfluss umzugehen ist es, ihn wie Ansehen zu verwenden (siehe Kapitel 1). Du kannst den Charakteren dadurch erlauben, Ansehen an einem Hof oder in einer bestimmten Schlüsselgruppe anzusammeln.

RAHMEN-EREIGNISSE

Du kannst entweder ein ganzes Abenteuer mit einem Rahmen-Ereignis verknüpfen oder dieses Ereignis nur dazu verwenden, die Aufmerksamkeit der Spieler zu gewinnen. Die Tabelle „Rahmen-Ereignisse“ präsentiert einige Vorschläge, die du übernehmen oder als Inspiration für deine eigenen Ereignisse verwenden kannst.

RAHMEN-EREIGNISSE

W100 Veranstaltung

- 01–02 Jahrestag der Herrschaft eines Monarchen
- 03–04 Jubiläum eines wichtigen Ereignisses
- 05–06 Veranstaltung in der Arena
- 07–08 Ankunft einer Karawane oder eines Schiffes
- 09–10 Ankunft eines Zirkus
- 11–12 Ankunft eines wichtigen NSC
- 13–14 Ankunft marschierender Modronen
- 15–16 Künstlerische Darbietung
- 17–18 Athletische Veranstaltung
- 19–20 Geburt eines Kindes
- 21–22 Geburtstag eines wichtigen NSC
- 23–24 Bürgerfest
- 25–26 Kometensichtung
- 27–28 Gedenken an eine vergangene Tragödie
- 29–30 Weihung eines neuen Tempels
- 31–32 Krönung
- 33–34 Ratstagung
- 35–36 Winter- oder Sommersonnenwende
- 37–38 Hinrichtung
- 39–40 Fruchtbarkeitsfest
- 41–42 Vollmond
- 43–44 Begräbnis
- 45–46 Abschlussfest von Kadetten oder Zauberern
- 47–48 Erntefest
- 49–50 Heiliger Tag
- 51–52 Verleihung eines Ordens an einen Ritter oder einen anderen Adligen
- 53–54 Mondfinsternis
- 55–58 Mittsommerfest
- 59–60 Mittwinterfest
- 61–62 Migration von Monstern
- 63–64 Monarchenball
- 65–66 Neumond
- 67–68 Neues Jahr
- 69–70 Begnadigung eines Gefangenen
- 71–72 Planare Überschneidung
- 73–74 Planare Anordnung
- 75–76 Priesterweihe
- 77–78 Prozession von Geistern
- 79–80 Erinnerung an im Krieg gefallene Soldaten
- 81–82 Königliche Ansprache oder Proklamation
- 83–84 Königlicher Audienztag



W100 Veranstaltung

- 85–86 Unterzeichnung eines Vertrages
- 87–88 Sonnenfinsternis
- 89–91 Turnier
- 92–94 Gerichtsverhandlung
- 95–96 Gewalttätiger Aufstand
- 97–98 Hochzeit oder Hochzeitstag
- 99–00 Zusammenkunft von zwei Ereignissen (würfe zweimal und ignoriere Ergebnisse von 99 oder 100)



du eine moralische Zwickmühle hinzufügen. Eine moralische Zwickmühle behandelt eine Gewissensfrage, bei der die Charaktere eine einzige Entscheidung treffen müssen – und diese ist niemals einfach.

MORALISCHE ZWICKMÜHLEN

W20 Zwickmühle involviert ...

- | | |
|-------|--------------------------|
| 1–3 | ... einen Verbündeten |
| 4–6 | ... einen Freund |
| 7–12 | ... die persönliche Ehre |
| 13–16 | ... eine Rettung |
| 17–20 | ... Respekt |

Zwickmühle involviert einen Verbündeten. Die Abenteuer haben eine bessere Chance, ihr Ziel zu erreichen, wenn sie auf die Hilfe von zwei Personen mit essentiellen Fachkenntnissen zurückgreifen. Allerdings hassen sich diese beiden NSC gegenseitig so sehr, dass sie nicht einmal zusammenarbeiten, wenn das Schicksal der Welt auf dem Spiel steht. Die Charaktere müssen den NSC auswählen, mit dem sie die besten Aussichten haben, ihr Ziel zu erreichen.

Zwickmühle involviert einen Freund. Ein NSC, der einem oder mehreren Charakteren etwas bedeutet, ist auf die Charaktere angewiesen. Eine Liebschaft könnte von einem Charakter verlangen, dass er sich nicht auf eine gefährliche Queste begibt. Ein guter Freund könnte einen Charakter anflehen, den Feind zu verschonen, um zu beweisen, dass er besser als er ist. Ein schwacher NSC könnte um eine Chance betteln, die Gunst der Charaktere zu gewinnen und sie auf eine gefährliche Mission zu begleiten.

Zwickmühle involviert die persönliche Ehre. Ein Charakter ist dazu gezwungen, sich zwischen dem Sieg und der Einhaltung eines persönlichen Eids oder Ehrenkodex zu entscheiden. Ein Paladin, der einen Eid der Tugend abgelegt hat, könnte feststellen, dass der direkte Weg zum Erfolg in Betrug und List liegt. Ein loyaler Kleriker könnte dazu verleitet werden, die Lehren seines Glaubens zu missachten. Wenn du diese Zwickmühle einbaust, solltest du immer auch eine Möglichkeit offen halten, dass die Charaktere Buße tun.

Zwickmühle involviert eine Rettung. Die Abenteuer müssen sich zwischen dem Aufhalten des Bösewichtes oder der Rettung unschuldiger Leben entscheiden. Sie könnten zum Beispiel herausfinden, dass sich der Gegner in einem Lager in der Nähe befindet, aber gleichzeitig ein Teil seiner Streitmacht auf dem Weg in ein Dorf ist, um es niederzubrennen. Die Charaktere müssen also abwägen, ob sie den Bösewicht zur Strecke bringen oder die unschuldigen Dorfbewohner beschützen, von denen einige auch Freunde oder Familienmitglieder sein könnten.

Zwickmühle involviert Respekt. Zwei wichtige Verbündete geben den Charakteren gegensätzliche Anweisungen oder Ratschläge. Der Hohepriester könnte die Charaktere auffordern, Frieden zwischen den militaristischen Elfen im nahegelegenen Wald zu stiften, während der Kriegsveteran sie dazu drängt, ihre Stärke in einem entscheidenden Erstschnitz unter Beweis zu stellen. Die Abenteuer können nicht beiden Wegen folgen, und für welchen Verbündeten sie sich auch entscheiden, der andere könnte seinen Respekt ihnen gegenüber verlieren und ihnen künftig nicht mehr zur Seite stehen.

KOMPLIKATIONEN

Manchmal ist ein Abenteuer gar nicht so einfach zu bestehen, wie es zuerst scheint.

MORALISCHE ZWICKMÜHLEN

Wenn du deinen Charakteren eine Krise präsentieren willst, die kein Zauber und kein Kampf bewältigen können, solltest

WENDUNGEN

Eine Wendung kann eine Geschichte verkomplizieren und es den Charakteren erschweren, ihre Ziele zu erreichen.

WENDUNGEN

W10 Wendung

- 1 Die Charaktere befinden sich in einem Rennen mit anderen Kreaturen, die dieselben Ziele haben.
- 2 Die Abenteurer sind verantwortlich für die Sicherheit eines nicht kämpfenden NSC.
- 3 Den Charakteren ist es verboten, den Widersacher zu töten, aber für diesen gilt diese Einschränkung nicht.
- 4 Die Abenteurer haben ein Zeitlimit.
- 5 Die Abenteurer haben falsche oder wertlose Informationen erhalten.
- 6 Das Erreichen des Ziels erfüllt oder verhindert eine Prophezeiung.
- 7 Die Abenteurer haben zwei unterschiedliche Ziele, aber können nur eines davon erfüllen.
- 8 Das Ziel zu erreichen, hilft im Geheimen dem Gegner.
- 9 Die Abenteurer müssen mit einem Feind zusammenarbeiten, um ihr Ziel zu erreichen.
- 10 Die Abenteurer unterliegen einem magischen Zwang (zum Beispiel dem Zauber *Geas*), das Ziel zu erreichen.

NEBENAUFTRÄGE

Du kannst deinen Abenteuern auch einen oder mehrere Nebenaufträge hinzufügen, die die Charaktere zu Orten oder Ereignissen führen, die nicht Teil der Haupthandlung sind. Nebenaufträge haben nichts mit dem Hauptziel der Charaktere zu tun, aber ein erfolgreicher Abschluss eines Nebenauftrags könnte einen Vorteil bei der Erfüllung des Hauptziels einbringen.

NEBENAUFTRÄGE

W8 Nebenauftrag

- 1 Findet einen bestimmten Gegenstand, der in der Region vermutet wird.
- 2 Bringt einen gestohlenen Gegenstand aus den Besitztümern des Widersachers zurück.
- 3 Besorgt eine Information von einem NSC in der Region.
- 4 Befreit einen Gefangenen.
- 5 Bringt das Schicksal eines verschwundenen NSC in Erfahrung.
- 6 Tötet ein bestimmtes Monster.
- 7 Ergründet die Natur und den Ursprung eines seltsamen Phänomens in der Umgebung.
- 8 Sichert euch die Unterstützung eines Charakters oder einer Kreatur in der Region.

BEGEGNUNGEN ERSCHAFFEN

Begegnungen sind die einzelnen Szenen innerhalb der übergreifenden Handlung des Abenteuers.

Vor allem anderen sollte eine Begegnung den Spielern Spaß machen. Am zweitwichtigsten ist es, dass sie für dich nicht zu einer Zumutung beim Leiten des Abenteuers wird. Darüber hinaus hat eine gut gestaltete Begegnung ein eindeutiges Ziel sowie eine Verbindung zur Haupthandlung deiner Kampagne, indem sie auf den vorangegangenen Begegnungen aufbaut und zukünftige Begegnungen vorbereitet.

Eine Begegnung hat einen von möglichen Ausgängen: Die Charaktere haben Erfolg, teilweisen Erfolg oder die Charaktere scheitern. Die Begegnung muss alle drei Möglichkeiten berücksichtigen und der Ausgang muss Konsequenzen haben, damit die Spieler das Gefühl haben, dass ihre Erfolge und Misserfolge eine Bedeutung haben.

CHARAKTERZIELE

Wenn die Spieler nicht wissen, was sie in einer Begegnungen tun sollen, kann sich die Begeisterung und Vorfreude schnell in Langeweile und Frustration verwandeln. Ein transparentes Ziel reduziert das Risiko, dass Spieler das Interesse verlieren.

Wenn die Hauptgeschichte eines Abenteuers beispielsweise die Aufgabe beinhaltet, ein unbezahlbares Relikt zu einem abgelegenen Kloster zu bringen, sollte jede Begegnung auf dem Weg dorthin als Gelegenheit dienen, ein kleineres Ziel einzufügen, das die Erfüllung des Auftrags voranbringt. Begegnungen auf der Reise könnten den Abenteuern Feinde in den Weg stellen, die das Relikt stehlen wollen oder Monster, die das Kloster fortwährend bedrohen.

Einige Spieler setzen sich ihre eigenen Ziele. Das solltest du erwarten und fördern. Es ist immerhin genauso sehr die Kampagne der Spieler, wie es deine Kampagne ist. Ein Charakter könnte beispielsweise versuchen, die Gegner zu bestechen, anstatt sie zu bekämpfen, oder einen fliehenden Feind verfolgen, um herauszufinden, wohin er läuft. Spieler, die die Ziele ignorieren, müssen mit den Konsequenzen leben, denn auch das ist ein Teil des Erschaffens einer Begegnung.

BEISPIELHAFTE ZIELE

Die folgenden Ziele können als Grundstein einer Begegnung dienen. Auch wenn diese Ziele sich auf eine einzelne Begegnung innerhalb eines Abenteuers beziehen, kannst du mehrere Ziele in mehreren Begegnungen benutzen und die Begegnungen dadurch zu einem größeren Hindernis oder Problem für die Charaktere werden lassen.

Stiftet Frieden. Die Charaktere müssen zwei sich gegenüberstehende Gruppen (oder deren Anführer) davon überzeugen, den Konflikt, der zwischen ihnen herrscht, beizulegen. Als Komplikationen könnten Feinde der Charaktere innerhalb einer oder beider Gruppen dienen, genauso wie eine weitere Person, die den Konflikt von außen anstachelt, weil sie sich davon einen Vorteil verspricht.

Beschützt einen NSC oder ein Objekt. Die Charaktere müssen als Leibwächter oder Beschützer eines Objekts agieren. Als Komplikation könnte der NSC von einem Fluch befallen oder krank sein, zu Panikattacken neigen, zu jung oder zu alt zum Kämpfen sein oder das Leben der Abenteurer durch fragwürdige Entscheidungen gefährden. Das Objekt, das die Charaktere beschützen, könnte beseelt, verflucht oder schwierig zu transportieren sein.

Bringt ein Objekt zurück. Die Charaktere müssen im Umfeld der Begegnung ein Objekt in ihren Besitz bringen, am besten, bevor der Kampf zu Ende geht. Als Komplikation könnten die Feinde ebenfalls danach streben, das Objekt in ihren Besitz zu bringen, und so beide Parteien dazu zwingen, um das Objekt zu kämpfen.

Spießbrutenlauf. Die Abenteurer müssen ein gefährliches Gebiet durchqueren. Dieses Ziel ähnelt dem Zurückbringen eines Objekts insofern, als dass das Erreichen des Ziels wichtiger ist als das Besiegen der Feinde in dem Gebiet. Als Komplikation könntest du ein Zeitlimit hinzufügen. Andere Komplikationen könnten Fallen, Hindernisse und Monster darstellen.

Schleicht euch ein. Die Abenteurer müssen sich innerhalb des Gebiets der Begegnung heimlich fortbewegen, um ihre Feinde nicht auf sich aufmerksam zu machen. Komplikationen entstehen, wenn sie entdeckt werden.

Haltet ein Ritual auf. Die Pläne von Anführern böser Kulte, böswilligen Hexenmeistern und mächtigen Unholden beinhalten häufig Rituale, die aufgehalten werden müssen. Charaktere, die versuchen, ein Ritual aufzuhalten, müssen sich in der Regel ihren Weg durch böse Schergen kämpfen, bevor sie versuchen könnten, die mächtige Magie des Rituals zu unterbrechen. Als Komplikation könnte das Ritual beim Auftauchen der Charaktere schon sehr weit fortgeschritten sein, wodurch ein Zeitlimit entsteht. Je nach Art des Rituals könnte die Vollendung auch unmittelbare weitere Konsequenzen haben.

Schaltet ein einzelnes Ziel aus. Der Schurke ist von Schergen umgeben, die mächtig genug sind, die Charaktere zu töten. Die Charaktere könnten in der Hoffnung auf einen späteren Sieg fliehen, oder sie könnten sich den Weg bis zu ihrem Ziel freikämpfen. Als Komplikation könnten Schergen dienen, die als unschuldige Kreaturen unter dem Einfluss des Schurken stehen. Wenn der Schurke getötet wird, endet dieser Einfluss, aber bis die Charaktere dieses Ziel erreicht haben, müssen sie sich den Angriffen der Schergen erwehren.

EINE KAMPFBEGEGNUNG ERSCHAFFEN

Wenn du eine Kampfbegegnung erschaffen willst, solltest du deiner Fantasie freien Lauf lassen und etwas erfinden, woran deine Spieler Spaß haben. Wenn du die Details festgelegt hast, solltest du diesen Abschnitt verwenden, um den Schwierigkeitsgrad anzupassen.

SCHWIERIGKEITSGRAD VON KAMPFBEGEGNUNGEN

Es gibt vier Kategorien von Schwierigkeitsgraden für Begegnungen.

Einfach. Eine einfache Begegnung reizt die Fähigkeiten der Charaktere nicht aus und bringt sie auch nicht in arge Bedrängnis. Sie könnten einige Trefferpunkte verlieren, aber ein Sieg ist ziemlich sicher.

Mittel. Eine mittelschwere Begegnung hat üblicherweise eine oder zwei furchterregende Momente für die Spieler, aber die Charaktere sollten ohne Verluste den Sieg erringen. Einer oder mehrere von ihnen könnten jedoch Heilung benötigen.

Schwer. Eine schwere Begegnung kann für die Charaktere schlecht ausgehen. Schwächere Charaktere könnten ausgeschaltet werden und es könnte passieren, dass einer oder mehrere Charaktere sterben.

Tödlich. Eine tödliche Begegnung könnte für einen oder mehrere Charaktere lebensgefährlich sein. Um zu überleben, werden gute Taktiken und schnelles Denken erforderlich sein, und die Abenteurergruppe könnte eine Niederlage einstecken.

EP-SCHWELLENWERTE NACH CHARAKTERSTUFE

Charakterstufe	Schwierigkeitsgrad der Begegnung			
	Leicht	Mittel	Schwer	Tödlich
1.	25	50	75	100
2.	50	100	150	200
3.	75	150	225	400
4.	125	250	375	500
5.	250	500	750	1.100
6.	300	600	900	1.400
7.	350	750	1.100	1.700
8.	450	900	1.400	2.100
9.	550	1.100	1.600	2.400
10.	600	1.200	1.900	2.800
11.	800	1.600	2.400	3.600
12.	1.000	2.000	3.000	4.500
13.	1.100	2.200	3.400	5.100
14.	1.250	2.500	3.800	5.700
15.	1.400	2.800	4.300	6.400
16.	1.600	3.200	4.800	7.200
17.	2.000	3.900	5.900	8.800
18.	2.100	4.200	6.300	9.500
19.	2.400	4.900	7.300	10.900
20.	2.800	5.700	8.500	12.700

HERAUSFORDERUNGSGRAD

Wenn du eine Begegnung oder ein Abenteuer erstellst, insbesondere für niedrigere Charakterstufen, solltest du bei der Verwendung von Monstern mit Herausforderungsgraden oberhalb der durchschnittlichen Gruppenstufe vorsichtig sein. Solche Kreaturen könnten mit einer einzigen Aktion so viel Schaden anrichten, dass sie einen niedrigstufigen Abenteurer ausschalten. Ein Oger hat zum Beispiel Herausforderungsgrad 2, aber er könnte einen Magier der Stufe 1 mit einem einzigen Schlag töten.

Darüber hinaus könnten Monster Eigenschaften haben, deren Überwinden für niedrigstufige Helden schwierig oder unmöglich sein könnte. Ein Rakshasa beispielsweise hat einen Herausforderungsgrad von 13 und ist immun gegen Zauber des 6. oder eines niedrigeren Grades. Zauberwirker der Stufe 12 oder niedriger haben keine Zauber oberhalb des 6. Grades zur Verfügung, was bedeutet, dass sie dem Rakshasa nicht schaden können, was die Abenteurer in eine missliche Lage versetzen würde. Solche Begegnungen können also deutlich schwieriger für die Abenteurergruppe sein, als ihr Herausforderungsgrad vermuten lässt.

FESTSTELLEN DES SCHWIERIGKEITSGRADS EINER BEGEGNUNG

Nutze die folgende Methode, um den Schwierigkeitsgrad einer Kampfbegegnung zu bestimmen.

1. Ermittle die EP-Schwellenwerte. Zuerst solltest du die Erfahrungspunkt (EP)-Schwellenwerte für jeden Charakter in der Gruppe feststellen. Die Tabelle „EP-Schwellenwerte nach Charakterstufe“ beinhaltet vier EP-Schwellenwerte für jede Charakterstufe; eine pro Schwierigkeitsgradkategorie. Verwende die Stufe des Charakters, um seinen EP-Schwellenwert festzustellen. Wiederhole dies mit allen Charakteren in der Abenteurergruppe.

2. Ermittle den EP-Schwellenwert der Abenteurergruppe. Addiere für jede Kategorie von Schwierigkeitsgrad die EP-Schwellenwerte der Charaktere. Dies bestimmt den EP-Schwellenwert der Abenteurergruppe. Du hast nun 4 Summen; eine für jeden Schwierigkeitsgrad.

Wenn deine Abenteurergruppe beispielsweise drei Charaktere der Stufe 3 und einen Charakter der Stufe 2 enthält, sehen die EP-Schwellenwerte der Abenteurergruppe wie folgt aus:

Einfach: 275 EP (75 + 75 + 75 + 50)

Mittel: 550 EP (150 + 150 + 150 + 100)

Schwer: 825 EP (225 + 225 + 225 + 150)

Tödlich: 1.400 EP (400 + 400 + 400 + 200)

Notiere dir die Summen, denn du kannst diese für jede Begegnung in diesem Abenteuer verwenden.

3. Summiere die EP der Monster. Addiere die EP aller Monster in der Begegnung. Jedes Monster hat einen EP-Wert in seinen Spielwerten.

4. Modifiziere die summierten EP bei mehreren Monstern. Wenn die Begegnung mehr als ein Monster enthält, musst du den summierten EP einen Multiplikator zuordnen. Je mehr Monster anwesend sind, je mehr Angriffswürfe werden sie jede Runde gegen die Charaktere durchführen und umso schwieriger wird die Begegnung. Um den Schwierigkeitsgrad einer Begegnung korrekt zu bestimmen, solltest du die gesamten EP aller Monster in der Begegnung mit den Werten aus der Tabelle „Begegnungs-Multiplikatoren“ multiplizieren.

Wenn eine Begegnung beispielsweise vier Monster enthält, die zusammen 500 EP wert sind, würdest du die gesamten EP der Monster mit 2 multiplizieren, sodass du einen angepassten Wert von 1.000 EP erhältst. Dieser angepasste Wert ist nicht die Anzahl an EP, die die Monster wert sind. Er ist nur ein Hilfsmittel, um den Schwierigkeitsgrad einer Begegnung zu bestimmen.

Wenn du diese Berechnung vornimmst, solltest du die Monster, deren Herausforderungsgrad deutlich unter dem

durchschnittlichen Herausforderungsgrad der anderen Monster in der Begegnung liegt, nicht berücksichtigen, es sei denn, du bist der Ansicht, dass diese schwachen Monster wesentlichen zum Schwierigkeitsgrad der Begegnung beitragen.

BEGEGNUNGS-MULTIPLIKATOREN

Anzahl der Monster	Multiplikator	Anzahl der Monster	Multiplikator
1	x 1	7–10	x 2,5
2	x 1,5	11–14	x 3
3–6	x 2	15 oder mehr	x 4

5. Vergleiche die EP. Vergleiche die angepassten EP der Monster mit den EP-Schwellenwerten der Abenteurergruppe. Der Schwellenwert, der den angepassten EP entspricht, gibt den Schwierigkeitsgrad der Begegnung an. Wenn du keine Übereinstimmung erreichst, solltest du den niedrigeren Schwellenwert verwenden.

Die Begegnung mit einem Grottenschrat und drei Hobgoblins hat beispielsweise angepasste EP von 1.000, womit es sich für eine

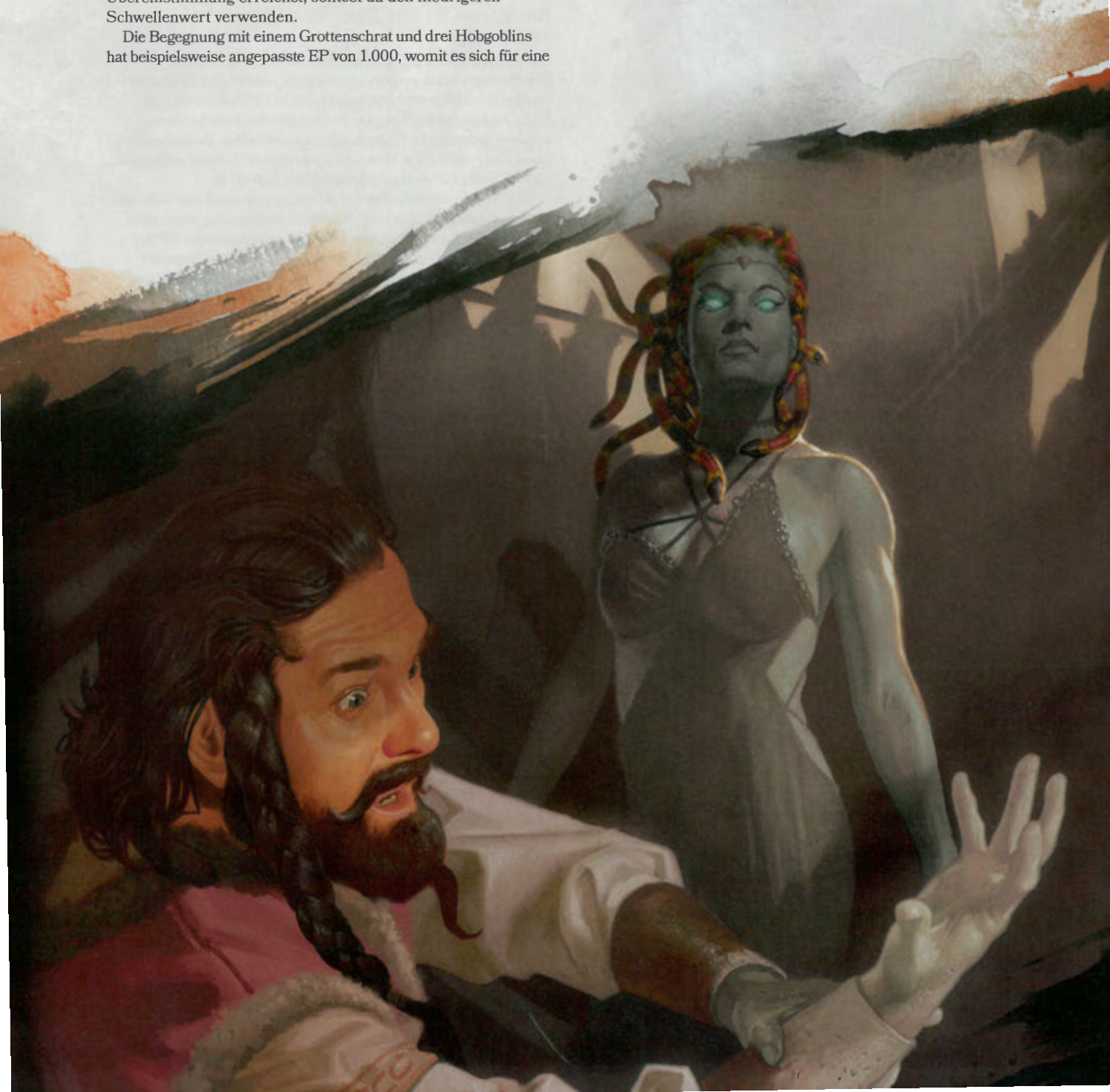
Gruppe bestehend aus drei Charakteren der Stufe 3 und einem Charakter der Stufe 2 um eine schwere Begegnung handelt (diese Gruppe hat eine EP-Schwellenwert für schwere Begegnungen von 825 EP und für tödliche Begegnungen von 1.400 EP).

GRÖSSE DER ABENTEURERGRUPPE

Die vorerwähnten Richtlinien unterstellen, dass deine Abenteurergruppe aus drei bis fünf Abenteurern besteht.

Wenn die Abenteurergruppe aus weniger als drei Charakteren besteht, solltest du den nächsthöheren Multiplikator aus der Tabelle „Begegnungs-Multiplikatoren“ verwenden. Nutze zum Beispiel einen Multiplikator von 1,5, wenn die Charaktere gegen ein einzelnes Monster kämpfen und einen Multiplikator von 5, wenn die Gruppe gegen fünfzehn oder mehr Monster kämpft.

Wenn die Abenteurergruppe aus sechs oder mehr Charakteren besteht, solltest du jeweils den nächstniedrigeren Multiplikator verwenden. Nutze einen Multiplikator von 0,5 bei einem einzelnen Monster.





MEHRTEILIGE BEGEGNUNGEN

Manchmal besteht eine Begegnung aus mehreren Monstern, die die Abenteurergruppe aber nicht alle gleichzeitig bekämpfen muss. Die Monster könnten die Abenteurergruppe zum Beispiel in Wellen angreifen. Für solche Begegnungen solltest du die einzelnen Teile oder Wellen als separate Begegnungen betrachten, wenn es um die Feststellung ihres Schwierigkeitsgrads geht.

Eine Abenteurergruppe kann jedoch nicht von einer kurzen Rast zwischen den Teilen einer mehrteiligen Begegnung profitieren. Die Charaktere können also keine Trefferwürfel aufwenden, um Trefferpunkte zurückzubekommen oder Fähigkeiten zurückerhalten, die eine kurze Rast benötigen, um sie wiederzuerlangen. Wenn die angepassten EP für die Monster in einer mehrteiligen Begegnung höher als ein Drittel der erwarteten Gesamt-EP einen Abenteuer-Tages (siehe „Der Abenteuer-Tag“) sind, ist die Begegnung schwieriger als die Summe ihre Einzelteile.

BEGEGNUNGEN AUF BASIS EINES BUDGETS ERSCHAFFEN

Du kannst auch eine Begegnung erschaffen, wenn du den gewünschten Schwierigkeitsgrad bereits kennst. Der EP-Schwellenwert der Abenteurergruppe gibt dir ein EP-Budget vor, das du für Monster ausgeben kannst, um einfache, mittelschwere, schwere und tödliche Begegnungen zu erschaffen. Bedenke dabei nur, dass Gruppen von Monstern mehr dieses Budgets auffressen als ihre Basis-EP vermuten lassen (siehe Schritt 4).

Wenn du beispielsweise die Abenteurergruppe aus Schritt 2 verwendest und eine mittelschwere Begegnung erschaffen willst, solltest du sichergehen, dass die angepassten EP der Monster mindestens 550 EP betragen (der Schwellenwert der Abenteurergruppe für mittelschwere Begegnungen) und nicht mehr als 825 EP (der Schwellenwert der Abenteurergruppe für schwere Begegnungen). Ein einzelnes Monster mit Herausforderungsgrad 3 (zum Beispiel ein Mantikor oder ein Eulenbär) ist 700 EP wert. Das wäre also eine Möglichkeit. Wenn du zwei Monster haben willst, ist jedes davon 1,5-mal seine Basis-EP wert. Zwei Schreckenswölfe (Wert jeweils 200 EP) haben einen angepassten EP-Wert von 600, was sie ebenfalls zu einer mittelschweren Begegnung für die Abenteurergruppe machen würde.

Um diesen Ansatz zu vereinfachen, enthält Anhang B alle Monster aus dem *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*), sortiert nach ihrem Herausforderungsgrad.

DER ABENTEUER-TAG

Wenn man typische Abenteuer-Bedingungen und durchschnittliches Glück unterstellt, können Abenteurergruppe etwa sechs bis acht mittelschwere oder schwere Begegnungen am Tag durchstehen. Wenn das Abenteuer mehr leichte Begegnungen enthält, können die Abenteurer auch mehr Begegnungen überleben. Wenn es tödlichere Begegnungen sind, entsprechend weniger.

Auf die gleiche Art und Weise, auf die du die Schwierigkeitsgrade von Begegnungen feststellst, kannst du die EP-Werte von Monstern und anderen Gegnern in einem Abenteuer auch als Richtlinien einsetzen, um abzuschätzen, wie schnell die Abenteurergruppe vorankommen wird.

Benutze für jeden Charakter in der Gruppe die Tabelle „Abenteuer-Tag-EP“, um einzuschätzen, wie viele EP dieser Charakter voraussichtlich an einem Tag verdienen wird. Addiere die Werte aller Gruppenmitglieder, um die Summe für einen Abenteuer-Tag der Abenteurergruppe zu erhalten. Du erhältst dabei eine grobe Einschätzung, wie viele angepasste EP an Begegnungen die Abenteurergruppe durchstehen kann, bevor die Charaktere eine lange Rast benötigen.

ABENTEUER-TAG-EP

Stufe	Angepasste EP pro Tag pro Charakter	Stufe	Angepasste EP pro Tag pro Charakter
1.	300	11.	10.500
2.	600	12.	11.500
3.	1.200	13.	13.500
4.	1.700	14.	15.000
5.	3.500	15.	18.000
6.	4.000	16.	20.000
7.	5.000	17.	25.000
8.	6.000	18.	27.000
9.	7.500	19.	30.000
10.	9.000	20.	40.000

KURZE RASTEN

Üblicherweise wird die Abenteurergruppe an einem ganzen Abenteuer-Tag zwei kurze Rasten – nach einem und nach zwei Dritteln des Weges – einlegen müssen.

SCHWIERIGKEITSGRADE VON BEGEGNUNGEN MODIFIZIEREN

Eine Begegnung kann je nach dem gewählten Ort oder den Rahmenbedingungen schwerer oder leichter gemacht werden.

Erhöhe den Schwierigkeitsgrad um eine Stufe (zum Beispiel von leicht auf mittelschwer), wenn die Charaktere einen Nachteil haben, den ihre Feinde nicht haben. Reduziere den Schwierigkeitsgrad um eine Stufe, wenn die Charaktere einen Vorteil haben, den ihre Feinde nicht haben. Jeder weitere Vor- und Nachteil verschiebt den Schwierigkeitsgrad in die jeweilige Richtung. Wenn die Charaktere sowohl einen Vor- als auch einen Nachteil haben, gleicht sich beides aus.

Situationsabhängige Nachteile könnten die folgenden sein:

- Die ganze Abenteurergruppe ist überrascht, die Feinde jedoch nicht.
- Der Feind hat Deckung, die Abenteurer nicht.
- Die Charaktere können den Gegner nicht sehen.
- Die Charaktere erhalten jede Runde durch einen Umgebungs- oder Zaubereffekt Schaden, der Feind jedoch nicht.
- Die Charaktere hängen an einem Seil an einer steilen Wand oder Klippe, kleben am Boden fest oder sind auf andere Weise in ihrer Mobilität eingeschränkt.

Situationsabhängige Vorteile ähneln den Nachteilen, sind jedoch für die Charaktere von Vorteil und nicht für die Feinde.

SPASSIGE KAMPFBEGEGNUNGEN

Die folgenden Aspekte können mehr Spaß und Spannung in Kampfbegegnungen bringen:

- Geländeaspekte, von denen für die Charaktere und für die Feinde eine Gefahr ausgeht, zum Beispiel eine ausgefrante Hängebrücke oder grüner Schleim.
- Geländeaspekte, die zu Höhenunterschieden führen, zum Beispiel Fallgruben, gestapelte leere Kisten, Vorsprünge und Balkone.
- Aspekte, die die Charaktere und die Feinde dazu zwingen, sie zu umgehen, wie zum Beispiel Kronleuchter, Fässchen mit Schießpulver oder Öl und wirbelnde Klingenfallen.
- Schwer zu erreichende oder defensive Positionen für die Feinde können Charaktere, die normalerweise mit Fernkampfwaffen angreifen, dazu zwingen, sich auf dem Schlachtfeld zu bewegen.
- Unterschiedliche Arten von Monstern, die zusammenarbeiten.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Immer, wenn Charaktere ein Wildnisgebiet oder ein Gewölbe erkunden, werden sie früher oder später dem Unerwarteten begegnen. Zufallsbegegnungen sind ein Weg, dieses Unerwartete zu beschreiben. Üblicherweise werden Zufallsbegegnungen in Form einer Tabelle dargestellt. Du würfelst einen Würfel und nimmst aus der Tabelle die entsprechende Begegnung für die Abenteurergruppe.

Einige Spieler und Spielleiter empfinden Zufallsbegegnungen in einem Abenteuer als Zeitverschwendung, gut gestaltete Zufallsbegegnungen können jedoch eine Reihe nützlicher Dinge einbringen:

- **Erschaffe ein Gefühl der Eile.** Abenteurer trödeln nicht mehr, wenn die Bedrohung einer Zufallsbegegnung die ganze Zeit über besteht. Der Versuch, wandernde Monster zu meiden, führt häufig dazu, dass die Gruppe aufmerksamer nach einem sichereren Lagerplatz sucht (hinter dem Spielleiterschirm zu würfeln, erschafft diesen Effekt häufig auch ohne eine wirkliche Begegnung).
- **Baue Atmosphäre auf.** Das Auftauchen von thematisch passenden Kreaturen als Zufallsbegegnung hilft dir dabei, die Konsistenz und Atmosphäre des Abenteuers aufzubauen. Eine Begegnungstabelle, gefüllt mit Fledermäusen, Todesalben, Riesenspinnen und Zombies, erschafft ein Gefühl des Schreckens und bereitet die Abenteurer auf Kämpfe mit noch mächtigeren Kreaturen der Nacht vor.
- **Entziehe den Abenteurern Ressourcen.** Zufallsbegegnungen können der Abenteurergruppe Trefferpunkte und Zauberplätze entziehen, was den Abenteurern das Gefühl gibt, schwächer und verletzlicher zu sein. Du erschaffst hierdurch Spannung, wenn du die Spieler dazu zwingst, Entscheidungen zu treffen, auch wenn die Charaktere nicht bei voller Stärke sind.
- **Liefere Unterstützung.** Einige Zufallsbegegnungen können der Abenteurergruppe nutzen, anstatt ihnen zu schaden und im Weg zu stehen. Hilfsbereite Kreaturen und NSC können die Abenteurer mit nützlichen Informationen versorgen oder ihnen in größter Not beistehen.
- **Gib Informationen.** Zufallsbegegnungen können weitere Details deiner Welt enthüllen. Sie können Gefahren ankündigen oder Hinweise liefern, die den Charakteren die Möglichkeit geben, sich auf die kommenden Begegnungen vorzubereiten.
- **Verstärke die Kampagnenthemen.** Zufallsbegegnungen können die Spieler an die wichtigsten Themen der Kampagne erinnern. Wenn deine Kampagne zum Beispiel den laufenden Krieg zweier Nationen behandelt, könntest du Zufallsbegegnungen zur Vertiefung des Konflikts verwenden. In befreundeten Gebieten könnte deine Tabelle heruntergekommene Truppen, die gerade aus dem Kampf zurückkehren, Flüchtlinge, die vor den Invasionstruppen fliehen, schwer bewaffnete Karawanen voller Waffen und einzelne Kuriere, die zu den Frontlinien reiten, beinhalten. Wenn die Charaktere sich in feindlichem Gebiet aufhalten, könnte die Tabelle Schlachtfelder mit kürzlich Gefallenen, Armeen bössartiger Humanoider auf einem Marsch und improvisierte Galgen, an denen Deserteure aufgehängt wurden, beinhalten.

Zufallsbegegnungen sollten nicht dazu führen, dass die Spieler ermüden. Du willst den Spielern nicht das Gefühl geben, dass sie nicht vorankommen, weil Zufallsbegegnungen ihren Fortschritt andauernd unterbrechen. Du solltest natürlich auch keine Zeit für Begegnungen aufwenden, die der Erzählung des Abenteuers nichts beisteuern und die Geschwindigkeit, in der sich die Dinge entwickeln, negativ beeinflusst.

Nicht jeder Spielleiter mag Zufallsbegegnungen. Du könntest der Meinung sein, dass sie vom eigentlichen Spiel ablenken und auch ansonsten mehr Ärger anrichten, als sie dem Spiel gut tun. Wenn Zufallsbegegnungen nicht in dein Konzept passen, lasse sie weg.



keine durch das Unterholz hüpfenden Kaninchen, harmlose Ratten in Gewölbehallen oder Durchschnittsbürger auf den Straßen einer Stadt. Zufallsbegegnung stehen für Hindernisse und Ereignisse, die die Handlung voran bringen, künftig wichtige Elemente oder Themen einführen und spaßige Ablenkungen.

ERSTELLEN EINER ZUFALLSBEGEGNUNGS-TABELLE

Deine eigene Zufallsbegegnungs-Tabelle zu erstellen, ist ziemlich einfach. Bestimme, welche Art von Begegnungen in einem bestimmten Teil eines Gewölbes auftreten könnten, lege die Wahrscheinlichkeit fest und ordne die Ergebnisse an. Eine „Begegnung“ könnte in diesem Fall ein einzelnes Monster oder ein NSC, eine Gruppe von Monstern oder NSC, ein zufälliges Ereignis (wie ein Erdbeben oder eine Parade) oder eine zufällige Entdeckung (wie ein verkohlter Körper oder eine an die Wand geschmierte Nachricht) sein.

Stelle deine Begegnungen zusammen. Sobald die Gegend feststeht, durch die sich die Abenteurer bewegen werden (egal, ob Wildnis oder Gewölbe), kannst du eine Liste von Kreaturen erstellen, die sich möglicherweise in dem Gebiet bewegen. Wenn du nicht sicher bist, welche Kreaturen du einfügen könntest, kannst du in Anhang B, in dem eine Liste von Monstern nach ihrem Geländetyp geordnet enthalten ist, nachschlagen.

In einem Feenwald könnte deine Tabelle Zentauren, Feendrachsen, Pixies, Feengeister, Dryaden, Satyre, Flimmerhunde, Elche, Eulenbären, Baumhirten, Rieseneulen und ein Einhorn enthalten. Wenn Elfen den Wald bewohnen, kann die Tabelle auch elfische Druiden und Späher enthalten. Vielleicht bedrohen auch Gnome den Wald, in welchem Fall du auch Gnome und Hyänen als Überraschungen einfügen kannst. Eine andere spaßige Überraschung wäre das Einfügen eines wandernden Raubtiers, zum Beispiel einer Täuschungsbestie, die im Wald Flimmerhunde jagt. Die Tabelle könnte auch einige weniger monströse Begegnungen enthalten, wie einen niedergebrannten Hain (das Werk der Gnome), eine rankenüberwucherte Elfenstatue und eine Pflanze mit leuchtenden Beeren, die eine Kreatur unsichtbar machen können.

Wenn du Monster für die Zufallsbegegnungs-Tabelle auswählst, solltest du dir überlegen, aus welchem Grund sie außerhalb ihres Nests unterwegs sind. Was hat jedes der Monster vor? Geht es Patrouille? Jagt es Nahrung? Sucht es etwas? Überlege dir auch, ob die Kreatur sich verborgen oder offen durch das Gebiet bewegt.

Genau wie geplante Begegnungen sind auch Zufallsbegegnungen interessanter, wenn sie an erinnerungswürdigen Orten stattfinden. Draußen könnten die Charaktere gerade eine Lichtung betreten, als sie einem Einhorn begegnen oder sich durch dichtes Dickicht vorankämpfen und dabei auf ein Spinnennetz stoßen. Beim Durchqueren einer Wüste könnten die Charaktere eine von Gruftschrecken gepeinigte Oase vorfinden oder eine Felsformation, auf deren Gipfel ein Blauer Drache seinen Hort errichtet hat.

Wahrscheinlichkeiten. Eine Zufallsbegegnungs-Tabelle kann auf verschiedene Weisen erstellt werden, von einer einfachen Tabelle (würfele 1W6 für sechs mögliche Begegnungen) bis zu einer komplizierten Tabelle (Würfele einen W100, den du je nach Tageszeit modifizierst und vergleiche das Ergebnis mit der Gewölbe-Stufe). Die hier vorgestellte Beispiel-Tabelle erstreckt sich von 2–20 (insgesamt 19 Einträge), die du benutzt, indem du 1W12 + 1W8 würfelst. Die Wahrscheinlichkeitskurve führt in diesem Fall dazu, dass die Ergebnisse in der Mitte der Tabelle häufiger vorkommen als die Ergebnisse am Anfang oder Ende der Tabelle. Ein Wurf von 2 oder 20 ist selten (entspricht etwa einer Wahrscheinlichkeit von jeweils 1%), während Würfe von 9 bis 13 etwa 8% der Ergebnisse ausmachen.

Die Tabelle „Feenwald-Begegnungen“ ist eine beispielhafte Zufallsbegegnungs-Tabelle, die die genannten Aspekte berücksichtigt. **Fettgeschriebene** Kreaturennamen verweisen auf die Spielwerte im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*).

ZUFALLSBEGEGNUNGEN AUSLÖSEN

Da du willst, dass Zufallsbegegnungen die Erzählung begleiten und ihr nicht im Wege stehen, solltest du dir die Platzierung dieser Begegnungen sorgfältig überlegen. In folgenden Situationen könnte eine Zufallsbegegnung Sinn machen:

- Die Spieler folgen einer falschen Spur und verlangsamen das Spiel.
- Die Charaktere legen eine kurze oder lange Rast ein.
- Die Charaktere unternehmen eine lange ereignislose Reise.
- Die Charaktere erwecken Aufmerksamkeit, obwohl sie sich bedeckt halten sollten.

EINE ZUFALLSBEGEGNUNG AUSWÜRFELN

Du kannst entweder entscheiden, wann eine Zufallsbegegnung eintritt, oder du würfelst es aus. Du solltest in Betracht ziehen, alle vier bis acht Stunden oder einmal pro Tag oder langer Rast (je nachdem, was in der gegenwärtigen Umgebung Sinn macht) zu prüfen, ob eine Begegnung eintritt.

Wenn du würfelst, benutze einen W20. Wenn das Ergebnis 18 oder höher ist, tritt eine Zufallsbegegnung ein. Du würfelst anschließend auf der passenden Zufallsbegegnungs-Tabelle, um festzustellen, worauf die Abenteurer treffen, wobei du erneut würfeln solltest, wenn das Ergebnis bei den aktuellen Rahmenbedingungen keinen Sinn ergibt.

Tabellen für Zufallsbegegnungen können im Abenteuer, das du leitest, enthalten sein, oder du erstellst einfach eine eigene Tabelle mit den Informationen aus diesem Kapitel. Das Erschaffen eigener Tabellen ist der beste Weg, um die Themen und den Geschmack deiner eigenen Kampagne zu vertiefen.

Nicht jedes Treffen mit einer anderen Kreatur zählt als Zufallsbegegnung. Die Begegnungstabellen enthalten für gewöhnlich



HERAUSFORDERUNGSGRAD VON ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Zufallsbegegnungen müssen nicht der Stufe der Abenteurer entsprechen, aber es wird als schlechter Stil angesehen, wenn eine Heldengruppe komplett durch eine solche Begegnung ausgelöscht wird. Auch müssen nicht alle Begegnungen mit Monstern automatisch zu einem Kampf führen. So könnte eine Gruppe mit Abenteurern der Stufe 1 eine Zufallsbegegnung mit einem jungen Drachen haben, der über den Baumwipfeln kreist und auf der Suche nach einem schnellen Happen ist; aber die Abenteurer sollten in diesem Fall die Möglichkeit bekommen, sich vor dem suchenden Blick des Drachen verstecken zu können, oder mit dem Drachen um ihr Leben verhandeln zu dürfen. Ähnlich ist es, wenn die Gruppe auf einen herumwandernden Steinriesen trifft, der allerdings gar nicht die Absicht hat, jemanden zu verletzen. Tatsächlich könnte der Riese sogar von der Anwesenheit der Abenteurer aufgeschreckt werden und sich in sein sicheres Versteck zurückziehen. Dieser Riese würde die Gruppe nur dann attackieren, wenn die Charaktere von sich aus aggressiv agieren. Behält man dies alles im Hinterkopf, wird klar, dass eine Tabelle für Zufallsbegegnungen üblicherweise feindliche, aber nicht zwangsweise aggressive Monster auflistet, die im Normalfall dazu gedacht sind, dass man gegen sie kämpft. Für angemessenen Begegnungen und Herausforderungsgrade gelten folgende Richtlinien:

- Ein einzelnes Monster mit einem Herausforderungsgrad gleich oder höher der Gruppenstufe.
- Eine Gruppe von Monstern, deren angepasste EP-Werte eine leichte, mittelschwere oder schwere Herausforderung für die Abenteurer darstellt, wie es über die Richtlinien zum Aufbau einer Begegnung weiter vorne in diesem Kapitel bestimmt wird.

FEENWALD-BEGEGNUNGEN

1W12

+ 1W8 Begegnung

- | | |
|----|--|
| 2 | 1 Täuschungsbestie |
| 3 | 1 Gnoll Anführer und 2W4 Gnolle |
| 4 | 1W4 Gnolle und 2W4 Hyänen |
| 5 | Ein Hain verbrannter Bäume. Wenn die Charaktere das Gebiet absuchen, finden sie bei einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 Gnollspuren. Wenn sie den Spuren für 1W4 Stunden folgen, führt sie dies zu einer Begegnung mit Gnollen oder zur Entdeckung von toten Gnollen, deren Körper mit Elfenpfeilen durchsiebt sind. |
| 6 | 1 Rieseneule |
| 7 | Eine rankenüberwucherte Statue eines elfischen Gottes oder Helden. |
| 8 | 1 Dryade (50%) oder 1W4 Satyre (50%) |
| 9 | 1W4 Zentauren |
| 10 | 2W4 Elfen-Späher. Ein Späher trägt ein Horn und kann eine Aktion aufwenden, um es zu blasen. Wenn das Horn innerhalb dieses Waldes geblasen wird, würfelst du erneut auf diese Tabelle. Wenn das Ergebnis ein Monster ist, erscheint es nach 1W4 Minuten. Neuankömmlinge, außer Gnollen, Hyänen, Eulenbären und Täuschungsbestien, sind den Spähern freundlich gesinnt. |
| 11 | 2W4 Pixies (50%) oder 2W4 Feengeister (50%) |
| 12 | 1 Eulenbär |

1W12

+ 1W8 Begegnung

- | | |
|----|--|
| 13 | 1W4 Elche (75%) oder 1 Rieseneule (25%) |
| 14 | 1W4 Flimmerhunde |
| 15 | Eine magische Pflanze mit 2W4 leuchtenden Beeren. Eine Kreatur, die eine der Beeren einnimmt, wird für eine Stunde oder bis sie angreift oder einen Zauber wirkt unsichtbar. Die Beeren verlieren 12 Stunden nach dem Pflücken ihre Wirkung. Die Beeren wachsen um Mitternacht nach, aber wenn einmal alle Beeren gepflückt wurden, wird die Pflanze nicht-magisch, und es wachsen keine Beeren mehr nach. |
| 16 | Elfsche Töne werden von einer sanften Brise herangetragen. |
| 17 | 1W4 Orangene (75%) oder Blaue (25%) Feendrachen |
| 18 | 1 Druide (Elf). Der Druide steht der Abenteurergruppe vorerst neutral gegenüber, wird aber freundlich gesinnt, wenn sich die Charaktere bereit erklären, die Gnolle aus dem Wald zu vertreiben. |
| 19 | 1 Baumhirte. Der Baumhirte ist freundlich gesinnt, wenn die Gruppe von mindestens einem Elfen oder von einem sichtbaren Feenwesen begleitet wird. Der Baumhirte ist feindlich gesinnt, wenn die Charaktere offene Flammen mit sich führen. Ansonsten steht er ihnen neutral gegenüber und gibt seine Anwesenheit nicht bekannt, wenn die Charaktere an ihm vorbeiziehen. |
| 20 | 1 Einhorn |



KAPITEL 4: NICHTSPIELER-CHARAKTERE ERSCHAFFEN



IN NICHTSPIELER-CHARAKTER IST JEDER Charakter, der vom Spielleiter geführt wird. NSC können Feinde oder Verbündete, einfaches Volk oder benannte Monster sein. Sie beinhalten den örtlichen Schankwirt, den alten Magier, der in einem Turm in den Außenbezirken der Stadt wohnt, den Todesritter, der das Königreich vernichten will und den Drachen, der in seinem Hort in einem Gewölbe sein Gold zählt.

Dieses Kapitel zeigt dir, wie du Nichtspieler-Charaktere für dein Spiel ausarbeitest. Für eine Anleitung, um monsterähnliche Spielwert-Kästen zu erstellen, kannst du in Kapitel 9, „Werkstatt des Spielleiters“, nachschlagen.

NSC GESTALTEN

Nichts bringt deine Abenteuer und deine Kampagnen so zum Leben wie eine Zusammenstellung gut entworfener NSC. Dennoch brauchen die NSC in deinem Spiel nur selten so viel Komplexität wie ein gut gestalteter Charakter in einem Roman oder einem Film. Die meisten NSC sind Nebendarsteller in der Kampagne, während die Abenteuerer die Stars sind.

SCHNELLE NSC

Ein NSC braucht keine Kampfwerte, es sei denn, er stellt eine Bedrohung dar. Die meisten NSC brauchen nur eine oder zwei Besonderheiten, damit sie in Erinnerung bleiben. Deine Spieler werden zum Beispiel keine Mühen haben, sich an den Schmied mit der tätowierten schwarzen Rose auf der rechten Schulter oder den schlecht gekleideten Barden mit der gebrochenen Nase zu erinnern.

DETAILLIERTE NSC

Für NSC, die eine größere Rolle in deinen Abenteuern spielen, solltest du mehr Zeit aufwenden, um ihre Hintergrundgeschichte und ihre Persönlichkeit auszuarbeiten. Wie du sehen wirst, können zehn Sätze die wesentlichen Elemente eines erinnerungswürdigen NSC zusammenfassen. Je ein Satz für jeden der folgenden Punkte:

- Beruf und Geschichte
- Aussehen
- Attribute
- Talente
- Benehmen
- Interaktion mit anderen
- Nützliches Wissen
- Ideale
- Beziehungen
- Schwäche oder Geheimnis

Auch wenn sich das hier gesammelte Material auf humanoide NSC bezieht, kannst du die Details auch für monströse NSC anpassen.

BERUF UND GESCHICHTE

Beschreibe den Beruf des NSC und eine kurze historische Anekdote, die auf die Vergangenheit des Charakters schließen lässt, in einem Satz. Der NSC könnte zum Beispiel in der Armee gedient haben, wegen eines Verbrechens im Gefängnis gewesen sein oder vor vielen Jahren selbst Abenteuer erlebt haben.

AUSSEHEN

Beschreibe die wesentlichen physischen Merkmale des NSC in einem Satz. Du kannst auch auf der Tabelle „NSC-Aussehen“ würfeln oder eines der Merkmale auswählen.

NSC-AUSSEHEN

W20 Merkmal

- | | |
|----|---|
| 1 | Auffälliger Schmuck: Ohrringe, Halsband, Krone, Armband |
| 2 | Piercings |
| 3 | Extravagante oder fremdländische Kleidung |
| 4 | Formale saubere Kleidung |
| 5 | Zerrissene dreckige Kleidung |
| 6 | Ausgeprägte Narbe |
| 7 | Fehlender Zahn |
| 8 | Fehlende Finger |
| 9 | Ungewöhnliche Augenfarbe (oder zwei verschiedenfarbige Augen) |
| 10 | Tattoos |
| 11 | Muttermal |
| 12 | Ungewöhnliche Hautfarbe |
| 13 | Glatzköpfig |
| 14 | Geflochtener Bart oder geflochtenes Haar |
| 15 | Ungewöhnliche Haarfarbe |
| 16 | Nervöses Augenzucken |
| 17 | Ausgeprägte Nase |
| 18 | Auffällige Haltung (gebeugt oder kerzengerade) |
| 19 | Außerordentlich schön |
| 20 | Außerordentlich hässlich |

ATTRIBUTE

Du musst die Attribute der NSC nicht auswürfeln, du solltest dir aber notieren, worin der NSC über- oder unterdurchschnittlich gut ist – zum Beispiel beeindruckend stark oder dumm – und daraus die Fähigkeiten des NSC herleiten.

NSC-ATTRIBUTE

W6 Hohes Attribut

- | | |
|---|---|
| 1 | Stärke - mächtig, kräftig, stark wie ein Ochse |
| 2 | Geschicklichkeit - geschmeidig, wendig, anmutig |
| 3 | Konstitution - hart, rüstig, gesund |
| 4 | Intelligenz - studiert, gelehrt, neugierig |
| 5 | Weisheit - scharfsinnig, spirituell, aufschlussreich |
| 6 | Charisma - überzeugend, kraftvoll, geborener Anführer |

W6 Niedriges Attribut

- | | |
|---|---|
| 1 | Stärke - schwach, dürr |
| 2 | Geschicklichkeit - ungeschickt, herumfummelnd |
| 3 | Konstitution - krank, bleich |
| 4 | Intelligenz - dummlich, langsam |
| 5 | Weisheit - vergesslich, abwesend |
| 6 | Charisma - ermüdend, langweilig |

TALENT

Beschreibe in einem Satz, was der NSC Besonderes kann. Du kannst auch auf der Tabelle „NSC Talente“ würfeln oder sie für Inspirationen nutzen.

NSC-TALENTE

W20	Talent
1	Spielt ein Musikinstrument
2	Spricht mehrere Sprachen fließend
3	Unglaubliches Glück
4	Perfektes Gedächtnis
5	Gut mit Tieren
6	Gut mit Kindern
7	Gut im Lösen von Rätseln
8	Gut in einem Spiel
9	Gut im Imitieren
10	Zeichnet schön
11	Malt schön
12	Singt schön
13	Trinkt alle unter den Tisch
14	Meisterhafter Tischler
15	Meisterhafter Koch
16	Meisterhafter Pfeil- und Steinwerfer
17	Geschickter Jongleur
18	Geschickter Schauspieler und Meister der Verkleidung
19	Geschickte Tänzerin
20	Kennt die Diebessprache

BENEHMEN

Beschreibe eine besondere Art des Benehmens des NSC in einem Satz. Würfele auf der Tabelle „NSC-Benehmen und Eigenarten“ oder nutze sie für Ideen.

NSC-BENEHMEN UND EIGENARTEN

W20	Benehmen
1	Neigt zum Singen, Pfeifen oder leisen Summen
2	Spricht in Reimen oder in einer anderen eigenartigen Weise
3	Besonders tiefe oder hohe Stimme
4	Bricht Wörter ab, lispelt oder stottert
5	Überbetont
6	Spricht laut
7	Flüstert
8	Verwendet blumige Floskeln oder lange Worte
9	Verwendet häufig das falsche Wort
10	Verwendet bunte Schwüre und Ausrufe
11	Macht konstant Witze oder Wortspiele
12	Anfällig für schicksalshafte Vorhersagen
13	Fächert
14	Schielt
15	Starrt in die Ferne
16	Kaut auf etwas rum
17	Wandert auf und ab
18	Tippt mit den Finger
19	Knabbert an seinen Fingernägeln
20	Spielt mit seinem Haar oder Bart

INTERAKTION MIT ANDEREN

Beschreibe in einem Satz, wie sich der NSC gegenüber anderen verhält. Du kannst die Tabelle „NSC-Interaktionsmerkmale“ zur Unterstützung heranziehen. Das Verhalten eines NSC kann sich in Abhängigkeit des Gegenübers verändern. Der Schankwirt könnte seinen Gästen gegenüber zuvorkommend, aber seinen Mitarbeitern gegenüber unfreundlich sein.

NSC-INTERAKTIONSMERKMALE

W12	Eigenschaft	W12	Eigenschaft
1	Argumentativ	7	Ehrlich
2	Arrogant	8	Aufbrausend
3	Aufgeblasen	9	Reizbar
4	Unhöflich	10	Schwerfällig
5	Neugierig	11	Ruhig
6	Freundlich	12	Verdächtig

NÜTZLICHES WISSEN

Beschreibe in einem Satz das für die Charaktere nützliche Wissen, das der NSC besitzt. Der NSC könnte so etwas Banales wie die beste Herberge der Stadt kennen, oder so etwas Wichtiges haben wie den entscheidenden Hinweis, um einen Mord aufzuklären.

IDEALE

Beschreibe in einem Satz die Ideale, die dem NSC besonders wichtig sind und nach denen er seine größeren Pläne richtet. Spieler, die die Ideale eines NSC kennen, können dieses Wissen benutzen, um den NSC zu beeinflussen (siehe Kapitel 8, „Eine Spielsitzung führen“).

Ideale können mit der Gesinnung verbunden werden, wie es die Tabelle „NSC-Ideale“ aufzeigt. Die Gesinnungsverbindungen sind nur beispielhaft. Auch ein böser Charakter könnte die Schönheit als sein Ideal haben.

NSC-IDEALE

W6	Gutes Ideal	Böses Ideal
1	Schönheit	Herrschaft
2	Wohltätigkeit	Gier
3	Größeres Wohl	Macht
4	Leben	Schmerz
5	Respekt	Vergeltung
6	Selbstaufopferung	Abschlachten
W6	Rechtschaffenes Ideal	Chaotisches Ideal
1	Gemeinschaft	Veränderung
2	Gerechtigkeit	Kreativität
3	Ehre	Freiheit
4	Logik	Unabhängigkeit
5	Verantwortung	Keine Grenzen
6	Tradition	Launen
W6	Neutrales Ideal	Andere Ideale
1	Ausgeglichenheit	Anspruch
2	Wissen	Entdeckung
3	Leben und leben lassen	Ruhm
4	Moderation	Nation
5	Neutralität	Wiedergutmachung
6	Menschheit	Selbsterkenntnis

BEZIEHUNGEN

Beschreibe die Personen, Orte und Dinge, die dem NSC besonders wichtig sind, in einem Satz. Die Tabelle „NSC-Beziehungen“ enthält dazu einige Vorschläge. Die Charakterhintergründe aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beleuchten Beziehungen noch genauer, und Spielercharaktere, die die Beziehungen eines NSC kennen, können dieses Wissen benutzen, um den NSC in sozialen Interaktionen zu beeinflussen (siehe Kapitel 8, „Eine Spielsitzung führen“)

NSC-BEZIEHUNGEN

W10 Beziehung

- 1 Der Erfüllung eines persönlichen Lebensziels gewidmet
- 2 Schutz der nahen Familienmitglieder
- 3 Schutz von Kollegen oder Landsleuten
- 4 Loyal einem Wohltäter, Auftraggeber oder Arbeitgeber gegenüber
- 5 Gefangen von einem romantischen Interesse an einer Person
- 6 Hingezogen zu einem besonderen Ort
- 7 Schutz eines sentimentalen Andenkens
- 8 Schutz eines wertvollen Besitzes
- 9 Auf Rache aus
- 10 Würfele zweimal, ignoriere Ergebnisse von 10

SCHWÄCHE ODER GEHEIMNIS

Beschreibe eine Schwäche des NSC – ein Element seiner Persönlichkeit oder Geschichte, das den Charakter zu Fall bringen kann – oder ein Geheimnis, das der NSC versucht, geheimzuhalten, in einem Satz.

Die Tabelle „NSC-Schwächen und -Geheimnisse“ enthält einige Beispiele. Die Hintergründe im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) können verwendet werden, um detailliertere Schwächen zu erschaffen. Spielercharaktere, die die Schwächen oder Geheimnisse eines NSC kennen, können dieses Wissen benutzen, um den NSC in sozialen Interaktionen zu beeinflussen (siehe Kapitel 8, „Eine Spielsitzung führen“)

NSC-SCHWÄCHEN UND -GEHEIMNISSE

W12 Schwäche oder Geheimnis

- 1 Verbotene Liebe oder Anfälligkeit für Romantik
- 2 Liebt dekadente Genüsse
- 3 Arroganz
- 4 Ist neidisch auf den Besitz oder die Stellung einer anderen Kreatur
- 5 Überwältigende Gier
- 6 Neigung zu Wutanfällen
- 7 Hat einen mächtigen Feind
- 8 Bestimmte Phobie
- 9 Schändliche oder skandalöse Vergangenheit
- 10 Geheimes Verbrechen oder Missetat
- 11 Besitz einer verbotenen Überlieferung
- 12 Törichte Tapferkeit

MONSTER ALS NSC

Benannten Monstern, die eine besondere Rolle in einem Abenteuer spielen, solltest du die gleiche Aufmerksamkeit schenken, wie humanoiden NSC. Sie haben ein Benehmen, Ideale, Beziehungen, Schwächen und Geheimnisse. Wenn ein Betrachter hinter den kriminellen Aktivitäten in einer Stadt steckt, solltest du dich nicht nur auf den Eintrag im *Monster*



Manual (Monsterhandbuch) verlassen, um das Aussehen und die Persönlichkeit der Kreatur zu beschreiben. Nimm dir die Zeit, ein wenig Hintergrund, einen besonderen Aspekt des Aussehens und besonders die Ideale, Beziehungen und Schwächen herauszustellen.

Nimm zum Beispiel Xanathar, einen Betrachter, der ein umfangreiches kriminelles Netzwerk in Tiefwasser leitet. Xanathars kugelförmiger Körper ist mit ledriger Haut bedeckt, deren Textur Pflastersteinen ähnelt. Die Augenstiele haben Gelenke wie die Beine von Insekten, und einige von ihnen tragen magische Ringe. Xanathar spricht langsam und überlegt und bevorzugt es, sein zentrales Auge von seinem Gesprächspartner wegschauen zu lassen. Wie alle Betrachter sieht er andere Kreaturen als unterlegen an, aber er versteht den Nutzen, den ihm humanoide Schergen bieten können. Xanathar benutzt die Kanalisation unter Tiefwasser, um nahezu jeden Ort in der Stadt oder unter der Stadt zu erreichen.

Xanathars Ideal ist die Gier. Er liebt magische Gegenstände und umgibt sich mit Gold, Platin und wertvollen Edelsteinen. Seine innigste Beziehung pflegt er zu seinem Hort – einem ausladenden Kavernen-Komplex, der zwischen den Kanälen unter Tiefwasser herausgeschnitten wurde und den er von seinem Vorgänger übernommen hat und über alles liebt. Seine Schwäche ist seine Liebe zu exotischen Genüssen: hochwertig zubereitetem Essen, Duftölen und seltenen Gewürzen und Kräutern.

Mit diesen Informationen kannst du Xanathar als mehr als nur einen Betrachter spielen. Die Komplexität seiner Charakterisierung erschafft erinnerungswürdigere und interessantere Handlungsmöglichkeiten.

NSC-WERTE

Du hast drei Möglichkeiten, einem NSC Spielwerte zuzuordnen: Ordne dem NSC nur ein paar wenige Werte zu, die er wirklich benötigt, benutze den Monster-Wertekasten oder gib dem NSC eine Klasse und Stufe. Die letzten beiden Optionen brauchen ein wenig Erläuterung.

VERWENDUNG DES MONSTER WERTEKASTENS

Anhang B des *Monster Manual (Monsterhandbuch)* enthält Spielwerte für viele beispielhafte NSC, die du nach eigenem Bedarf anpassen kannst. Kapitel 9 in diesem Buch enthält darüber hinaus Richtlinien, mit denen du Statistiken anpassen und einen neuen Wertekasten erstellen kannst.



VERWENDUNG VON KLASSEN UND STUFEN

Du kannst einen NSC mit den Regeln aus dem *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* genauso erstellen, wie du einen Spielercharakter erstellen würdest. Du kannst auch einen Charakterbogen verwenden, um alle wichtigen Spielwerte festzuhalten.

Klassenoptionen. Zusätzlich zu den im *Player's Handbook* aufgeführten Klassenoptionen sind zwei weitere Klassenoptionen für böse Spielercharaktere und NSC wählbar: Die Domäne Tod für Kleriker und der Eidbrecher für Paladine. Beide Optionen werden am Ende dieses Kapitels näher erläutert.

Ausrüstung. Die meisten NSC brauchen keine große Ausrüstungsliste. Ein Gegner, der dazu bestimmt ist, gegen die Abenteurergruppe zu kämpfen, braucht Waffen und Rüstungen, gegebenenfalls ergänzt um Schätze, die er bei sich trägt (inklusive magischer Gegenstände, die gegen die Abenteurergruppe verwendet werden können).

Herausforderungsgrad. Ein NSC, der für den Kampf erstellt wird, benötigt einen Herausforderungsgrad. Benutze die Regeln in Kapitel 9, um den Herausforderungsgrad eines NSC zu bestimmen, genauso, wie du es für selbst erstellte Monster tun würdest.

NSC-GRUPPENMITGLIEDER

NSC könnten sich der Abenteurergruppe anschließen, weil sie einen Anteil der Schätze haben wollen und bereit sind, einen Teil des Risikos mitzutragen, oder sie könnten die Abenteurer aus Loyalität, Dankbarkeit oder Liebe begleiten. Solche NSC werden entweder von dir kontrolliert, oder du gibst die Kontrolle an die Spieler ab. Selbst wenn die Spieler den NSC führen, bleibt es deine Aufgabe, zu gewährleisten, dass der NSC wie ein eigenständiger Charakter und nicht als Diener der Spieler, den sie zu ihrem eigenen Vorteil manipulieren, dargestellt wird.

Jeder NSC, der die Abenteurer begleitet, handelt als Gruppenmitglied und erhält seinen vollen Anteil an Erfahrungspunkten. Wenn du den Schwierigkeitsgrad einer Kampfbegegnung festlegt (siehe Kapitel 3), solltest du sichergehen, dass du alle NSC-Gruppenmitglieder berücksichtigst.

NIEDRIGSTUFIGE BEGLEITER

Du könntest es in deiner Kampagne erlauben, dass Spielercharaktere niedrigstufige NSC als Begleiter haben. Ein Paladin könnte zum Beispiel einen Stufe 1 Paladin als Knappen haben, ein Magier könnte einen Stufe 2 Magier als Schüler haben, ein Kleriker könnte einen Stufe 3 Kleriker als Akolythen wählen (oder zugewiesen bekommen) und eine Bardin könnte einen Stufe-4-Barden als Lehrling annehmen.

Ein Vorteil solcher Charaktere mit niedriger Stufe ist ihre Funktion als „Reservecharakter“ für den Fall, dass der Hauptcharakter eines Spieler eine Auszeit nimmt, sich zu Ruhe setzt oder stirbt. Ein Nachteil ist, dass du und deine Spieler zusätzliche Gruppenmitglieder haben, und ihr diese führen und berücksichtigen müsst.

Da niedrigstufige NSC den gleichen Anteil an EP wie die anderen Charaktere erhalten, werden sie deutlich schneller aufsteigen und letztlich zu den Hauptcharakteren aufschließen (ein Vorteil, wenn man unter solchen erfahrenen Lehrmeistern trainiert). Das heißt natürlich auch, dass die Abenteurer etwas langsamer aufsteigen werden, weil sie ihre EP mit NSC teilen müssen, die nur einen Teil der Last des Abenteuers mittragen.

Mächtige Monster mit einem für höherstufige Charaktere angemessenen Herausforderungsgrad können genug Schaden anrichten, um einen niedrigstufigen Begleiter zu töten oder außer Gefecht zu setzen. Die Abenteurer sollten davon ausgehen, dass sie Mühe und Ressourcen für den Schutz der niedrigstufigen NSC-Gruppenmitglieder aufwenden müssen.

ABENTEURER-NSC

Wenn du nicht genug Spieler hast, um eine volle Abenteurergruppe zusammenzusetzen, kannst du NSC als Lückenfüller verwenden. Diese NSC sollten dieselbe Stufe wie der niedrigststufige Abenteurer haben und (von dir oder einem deiner Spieler) nach den Regeln des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) erschaffen und gesteigert werden.

Ermuntere die Spieler, mit den unterstützenden NSC Rollenspiel zu betreiben und auch ihre Charaktereigenschaften, Ideale, Beziehungen und Schwächen auszuspielen, damit sie nicht wie Roboter wirken. Wenn du das Gefühl hast, dass ein NSC nicht angemessen dargestellt wird, kannst du die Kontrolle selbst übernehmen, ihn einem anderen Spieler übergeben oder den NSC die Gruppe verlassen lassen.

NSC-Unterstützungscharaktere sind leicht zu spielen, wenn du ihre Klassenoptionen limitierst. Gute Kandidaten für Unterstützer-NSC könnten ein Kleriker der Domäne Leben, ein Kämpfer des Champion-Archetyps, ein Schurke des Archetyps Dieb und eine Magierin mit einer Spezialisierung auf Hervorrufung sein.

OPTIONALE REGEL: LOYALITÄT

Loyalität ist eine optionale Regel, mit der du bestimmen kannst, wie weit ein NSC-Gruppenmitglied gehen wird, um die anderen Gruppenmitglieder zu beschützen und zu unterstützen (auch diejenigen, die er nicht besonders mag). Ein NSC-Gruppenmitglied, das ausgenutzt oder ignoriert wird, wird die Gruppe wahrscheinlich verlassen oder verraten, während ein NSC, der den Charakteren sein Leben verdankt oder dieselben Ziele verfolgt wie sie, bis zum Tod für sie kämpfen könnte. Loyalität kann entweder ausgespielt oder durch die folgende Regel dargestellt werden.

LOYALITÄTSWERT

Die Loyalität eines NSC wird auf einer numerischen Skala von 0 bis 20 dargestellt. Der maximale Loyalitätswert eines NSC entspricht dem höchsten Charismawert aller Abenteurer in der Gruppe und die Startloyalität beträgt die Hälfte dieses Werts. Wenn sich der höchste Charismawert ändert – beispielsweise wenn ein Charakter stirbt oder die Gruppe verlässt – wird auch der Loyalitätswert des NSC entsprechend angepasst.

LOYALITÄT ÜBERWACHEN

Führe den Loyalitätswert eines NSC geheim, damit die Spieler nicht sicher sein können, ob ein NSC ihnen gegenüber loyal oder illoyal ist (auch, wenn der NSC gerade von einem Spieler kontrolliert wird).

Die Loyalität eines NSC steigt um 1W4, wenn andere Gruppenmitglieder ihn bei einem Ziel unterstützen, das mit seinem Charakter in Zusammenhang steht. Genauso gewinnt ein NSC 1W4 Loyalität, wenn er besonders gut behandelt wird (wenn er beispielsweise eine magische Waffe als Geschenk erhält) oder von einem anderen Gruppenmitglied gerettet wird. Der Loyalitätswert eines NSC kann niemals über das Maximum steigen.

Wenn andere Gruppenmitglieder gegen die Gesinnung oder Verpflichtungen des NSC handeln, reduziert sich der Loyalitätswert um 1W4. Reduziere den Loyalitätswert eines NSC um 2W4, wenn er misshandelt, belogen oder aus eigenmächtigen Gründen eines anderen Gruppenmitglieds in Gefahr gebracht wird.

Wenn der Loyalitätswert eines NSC auf 0 fällt, ist er nicht mehr loyal gegenüber der Abenteurergruppe und könnte sich von ihr trennen. Ein Loyalitätswert kann nie unter 0 fallen.

Ein NSC mit einem Loyalitätswert von 10 oder mehr riskiert Leib und Leben für seine Mitabenteurer. Wenn der Loyalitätswert eines NSC zwischen 1 und 10 liegt, ist seine Loyalität schwankend. Ein NSC, dessen Loyalitätswert auf 0 sinkt,

handelt nicht mehr im besten Interesse der Abenteurergruppe. Ein illoyaler NSC verlässt die Gruppe entweder (und greift dabei Charaktere an, die ihn aufhalten wollen) oder er arbeitet heimlich daran, die Gruppe in den Untergang zu treiben.

KONTAKTE

Kontakte sind NSC mit einer engen Beziehung zu einem oder mehreren Spielercharakteren. Sie begleiten die Gruppe nicht auf Abenteuern, aber sie bieten Informationen, Gerüchte, Vorräte oder professionelle Ratschläge an; entweder umsonst oder gegen Bezahlung. Einige der Hintergründe aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) enthalten Vorschläge für Kontakte für angehende Abenteurer, und die Charaktere werden sich im Laufe ihres Abenteurerlebens sehr wahrscheinlich noch weitere hilfreiche Kontakte sichern können.

Für einen einfachen Kontakt benötigst du nur einen Namen und einige beliebige Details, aber nimm dir für wiederkehrende Kontakte die Zeit, sie detaillierter auszuarbeiten, besonders in Fällen, in denen der Kontakt zu einem



Verbündeten oder einem Feind werden könnte. Denke zumindest über die Ziele des Kontakts und die Art, mit der er seine Ziele verfolgt, nach.

AUFTRAGGEBER

Ein Auftraggeber ist ein Kontakt, der den Abenteurern Arbeit gibt, sie unterstützt oder belohnt, sowie Aufträge und Abenteureraufhänger liefert. In den meisten Fällen wird ein Auftraggeber ein eigennütziges Interesse am Erfolg der Abenteurer haben und muss entsprechend nicht überredet werden, sie zu unterstützen.

Ein Auftraggeber könnte ein Abenteurer im Ruhestand sein, der junge Helden sucht, die sich wachsenden Bedrohungen entgegenstellen können oder ein Bürgermeister, der weiß, dass die Stadtwache es nicht mit dem Tribut fordernden Drachen aufnehmen kann. Ein Schulze wird durch das Verhängen eines Kopfgeldes auf Goblinräuber, die die lokale Umgebung terrorisieren, zum Auftraggeber, genauso wie ein Adliger, der nach jemandem sucht, der die Monster aus seinem verlassenem Anwesen verjagt.

MIETLINGE

Abenteurer können NSC für Dienste in einer Vielzahl von Situationen bezahlen. Informationen über Mietlinge findest du in Kapitel 5 „Ausrüstung“ des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*).

NSC-Mietlinge werden nur selten wichtig in einem Abenteuer und brauchen entsprechend wenig Aufwand. Wenn die Charaktere einen Kutscher in Anspruch nehmen, um sie durch die Stadt zu transportieren oder einen Brief zustellen lassen, dann handelt es sich bei dem Fahrer oder Boten um einen Mietling, und die Charaktere werden sich möglicherweise nicht einmal für dessen Namen interessieren. Der Kapitän eines Schiffes, das die Charaktere über das Meer transportiert, ist ebenfalls ein Mietling, aber er hat das Potenzial, im Laufe des Abenteuers zu einem Verbündeten, einem Auftraggeber oder sogar einem Feind zu werden.

Wenn die Abenteurer einen NSC für einen längeren Zeitraum als Mietling in Anspruch nehmen, solltest du die Kosten der Dienstleistung des NSC zu den Lebensstil-Kosten der Charaktere addieren. Für mehr Informationen kannst du unter „Zusätzliche Ausgaben“ in Kapitel 6, „Zwischen den Abenteuern“, nachschlagen.

STATISTEN

Statisten sind die Charaktere und Kreaturen im Hintergrund, mit denen die Hauptcharaktere selten oder nie interagieren.

Statisten könnten plötzlich eine wichtige Rolle übernehmen, wenn die Abenteurer sie aus irgendeinem Grund aus der Menge herausgreifen. Die Spieler könnten beispielsweise von einer beiläufigen Bemerkung, die du über einen Straßenjungen machst, angesprochen werden und versuchen, ein Gespräch mit dem Jungen zu beginnen. Dadurch wird ein Statist, dem du keinerlei Bedeutung beigemessen hast, plötzlich zu einem wichtigen Bestandteil einer Rollenspielszene.

Immer, wenn Statisten in der Nähe sind, solltest du darauf vorbereitet sein, auf die Schnelle einen Namen und ein Verhalten zu improvisieren. Du kannst zum Beispiel auf die volksspezifischen Charakternamen in Kapitel 2 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*), „Völker“, zurückgreifen.

WIDERSACHER

Durch ihre Handlungen verschaffen Widersacher den Helden ihre Existenzberechtigung. Kapitel 3 hilft dir dabei, passende Schurken für deine Kampagne festzulegen. In diesem

Abschnitt erhält du Unterstützung dabei, ihre bösen Pläne, Methoden und Schwachpunkte auszuarbeiten. Lass dich von der folgenden Tabelle inspirieren.

BÖSE PLÄNE

W8	Ziel und Plan
1	Unsterblichkeit (W4)
1	In den Besitz eines legendären Gegenstands, der das Leben verlängert, kommen
2	Zu einer Gottheit aufsteigen
3	Untot werden oder einen jüngeren Körper erhalten
4	Die Essenz einer planaren Kreatur stehlen
2	Einfluss (W4)
1	Eine Position der Macht oder einen Titel erreichen
2	Einen Wettbewerb oder ein Turnier gewinnen
3	Die Gunst einer mächtigen Person gewinnen
4	Eine Marionette in einer Machtposition platzieren
3	Magie (W6)
1	Ein uraltes Artefakt erlangen
2	Ein Konstrukt oder ein magisches Gerät bauen
3	Die Wünsche einer Gottheit erfüllen
4	Opfer für eine Gottheit erbringen
5	Eine verlorene Gottheit oder Macht kontaktieren
6	Ein Tor in eine andere Welt öffnen
4	Chaos (W6)
1	Eine apokalyptische Prophezeiung erfüllen
2	Den rachsüchtigen Willen eines Gottes oder Schutzherrn erfüllen
3	Eine abscheuliche Krankheit verbreiten
4	Eine Regierung stürzen
5	Eine natürliche Katastrophe auslösen
6	Eine Blutlinie oder einen Clan auslöschen
5	Leidenschaft (W4)
1	Das Leben eines geliebten Menschen verlängern
2	Sich der Liebe einer anderen Person würdig erweisen
3	Einen toten geliebten Menschen erheben oder wiederbeleben
4	Rivalen um die Zuneigung einer anderen Person zerstören
6	Macht (W4)
1	Eine Region erobern oder eine Rebellion anstacheln
2	Die Kontrolle über eine Armee übernehmen
3	Die Macht hinter dem Thron werden
4	Die Gunst eines Herrschers gewinnen
7	Rache (W4)
1	Eine vergangene Demütigung oder Beleidigung rächen
2	Eine vergangene Gefangenschaft oder Verletzung rächen
3	Den Tod eines geliebten Menschen rächen
4	Eigentum zurückholen und den Dieb bestrafen
8	Reichtum (W4)
1	Natürliche Ressourcen oder Handel kontrollieren
2	Reich heiraten
3	Alte Ruinen plündern
4	Land, Waren oder Geld stehlen

METHODEN DES WIDERSACHERS

W20 Methode

- 1 Landwirtschaftliche Verwüstung (W4)
 - 1 Brand
 - 2 Ernteausschlag
 - 3 Dürre
 - 4 Hungersnot
- 2 Angriff oder Prügel
- 3 Kopfgeldjagd oder Ermordung
- 4 Gefangenschaft oder Zwang (W10)
 - 1 Bestechung
 - 2 Verführung
 - 3 Vertreibung
 - 4 Gefängnis
 - 5 Entführung
 - 6 Einschüchterung
 - 7 Bandenerpressung
 - 8 Schutzgeld
 - 9 Sklaverei
 - 10 Bedrohung oder Belästigung
- 5 Vertrauensbetrug (W6)
 - 1 Vertragsverletzung
 - 2 Falschspiel
 - 3 Aufschwätzen
 - 4 Kleingedrucktes
 - 5 Betrug oder Schwindel
 - 6 Quacksalberei oder Trickerei
- 6 Verleumdung (W4)
 - 1 Betrug
 - 2 Klatsch oder Diffamierung
 - 3 Erniedrigung
 - 4 Verunglimpfung oder Beleidigung
- 7 Duellieren
- 8 Hinrichtung (W8)
 - 1 Enthauptung
 - 2 Verbrennen auf dem Scheiterhaufen
 - 3 Lebend begraben
 - 4 Kreuzigung
 - 5 Ausweiden und Vierteilen
 - 6 Erhängen
 - 7 Aufspießen
 - 8 Opferung (lebend)
- 9 Identitätsdiebstahl oder Verkleidung
- 10 Lügen oder Meineid
- 11 Magisches Chaos (W8)
 - 1 Heimsuchungen
 - 2 Illusionen
 - 3 Höllische Geschäfte
 - 4 Gedankenkontrolle
 - 5 Versteinigung
 - 6 Die Toten erwecken oder animieren
 - 7 Monster beschwören
 - 8 Wetterkontrolle

W20 Methode

- 12 Mord (W10)
 - 1 Attentate
 - 2 Kannibalismus
 - 3 Zerstückelung
 - 4 Ertrinken
 - 5 Tod durch Stromschlag
 - 6 Euthanasie (unfreiwillig)
 - 7 Krankheit
 - 8 Vergiftung
 - 9 Erdolchen
 - 10 Erdrosselung oder Erstickung
- 13 Vernachlässigung
- 14 Politik (W6)
 - 1 Verrat oder Hochverrat
 - 2 Verschwörung
 - 3 Spionage
 - 4 Völkermord
 - 5 Unterdrückung
 - 6 Steuererhöhung
- 15 Religion (W4)
 - 1 Flüche
 - 2 Entweihung
 - 3 Falsche Götter
 - 4 Ketzerei oder Kulte
- 16 Nachstellungen
- 17 Diebstahl oder Eigentumsverbrechen (W10)
 - 1 Brandstiftung
 - 2 Erpressung oder Ausbeutung
 - 3 Einbruch
 - 4 Fälschung
 - 5 Landstraßenraub
 - 6 Plünderung
 - 7 Raubüberfall
 - 8 Wilderei
 - 9 Besetzung
 - 10 Schmuggel
- 18 Folter (W6)
 - 1 Säure
 - 2 Blenden
 - 3 Brennen
 - 4 Ertränken
 - 5 Daumenschrauben
 - 6 Auspeitschen
- 19 Laster (W4)
 - 1 Ehebruch
 - 2 Drogen oder Alkohol
 - 3 Glücksspiel
 - 4 Verführung
- 20 Kriegsführung (W6)
 - 1 Hinterhalt
 - 2 Invasion
 - 3 Massaker
 - 4 Söldner
 - 5 Rebellion
 - 6 Terrorismus



SCHWÄCHEN VON WIDERSACHERN

W8 Schwäche

- 1 Ein verstecktes Objekt enthält die Seele des Widersachers.
- 2 Die Macht des Schurken ist gebrochen, wenn der Tod seiner wahren Liebe gerächt wird.
- 3 Der Widersacher wird in Gegenwart eines bestimmten Artefaktes geschwächt.
- 4 Eine spezielle Waffe fügt zusätzlichen Schaden zu, wenn sie gegen den Widersacher eingesetzt wird.
- 5 Der Widersacher ist zerstört, wenn er seinen wahren Namen spricht.
- 6 Eine alte Prophezeiung oder ein Rätsel enthüllt, wie der Widersacher besiegt werden kann.
- 7 Der Widersacher zerfällt, wenn ein alter Feind ihm seine vergangenen Handlungen verzeiht.
- 8 Der Widersacher verliert seine Macht, wenn ein mystischer Handel, den er vor langer Zeit eingegangen ist, abgeschlossen wird.

KLASSENOPTIONEN FÜR WIDERSACHER

Du kannst die Regeln aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) verwenden, um NSC genauso wie Spielercharaktere mit Klassen und Stufen zu erschaffen. Die folgenden Klassenoptionen ermöglichen es dir, zwei bestimmte Archetypen für Widersacher zu erschaffen: den bösen Hohepriester und den bösen Ritter oder Antipaladin.

Die Domäne Tod ist eine zusätzlich wählbare Domäne für Kleriker, und der Eidbrecher bietet einen alternativen Pfad für in Ungnade gefallene Paladine an.

KLERIKER: DOMÄNE TOD

Die Domäne Tod befasst sich mit den Mächten, die den Tod verursachen, sowie mit der negativen Energie, mit deren Hilfe untote Kreaturen erhoben werden können. Gottheiten wie Chemosh, Myrkul und Wee Jas sind Schutzgötter von Nekromantie, Todesrittern, Lichs, Mumienfürsten und Vampiren. Götter des Todes verkörpern auch Mord (Anubis, Bhaal und Pyremius), Schmerz (Iuz oder Loviatar), Krankheiten oder Gift (Incabulos, Talona oder Morgion) und die Unterwelt (Hades und Hel).

ZAUBER DER DOMÄNE TOD

Klerikerstufe Zauber

1. *Falsches Leben, Strahl der Übelkeit*
3. *Blindheit/Taubheit, Schwächestrahle*
5. *Tote beleben, Vampirgriff*
7. *Dürre, Todesschutz*
9. *Schutzhülle gegen Lebendes, Todeswolke*

ZUSÄTZLICHES WISSEN

Wenn ein Kleriker diese Domäne auf der Stufe 1 wählt, ist er zusätzlich geübt in Kriegswaffen.

SENSENMANN

Auf Stufe 1 erhält der Kleriker einen Nekromantie-Zaubertrick seiner Wahl aus einer beliebigen Zauberliste. Wenn der Kleriker einen Nekromantie-Zaubertrick einsetzt, der normalerweise nur ein Ziel trifft, kann der Zauber stattdessen innerhalb der Reichweite zwei Ziele treffen, die nicht weiter als 1,50 m voneinander entfernt stehen.

GEHEIME SCHWÄCHEN VON WIDERSACHERN

Die geheime Schwäche eines Widersachers zu finden und auszunutzen, kann für die Spieler sehr befriedigend sein. Ein schlauer Widersacher wird jedoch versuchen, seine Schwächen zu verbergen. Ein Lich hat zum Beispiel ein Phylakterion, einen magischen Behälter für seine Seele, den er gut versteckt hält. Nur durch die Zerstörung des Phylakterions können die Spieler sichergehen, dass der Lich zerstört ist.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: BERÜHRUNG DES TODES

Ab Stufe 2 kann ein Kleriker Göttliche Macht fokussieren benutzen, um die Lebensenergie einer Kreatur durch Berührung zu zerstören.

Wenn der Kleriker eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff trifft, kann er Göttliche Macht fokussieren benutzen, um zusätzlichen nekrotischen Schaden zu verursachen. Der Schaden beträgt 5 + die doppelte Klerikerstufe.

UNAUSWEICHLICHE ZERSTÖRUNG

Ab Stufe 6 wird die Fähigkeit des Klerikers, negative Energie zu fokussieren, mächtiger. Nekrotischer Schaden, der von den Klerikerzaubern des Charakters oder durch Göttliche Macht fokussieren verursacht wird, ignoriert Widerstand gegen nekrotischen Schaden.

GÖTTLICHER SCHLAG

Auf Stufe 8 erhält der Kleriker die Fähigkeit, seine Waffenangriffe mit nekrotischer Energie zu verstärken. Einmal pro Runde des Klerikers kann er, wenn er eine Kreatur mit einem Waffenangriff trifft, zusätzlich 1W8 nekrotischen Schaden verursachen. Wenn der Kleriker Stufe 14 erreicht, erhöht sich der zusätzliche Schaden auf 2W8.

VERBESSERTER SENSENMANN

Beginnend auf Stufe 17 kann der Kleriker bei Nekromantiezaubern des 1. bis 5. Grades, die nur eine Kreatur zum Ziel haben, stattdessen zwei Kreaturen innerhalb der Reichweite treffen, wenn diese nicht weiter als 1,50 m voneinander entfernt stehen. Wenn der Zauber materielle Komponenten verbraucht, muss der Kleriker diese jeweils für beide Ziele aufbringen.

PALADIN: EIDBRECHER

Ein Eidbrecher ist ein Paladin, der seinen heiligen Schwur gebrochen hat, um finstere Pläne zu verfolgen oder einer dunklen Macht zu dienen. Welches Licht auch im Herzen des Paladins gebrannt hat, es ist längst erloschen.

Um Eidbrecher zu werden, muss ein Paladin böse sein und mindestens Stufe 3 erreicht haben. Der Paladin ersetzt die Fähigkeiten aus seinem Heiligen Schwur mit den Eidbrecher-Fähigkeiten.

EIDBRECHER-ZAUBER

Ein Eidbrecher-Paladin verliert seine bisherigen Schwurzauber und erhält stattdessen die folgenden Eidbrecher-Zauber bei den genannten Paladin-Stufen.

EIDBRECHER-ZAUBER

Paladinstufe	Zauber
3.	Höllischer Tadel, Wunden verursachen
5.	Krone des Wahnsinns, Dunkelheit
9.	Tote beleben, Fluch
13.	Dürre, Verwirrung
17.	Ansteckung, Person beherrschen

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN

Ein Eidbrecher-Paladin der Stufe 3 oder höher erhält die Fähigkeit, zwei Arten Göttlicher Macht zu fokussieren.

Untote kontrollieren. Der Paladin kann mit einer Aktion eine untote Kreatur, die er innerhalb von 9 m sehen kann, als Ziel auswählen. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag muss das Ziel den Befehlen des Paladins für die nächsten 24 Stunden, oder bis der Paladin

Göttliche Macht fokussieren erneut verwendet, gehorchen. Ein Untoter, dessen Herausforderungsgrad mindestens der Stufe des Paladins entspricht, ist immun gegen diesen Effekt.

Entsetzlicher Aspekt. Der Paladin kann mit einer Aktion seine dunkelsten Emotionen in einer Entladung magischen Schreckens fokussieren. Jede Kreatur nach Wahl des Paladins, die sich innerhalb von 9 m von ihm befindet, muss, wenn sie den Paladin sehen kann, einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Wenn der Wurf misslingt, fürchtet sich die Kreatur 1 Minute lang vor dem Paladin. Wenn eine Kreatur, die sich aufgrund dieses Effekts vor dem Paladin fürchtet, ihre Runde innerhalb von 9 m um den Paladin beendet, kann sie einen erneuten Weisheitsrettungswurf ablegen, um die Wirkung zu beenden.

AURA DES HASSES

Beginnend mit Stufe 7 erhält der Paladin, sowie alle Unholde und Untote in einem 3 m Umkreis um ihn, einen Bonus auf Waffenangriffswürfe in Höhe des Charisma-Modifikators des Paladins (mindestens +1). Eine Kreatur kann diesen Vorteil nur von einem Paladin gleichzeitig erhalten.

Auf Stufe 18 erhöht sich der Umkreis der Aura auf 9 m.

ÜBERNATÜRLICHE RESISTENZ

Auf Stufe 15 erhält der Paladin Resistenz gegen Wucht-, Stich- und Hieb Schadens von nicht-magischen Waffen.

SCHRECKENSFÜRST

Auf Stufe 20 kann ein Paladin sich selbst mit einer Aktion in eine Aura der Finsternis einhüllen, die eine Minute anhält. Die Aura reduziert helles Licht in einem 9 m Umkreis zu dümmrigem Licht. Immer, wenn ein Feind, der sich vor dem Paladin fürchtet, seine Runde innerhalb der Aura beginnt, erhält er 4W10 psychischen Schaden. Darüber hinaus sind der Paladin und Kreaturen seiner Wahl innerhalb der Aura in tiefere Schatten gehüllt. Kreaturen, die von ihrer Sehkraft abhängig sind, erhalten einen Nachteil auf Angriffswürfe gegen Kreaturen, die in diesen Schatten gehüllt sind.

Während die Aura anhält, kann der Paladin in seiner Runde eine Bonusaktion verwenden, um die Schatten eine Kreatur angreifen zu lassen. Der Paladin macht einen Nahkampfzauberangriff gegen das Ziel. Wenn der Angriff gelingt, erhält das Ziel nekrotischen Schaden in Höhe von 3W10 + den Charisma-Modifikator des Paladins.

Nach einer Aktivierung der Aura kann der Paladin sie erst nach einer langen Rast erneut einsetzen.

EIDBRECHER-PALADINE

Wenn du es einem Spieler erlaubst, die Eidbrecher-Option auszuwählen, kannst du dem Paladin später auch erlauben, Buße zu tun und wieder zu einem wahren Paladin zu werden.

Ein Paladin, der Buße tun möchte, muss zuerst seine böse Gesinnung abstoßen und seinen Gesinnungswechsel durch Worte und Taten demonstrieren. Wenn er dies getan hat, verliert der Paladin alle Eidbrecher Fähigkeiten und muss eine Gottheit und einen heiligen Schwur auswählen (mit deiner Erlaubnis kann der Spieler einen anderen Gott oder heiligen Schwur wählen als den, den er ursprünglich gewählt hatte). Dennoch erhält der Paladin die seinem heiligen Schwur zugeordneten Fähigkeiten erst, nachdem er eine gefährliche Aufgabe oder Prüfung erfolgreich erledigt hat.

Ein Paladin, der seinen heiligen Schwur ein zweites Mal bricht, kann erneut zu einem Eidbrecher werden, aber keine Buße mehr tun.



KAPITEL 5: ABENTEUERUMGEBUNGEN

VIELE D&D-ABENTEUER SPIELEN IN EINER Gewölbeumgebung. Gewölbe in D&D beinhalten große Hallen und Gräfte, unterirdische Monsternester, Labyrinth voller Todesfallen, natürliche Höhlen, die sich kilometerweit unter der Oberfläche erstrecken, und Burgruinen.

Nicht jedes Abenteuer spielt in einem Gewölbe. Eine Wanderung durch die Wildnis der Wüste der Trostlosigkeit oder eine qualvolle Reise in die Dschungel der Inseln des Schreckens sind alleine schon beachtliche Abenteuer. Über offenem Gelände drehen Drachen ihre Runden am Himmel, Stämme von Hobgoblins drängen aus ihren Festungen, um Krieg gegen ihre Nachbarn zu führen, oder plündern Bauernhöfe auf der Suche nach Essbarem, und monströse Spinnen lassen sich aus dem Laubkronendach der Bäume herab.

In einem Gewölbe werden die Abenteurer durch Mauern und Türen um sie herum eingeschränkt, aber in der Wildnis können sie sich meistens in eine beliebige Richtung ihrer Wahl bewegen. Darin liegt der Hauptunterschied zwischen Gewölben und der Wildnis: Da die Möglichkeiten begrenzt sind, ist es in einem Gewölbe wesentlich einfacher, vorherzusehen, wohin sich die Abenteurergruppe bewegen könnte. In der Wildnis weniger.

Dörfer, Gemeinden und Städte sind Wiegen der Zivilisation in einer gefährlichen Welt, aber auch diese Orte bieten Gelegenheiten für Abenteuer. Begegnungen mit Monstern wirken innerhalb der Stadtmauern ungewöhnlich, aber städtische Umgebungen haben ihre eigenen Kriminellen und Gefahren. Das Böse nimmt nun mal viele Formen an, und städtische Umgebungen sind nicht immer die sicheren Häfen, die sie zu sein scheinen.

Dieses Kapitel liefert einen Überblick über diese drei Umgebungen und einige ungewöhnliche Umgebungen. Du lernst, wie du eigene Abenteuerumgebungen erschaffst und kannst dafür auf mehrere Zufallstabellen zurückgreifen.

GEWÖLBE

Einige Gewölbe sind alte Festungen, die von ihren Erbauern verlassen wurden. Andere sind natürliche Höhlen oder seltsame Nester, die von üblen Monstern gegraben wurden. Sie ziehen finstere Kulte, Monsterstämme und zurückgezogen lebende Kreaturen an. Gewölbe beinhalten außerdem uralte Schätze: Münzen, Edelsteine, magische Gegenstände und andere Reichtümer, die in der Dunkelheit versteckt wurden und oft von Fallen oder den Monstern, die sie gesammelt haben, geschützt werden.

EIN GEWÖLBE BAUEN

Wenn du ein Gewölbe erschaffen möchtest, solltest du dir Gedanken über seine unverwechselbaren Eigenschaften machen. Ein Gewölbe, das als eine Festung von Hobgoblins genutzt wird, hat andere Eigenschaften als ein uralter Tempel, der von Yuan-Ti bewohnt wird. Dieser Abschnitt zeigt dir, wie die Erschaffung und das Beleben eines Gewölbes funktioniert.

LAGE DES GEWÖLBES

Du kannst die Tabelle „Lage des Gewölbes“ verwenden, um den Standort des Gewölbes festzulegen. Würfele auf die Werte der Tabelle oder suche dir einen Eintrag, der dich inspiriert, aus.

LAGE DES GEWÖLBES

W100	Ort
01-04	Ein Gebäude in einer Stadt
05-08	Katakomben oder Abwasserkanäle unter einer Stadt
09-12	Unter einem Bauernhaus
13-16	Unter einem Friedhof
17-22	Unter einer Burgruine
23-26	Unter einer Stadtruine
27-30	Unter einem Tempel
31-34	In einem Abgrund
35-38	In einer Felswand
39-42	In einer Wüste
43-46	In einem Wald
47-50	In einem Gletscher
51-54	In einer Schlucht
55-58	In einem Dschungel
59-62	In einem Bergpass
63-66	In einem Sumpf
67-70	Unter oder auf einem Tafelberg
71-74	In Seehöhlen
75-78	In mehreren zusammenhängenden Tafelbergen
79-82	Auf einem Berggipfel
83-86	Auf einem Vorgebirge
87-90	Auf einer Insel
91-95	Unter Wasser
96-00	Würfele auf der Tabelle „Exotischen Lagen“

EXOTISCHE LAGEN

W20	Ort
1	Zwischen den Zweigen eines Baumes
2	Um einen Geysir
3	Hinter einem Wasserfall
4	Vergraben unter einer Lawine
5	In einem Sandsturm begraben
6	Vergraben unter Vulkanasche
7	Burg oder Bauwerk versunken in einem Sumpf
8	Burg oder Bauwerk am Fuße eines Kraters
9	Schwimmend auf dem Meer
10	In einem Meteoriten
11	Auf einer Halbebene oder in einer Taschendimension
12	In einem Gebiet, das von einer magischen Katastrophe verwüstet wurde
13	Auf einer Wolke
14	In der Feenwildnis
15	Im Schattensaum
16	Auf einer Insel in einem unterirdischen Meer
17	In einem Vulkan
18	Auf dem Rücken eines gigantischen Lebewesens
19	Versiegelt in einer magischen Kraftkuppel
20	In einem Mordenkainens Herrliches Herrenhaus



ERSCHAFFER DES GEWÖLBES

Ein Gewölbe spiegelt seine Erschaffer wider. Ein verlorener Tempel der Yuan-ti, der von Dschungelpflanzen überwachsen ist, wird Rampen anstelle von Treppen haben. Höhlen, die vom Desintegrationsstrahl eines Betrachters gegraben wurden, haben unnatürlich glatte Wände, und das Lager des Betrachters könnte einen vertikalen Schacht beinhalten, der sich über verschiedene Ebenen erstreckt. Amphibische Monster, zum Beispiel Kuo-toa oder Abolethen, benutzen Wasser, um die innersten Teile ihrer Heimstätten vor Luftatmern zu schützen.

Details bringen die Persönlichkeit eines Gewölbes zur Geltung. In die Türen einer Zwergenfestung könnten bärtige Gesichter eingraviert sein, und die Gnolle, die jetzt hier leben, könnten sie verunstaltet haben. Spinnennetzdekorationen, Folterkammern und Sklavengruben könnten gewöhnliche Bestandteile einer von Drow gebauten Gruft sein und etwas über ihre Erbauer und Bewohner aussagen. Die Tabelle „Erbauer des Gewölbes“ beinhaltet Kreaturen, die üblicherweise Gewölbe errichten. Du kannst einen Erschaffer aus der Tabelle auswählen, zufällig bestimmen oder einen anderen Erbauern auswählen, der gut in deine Kampagne passt.

ERBAUER DES GEWÖLBES

W20	Erbauer
1	Betrachter
2-4	Kult oder religiöse Gruppe (Würfele auf der Tabelle „Kulte und religiöse Gruppen“, um die Details zu bestimmen)
5-8	Zwerge
9	Elfen (einschließlich Drow)
10	Riesen
11	Hobgoblins
12-15	Menschen (Würfele auf der Tabelle „NSC-Gesinnung und NSC-Klassen“, um konkretere Details zu bestimmen)
16	Kuo-toa
17	Lich
18	Gedankenschinder
19	Yuan-ti
20	Kein Erbauer (natürliche Höhlen)

KULTE UND RELIGIÖSE GRUPPEN

W20	Kult oder Religiöse Gruppe
1	Dämonenverehrender Kult
2	Teufelskult
3-4	Kult der elementaren Luft
5-6	Kult der elementaren Erde
7-8	Kult des elementaren Feuers
9-10	Kult des elementaren Wassers
11-15	Anbeter einer bösen Gottheit
16-17	Anbeter einer guten Gottheit
18-20	Anbeter einer neutralen Gottheit

NSC-GESINNUNG

W20	Gesinnung	W20	Gesinnung
1-2	Rechtschaffen gut	12	Chaotisch neutral
3-4	Neutral gut	13-15	Rechtschaffen böse
5-6	Chaotisch gut	16-18	Neutral böse
7-9	Rechtschaffen Neutral	19-20	Chaotisch böse
10-11	Neutral		

NSC-KLASSEN

1	Barbar	9	Paladin
2	Barde	10	Waldläufer
3-4	Kleriker	11-14	Schurke
5	Druide	15	Zauberer
6-7	Kämpfer	16	Hexenmeister
8	Mönch	17-20	Magier

ZWECK DES GEWÖLBES

Bis auf natürliche Höhlen wird ein Gewölbe aus einem bestimmten Grund erschaffen und bewohnt, und dieser Zweck beeinflusst auch seine Erscheinung und Eigenschaften. Du kannst einen Zweck aus der Tabelle „Zweck des Gewölbes“ auswählen oder zufällig bestimmen oder eigene Ideen verwenden.

ZWECK DES GEWÖLBES

W20	Zweck	W20	Zweck
1	Todesfalle	11-14	Festung
2-5	Lager	15-17	Tempel oder Schrein
6	Labyrinth	18-19	Grabmal
7-9	Mine	20	Schatzkammer
10	Planares Tor		

Todesfalle. Dieses Gewölbe wurde erbaut, um jede Kreatur zu töten, die es betritt. Eine Todesfalle könnte den Schatz eines verrückten Magiers enthalten, oder sie könnte erbaut worden sein, um Abenteurer aus einem schändlichen Grund in ihr Unheil zu stürzen. Zum Beispiel, um das Seelengefäß eines Lich mit Seelen zu nähren.

Lager. Ein Lager ist ein Ort, an dem Monster leben. Oftmals handelt es sich um Ruinen oder Höhlen.

Labyrinth. Ein Labyrinth wurde erbaut, um diejenigen, die es betreten, in die Irre zu führen oder zu verwirren. Einige Labyrinth sind ausgeklügelte Hindernisse, um Schätze zu beschützen, oder Spießrutenläufe für verbannte Gefangene, die von Monstern gejagt und verschlungen werden sollen.

Mine. Eine verlassene Mine kann schnell von Monstern besetzt werden, während Bergleute, die zu tief graben, einen Durchbruch in das Unterreich verursachen könnten.

Planares Tor. Gewölbe, die um planare Tore herum gebaut wurden, werden häufig durch die planare Energie dieser Portale beeinflusst.

Festung. Ein Festungsgewölbe stellt eine sichere Operationsbasis für Widersacher und Monster dar. Es wird gewöhnlich von einem mächtigen Individuum, wie einem Magier, Vampir oder Drachen, bewohnt und ist größer und komplexer als ein einfaches Lager.

Tempel oder Schrein. Dieses Gewölbe ist einer Gottheit oder einem anderen planaren Wesen geweiht. Die Verehrer dieser Wesenheit kontrollieren das Gewölbe und vollziehen dort ihre Riten.

Grabmal. Grabmäler ziehen Schatzjäger magnetisch an, genauso wie Monster, die sich von den Knochen der Toten ernähren.

Schatzkammer. Eine Schatzkammer wurde erbaut, um mächtige magische Gegenstände und großen materiellen Reichtum zu schützen, und wird von Monstern und Fallen schwer bewacht.

GESCHICHTE

In den meisten Fällen sind die ursprünglichen Architekten des Gewölbes längst verschwunden und die Frage, was aus ihnen geworden ist, kann dir dabei helfen, den aktuellen Zustand des Gewölbes auszugestalten.

Die Tabelle „Gewölbegeschichte“ gibt einige Schlüsselereignisse an, die den ursprünglichen Ort in ein Gewölbe zum Erkunden durch Abenteurer verändert haben. Besonders alte Gewölbe können eine Geschichte haben, die aus mehreren Ereignissen besteht, von denen jedes den Ort in irgendeiner Art und Weise verändert hat.

GEWÖLBEGESCHICHTE

W20	Schlüsselereignisse
1-3	Von den Erbauern verlassen
4	Durch eine Seuche entvölkert
5-8	Von Invasionstruppen erobert
9-10	Die Erbauer wurden von angreifenden Räubern vernichtet
11	Die Erbauer wurden von einer Entdeckung, die im Inneren gemacht wurde, vernichtet
12	Die Erbauer wurden durch einen internen Konflikt vernichtet
13	Die Erbauer wurden durch eine magische Katastrophe vernichtet
14-15	Die Erbauer wurden durch eine Umweltkatastrophe vernichtet
16	Der Ort wurde von Göttern verflucht oder verlassen
17-18	Die ursprünglichen Erbauer haben noch immer die Kontrolle
19	Überrannt von planaren Kreaturen
20	Ort eines großen Wunders

GEWÖLBEBEWohner

Nachdem die Erbauer eines Gewölbes verschwunden waren, könnte jeder oder alles Mögliche einziehen. Intelligente Monster, hirnlose Aasfresser, Räuber und Gejagte können sich zu Gewölben hingezogen fühlen.

Die Monster in einem Gewölbe sind mehr als nur eine zufällige Ansammlung von nebeneinander lebenden Kreaturen. Pilze, Ungeziefer, Aasfresser und Raubtiere können in einem komplexen Ökosystem gemeinsam mit intelligenten Kreaturen in einer Kombination aus Herrschaft, Verhandlungen und Blutvergießen leben.

Charaktere könnten in der Lage sein, sich in ein Gewölbe zu schleichen oder die ansässigen Gruppen gegeneinander auszuspielen, um den mächtigsten Monstern aus dem Weg zu gehen. In einem Gewölbe, das beispielsweise von Gedankenschindern und ihren goblinoiden Sklaven bewohnt wird, könnten die Abenteurer versuchen, die Goblins, Hobgoblins und Grottenschrate zu einer Revolte gegen ihre Illithid-Meister anzustacheln.

GRUPPEN IN GEWÖLBEN

Ein Gewölbe wird manchmal von einer einzelnen Gruppe intelligenter Humanoide beherrscht, egal, ob es sich um einen Orkstamm handelt, der einen Höhlenkomplex beansprucht, oder eine Bande von Trollen, die in einer oberirdischen Ruine hausen. Besonders in größeren Gewölben kommt es jedoch auch vor, dass mehrere Gruppen von Kreaturen zusammenleben und um Ressourcen kämpfen.

Orks, die zum Beispiel in den Minen einer verwüsteten Zwergenzitadelle leben, könnten sich regelmäßige Scharmützel mit den Hobgoblins liefern, die die oberen Ebenen der Zitadelle halten. Gedankenschinder, die eine Kolonie in den untersten Ebenen einer Mine errichtet haben, könnten die Anführer der Hobgoblins manipulieren und mit dem Ziel beherrschen, die Orks auszulöschen. Und währenddessen könnte eine versteckte Zelle von Drow-Kundschaftern die Gedankenschinder überwachen und ihre Ermordung planen, um die dann noch verbleibenden Kreaturen zu versklaven.

Es ist recht einfach, sich ein Gewölbe als eine Aneinanderreihung von Begegnungen vorzustellen, in der die Abenteurer eine Tür nach der anderen eintreten und alles töten, das sich ihnen in den Weg stellt. Aber das auf und ab der Machtkämpfe zwischen den unterschiedlichen Gruppen in einem Gewölbe bietet zahlreiche Möglichkeiten für feinsinnigere Interaktionen. Gewölbebewohner sind dafür bekannt, ungewöhnliche Allianzen zu schmieden, und Abenteurer sind Zufallselemente, die scharfsinnige Monstern ausnutzen könnten.

Intelligente Kreaturen in einem Gewölbe haben Ziele. Das können sehr einfache kurzfristige Ziele wie das eigene Überleben, oder ambitioniertere Ziele wie die Eroberung eines Gewölbes als Grundstein eines neuen Imperiums sein. Solche Kreaturen könnten auf die Abenteurer zugehen, um ihnen in der Hoffnung, sie von der Zerstörung ihres Lagers abzuhalten, eine Allianz anzubieten und sich ihrer Unterstützung im Kampf gegen ihre Feinde zu sichern. Gestalte die NSC-Anführer dieser Gruppe wie in Kapitel 4 beschrieben mit Persönlichkeiten, Zielen und Idealen aus. Danach kannst du aus diesen Elementen die wahrscheinliche Reaktion festlegen, die das Auftauchen der Charaktere in ihrem Territorium auslöst.

GEWÖLBEÖKOLOGIE

Ein bewohntes Gewölbe hat ein eigenes Ökosystem. Die Charaktere, die es bewohnen, müssen essen, trinken, atmen und schlafen, genauso wie es Kreaturen in der Wildnis tun müssen. Raubtiere müssen in der Lage sein, Beute zu finden, und intelligente Kreaturen suchen nach Lagern, die die beste Kombination aus Luft, Essen, Wasser und Sicherheit bieten. Behalte diese Punkte im Hinterkopf, wenn du ein glaubhaftes Gewölbe für deine Spieler erschaffen willst. Wenn das Gewölbe keine innere Logik besitzt, wird es für die Abenteurer schwierig, sinnvolle Entscheidungen in dieser Umgebung zu treffen.

Wenn die Charaktere beispielsweise ein Becken mit Frischwasser in einem Gewölbe finden, werden sie die logische Schlussfolgerung ziehen, dass die Kreaturen, die hier leben, diesen Ort zum Trinken aufsuchen. Die Abenteurer könnten also einen Hinterhalt an dem Becken legen. Genauso könnten verschlossene Türen – oder mit Händen zu öffnende unverschlossene Türen – die Bewegung von einigen Kreaturen hindern. Wenn alle Türen in einem Gewölbe geschlossen sind, könnten sich die Spieler fragen, wie Aaskriecher und Blutmücken, auf die sie immer wieder stoßen, überleben können.

SCHWIERIGKEITSGRAD VON BEGEGNUNGEN

Du könntest vorsehen, den Schwierigkeitsgrad von Begegnungen schrittweise zu erhöhen, je tiefer die Abenteurer in ein Gewölbe eindringen, damit der Weg immer gefährlich und herausfordernd bleibt, während die Charaktere Stufen aufsteigen. Dieser Ansatz kann ein Gewölbe jedoch zu einer Plage werden lassen. Ein besserer Ansatz ist es, Begegnungen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden einzubauen. Der Gegensatz zwischen einfachen und schweren, simplen und komplexen Begegnungen ermuntert die Charaktere dazu, ihre Taktiken zu variieren und lässt die Begegnungen nicht zu gleichartig erscheinen.

KARTIERUNG EINES GEWÖLBES

Jedes Gewölbe braucht eine Karte, die seinen Grundriss zeigt. Der Standort, die Erschaffer, der Zweck, die Geschichte und die Einwohner sollten dabei einen guten Startpunkt zum Erstellen deiner Gewölbekarte ergeben. Wenn du zusätzliche Inspirationen suchst, findest du zahlreiche frei verfügbare Karten in Internet oder auch Karten von in Wirklichkeit existierenden Orten. Alternativ kannst du dir auch eine Karte aus einem veröffentlichten Abenteuer leihen oder einen Gewölbe-komplex anhand der Tabellen in Anhang A zufällig erschaffen.

Ein Gewölbe kann die Größe einiger weniger Kammern in einer Tempelruine haben oder aus Passagen, die sich über Hunderte Meter in alle Richtungen erstrecken, bestehen. Das Ziel der Abenteurer liegt oft so weit vom Gewölbeeingang entfernt wie möglich, wodurch die Charaktere gezwungen sind, tiefer in der Untergrund vorzustoßen oder sich dem Herz des Komplexes zu nähern.

Am einfachsten zeichnest du deine Gewölbekarte auf Millimeterpapier, wobei jedes Quadrat auf dem Papier 3 m mal 3 m abbildet (wenn du mit Miniaturen auf einem Plan spielst, könntest du Kästchen vorziehen, die 1,50 m abbilden oder deine 3 m Kästchen in 1,50 m Kästchen unterteilen, wenn du deine Karte für einen Kampf aufmalst). Wenn du deine Karte zeichnest, solltest du die folgenden Dinge beachten:

- Asymmetrische Räume und Karten-Layouts machen ein Gewölbe weniger vorhersehbar.
- Denke in drei Dimensionen. Treppen, Rampen, Plattformen, Überhänge, Balkone, Gruben oder andere Höhenunterschiede machen ein Gewölbe interessanter und machen Kampfbegegnungen in diesen Gebieten herausfordernder.
- Gib dem Gewölbe einen abgenutzten Eindruck. Wenn du nicht gerade hervorheben willst, dass die Erbauer des Gewölbes außerordentliche Baumeister waren, könnten eingestürzte Gänge, die ehemals verbundene Gebiete miteinander verknüpften, an der Tagesordnung sein. Vergangene Erdbeben könnten Spalten innerhalb des Gewölbes geöffnet haben, die in Räumen und Korridoren zu interessanten Hindernissen werden..
- Binde natürliche Bestandteile auch in einem konstruierten Gewölbe ein. Ein Untergrundstrom könnte mitten durch eine Zwergenfestung fließen und damit Räume in besonderer Form und Größe notwendig machen, sowie Brücken und Abflussrohre legitimieren.
- Ergänze mehrere Eingänge und Ausgänge. Nichts gibt den Spielern so sehr das Gefühl, echte Entscheidungen treffen zu können, wie die Anwesenheit unterschiedlicher Eingänge in ein Gewölbe.
- Ergänze auch Geheimtüren und -räume, um Spieler zu belohnen, die Zeit in die Suche danach investieren.

Weitere Unterstützung bei der Erschaffung von Gewölbekarten findest du in Anhang A.

GEWÖLBEBESTANDTEILE

Die Atmosphäre und die physischen Eigenschaften eines Gewölbes können so vielfältig wie sein Ursprung sein. Eine alte Gruft könnte Steinwände und lose Holztüren, den Geruch von Verwesung und absolute Dunkelheit beinhalten. Ein vulkanisches Lager könnte glatte Steinwände, die durch vergangene Eruptionen entstanden sind, magisch verstärkte Messingtüren, Schwefelgeruch und von Flammenzungen beleuchtete Hallen und Räume enthalten.

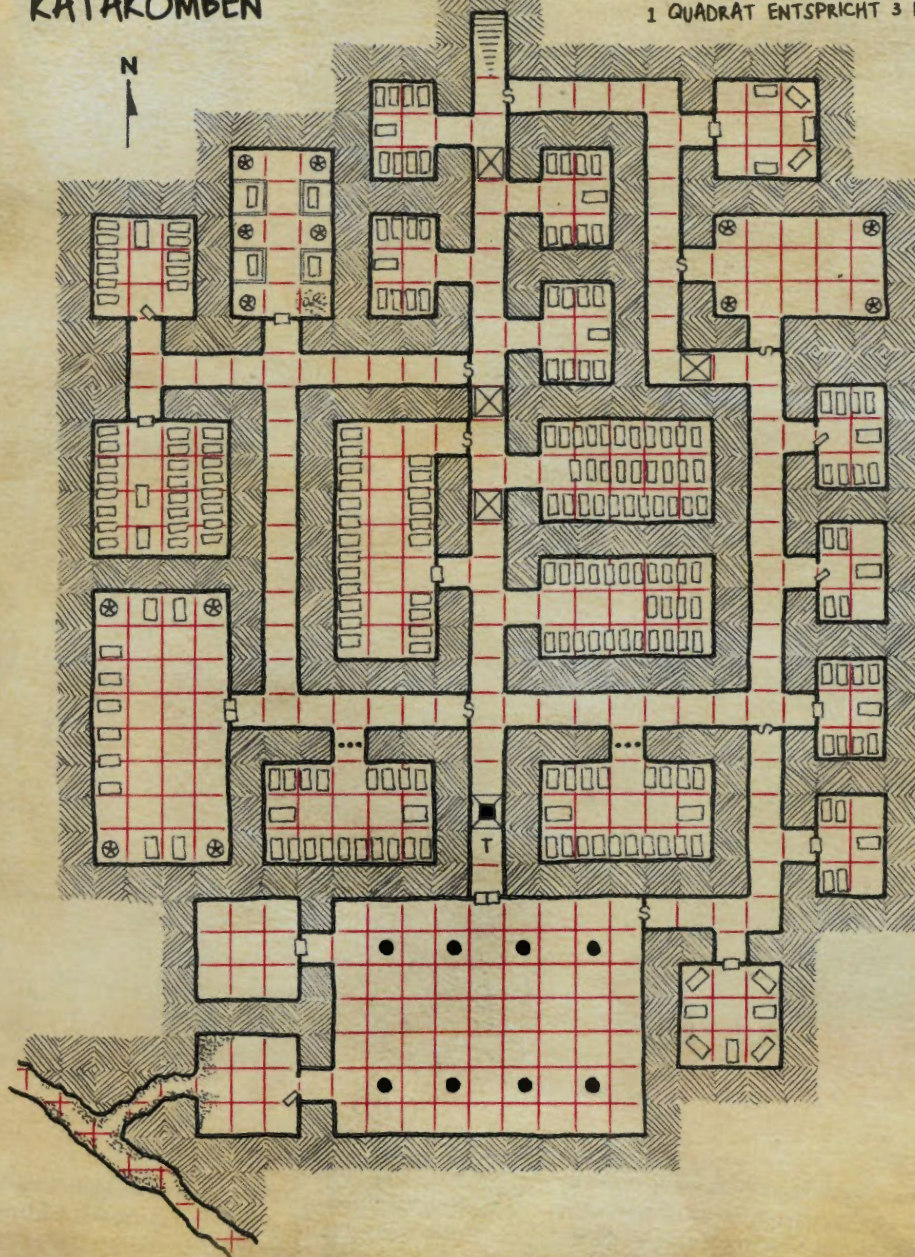
WÄNDE

Einige Gewölbe haben gemauerte Wände. Andere haben Wände aus solidem Fels, die mit Werkzeugen bearbeitet wurden oder durch den Lauf von Wasser oder Lava entstanden sein könnten. Ein überirdisches Gewölbe könnte auch aus Holz oder anderen Baumaterialien bestehen.

Wände sind manchmal mit Gemälden, Fresken, Flachreliefs oder Halterungen für Wandleuchten oder Fackeln geschmückt. Einige wenige haben sogar eingebaute Geheimtüren.

TÜREN

Durchgänge in Gewölben können als Bögen oder Querbalken geformt sein. Diese könnten mit eingravierten Gargylenfratzen



EINFACHE GEWÖLBEKARTE

oder mit Sigillen, die einen Hinweis darauf geben, was sich dahinter befindet, verziert sein.

Klemmende Türen. Gewölbetüren klemmen häufig fest, wenn sie nicht regelmäßig benutzt werden. Eine verklemmte Tür zu öffnen erfordert einen erfolgreichen Stärkewurf. Kapitel 8, „Eine Spielsitzung führen“, enthält Richtlinien für die Festlegung des SG.

Verschlossene Türen. Charaktere, die nicht den passenden Schlüssel besitzen, können versuchen, das Schloss einer verschlossenen Tür mit einem gelungenen Geschicklichkeitswurf zu öffnen (hierfür werden Diebeswerkzeuge benötigt, in deren Benutzung der Charakter geübt sein muss). Die Tür kann auch mit einem erfolgreichen Stärkewurf aufgebrochen, mit ausreichendem Schaden in Stücke geschlagen oder mit dem Zauber *Klopfen* geöffnet werden. Kapitel 8, „Eine Spielsitzung führen“, enthält Richtlinien für die Festlegung des SG, sowie für die Zuordnung von Spielwerten für Türen und andere Objekte.

Verrammelte Türen. Eine verrammelte Tür ähnelt einer verschlossenen Tür, aber es gibt kein Schloss, das man aufbrechen könnte. Die Tür kann von der verrammelten Seite einfach mit einer Aktion geöffnet werden, indem man beispielsweise einen Balken anhebt.

GEHEIMTÜREN

Eine Geheimtür ist so gestaltet, dass sie wie ein Teil der sie umgebenden Wand aussieht. Manchmal können kleine Risse in der Wand oder Kratzspuren auf dem Flur einen Hinweis auf die Anwesenheit einer Geheimtür geben.

Eine Geheimtür entdecken. Benutze den passiven Weisheitswert eines Charakters, um festzustellen, ob einer der Anwesenden eine Geheimtür entdeckt, ohne aktiv nach ihr zu suchen. Charaktere können eine Geheimtür auch finden, indem sie aktiv nach einer suchen und einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) ablegen (siehe Kapitel 8 für den angemessenen SG).



Eine Geheimtür öffnen. Sobald eine Geheimtür entdeckt ist, kann der Öffnungsmechanismus mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Untersuchen) erkannt werden, es sei denn, der Mechanismus ist offensichtlich. Lege den SG anhand der Richtlinien aus Kapitel 8 fest.

Wenn Abenteurer nicht herausfinden, wie eine Geheimtür zu öffnen ist, gibt es auch die Möglichkeit, sie einzuschlagen. Behandle sie wie eine verschlossene Tür, die aus demselben Material wie die Wand besteht und lege den SG und die Spielwerte anhand der Richtlinien in Kapitel 8 fest.

VERBORGENE TÜREN

Eine verborgene Tür ist eine normale Tür, die jedoch nicht einsehbar ist. Eine Geheimtür ist sorgfältig auf ihre Umgebung angepasst, während eine verborgene Tür durch gewöhnlichere Maßnahmen verborgen ist. Sie könnte mit einem Wandteppich verhängen, mit Gips verputzt oder (im Falle einer verborgenen Falltür) unter einem Teppich verborgen sein. Ein Charakter muss nur an der richtigen Stelle nachsehen oder den richtigen Weg gehen, um sie zu finden. Du kannst aber auch den passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) des Charakters verwenden, um festzustellen, dass der (Wand-)Teppich kürzlich verrückt wurde.

FALLGITTER

Fallgitter bestehen aus mehreren vertikalen Balken aus Holz oder Eisen, die mit einem oder mehreren horizontalen Balken verstärkt wurden. Sie blockieren einen Gang oder eine Tür solange, bis sie an einer Kette mit Winde in die Decke gezogen werden. Die wesentlichen Vorteile eines Fallgitters bestehen darin, dass es zwar einen Weg blockiert, jedoch den Wachen immer noch die Möglichkeit zur Überwachung des Weges, Fernkampfangriffen und dem Wirken von Zaubern gibt.

Ein Fallgitter hochziehen oder herunterzulassen erfordert eine Aktion. Wenn ein Charakter die Winde nicht erreichen kann (meistens, weil sie sich auf der anderen Seite des Fallgitters befindet), erfordert es einen erfolgreichen Stärkewurf, um das Gitter anzuheben oder die Balken weit genug zu verbiegen. Der SG hängt dabei von der Größe und dem Gewicht des Fallgitters und der Dicke der Balken ab. Um den angemessenen SG festzulegen, kannst du in Kapitel 8 nachschlagen.

DUNKELHEIT UND LICHT

Dunkelheit ist der Normalzustand innerhalb eines Untergrundkomplexes oder im Inneren einer oberirdischen Ruine, aber bewohnte Gewölbe müssen Lichtquellen besitzen.

In unterirdischen Siedlungen nutzen auch Völker mit Dunksicht Feuer für die Wärmeerzeugung, das Kochen und die Verteidigung. Aber viele Kreaturen haben keinen Bedarf an Wärme und Licht. Abenteurer müssen ihre eigenen Lichtquellen in staubige Grabmäler, in denen nur Untote Wache halten,

in von Raubtieren und Schleimen überrannte, verlassene Ruinen und in natürliche Höhlen voller jagender blinder Kreaturen mitbringen.

Das Licht einer Fackel oder einer Laterne hilft den Charakteren, auf kurze Entfernung zu sehen, macht sie aber für andere Kreaturen auf große Entfernungen sichtbar. Grelleres Licht in einer völlig dunklen Umgebung kann kilometerweit gesehen werden, auch wenn eine freie Sichtlinie auf diese Entfernung unterirdisch eher selten vorhanden ist. Dennoch ziehen Abenteurer mit Lichtquellen in Gewölben oft Monster an, genauso wie Besonderheiten in Gewölben, die Licht abgeben (wie fluoreszierende Pilze oder das Glühen magischer Portale), die Aufmerksamkeit von Abenteurern auf sich ziehen.

LUFTQUALITÄT

Unterirdische Tunnel und oberirdische Ruinen sind häufig geschlossene Räume mit nur geringer Luftzirkulation. Obwohl Gewölbe nur selten so dicht verschlossen sind, dass die Abenteurer Atemprobleme befürchten müssen, ist die Atmosphäre dennoch stickig und erdrückend. Dazu kommt, dass Gerüche in der Luft liegen, die aufgrund des geringen Luftaustauschs noch viel intensiver wahrgenommen werden.

GERÄUSCHE

Die geschlossene Geografie eines Gewölbes hilft dabei, den Schall zu fokussieren. Das krächzende Knacken einer sich öffnenden Tür kann über hundert Meter durch Gänge hallen. Lautere Geräusche, wie das Donnern eines Hammers in einer Schmiede oder das Getöse eines Kampfes, können durch ein ganzes Gewölbe dringen. Viele Kreaturen, die unterirdisch leben, benutzen diese Geräusche, um Beute zu lokalisieren oder sich in Alarmbereitschaft zu versetzen, wenn eine Abenteurergruppe in ihre Reviere vordringt.

GEFAHREN IN GEWÖLBN

Die Gefahren, die hier beschrieben werden, sind nur einige wenige Beispiele für natürliche Gefahren, die man unterirdisch und an ähnlich dunklen Orten finden kann. Gefahren in Gewölben funktionieren so ähnlich wie Fallen, die am Ende dieses Kapitels beschrieben werden.

Eine Gefahr entdecken. Es ist kein Attributswurf notwendig, um eine Gefahr zu erkennen, die nicht versteckt ist. Eine Gefahr, die etwas Ungefährlichem ähnelt, wie zum Beispiel eine Schleimschicht oder Schimmel, kann mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Natur) erkannt werden. Verwende die Richtlinien in Kapitel 8, um einen angemessenen SG für das Entdecken oder Erkennen von Gefahren festzulegen.

Gefahrenschwere. Um festzustellen, wie tödlich eine Gefahr für einen Charakter ist, solltest du die Gefahr wie eine Falle bewerten und den Schaden, den sie verursacht, mit der Gruppenstufe unter Verwendung der Tabelle „Schadenschwere nach Stufe“ in diesem Kapitel vergleichen (du kannst die Tabelle auch in Kapitel 8 finden).

BRAUNER SCHIMMEL

Brauner Schimmel ernährt sich von Wärme und zieht Hitze aus allem in seiner Umgebung. Ein Flecken Brauner Schimmel bedeckt üblicherweise ein 3 m Feld, und die Temperatur in einem Umfeld von 9 m liegt etwa auf dem Gefrierpunkt.

Wenn sich eine Kreatur das erste Mal in ihrer Runde in einen 1,50 m Umkreis um den Schimmel bewegt oder ihre Runde in diesem Umkreis beginnt, muss sie einen SG 12 Konstitutionsrettungswurf ablegen und erleidet 22 (4W10) Kälteschaden bei einem misslungenen Wurf, oder die Hälfte davon bei einem Erfolg.

Brauner Schimmel ist immun gegen Feuer, und jede Feuerquelle, die in einen Umkreis von 1,50 m um den Schimmel herum gebracht wird, veranlasst den Schimmel dazu, sich

in Richtung der Flamme auszudehnen und eine 3 m große Fläche zu bedecken (mit der Feuerquelle als Zentrum dieser Fläche). Ein Flecken Brauner Schimmel, der einem Kälteeffekt, der Kälteschaden anrichtet, ausgesetzt wird, wird sofort zerstört.

GRÜNER SCHLEIM

Dieser ätzende Schleim verschlingt organisches Material und Metall, wenn er damit in Berührung kommt. Er ist grell grün, feucht und klebrig, und haftet in Flecken an Wänden, Böden und Decken.

Ein Flecken grünen Schleims bedeckt einen 1,50 m großen Bereich, hat Blindsight auf eine Entfernung von 9 m und lässt sich von Wänden und Decken fallen, wenn er eine Bewegung unter sich bemerkt. Weitere Möglichkeiten zur Bewegung hat er nicht. Eine Kreatur, die die Anwesenheit des Schleims bemerkt hat, kann dem Angriff entgehen, wenn ihr ein Geschicklichkeitsrettungswurf mit SG 10 gelingt. Ansonsten kann dem Schleim nicht ausgewichen werden, wenn er sich fallen lässt.

Eine Kreatur, die in Kontakt mit dem grünen Schleim kommt, erleidet 5 (1W10) Säureschaden. Die Kreatur erhält diesen Schaden am Beginn jeder ihrer Runden, bis der Schleim abgekratzt oder zerstört werden kann. Gegen Holz oder Metall verursacht der grüne Schleim 11 (2W10) Säureschaden. Jede nicht-magische Holz- oder Metallwaffe oder jedes Werkzeug, das verwendet wird, um den Schleim loszuwerden, wird zerstört.

Sonnenlicht, jeder Effekt, der Krankheiten entfernt und jeder Effekt, der Kälte-, Feuer- oder gleißenden Schaden verursacht, zerstört einen Flecken grünen Schleims.

SPINNWEBEN

Riesenspinnen weben zwischen Durchgängen und Fallgruben dicke klebrige Netze, in denen sie ihre Beute gefangen halten können. Diese mit Spinnweben gefüllten Gebiete sind schwieriges Gelände. Darüber hinaus muss jede Kreatur, die ein solches Gebiet betritt oder ihre Runde darin beginnt, einen Geschicklichkeitsrettungswurf mit SG 12 bestehen oder wird von den Netzen festgehalten. Eine festgehaltene Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um zu versuchen zu entkommen. Hierfür ist ein SG 12 Stärkewurf (Athletik) oder Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) zu bestehen.

Jeder 3 m-Bereich Spinnweben hat eine RK von 10, 15 Treferpunkte, Verwundbarkeit durch Feuer und Immunität gegen Wucht-, Stich- und psychischen Schaden.

GELBER SCHIMMEL

Gelber Schimmel wächst an dunklen Orten, und ein Flecken bedeckt einen 1,50 m großen Bereich. Wenn er berührt wird, stößt er eine Sporenwolke aus, die einen 3 m großen Würfel ausfüllt. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen oder erleidet 11 (2W10) Giftschaden und wird für 1 Minute vergiftet. Solange eine Kreatur auf diese Weise vergiftet ist, erhält sie zu Beginn jeder ihrer Kampfunden 5 (1W10) Giftschaden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jeder ihrer Runden wiederholen und bei einem Erfolg den Effekt sofort beenden.

Sonnenlicht oder jede Art von Feuerschaden zerstören den gelben Schimmel mit sofortiger Wirkung.

WILDNIS

Zwischen den Gewölben und Siedlungen deiner Kampagnenwelt liegen Weiden, Wälder, Wüsten, Gebirge, Ozeane und andere Arten von Wildnis, die darauf warten, durchschritten zu werden. Wildnisgebiete mit Leben zu füllen kann ein spaßiger Teil deines Spiels werden. Sowohl für dich, als auch für die Spieler. Die folgenden beiden Ansätze funktionieren besonders gut.

ANSATZ: MONTAGEN

Manchmal ist das Ziel wichtiger als die Reise. Wenn der Zweck einer Wildnisreise darin besteht, die Charaktere zu dem Ort zu bringen, an dem das wirkliche Abenteuer stattfindet, solltest du die Reise ohne Begegnungen gestalten. Genauso wie Filme Montagen verwenden, um lange und ereignislose Reisen innerhalb von Sekunden abzuhandeln, kannst du eine Reise in einem kurzen Beschreibungstext zusammenfassen, um den Spielern einen kurzen Einblick in die Reise zu geben und dann zum eigentlichen Abenteuer überzugehen.

Beschreibe die Reise so lebhaft wie du möchtest, aber bewahre das Momentum. „Ihr wandert einige Kilometer weiter und begegnet nichts Interessantem“ ist in Ordnung, aber nicht so atmosphärisch wie „Ein leichter Regen wässert das euch umgebende Flachland auf eurer Reise nach Norden. Um die Mittagszeit legt ihr eine Essenspause unter einem einsamen Baum ein. Der Schurke findet dort einen Stein, der aussieht wie ein grinsendes Gesicht, aber ansonsten begegnet ihr nichts Außergewöhnlichem“. Der Trick besteht darin, durch einige kleine Details die gewünschte Stimmung herzustellen, anstatt jeden Grashalm zu beschreiben.

Erwähne ungewöhnliche Orte: einen Wasserfall, eine felsige Plattform, von der man einen atemberaubenden Blick über die umgebenden Wälder hat, eine Fläche, in der der Wald verbrannt oder abgeholzt wurde, und ähnliche Besonderheiten. Beschreibe auch besondere Gerüche und Geräusche, wie das Brüllen ferner Monster, den Geruch verbrannten Holzes oder das süße Aroma der Blumen in einem Elfenwald.

Ergänzend zu der atmosphärischen Sprache können dir auch visuelle Hilfen die Beschreibung der Szenerie für die Helden einfacher machen. Durch eine Bildersuche im Internet kannst du atemberaubende Landschaften (übrigens ein guter Suchbegriff) finden, die sowohl real oder fantastisch sein können. So schön Landschaften in der echten Welt auch sind, können Wildnisreisen außerdem dazu dienen, den Spielern vor Augen zu führen, dass sie sich in einer fantastischen Welt befinden. Du solltest deshalb deine Beschreibungen gelegentlich um ein wahrhaft magisches Element bereichern. Ein Wald könnte von winzigen Drachenfliegen statt von Vögeln bewohnt sein, oder seine Bäume könnten von Spinnweben übersät oder von grün leuchtendem Harz bedeckt sein. Nutze diese Elemente sparsam, denn Landschaften, die zu überdreht sind, können das Gefühl der Spieler, ein Teil der Welt zu sein, behindern. Ein einziges fantastisches Element in einer ansonsten realistischen und erinnerungswürdigen Landschaft ist genug.

Nutze die Landschaft, um die Stimmung und den Ton für dein Abenteuer anzulegen. In einem Wald könnten dicht beieinander stehende Bäume jedes Licht verbergen und so wirken, als würden sie die vorbeiziehenden Abenteuerer beobachten. Ein anderer Wald könnte lichtdurchflutet sein, und jeder Baumstamm könnte von unzähligen blühenden Ranken bewachsen sein. Hinweise auf Verderbtheit – zum Beispiel verfäultes Holz, sauer schmeckendes Wasser oder von schleimigen braunem Moos bedeckte Felsen – könnten die Abenteuerer darauf hinweisen, dass sie sich einem Ort böser Mächte nähern, oder könnten Hinweise liefern, mit welchen Gefahren die Gruppe rechnen muss.

Bestimmte Wildnisgebiete könnten besondere Eigenschaften haben. Der Geisterwald und der Spinnenhain könnten verschiedene Baumarten, unterschiedliche Flora und Fauna, verschiedene Wetter und unterschiedlichen Zufallsbegegnungs-Tabelle haben.

Am Ende kannst du eine Wildnisreise mit Hinweisen auf das Wetter verbessern. „Ihr verbringt die nächsten drei Tage damit, den Sumpf zu durchqueren“ hört sich weniger bedrohlich an als „Ihr verbringt die nächsten drei Tage damit, durch kniehohen Schlamm zu waten – die ersten beiden Tage und Nächte in schüttemdem Regen und den anderen Tag unter der prallen Sonne, mit Schwärmen hungriger Insekten, die sich von eurem Blut ernähren“.

ANSATZ: STUNDE FÜR STUNDE

Manchmal verdient die Reise den gleichen Stellenwert wie das Ziel. Wenn eine Wildnisreise ein wesentlicher Bestandteil eines Abenteuers ist und nichts, das du überspringen möchtest, brauchst du mehr als eine einfache Beschreibung, um eine lange und kräftezehrende Reise lebendig zu machen. Du musst über die Marschordnung der Abenteuergruppe Bescheid wissen und Begegnungen für sie parat haben.

Lass deine Spieler ihre Marschordnung festlegen (siehe *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) für mehr Informationen). Charaktere, die in der ersten Reihe gehen, werden wahrscheinlich als erste besondere Sehenswürdigkeiten und Geländebesonderheiten erkennen und für die Navigation der Gruppe verantwortlich sein. Die Charaktere in der hintersten Reihe sind für gewöhnlich dafür verantwortlich, sicherzustellen, dass ihnen niemand folgt. Das *Player's Handbook* gibt noch weitere Hinweise zum Zeichnen einer Karte und der Suche nach Essen. Wildnisreisen enthalten üblicherweise eine Mischung aus geplanten Begegnungen (Begegnungen, die du von Anfang an einplanst) und Zufallsbegegnungen (Begegnungen, die du durch Würfe auf Tabellen bestimmst). Eine geplante Begegnung könnte eine Karte der Gegend erfordern, in der die Begegnung stattfinden soll, wie etwa eine Ruine, eine Brücke über eine Schlucht oder ein ähnlich denkwürdiger Ort. Zufallsbegegnungen tendieren dazu, weniger ortsspezifisch zu sein. Je weniger eingeplante Begegnungen du hast, desto mehr wirst du auf Zufallsbegegnungen angewiesen sein, um die Reise interessant zu halten (siehe Kapitel 3 für Richtlinien zu Erstellung deiner eigenen Tabellen für Zufallsbegegnungen, und wann es Sinn macht, auf eine Zufallsbegegnung zu würfeln).

Ein guter Weg, um Wildnisbegegnungen nicht eintönig werden zu lassen, ist es, sie nicht immer auf die gleiche Art und Weise beginnen und enden zu lassen. In anderen Worten: Wenn die Wildnis deine Bühne ist und dein Abenteuer das Theaterstück oder der Film, betrachte jede Wildnisbegegnung wie eine eigene Szene und versuche, jede davon etwas unterschiedlich zu gestalten, um das Interesse der Spieler aufrechtzuerhalten. Wenn eine Begegnung von vorne auf die Charaktere zukommt, sollte die nächste sie von oben oder von hinten überraschen. Wenn eine Begegnung hinterhältige Monster enthält, sind es vielleicht die nervös wiehernden Packtiere der Abenteuergruppe, die zuerst auf sie aufmerksam werden. Wenn eine Begegnung laute Monster beinhaltet, könnte es für die Gruppe eine Option sein, einen Hinterhalt zu legen. Eine Gruppe von Monstern könnte die Abenteuergruppe sofort angreifen, und eine andere Gruppe könnte ihnen freies Geleit im Tausch gegen Nahrung zusichern.

Belohne Spieler, die auf der Reise nach etwas suchen, indem du sie Dinge finden lässt. Zerbrochene Statuen, Spuren, verlassene Lagerfeuer und andere Dinge können deine Welt tiefer wirken lassen, zukünftige Begegnungen oder Ereignisse ankündigen oder Aufhänger für künftige Abenteuer liefern.

Eine einzelne Wildnisreise könnte mehrere Spielabende in Anspruch nehmen. In Abschnitten, auf denen es zu keinen Begegnungen kommen soll, kannst du Reise-Montagen zur Überbrückung einsetzen.

KARTIERUNG EINER WILDNIS

Im Gegensatz zu einem Gewölbe bietet eine Wildnisumgebung nahezu unbegrenzte Möglichkeiten. Die Abenteuerer können sich in einer Wüste oder im offenen Grasland in eine beliebige Richtung bewegen, wie also soll ein Spielleiter all die möglichen Orte und Ereignisse vorbereiten, die in einer Wildniskampagne auftauchen könnten? Was ist, wenn du eine Begegnung in einer Oase planst, aber die Charaktere sie auf



ihrer Reise durch die Wüste verpassen? Wie vermeidest du eine langweilige Spielsitzung von ununterbrochenem Marschieren durch ein felsiges Ödland?

Eine Art, damit umzugehen, ist es, sich die Wildnis wie ein Gewölbe vorzustellen. Auch die offensten Landschaften enthalten eindeutige Wege. Straßen sind selten gerade, weil sie den Konturen der Landschaft folgen und dadurch den flachsten oder aus anderen Gründen einfachsten Weg durch eine Landschaft finden. Gebirgsketten stellen unüberwindbare Hindernisse dar, die nur von einsamen Pässen überwunden werden. Auch in der Wüste existieren bevorzugte Wege, die Forscher und Karawanenführer gefunden haben, und die einfacher zu überwinden sind als die sich immer wandelnden Sanddünen.

Wenn die Abenteurergruppe einen völlig anderen Weg einschlägt, könntest du eine oder mehrere Begegnungen an andere Orte auf der Karte verlegen, um sicherzugehen, dass du die Vorbereitungszeit für diese Begegnungen nicht umsonst aufgebracht hast.

Kapitel 1 behandelt die Grundkenntnisse zur Erstellung einer Wildniskarte, um deine Welt zu gestalten und dein Startgebiet festzulegen, in drei verschiedenen Maßstäben. Besonders im Provinzmaßstab (1 Hexfeld = 1,5 km) solltest du Wege – Straßen, Pässe, Gebirgrücken, Täler usw. – berücksichtigen, auf denen sich die Charaktere auf der Karte bewegen können.

BEWEGUNG AUF DER KARTE

Du solltest eine Wildnis auf der Ebene beschreiben, die im Hinblick auf deine Karte angemessen ist. Wenn du stündliche Bewegungen auf einer Provinzkarte (1 Hexfeld = 2 km) nachverfolgst, kannst du jedes Dorf beschreiben, das die Abenteurer passieren. In diesem Maßstab kannst du davon ausgehen, dass die Charaktere jeden nennenswerten Ort in einem Hexfeld, das sie betreten, entdecken, solange er nicht ausdrücklich versteckt ist. Die Charaktere müssen nicht zwangsläufig an dem Eingangstor einer Burgruine landen, wenn sie das entsprechende Hexfeld betreten, aber sie können alte Wege, Ruinen im Umland oder andere Hinweise auf sie in dem Gebiet entdecken.

Wenn du die Reise über mehrere Tage auf einer Königreichskarte verfolgst (1 Hexfeld = 10 km), solltest du dich nicht mit Details aufhalten, die für einen Platz auf deiner Karte zu klein sind. Für die Spieler reicht es zu wissen, dass sie am dritten Tag ihrer Reise einen Fluss überqueren und die Landschaft vor ihnen ansteigt und sie die Ausläufer der Berge in zwei Tagen erreichen werden.

BESONDERHEITEN IN DER WILDNIS

Keine Wildniskarte ist vollständig ohne Siedlungen, Festungen, Ruinen und andere Orte, die es wert sind, erforscht zu werden. Ein Dutzend solcher Standorte auf einem Gebiet von etwa 75 km sollte ausreichen.

MONSTERLAGER

Ein Wildnisgebiet mit einem Durchmesser von etwa 75 km bietet genug Raum für etwa ein halbes Dutzend Monsterlager, aber wahrscheinlich nicht für mehr als einen Spitzenjäger wie einen Drachen.

Wenn du davon ausgehst, dass die Charaktere ein Monsterlager erkunde werden, solltest du eine geeignete Karte für das Lager finden oder zeichnen und dieses so ausrüsten, wie du ein Gewölbe ausrüsten würdest.

MONUMENTE

An Orten, an denen die Zivilisation herrscht oder einst geherrscht hat, können Abenteurer auf Monumente großer Anführer, Götter und Kulturen stoßen. Verwende die Tabelle „Monumente“ für Ideen oder würfelle zufällig ein Monument aus, auf das die Abenteurer stoßen könnten.

MONUMENTE

W20	Monument
1	Versiegeltes Grabmal oder Pyramide
2	Geplündertes Grabmal oder Pyramide
3	Gesichter, die in eine Bergflanke oder Klippe geschlagen wurden
4	Gigantische Statuen, die in eine Bergflanke oder Klippe geschlagen wurden
5-6	Intakte Obelisk, in die Warnungen, historisches Wissen, Ehrerbietungen oder religiöse Motive eingraviert sind
7-8	Zerstörte oder umgeworfene Obelisk
9-10	Intakte Statue einer Person oder Gottheit
11-13	Zerstörte oder umgeworfene Statue einer Person oder Gottheit
14	Intakte große Steinmauer mit Befestigungstürmen in einem Abstand von 1,5 km.
15	Große zerstörte Steinmauer
16	Großer Steinbogen
17	Brunnen
18	Intakter Steinkreis
19	Zerstörter oder verwüsteter Steinkreis
20	Totempfahl

RUINEN

Brüchige Türme, uralte Tempel und gebrandschatzte Städte sind perfekte Orte für Abenteurer. Ergänzend hierzu kann die Existenz einer alten, bröckelnden Mauer, die sich die Straße entlang windet, einer verwüsteten steinernen Windmühle auf einem Hügel oder eines Steinkreises etwas Textur zu deiner Wildnis hinzufügen.

SIEDLUNGEN

Siedlungen existieren an Orten, an denen Essen, Wasser, Ackerland und Baumaterialien im Überfluss vorhanden sind. Eine zivilisierte Provinz mit einem Durchmesser von etwa 75 km könnte eine Großstadt, einige ländliche Gemeinden und zahlreiche verstreute Dörfer und Handelsposten beinhalten. Ein unzivilisiertes Gebiet könnte einen einzelnen Handelsposten am Rande eines wilden Grenzlands enthalten, aber keine größeren Siedlungen.

Neben Siedlungen könnte eine Provinz auch Dorf- und Stadtruinen enthalten, die entweder verlassen wurden oder als Lager für marodierende Banden und Monster erhalten.

FESTUNGEN

Festungen dienen der lokalen Bevölkerung als Schutz in gefährlichen Zeiten. Die Anzahl von Festungen hängt von der dominierenden Gesellschaft, der Bevölkerungszahl, der strategischen Bedeutung oder Verwundbarkeit der Region und dem Reichtum des Landes ab.

SELTSAME ÖRTLICHKEITEN

Seltsame Örtlichkeiten machen das Fantastische und das Übernatürliche zu einem bedeutenden Teil deiner Wildnisabenteuer.

SELTSAME ÖRTLICHKEITEN

W20 Örtlichkeit

- 1-2 Eine Zone toter Magie (ähnlich dem Zauber *Antimagisches Feld*)
- 3 Eine Zone wilder Magie (würfele immer wenn ein Zauber gewirkt wird auf der Tabelle „Wellen wilder Magie“ im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*)
- 4 Ein Fels, in den sprechende Gesichter graviert sind
- 5 Eine Kristallhöhle, die Fragen mystisch beantwortet
- 6 Ein uralter Baum, der einen gefangenen Geist enthält
- 7-8 Ein Schlachtfeld, auf dem der omnipräsente Nebel gelegentlich die Form von humanoiden Kreaturen annimmt.
- 9-10 Ein permanentes Portal auf eine andere Ebene der Existenz
- 11 Ein Wunschbrunnen
- 12 Ein Riesenkristall, der aus dem Boden ragt
- 13 Ein Schiffswrack, das nicht einmal in der Nähe eines Gewässers liegt
- 14-15 Ein verfluchtes Hügel- oder Erdgrab
- 16 Eine Flussfähre, die von einem Skelett-Kapitän betrieben wird.
- 17 Eine Anhäufung versteinerner Soldaten oder anderer Kreaturen
- 18 Ein Wald von versteinerten oder erwachten Bäumen
- 19 Eine Schlucht, die einen Drachenfriedhof enthält
- 20 Ein schwebender Erdklumpen, auf dem eine Burg errichtet ist.

ÜBERLEBEN IN DER WILDNIS

Neben der Bedrohung durch monströse Raubtiere und wilde Räuber beinhalten Abenteuer in der Wildnis noch weitere Gefahren.

WETTER

Du kannst das Wetter entweder passend für deine Kampagne bestimmen oder die Tabelle „Wetter“ verwenden und das Ergebnis je nach Jahreszeit und Gelände anpassen.

WETTER

W20 Temperatur

- 1-14 Für die Jahreszeit normales Wetter
- 15-17 1W4 x 6 Grad Celsius kälter als normal
- 18-20 1W4 x 6 Grad Celsius wärmer als normal

W20 Wind

- 1-12 Kein Wind
- 13-17 Leichter Wind
- 18-20 Starker Wind

W20 Niederschlag

- 1-12 Kein Niederschlag
- 13-17 Leichter Regen oder Schneefall
- 18-20 Schwerer Regen oder Schneefall

EXTREME KÄLTE

Immer, wenn die Temperatur auf oder unter -18 Grad Celsius fällt, muss einer Kreatur, die der Kälte ausgesetzt ist, am Ende jeder Stunde ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, oder sie erhält eine Stufe Erschöpfung. Kreaturen mit Resistenz oder Immunität gegen Kälteschaden schaffen diesen Rettungswurf automatisch, genauso wie Kreaturen,



die Ausrüstung für kaltes Wetter tragen (dicker Mantel, Handschuhe und Ähnliches), und Kreaturen, die natürlich an das kalte Klima angepasst sind.

EXTREME HITZE

Wenn die Temperatur auf oder über 38 Grad Celsius steigt, muss einer Kreatur, die der Hitze ohne Zugang zu Trinkwasser ausgesetzt ist, am Ende jeder Stunde ein Konstitutionsrettungswurf gelingen, oder sie erhält eine Stufe Erschöpfung. Der SG beträgt 5 für die erste Stunde und erhöht sich mit jeder weiteren Stunde um 1. Kreaturen, die mittlere oder schwere Panzerung oder schwere Kleidung tragen, erleiden einen Nachteil auf diesen Rettungswurf. Kreaturen mit Resistenz oder Immunität gegen Feuerschaden schaffen den Rettungswurf automatisch, genauso wie Kreaturen, die natürlich an das heiße Klima angepasst sind.

STARKER WIND

Starker Wind verursacht Nachteile auf Fernkampfangriffe und Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die sich auf das Gehör beziehen. Ein starker Wind löscht auch offene Flammen aus, löst Nebel auf und macht das Fliegen mit nicht-magischen Mitteln nahezu unmöglich. Eine fliegende Kreatur, die in einen starken Wind gerät, muss am Ende ihrer Runde landen oder sie stürzt ab.

Ein starker Wind kann in einer Wüste einen Sandsturm auslösen, der einen Nachteil auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren, verursacht.

STARKER NIEDERSCHLAG

Alles in einem Bereich von starkem Regen oder Schneefall wirkt leicht verschwommen, und Kreaturen in einem solchen Gebiet erleiden einen Nachteil auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren. Schwerer Regen löscht zudem offene Flammen und verursacht einen Nachteil auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die auf Hören basieren.

HOHE HÖHENLAGEN

In Höhenlagen von mehr als 3.000 m Höhe über dem Meeresspiegel zu reisen beansprucht Kreaturen, die auf Atmung angewiesen sind, aufgrund des geringeren Sauerstoffgehalts in der Luft erheblich. Jede Stunde, die eine Kreatur unterwegs in einer solchen Höhe verbringt, zählt als zwei Stunden, wenn es darum geht festzustellen, wie lange sie reisen kann.

Atmende Kreaturen können sich an die Höhenlage akklimatisieren, indem sie 30 oder mehr Tage auf dieser Höhe verbringen. Atmende Kreaturen können sich nicht an Höhenlagen anpassen, die mehr als 6.000 m hoch sind, es sei denn, sie stammen ursprünglich aus einer solchen Umgebung.

GEFAHREN IN DER WILDNIS

Dieser Abschnitt beschreibt einige Beispiele von Gefahren, denen Abenteurer in der Wildnis begegnen können.

Einige Gefahren, zum Beispiel Glatteis oder Klingenranken, können ohne einen Attributwurf entdeckt werden. Andere, wie geschändete Erde, sind mit natürlichen Sinnen nicht zu erkennen. Die anderen hier vorgestellten Gefahren können mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Natur) identifiziert werden. Nutze die Richtlinien in Kapitel 8, um angemessene SG für Proben zum Entdecken und Erkennen dieser Gefahren festzulegen.

GESCHÄNDETE ERDE

Einige Friedhöfe und Katakomben sind von unsichtbaren Spuren des Bösen durchzogen. Ein Gebiet geschändeter Erde kann jede Größe haben, und der Zauber *Gutes und Böses entdecken* kann ihre Präsenz innerhalb der Reichweite des Zaubers offenbaren.

Untote, die sich auf geschändeter Erde aufhalten, erhalten einen Vorteil auf all ihre Rettungswürfe.

Eine Phiole mit heiligem Wasser reinigt einen 3 m großen Bereich geschändeter Erde, wenn der Inhalt dort verschüttet wird, und der Zauber *Weihen* reinigt den geschändeten Boden in seinem Wirkungsbereich.

EISWASSER

Eine Kreatur kann in Eiswasser für eine Anzahl von Minuten eintauchen, die ihrem Konstitutionswert entspricht, bevor sie die negativen Auswirkungen zu spüren beginnt. Für jede weitere Minute, die die Kreatur in Eiswasser eingetaucht ist, muss ihr ein Konstitutionsrettungswurf gelingen oder sie erhält eine Stufe Erschöpfung. Kreaturen mit Resistenz oder Immunität gegen Kälteschäden schaffen den Rettungswurf automatisch, genauso wie Kreaturen, die an die Bedingungen in eiskaltem Wasser angepasst sind.

TREIBSAND

Eine Treibsandgrube bedeckt ungefähr einen 3 m großen Bereich und ist normalerweise 3 m tief. Wenn eine Kreatur ihren Bereich betritt, sinkt sie $(1W4 + 1) \times 30$ cm ein und wird festgehalten. Zu Beginn jeder ihrer Runden sinkt sie weitere $(1W4) \times 30$ cm ein. Solange eine Kreatur nicht vollständig versunken ist, kann sie versuchen, mit einer Aktion und einem gelungenen Stärkewurf zu entkommen. Der SG beträgt 10 plus 1 je 30 cm, die die Kreatur eingesunken ist. Eine Kreatur, die vollständig eingesunken ist, kann nicht atmen (schlage die Erstickungsregeln im *Player's Handbook* (Spielerhandbuch) nach). Eine Kreatur kann eine andere Kreatur innerhalb ihrer Reichweite mit einer Aktion und einem gelungenen Stärkewurf herausziehen. Der SG beträgt 5 plus 1 pro 30 cm, die die Zielkreatur eingesunken ist.

KLINGENRANKE

Eine Klingenranke ist eine Pflanze, die in einem wilden Durcheinander und in Hecken wächst. Sie krallt sich auch an Gebäudewände und andere Oberflächen, so wie es Kletterranken tun würden. Eine 3 m hohe, 3 m breite, 1,5 m dicke Wand oder Hecke von Klingenranken hat eine RK von 11, 25 Trefferpunkte und Immunität gegen Wucht-, Stich- und psychischen Schaden.

Wenn eine Kreatur zum ersten Mal in einer Runde in Kontakt mit einer Ranke kommt, muss ihr ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 gelingen oder sie erhält 5 $(1W10)$ Hiebsschaden von den klingenartigen Dornen der Pflanze.

GLATTEIS

Glatteis ist schwieriges Gelände. Wenn sich eine Kreatur das erste Mal auf Glatteis bewegt, muss ihr ein Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gegen SG 10 gelingen oder sie stürzt.

DÜNNES EIS

Dünnes Eis trägt $3W10 \times 10$ Pfd. pro 3 m-Feld. Immer, wenn das Gesamtgewicht auf einem Feld mit dünnem Eis dieses Gewicht überschreitet, bricht das Eis in diesem Gebiet ein. Alle Kreaturen auf dem dünnen Eis fallen hindurch.

NAHRUNGSSUCHE

Charaktere können Nahrung und Wasser suchen, wenn sich die Abenteurergruppe normal oder langsam bewegt. Ein nahrungssuchender Charakter legt einen Weisheitswurf (Überlebenskunst) ab, wenn du es verlangst mit einem SG, der anhand der Menge an vorhandenen Nahrungs- und Wasserquellen in der Region festgelegt wird.



SG FÜR NAHRUNGSSUCHE

Verfügbarkeit von Essen und Wasser	SG
Nahrungs- und Wasserquellen im Überfluss	10
Beschränkte Verfügbarkeit von Nahrungs- und Wasserquellen	15
Sehr wenige Nahrungs- und Wasserquellen	20

Wenn mehrere Charaktere Nahrung suchen, muss jeder von ihnen einen separaten Wurf ablegen. Bei einem Fehlschlag findet der suchende Charakter nichts. Bei einem Erfolg, würfelst du 1W6 + Weisheits-Modifikator des Charakters um festzustellen, wieviel Nahrung (in Pfund) der Charakter findet. Wiederhole den Wurf auch für Wasser (je 4 Liter).

ESSEN UND TRINKEN

Der Bedarf an Essen und Trinken für Charaktere ist im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* angegeben. Pferde und andere Kreaturen benötigten eine Menge an Nahrung und Wasser, die von ihrer Größe abhängt. Der Bedarf an Wasser wird verdoppelt, wenn das Wetter heiß ist.

BEDARF AN ESSEN UND WASSER

Kreaturengröße	Essen pro Tag	Wasser pro Tag
Winzig	1/4 Pfund	1 Liter
Klein	1 Pfund	4 Liter
Mittel	1 Pfund	4 Liter
Groß	4 Pfund	16 Liter
Sehr groß	16 Pfund	64 Liter
Gigantisch	64 Pfund	256 Liter

SICH VERLAUFEN

Wenn die Abenteurer nicht einem Pfad oder Ähnlichem folgen, riskieren sie, sich in der Wildnis zu verlaufen. Der Navigator der Gruppe legt einen Weisheitswurf (Überlebenskunst) immer dann ab, wenn du es für nötig findest. Der SG richtet sich nach dem vorherrschenden Gelände und wird auf der Tabelle „Wildnisnavigation“ angegeben. Wenn sich die Abenteurergruppe langsam bewegt, erhält der Navigator einen Bonus +5 auf diesen Wurf, und bei schneller Bewegung einen Malus -5. Wenn die Gruppe eine genaue Karte der Region besitzt oder die Sonne oder Sterne sehen kann, erhält der Navigator einen Vorteil auf den Wurf.

Wenn der Weisheitswurf (Überlebenskunst) gelingt, bewegt sich die Gruppe in die beabsichtigte Richtung, ohne sich zu verlaufen. Wenn der Wurf misslingt, bewegt sich die Gruppe unabsichtlich in die falsche Richtung und verläuft sich. Der Navigator der Abenteurergruppe kann den Wurf nach 1W6 Stunden wiederholen, um den Weg zurück auf den vorgesehenen Pfad zu finden.

NAVIGATION IN DER WILDNIS

Gelände	SG
Wald, Dschungel, Sumpf, Gebirge oder offene See mit bedecktem Himmel und keinem Land in Sicht	15
Arktis, Wüste, Hügel oder offene See mit klarem Himmel und keinem Land in Sicht	10
Grasland, Weiden, Ackerland	5

SIEDLUNGEN

Ein Dorf oder eine Stadt bildet einen exzellenten Hintergrund für ein Abenteuer. Die Abenteurer könnten bei der Suche nach einem Kriminellen, der sich versteckt hält, helfen, einen Mord aufklären, eine Bande verraten oder Doppelgänger aufhalten oder eine belagerte Siedlung beschützen.

Wenn du eine Siedlung für deine Abenteuer erschaffst, solltest du dich auf die für das Abenteuer wichtigsten Orte konzentrieren. Kümmere dich nicht um jeden Straßennamen und jeden Bewohner der Gebäude, denn auf diesem Pfad liegt der Wahnsinn.

ZUFALLSSIEDLUNGEN

Die folgenden Tabellen erlauben es dir, schnelle Siedlungen zu erschaffen. Sie gehen davon aus, dass du die Größe und die Regierungsform bereits festgelegt hast.

BEZIEHUNGEN ZWISCHEN DEN VÖLKERN

W20	Ergebnis
1-10	Harmonie
11-14	Anspannung oder Rivalität
15-16	Die Volksmehrheit sind die Eroberer
17	Die Volksminderheit sind die Herrscher
18	Die Volksminderheit sind Flüchtlinge
19	Die Volksmehrheit unterdrückt die Minderheit
20	Die Volksminderheit unterdrückt die Mehrheit

STAND DES HERRSCHERS

W20	Herrscher
1-5	Respektiert, fair und gerecht
6-8	Gefürchteter Tyrann
9	Schwächling, der von anderen manipuliert wird
10	Illegitimer Herrscher, schwelender Bürgerkrieg
11	Beherrscht oder kontrolliert durch ein mächtiges Monster
12	Mysteriöse, anonyme Kabale
13	Umstrittene Herrschaft, offene Kämpfe
14	Kabale hat die Herrschaft offen an sich gerissen
15	Tölpelhafter Rüpel
16	Auf dem Totenbett, Anspruchssteller kämpfen um die Macht
17-18	Dickköpfig, aber respektiert
19-20	Religiöser Anführer

BESONDERHEITEN

W20	Besonderheit
1	Kanäle statt Straßen
2	Massive Statue oder Monument
3	Großer Tempel
4	Große Festung
5	Blühende Parks und Gärten
6	Fluss trennt die Stadt
7	Großes Handelszentrum
8	Hauptquartier einer mächtigen Familie oder Gilde
9	Überwiegend wohlhabende Bevölkerung
10	Bettelarm, heruntergekommen
11	Schrecklicher Geruch (Gerbereien, offene Kanalisation)
12	Handelszentrum für ein bestimmtes Gut
13	Schauplatz vieler Schlachten
14	Ort eines mystischen oder magischen Ereignisses

W20 Besonderheit

15	Wichtige Bibliothek oder Archiv
16	Verbot der Verehrung aller Götter
17	Zwielichtiger Ruf
18	Erwähnenswerte Bibliothek oder Akademie
19	Standort eines wichtigen Grabmals oder Friedhofs
20	Erbaut auf uralten Ruinen

BEKANNT FÜR SEINE(N) ...

W20	Besonderheit	W20	Besonderheit
1	... köstliche Küche	10	... Dekadenz
2	... unfreundlichen Bewohner	11	... Frömmigkeit
3	... gierigen Händler	12	... Glücksspiel
4	... Künstler und Schreiber	13	... Gottlosigkeit
5	... großen Helden/Retter	14	... Bildung
6	... Blumen	15	... Weine
7	... Horden von Bettlern	16	... Mode
8	... zähen Krieger	17	... politischen Intrigen
9	... dunkle Magie	18	... mächtigen Gilden
		19	... starken Getränke
		20	... Patriotismus

AKTUELLES UNHEIL

W20	Unheil
1	Eine vermutete Vampir-Unterwanderung
2	Ein neuer Kult sucht Konvertiten
3	Eine wichtige Persönlichkeit ist gestorben (vermutet wird ein Mord)
4	Ein Krieg zwischen rivalisierenden Diebesgilden
5-6	Eine Plage oder Seuche (löst Ausschreitungen aus)
7	Korrumpierte Beamte
8-9	Umherziehende Monster
10	Ein mächtiger Magier ist in die Stadt gezogen
11	Wirtschaftliche Depression (stört den Handel)
12	Eine Überflutung
13	Untote, die die Friedhöfe bevölkern
14	Eine Prophezeiung des Verderbens
15	Ein Krieg steht unmittelbar bevor
16	Interner Zwist (führt zu Anarchie)
17	Eine Belagerung durch Feinde
18	Ein Skandal bedroht eine mächtige Familie
19	Ein Gewölbe wurde entdeckt (Abenteurer strömen in die Stadt)
20	Eine religiöse Sekte kämpft um Macht

ZUFALLSGEBÄUDE

Atemlose Verfolgungsjagden und haarsträubende Fluchten in dem begrenzten Gebiet von Städten veranlassen Charaktere manchmal dazu, wahllos in Gebäude zu stürmen. Wenn du auf die Schnelle ein Gebäude ausgestalten musst, kannst du auf die Tabelle „Gebäudeart“ würfeln. Würfele danach auf die Tabelle für die jeweilige Gebäudeart, um weitere Details hinzuzufügen.

Wenn der Würfelwurf aufgrund der Lage der Charaktere keinen Sinn ergibt (wie ein nobles Anwesen in einem heruntergekommenen Teil der Stadt), kannst du den Wurf immer wiederholen oder dir einfach ein passendes Resultat aussuchen. Solche unerwarteten Resultate können jedoch auch deine Kreativität anregen, und denkwürdige Orte können dir dabei helfen, deine urbanen Begegnungen unterscheidbarer zu machen.



GEBÄUDEART

W20 Art

- 1-10 Wohngebäude (würfele auf die Tabelle „Wohngebäude“)
- 11-12 Religiöse Stätte (würfele auf die Tabelle „Religiöse Stätte“)
- 13-15 Taverne (würfele auf die Tabelle „Taverne“ und zweimal auf die Tabelle „Tavernennamen“)
- 16-17 Lagerhaus (würfele auf die Tabelle „Lagerhaus“)
- 18-20 Geschäft (würfele auf die Tabelle „Geschäft“)

WOHNGEBÄUDE

W20 Art

- 1-2 Verlassenes Haus
- 3-8 Mittelschichthaus
- 9-10 Oberschichthaus
- 11-15 Überfülltes Mietshaus
- 16-17 Waisenhaus
- 18 Verstecktes Sklavenhaus
- 19 Tarnung eines geheimen Kults
- 20 Verschwenderische bewachte Villa

RELIGIÖSE STÄTTE

W20 Art

- 1-10 Tempel einer guten oder neutralen Gottheit
- 11-12 Tempel einer falschen Gottheit (geführt von Scharlatanen)
- 13 Stätte von Asketen
- 14-15 Verlassener Schrein
- 16-17 Bibliothek für religiöse Studien
- 18-20 Versteckter Schrein eines Unholds oder einer bösen Gottheit

TAVERNE

W20 Art

- 1-5 Leise, ungezwungene Bar
- 6-9 Raues Loch
- 10 Treffpunkt der Diebesgilde
- 11 Treffpunkt einer Geheimgesellschaft
- 12-13 Restaurant für die Oberschicht
- 14-15 Spielhöhle
- 16-17 Bedient ein bestimmtes Volk oder Gilde
- 18 Nur für Mitglieder
- 19-20 Bordell

TAVERNENNAMEN

W20 Erster Teil (Der/Die/Das) Zweiter Teil

- | | | |
|----|----------------|---------|
| 1 | Silberne | Aal |
| 2 | Goldene | Delphin |
| 3 | Überwältigende | Zwerg |
| 4 | Lachende | Pegasus |
| 5 | Tänzelnde | Pony |
| 6 | Vergoldete | Rose |
| 7 | Rennende | Hirsch |
| 8 | Heulende | Wolf |
| 9 | Geschlachtete | Lamm |
| 10 | Grinsende | Dämon |
| 11 | Betrunkene | Ziege |
| 12 | Hüpfende | Geist |
| 13 | Brüllende | Horde |
| 14 | Stirnrunzelnde | Narr |
| 15 | Einsame | Berg |
| 16 | Wandernde | Adler |
| 17 | Mysteriöse | Satyr |
| 18 | Bellende | Hund |
| 19 | Schwarze | Spinne |
| 20 | Gleißende | Stern |

LAGERHAUS

W20 Art

- 1-4 Leer oder verlassen
- 5-6 Schwer bewachte wertvolle Güter
- 7-10 Billige Waren
- 11-14 Massenware
- 15 Lebende Tiere
- 16-17 Waffen/Rüstungen
- 18-19 Güter aus fernen Ländern
- 20 Versteckte Schmugglerhöhle

GESCHÄFT

W20 Art

- 1 Pfandhaus
- 2 Kräuter/Weihrauch
- 3 Früchte/Gemüse
- 4 Getrocknetes Fleisch
- 5 Töpferei
- 6 Bestatter
- 7 Bücher
- 8 Geldverleih
- 9 Waffen/Rüstungen
- 10 Krämer

W20 Art

- 11 Schmied
- 12 Tischler
- 13 Weber
- 14 Juwelier
- 15 Bäcker
- 16 Kartenmacher
- 17 Schneider
- 18 Seilmacher
- 19 Maurer
- 20 Schreibstube

KARTIERUNG EINER SIEDLUNG

Wenn du eine Karte für eine Siedlung in deinem Spiel erstellst, solltest du dir keine Sorgen über die Standorte einzelner Gebäude machen, sondern dich stattdessen nur auf die wichtigsten Elemente konzentrieren.

Für ein Dorf solltest du die Straßen skizzieren, sowie die Handelsrouten, die von dem Dorf wegführen und die Wege, die es mit den außerhalb gelegenen Bauernhöfen verbinden. Wenn die Abenteurer besondere Orte in dem Dorf besuchen, solltest du sie auf der Karte markieren.

Für Städte solltest du die wichtigsten Straßen und Wasserwege aufzeichnen, sowie die umliegenden Gebiete. Umreiß die Mauern und markiere die Stellen, an denen du besondere Elemente platzieren willst: die Festung des Fürsten, wichtige Tempel und Ähnliches. Bei Großstädten solltest du noch innere Mauern einzeichnen und den Charakter der einzelnen Viertel festlegen. Gib den Vierteln einen Namen, der auf ihre Persönlichkeit schließen lässt, woraus sich auch die Art der Geschäfte in dem Viertel (Geberplatz, Tempelreihe), geografische Besonderheiten (Hügelkuppe, Flussufer) oder ein dominierendes Bauwerk (das Fürstenquartier) ergeben können.

BEGEGNUNGEN IN STÄDTEN

Auch wenn Städte Sicherheit versprechen, können sie genauso gefährlich wie die dunkelsten Gewölbe sein. Das Böse versteckt sich in der Masse oder in dunklen Winkeln. Kanalisationen, schattige Gassen, Slums, verbrauchte Tavernen, heruntergekommene Mietskasernen und überfüllte Marktplätze können sich schnell in Schlachtfelder verwandeln. Außerdem müssen Abenteurer lernen, sich zu benehmen, damit sie nicht so viel Aufmerksamkeit von den örtlichen Autoritäten auf sich ziehen.

Charaktere, die nicht auf Ärger aus sind, können alle Vorteile, die eine Siedlung bietet, in Anspruch nehmen.

RECHT UND ORDNUNG

Ob eine Stadt eine Polizei hat, hängt von ihrer Größe und ihrer Natur ab. Eine rechtschaffene, ordentliche Stadt könnte eine Stadtwache haben, die die Ordnung aufrechterhält, und eine trainierte Bürgerwehr, um ihre Mauern zu verteidigen. Eine Grenzstadt könnte sich auf Abenteurer oder ihre Bürger verlassen, wenn es darum geht, Verbrecher festzunehmen oder Angriffe abzuwehren.

GERICHTE

In den meisten Siedlungen stehen Richter oder ein örtlicher Fürst dem Gericht vor. Vor einigen Gerichten wird argumentiert, entweder durch die Konfliktparteien selbst oder durch ihre Anwälte, bevor der Richter eine Entscheidung, mit oder ohne Hilfe von Zauberei und Verhören, fällt. Andere Gerichte entscheiden durch Gottesurteile oder Duelle. Wenn die Beweise gegen einen Beschuldigten eindeutig sind, kann ein Richter oder Fürst die Verhandlung auch überspringen und direkt zum Urteil übergehen.

URTEILE

Eine Siedlung könnte ein kleines Gefängnis haben, um beschuldigte Kriminelle bis zu ihrer Verhandlung festzuhalten, aber einige Siedlungen haben auch große Gefängnisse, um verurteilte Kriminelle einzusperren. Eine Person, die für schuldig befunden wird, erhält üblicherweise ein Bußgeld, wird für einige Monate oder Jahre zur Zwangsarbeit gezwungen, ins Exil geschickt oder exekutiert, je nach Schwere des Verbrechens.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN DER STADT

Die Tabelle „Zufallsbegegnungen in der Stadt“ ist nützlich für stadt-basierte Abenteuer. Du solltest mindesten einmal pro Tag und einmal pro Nacht (falls die Charakter nachts unterwegs sind) überprüfen, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt. Wenn das Ergebnis aufgrund der Tageszeit keinen Sinn ergibt, solltest du noch einmal würfeln.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN DER STADT

W12 + W8	Begegnung
2	Entlaufene Tiere
3	Ankündigung
4	Schlägerei
5	Raufbolde
6	Gefährte
7	Wettkampf
8	Leiche
9	Einberufung
10	Betrunkener
11	Feuer
12	Verlorenes Schmuckstück
13	Misshandlung durch Wachen
14	Taschendiebstahl
15	Prozession
16	Protest
17	Führerloser Wagen
18	Zwielichtiger Handel
19	Spektakel
20	Gassenkind

Entlaufene Tiere. Die Charaktere sehen ein oder mehrere ungewöhnliche freilaufende Tiere auf der Straße. Diese Herausforderung könnte von einem Rudel Paviane bis zu einem entlaufenen Zirkusbär, -tiger oder -elefanten reichen.

Ankündigung. Ein Herold, Ausrufer, Verrückter oder eine andere Person machen an einer Straßenecke eine Ankündigung für alle Anwesenden. Die Ankündigung könnte auf ein anstehendes Ereignis hinweisen (zum Beispiel eine öffentliche Hinrichtung), wichtige Informationen kundtun (beispielsweise eine neue königliche Anweisung) oder ein Omen oder eine Warnung darstellen.

Schlägerei. Eine Schlägerei bricht in der Nähe der Abenteurer aus. Es könnte sich um eine Kneipschlägerei, einen Kampf zwischen rivalisierenden Gruppen, Familien oder Banden oder um ein Gerangel zwischen Stadtwachen und Kriminellen handeln. Die Charaktere könnten Zeugen sein, von einigen querfliegenden Pfeilen getroffen werden oder für Mitglieder einer der Gruppen gehalten und von der anderen Gruppe angegriffen werden.

Raufbolde. Die Charaktere sehen 1W4 + 2 Raufbolde, die einen Stadtfremden schikanieren (benutze die Werte eines Gemeinen aus dem *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) für alle Beteiligten). Ein Raufbold flieht, sobald er auch nur einen einzigen Trefferpunkt verliert.

Gefährte. Ein oder mehrere Charaktere werden von einem Ortsansässigen angesprochen, der sich auf freundliche Weise für ihre Aktivitäten interessiert. Eine Wendung könnte sein, dass der vermeintliche Gefährte ein Spion ist, der Informationen über die Gruppe herausfinden soll.

Wettkampf. Die Abenteurer könnten in einen Wettkampf hereingezogen werden – es könnte sich um einen Intelligenztest bis zu einem Trinkwettbewerb handeln – oder Zeugen eines Duells werden.

Leiche. Die Abenteurer finden eine humanoide Leiche.



Einberufung. Die Charaktere werden von einem Mitglied der Stadtwache, das Hilfe benötigt, einberufen, um mit einer gerade auftretenden Bedrohung fertigzuwerden. Eine Wendung könnte sein, dass die vermeintliche Wache ein verkleideter Krimineller ist, der die Abenteurergruppe in einen Hinterhalt führen will (benutze die Spielwerte für einen Schläger aus dem *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) für den Kriminellen und seine Gefährten).

Betrunkener. Ein schwankender Betrunkener torkelt auf ein zufälliges Gruppenmitglied zu und verwechselt es mit jemand anderem.

Feuer. Ein Feuer bricht aus, und die Charaktere haben die Möglichkeit, dabei zu helfen, ein Übergreifen des Feuers zu verhindern.

Gefundenes Schmuckstück. Die Charaktere finden ein zufälliges Schmuckstück. Du kannst die Tabelle „Schmuckstücke“ aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) verwenden, um die Art zu bestimmen.

Misshandlung durch Wachen. Die Abenteurer werden von 1W4 + 1 Wachleuten eingekesselt, die sich ihnen gegenüber aufspielen wollen. Wenn sie bedroht werden, rufen die Wachen nach Verstärkung und könnten die Aufmerksamkeit weiterer Wachleute oder Bürger in der Nähe erreichen.

Taschendiebstahl. Ein Dieb (benutze die Spielwerte eines Spions aus dem *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)) versucht, einen zufälligen Charakter zu bestehlen. Charaktere, deren passiver Weisheitswert (Wahrnehmung) dem Ergebnis eines Geschicklichkeitswurfs (Fingerfertigkeit) des Diebs entspricht oder es übersteigt, können den Dieb bei der Tat ertappen.

Prozession. Die Abenteurer stoßen auf eine Gruppe von Bürgern, die entweder eine Feier oder Beerdigung begehen.

Führerloser Wagen. Eine Gruppe Pferde rennt mit einem Karren durch die Straßen der Stadt. Die Abenteurer müssen den Pferden ausweichen. Wenn sie den Wagen anhalten, wird der Besitzer (der dahinter herläuft) ihnen dankbar sein.

Zwielichtiger Handel. Die Charaktere sind Zeugen eines zwielichtigen Handels zwischen zwei Kapuzenträgern.

Spektakel. Die Charaktere sind Zeugen einer Form von öffentlicher Unterhaltung, wie der Imitation eines Adligen durch einen talentierten Barden, einem Straßenzirkus, einem Puppentheater, einem spektakulären magischen Akt, einem königlichen Besuch oder einer öffentlichen Hinrichtung.

Gassenkind. Ein Straßenkind hängt sich an die Fersen der Abenteurer und verfolgt sie, bis es verjagt wird.

UNGEWÖHNLICHE UMGEBUNGEN

Eine Wildnisreise muss nicht immer eine Überlandreise sein. Abenteurer könnten die offene See in einer Karavelle oder einer mit elementare Kraft angetriebene Galeere befahren, auf Pferdegreifen oder magischen Teppichen durch die Luft fliegen oder auf Riesenseepferdchen zu Korallenpalästen unter dem Meer reisen.

UNTERWASSER

Siehe Kapitel 9 im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) für Regeln zum Unterwasserkampf.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN UNTERWASSER

Du kannst so oft wie an Land überprüfen, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt (siehe Kapitel 3). Die Tabelle „Zufallsbegegnungen Unterwasser“ präsentiert einige spannende Optionen. Du kannst entweder eine zufällige Begegnung auswürfeln oder eine passende aus der Tabelle auswählen.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN UNTERWASSER

W12 + W8	Begegnung
2	Versunkenes, von Muscheln überdecktes Schiff (es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25 Prozent, dass in dem Schiff noch Schätze zu finden sind; würfele einen zufälligen Schatz auf den Schatztabellen in Kapitel 7 aus).
3	Versunkenes Schiff mit Riffhaien (seichte Gewässer) oder Jagdhaien (tiefere Gewässer), die es umkreisen (es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 Prozent, dass in dem Schiff noch Schätze zu finden sind; würfele einen zufälligen Schatz auf den Schatztabellen in Kapitel 7 aus)
4	Eine Fläche von Riesenaustern (für jede Auster besteht eine Wahrscheinlichkeit von 1 Prozent, dass in ihr eine Riesenperle, die 5.000 GM wert ist, zu finden ist).
5	Dampfschlot (es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25 Prozent, dass es sich bei dem Schlot um ein Portal zur Elementaren Ebene der Luft handelt)
6	Versunkene Ruine (unbewohnt)
7	Versunkene Ruine (bewohnt oder verflucht)
8	Versunkene Statue oder Monolith
9	Freundliches und neugieriges Riesenseepferdchen
10	Patrouille von freundlichem Meervolk
11	Patrouille von feindlichem Meervolk (Küstengewässer) oder Sahuagin (tiefere Gewässer)
12	Enorme Fläche von Seetang (Würfele noch einmal, um festzulegen, was sich darunter befindet)
13	Unterwasserhöhle (leer)
14	Unterwasserhöhle (Lager einer Seevettel)
15	Unterwasserhöhle (Lager eines Meervolks)
16	Unterwasserhöhle (Lager eines Riesenoktopus)
17	Unterwasserhöhle (Lager einer Riesenschildkröte)
18	Schatzsuchender Bronzener Drache
19	Sturmriese, der über den Meeresgrund wandert
20	Versunkene Schatztruhe (es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25 Prozent, dass sie etwas Wertvolles enthält; würfele einen zufälligen Schatz auf den Schatztabellen in Kapitel 7 aus)

SCHWIMMEN

Ohne magische Unterstützung kann ein Charakter keine 8 Stunden am Tag schwimmen. Nach jeder Stunde muss einem Charakter ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, oder er erhält eine Stufe Erschöpfung. Eine Kreatur mit einer Schwimmgeschwindigkeit – die trifft auch auf einen Charakter mit einem *Ring des Schwimmens* oder ähnlicher Magie zu – kann den ganzen Tag ohne Einschränkungen schwimmen und nutzt die normalen Bewertungsregeln aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*). Durch tiefes Wasser zu schwimmen entspricht aufgrund des Wasserdrucks und der niedrigen Temperatur der Bewegung durch hohe Höhenlagen. Für eine Kreatur ohne Schwimmgeschwindigkeit zählt jede Stunde, die in einer Tiefe von mehr als 30 Meter geschwommen wird, wie zwei Stunden für die Bestimmung von Erschöpfung. Das Schwimmen einer Stunde auf einer Tiefe von mehr als 60 Metern zählt wie 4 Stunden.

SICHTBARKEIT UNTERWASSER

Die Sichtbarkeit Unterwasser hängt von der Klarheit des Wassers und dem verfügbaren Licht ab. Wenn die Charaktere keine Lichtquelle haben, solltest du die Tabelle „Unterwasser Begegnungsentfernung“ verwenden, um festzustellen, bei welcher Distanz die Charaktere eine mögliche Begegnung wahrnehmen können.

BEGEGNUNGSENTFERNUNG UNTERWASSER

Kreaturrengröße	Begegnungsentfernung
Klares Wasser, helles Licht	18 m
Klares Wasser, schwaches Licht	9 m
Trübes Wasser oder kein Licht	3 m

DIE SEE

Die Charaktere können 8 Stunden am Tag rudern, oder weitere Stunden rudern, wenn sie bereit sind, das Risiko von Erschöpfung in Kauf zu nehmen (siehe die Regeln für Gewaltmärsche in Kapitel 8 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*)). Ein vollständig bemanntes Segelschiff kann den ganzen Tag segeln, unter der Annahme, dass die Seeleute in Schichten arbeiten.

NAVIGATION

Hochseeschiffe bleiben, wenn möglich, in der Nähe der Küste, denn es ist einfacher, anhand von Landschaftsmerkmalen zu navigieren. Solange sich ein Schiff in Sichtweite einer Küste aufhält, läuft es nicht Gefahr, sich zu verirren. Ansonsten muss sich der Navigator des Schiffs auf Koppelnavigation verlassen (das Berechnen der Richtung und Entfernung, die das Schiff zurücklegt) oder sich an Sonne oder Sternen orientieren.

Benutze die Tabelle „Navigation in der Wildnis“ in diesem Kapitel um festzustellen, ob ein Schiff von seinem Kurs abkommt.





ZUFALLSBEGEGNUNGEN AUF SEE

Du kannst auf See genauso oft überprüfen, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt, wie an Land (siehe Kapitel 3 für mehr Informationen). Die Tabelle „Zufallsbegegnungen auf See“ enthält eine Reihe von Optionen und Ideen.

SCHIFFBRUCH

Ein Schiffbruch ist ein Handlungselement, das du sparsam für einen großen Effekt einsetzen kannst, besonders dann, wenn du deine Charaktere auf einer von Monstern bewohnten Insel stranden lassen oder (im Falle von Luftschiffen) sie in die Mitte eines exotischen Landstrichs fallen lassen willst. Es gibt keine Regeln, um festzustellen, wann es zu einem Schiffbruch kommt. Ein Schiffbruch passiert, wenn du es willst oder er notwendig wird.

Selbst das stabilste seefahrende Schiff kann in einem Sturm kentern, auf Felsen oder ein Riff auflaufen, bei einem Piratenangriff sinken oder von einem Seemonster in die Tiefe gerissen werden. Ein Sturm oder ein hungriger Drache können aus einem Luftschiff genauso schnell Kleinholz machen. Ein Schiffbruch hat das Potenzial, die Richtung einer Kampagne zu verändern. Es ist jedoch keine gute Art und Weise, um einen Charakter zu töten oder eine Kampagne zu beenden. Wenn du und deine Kampagne einen Schiffbruch vorsehen, wird angenommen, dass die Charaktere mitsamt ihrer Ausrüstung überleben. Das Schicksal von NSC und der Ladung des Schiffs liegt natürlich in deinen Händen.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN AUF SEE

W12 + W8 Begegnung

2	Geisterschiff
3	Freundlicher und neugieriger Bronzedrache
4	Strudel (es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25 Prozent, dass der Strudel ein Portal auf die Elementare Ebene des Wassers ist)
5	Meervolk-Händler
6	Kreuzendes Kriegsschiff (freundlich oder feindlich)
7-8	Piratenschiff (feindlich)
9-10	Kreuzendes Handelsschiff (Galeere oder Segelschiff)
11-12	Sichtung eines Killerwals
13-14	Treibende Trümmer
15	Langschiff, das von feindlichen Berserkern bemannt ist
16	Feindliche Greifen oder Harpyien
17	Eisberg (dem man leicht ausweichen kann, wenn er frühzeitig entdeckt wird)
18	Sahuagin-Entertruppe
19	NSC im Wasser (der sich an einem Trümmerstück festhält)
20	Seemonster (zum Beispiel eine Drachenschildkröte oder ein Kraken)

WETTER AUF SEE

Benutze die Wettertabelle in diesem Kapitel, um das Wetter auf See festzulegen.

Wenn die Wetterbedingungen sowohl starken Wind als auch starken Regen ergeben, kombinieren sich diese Faktoren zu einem Sturm mit hohen Wellen. Eine Besatzung, die in einen Sturm gerät, verliert Sicht auf alle

LUFT- UND WASSERFAHRZEUGE

Schiff	Preis	Geschwindigkeit	Besatzung	Passagiere	Ladung (Tonnen)	RK	TP	Schadensschwellenwert
Luftschiff	20.000 GM	12 kmh	10	20	1	13	300	-
Galeere	30.000 GM	6 kmh	80	—	150	15	500	20
Flussboot	3.000 GM	1,5 kmh	1	6	1/2	15	100	10
Langschiff	10.000 GM	4,5 kmh	40	150	10	15	300	15
Ruderboot	50 GM	2,25 kmh	1	3	-	11	50	-
Segelschiff	10.000 GM	3 kmh	20	20	100	15	300	15
Kriegsschiff	25.000 GM	3,75 kmh	60	60	200	15	500	20

Landschaftsmerkmale (es sei denn, es gibt einen Leuchtturm oder ein anderes helles Element), und Attributswürfe, die zum Navigieren im Sturm abgelegt werden, erleiden einen Nachteil.

Bei toter See (kein Wind) können sich Schiffe nicht mehr durch ihre Segel fortbewegen, sondern müssen gerudert werden. Ein Schiff, das gegen einen starken Wind segelt, bewegt sich mit halber Geschwindigkeit.

SICHT

Bei relativ ruhiger See ist die Sichtweite sehr groß. Aus einem Ausguck kann ein Wachposten andere Schiffe oder Küstenlinien auf eine Entfernung von 15 km entdecken, vorausgesetzt, der Himmel ist offen. Bedeckter Himmel halbiert die Sichtweite. Regen und Nebel reduzieren die Sichtweite genauso, wie sie es an Land tun würden.

EIN SCHIFF BESITZEN

An einem bestimmten Punkt deiner Kampagne könnten die Charaktere in den Besitz eines Schiffes kommen. Sie könnten eines erwerben oder erbeuten, oder es im Rahmen eines Auftrags erhalten. Es liegt bei dir, festzulegen, ob ein Schiff erworben werden kann, und du hast die Macht, die Abenteurer um den Besitz ihres Schiffes zu bringen, wenn es sich nicht mit der Handlung in Einklang bringen lässt (siehe den Kasten „Schiffbruch“)

Besatzung. Ein Schiff braucht eine Besatzung aus fackungigen Mietlingen, um zu funktionieren. Wie im *Player's Handbook* (Spielerhandbuch) angegeben, kostet ein geübter Mietling 2 GM pro Tag. Die Mindestzahl an geübten Mietlingen, die ein Schiff benötigt, hängt von der Art des Schiffes ab, wie in der Tabelle „Luft- und Wasserfahrzeuge“ angegeben.

Du kannst die Loyalität der einzelnen Besatzungsmitglieder oder der Besatzung als ganzes anhand der optionalen Regeln zur Loyalität aus Kapitel 4 führen. Wenn mindestens die Hälfte der Besatzung während einer Reise illoyal wird, wird die Besatzung feindlich und beginnt eine Meuterei. Wenn das Schiff anlegt, gehen illoyale Besatzungsmitglieder von Bord und kehren niemals zurück.

Passagiere. Die Tabelle gibt an, wie viele kleine und große Passagiere ein Schiff beherbergen kann. Die Unterkünfte bestehen aus Hängematten in engen Kabinen. Ein Schiff, das mit privaten Kajüten ausgestattet ist, kann nur ein Fünftel der angegebenen Passagiere befördern. Man erwartet von einem Passagier für gewöhnlich, dass er 5 SM pro Tag für eine Hängematte bezahlt, aber die Preise variieren von Schiff zu Schiff. Eine kleine private Kajüte kostet für gewöhnlich 2 GM pro Tag.

Ladung. Die Tabelle gibt die maximale Ladung in Tonnen an, die jede Art von Schiff transportieren kann.

Schadensschwellenwert. Ein Schiff ist immun gegen alle Arten von Schaden, es sei denn, der Schaden entspricht oder überschreitet den Schadensschwellenwert, in welchem Fall der Schaden wie üblich berechnet wird. Jeder Schaden, der den Schadensschwellenwert nicht erreicht oder überschreitet, gilt als verschwendet und reduziert die Trefferpunkte des Schiffes nicht.

Schiffsreparaturen. Reparaturen an einem beschädigten Schiff können getätigt werden, wenn das Schiff anlegt. Einen Trefferpunkt Schaden zu reparieren dauert einen Tag und kostet 20 GM für Material und Arbeitskraft.

DER HIMMEL

Fliegende Charaktere können sich in einer relativ geraden Linie von einem Ort zum anderen bewegen und dabei Gelände und Monster, die nicht fliegen oder durch Fernkampf angreifen können, ignorieren. Mithilfe eines Zaubers oder magischen Gegenstands zu fliegen funktioniert genauso wie die Bewegung zu Fuß, wie sie im *Player's Handbook* (Spielerhandbuch) beschrieben wird. Eine Kreatur, die als fliegendes Reittier dient, muss pro 3 Stunden Flug eine Pause von 1 Stunde einlegen und kann nicht mehr als insgesamt 9 Stunden am Tag fliegen. Charaktere, die also einen Greifen reiten (der eine Fluggeschwindigkeit von 24 m hat), können 12 km pro Stunde





zurücklegen, also 108 km in 9 Stunden mit zwei einstündigen Pausen im Laufe eines Tages. Reittiere, die nicht ermüden (wie zum Beispiel fliegende Konstrukte), sind nicht an diese Einschränkungen gebunden.

Während sich Abenteurer durch die Luft bewegen, solltest du wie üblich überprüfen, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt. Ignoriere alle Ergebnisse, die nicht-fliegende Kreaturen angeben, es sei denn, die Charaktere fliegen so niedrig, dass sie von den Fernkampfangriffen dieser Kreaturen erreicht werden können. Charaktere haben natürlich die Möglichkeit, Kreaturen am Boden zu entdecken und sich dazu zu entscheiden, sie anzugreifen.

FALLEN

Auf Fallen kann man fast überall stoßen. Ein falscher Schritt in einem uralten Grabmal kann eine Reihe von wirbelnden Klingen, die sich durch Rüstung und Knochen schneiden, auslösen. Die scheinbar gewöhnlichen Ranken, die den Eingang zu einer Höhle verhängen, könnten sich um den Hals eines jeden schlingen, der den Eingang durchschreitet und versuchen, ihn zu erwürgen. Ein Netz, das in einem Baum versteckt wurde, könnte auf einen Reisenden fallen und ihn festhalten. In einem D&D-Spiel können unachtsame Abenteurer zu Tode stürzen, lebendig verbrannt oder in das Schussfeld vergifteter Pfeile geraten.

Eine Falle kann mechanischer oder magischer Natur sein. **Mechanische Fallen** beinhalten Gruben, Pfeilfallen, fallende Steinbrocken, sich mit Wasser füllende Räume, wirbelnde Klingen und alles weitere, was einen Mechanismus

zum Funktionieren benötigt. Magische Fallen sind entweder magische Gerätefallen oder Zauberfallen. **Magische Gerätefallen** verursachen Zaubereffekte, wenn sie ausgelöst werden. **Zauberfallen** sind Zauber, die wie Fallen funktionieren, zum Beispiel *Glyphe des Schutzes* oder *Symbol*.

FALLEN IM SPIEL

Wenn Abenteurer auf eine Falle stoßen, musst du wissen, wie die Falle ausgelöst wird und was sie tut, sowie welche Möglichkeiten die Charaktere haben, die Falle zu entdecken, zu entschärfen oder zu umgehen.

EINE FALLE AUSLÖSEN

Die meisten Fallen werden ausgelöst, indem eine Kreatur irgendwo hingeht oder etwas berührt, das der Erbauer der Falle beschützen möchte. Übliche Auslöser beinhalten Druckplatten oder falsche Fliesen, einen Stolperdraht, einen Türknauf oder die Benutzung eines falschen Schlüssels. Magische Fallen werden häufig dadurch ausgelöst, dass jemand ein bestimmtes Gebiet betritt oder ein Objekt berührt. Einige magische Fallen (wie der Zauber *Glyphe des Schutzes*) haben kompliziertere Auslöser, zum Beispiel aber auch Passwörter, mit denen man das Auslösen der Falle verhindern kann.

EINE FALLE ENTDECKEN UND ENTSCHÄRFEN

Normalerweise ist ein Teil einer Falle bei einer sorgfältigen Untersuchung sichtbar. Charaktere könnten eine unebene Bodenfliese, die eine Druckplatte verbirgt, die Reflexion eines Lichtstrahls auf einem Stolperdraht, kleine Löcher in der

Wand, aus denen Feuerzungen schlagen könnten, oder andere Hinweise auf die Anwesenheit einer Falle entdecken.

Die Beschreibungen der Fallen enthalten die notwendigen Würfe und SG, die benötigt werden, um sie zu entdecken und/oder zu entschärfen. Ein Charakter, der aktiv nach einer Falle sucht, kann einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen den SG der Falle ablegen. Du kannst den SG einer Falle auch mit dem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) der Charaktere vergleichen, um festzustellen, ob jemand in der Gruppe die Falle im Vorbeigehen entdeckt. Wenn die Abenteurer eine Falle entdecken, bevor sie sie auslösen, könnten sie in der Lage sein, sie entweder permanent oder zumindest vorübergehend zu entschärfen. Du könntest einen Intelligenzwurf (Untersuchung) von einem Charakter verlangen, um festzustellen, ob er weiß, was er tun muss, gefolgt von einem Geschicklichkeitswurf, mit dem die notwendigen Schritte mit Diebeswerkzeugen umgesetzt werden.

Jeder Charakter kann, in Ergänzung zu jedem anderen Wurf in der Beschreibung einer Falle, einen Intelligenzwurf (Arkane) ablegen, um eine magische Falle zu entdecken oder zu entschärfen. Der SG ist, unabhängig von dem verwendeten Wurf, der gleiche. Zudem hat der Zauber *Magie bannen* die Chance, die meisten magischen Fallen zu entschärfen. Die Beschreibung einer magischen Falle enthält den SG für die Attributswürfe, die der Charakter ablegen muss, wenn er *Magie bannen* verwendet.

In den meisten Fällen ist die Beschreibung einer Falle detailliert genug, um festzulegen, ob die Aktionen eines Charakters die Falle enttarnen oder überlisten können. Wie in vielen Situationen solltest du bei intelligentem Spiel und guter Planung auf das Werfen von Würfeln verzichten. Benutze deinen gesunden Menschenverstand, um auf Basis der Beschreibung einer Falle festzulegen, was passiert. Keine Gestaltung einer Falle kann jede Aktion berücksichtigen, die die Charaktere versuchen könnten.

Du solltest es einem Charakter erlauben, eine Falle ohne einen Attributswurf zu entdecken, wenn eine Aktion zweifelsfrei die Falle aufdecken würde. Wenn ein Charakter zum Beispiel einen Teppich anhebt, der eine Druckplatte getarnt hat, hat der Charakter den Auslöser ohne einen Würfelwurf entdeckt.

Fallen zu überlisten, kann ein wenig komplizierter sein. Betrachte zum Beispiel eine mit einer Falle versehene Schatztruhe. Wenn die Truhe geöffnet wird, ohne dass vorher die beiden Hebel an den Seiten betätigt wurden, feuert ein Mechanismus einen Hagel von Giftpfeilen auf jeden, der vor ihr steht. Nachdem die Charaktere die Truhe untersucht und einige Würfe abgelegt haben, sind sie sich immer noch unsicher, ob sie mit einer Falle versehen ist. Statt die Truhe einfach zu öffnen, stellen sie einen Schild vor ihr auf und öffnen sie mit einer eisernen Stange aus sicherer Entfernung. In diesem Fall wird die Falle immer noch ausgelöst, aber der Hagel von Pfeilen donnert harmlos gegen den Schild.

Fallen sind häufig mit Mechanismen ausgestattet, die es erlauben, sie zu entschärfen oder zu umgehen. Intelligente Monster, die ihr Lager mit Fallen schützen, brauchen Wege, um diese Fallen zu umgehen, damit sie sich nicht selbst verletzen. Solche Fallen könnten versteckte Hebel haben, die ihren Auslöser umgehen, oder eine Geheimgtür könnte eine Passage aufdecken, die um die Falle herum führt.

AUSWIRKUNGEN VON FALLEN

Die Auswirkungen von Fallen reichen von ungemütlich bis tödlich. Sie verwenden Elemente wie Pfeile, Stacheln, Klängen, Gift, Gas, Feuerschläge und tiefe Gruben. Die tödlichsten Fallen kombinieren mehrere Elemente, um jede Kreatur, die so unglücklich ist, sie auszulösen, zu töten, zu verletzen, festzuhalten oder zu verscheuchen. Die Beschreibung einer Falle legt genau fest, was passiert, wenn sie ausgelöst wird.

Je nach Schwere der Falle kann der Angriffsbonus, der SG, um den Auswirkungen zu widerstehen, und der Schaden, den sie verursacht, variieren. Du kannst die Tabellen „Fallenrettungswurf SG und Angriffsbonus“ und „Schadenschwere nach Stufe“ verwenden, um die Schwere einer Falle auf der Basis von drei Stufen festzulegen.

Eine Falle, die als **Rückschlag** gedacht ist, wird wahrscheinlich keine Charaktere der angegebenen Stufen töten oder schwer verletzen. Bei einer **gefährlichen** Falle ist es wahrscheinlicher, dass sie Charaktere der angegebenen Stufe ernsthaft verletzen (und töten) könnte. Eine **tödliche** Falle wird Charaktere der angegebenen Stufen wahrscheinlich töten.

FALLENRETTUNGSWURF-SG UND ANGRIFFSBONUS

Gefahrenstufe	Rettungswurf SG	Angriffsbonus
Rückschlag	10-11	+3 bis +5
Gefährlich	12-15	+6 bis +8
Tödlich	16-20	+9 bis +12

SCHADENSCHWERE NACH STUFE

Charakterstufe	Rückschlag	Gefährlich	Tödlich
1-4	1W10	2W10	4W10
5-10	2W10	4W10	10W10
11-16	4W10	10W10	18W10
17-20	10W10	18W10	24W10

KOMPLEXE FALLEN

Komplexe Fallen funktionieren wie gewöhnliche Fallen, mit dem Unterschied, dass sie nach ihrer Aktivierung einer Reihe von Aktionen in jeder Runde ausführen. Eine komplexe Falle



verwandelt den Prozess, mit ihr umzugehen, in so etwas Ähnliches wie eine Kampfbegegnung.

Wenn eine komplexe Falle aktiviert wird, würfelt sie Initiative. Die Beschreibung der Falle beinhaltet einen Initiative-Bonus. In ihrer Runde aktiviert sie sich erneut und führt häufig Aktionen aus. Sie könnte Folgeangriffe auf Eindringlinge ausführen, einen Effekt auslösen, der sich über die Zeit verändert oder eine anders geartete Herausforderung darstellen. Ansonsten kann eine komplexe Falle genau wie eine gewöhnliche Falle entdeckt und entschärft oder umgangen werden.

Ein gutes Beispiel für eine komplexe Falle ist ein Raum, der sich langsam mit Wasser füllt. In der Runde der Falle steigt der Wasserspiegel. Nach mehreren Runden ist der Raum vollständig überflutet.

BEISPIELFALLEN

Die hier vorgestellten magischen und mechanischen Fallen variieren in ihrer Tödlichkeit und sind alphabetisch geordnet.

EINSTÜRZENDE DECKE

Mechanische Falle

Diese Falle verwendet einen Stolperdraht, um die Stützbalken eines instabilen Deckenabschnitts einbrechen zu lassen.

Der Stolperdraht spannt sich in einer Höhe von 7,5 cm zwischen zwei Stützbalken. Der SG, um den Stolperdraht zu entdecken, beträgt 10. Ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf mit SG 15, bei dem Diebeswerkzeuge verwendet werden, kann den Stolperdraht entschärfen. Ein Charakter kann diesen Wurf mit einem Nachteil auch ohne Diebeswerkzeuge ablegen, wenn er eine Waffe mit Klinge oder ein Werkzeug mit Klinge zur Verfügung hat. Bei einem Fehlschlag wird die Falle ausgelöst.

Jeder, der die Stützbalken untersucht, kann feststellen, dass sie gerade so verkeilt wurden. Mit einer Aktion kann ein Charakter einen Balken wegstoßen und die Falle dadurch auslösen.

Die Decke über dem Stolperdraht ist in einem schlechten Zustand, und jeder kann sehen, dass ihr Zusammenbruch eine Gefahr darstellt.

Wenn die Falle ausgelöst wird, bricht die instabile Decke zusammen. Jede Kreatur, die sich unter dem instabilen Deckenabschnitt befindet, muss einen SG 15 Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält sie 22 (4W10) Wuchtschaden, die Hälfte davon bei einem gelungenen Rettungswurf. Wenn die Falle einmal ausgelöst wurde, ist der Boden des Gebiets mit Geröll bedeckt und wird zu schwierigem Gelände.

FALLENDENES NETZ

Mechanische Falle

Diese Falle verwendet einen Stolperdraht, um ein an der Decke befestigtes Netz fallen zu lassen.

Der Stolperdraht spannt sich in einer Höhe von 7,5 cm zwischen zwei Säulen oder Bäumen. Das Netz ist zwischen Spinnweben oder Laub versteckt. Der SG, um den Stolperdraht und das Netz zu entdecken, beträgt 10. Ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf mit SG 15, bei dem Diebeswerkzeuge verwendet werden, kann den Stolperdraht entschärfen. Ein Charakter kann diesen Wurf mit einem Nachteil auch ohne Diebeswerkzeuge ablegen, wenn er eine Waffe mit Klinge oder ein Werkzeug mit Klinge zur Verfügung hat. Bei einem Fehlschlag wird die Falle ausgelöst.

Wenn die Falle ausgelöst wird, löst sich das Netz und bedeckt einen 3 m großen Bereich. Alle in dem Gebiet werden unter dem Netz gefangen und festgehalten, und alle, die einen Stärkewurf gegen SG 10 nicht schaffen, werden zudem zu Boden geworfen. Eine Kreatur kann eine Aktion aufwenden,

um einen Stärkewurf gegen SG 10 durchzuführen und bei einem Erfolg sich selbst oder eine andere Kreatur im Gebiet zu befreien. Das Netz hat RK 10 und 20 Trefferpunkte. Wenn dem Netz (RK 10) 5 Hiebschaden zugefügt werden, wird ein 1,50 m großer Bereich zerstört, und alle Kreaturen, die in diesem Bereich gefangengehalten wurden, sind befreit.

FEUERSPEIENDE STATUE

Magische Falle

Diese Falle wird ausgelöst, indem ein Eindringling auf eine versteckte Druckplatte tritt, woraufhin eine magische Feuerzunge aus einer nahegelegenen Statue hervorschießt. Die Statue kann alles Möglich darstellen, zum Beispiel einen Drachen oder einen zauberwirkenden Magier.

Der SG, um die Druckplatte und leichte Brandspuren am Boden und an den Wänden zu bemerken, beträgt 15. Ein Zauber oder ein anderer Effekt, der Magie erkennen kann, wie zum Beispiel *Magie entdecken*, zeigt eine magische Hervorrufungs-Aura um die Statue herum an.

Die Falle wird ausgelöst, wenn ein Gewicht von mehr als 20 Pfund auf die Druckplatte drückt, woraufhin die Statue einen 9 m Feuerkegel ausstößt. Jede Kreatur in diesem Kegel muss einen SG 13 Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet sie 22 (4W10) Feuerschaden, bei einem Erfolg die Hälfte davon.

Wenn ein Eisennagel oder ein ähnliches Objekt unter der Druckplatte platziert wird, kann sie nicht ausgelöst werden. Ein erfolgreicher Zauber *Magie bannen* (SG 13), der auf die Statue gewirkt wird, zerstört die Falle.

GIFTPFEILE

Mechanische Falle

Wenn eine Kreatur auf eine versteckte Druckplatte tritt, schießen Giftpfeile aus in den nahen Wänden versteckten Röhren (entweder federunterstützt oder unter Druck stehend) hervor. Ein Gebiet könnte mehrere Druckplatten beinhalten. Jede Druckplatte ist dabei mit eigenen zugeordneten Röhren mit Giftpfeilen verbunden.

Die kleinen Löcher in der Wand sind von Staub und Spinnweben bedeckt oder intelligent in Wandgravierungen, Malereien oder Fresken versteckt. Der SG, um sie zu entdecken, beträgt 15. Mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Untersuchung) SG 15 kann ein Charakter die Druckplatten, aufgrund ihrer andersartigen Verarbeitung im Vergleich zu dem restlichen Boden, erkennen. Wenn ein Eisennagel oder ein ähnliches Objekt unter der Druckplatte verkeilt wird, wird verhindert, dass die Falle aktiviert wird. Durch das Versiegeln der Löcher mit Stoff oder Wachs kann verhindert werden, dass die Pfeile aus ihnen hervorschießen.

Die Falle wird aktiviert, wenn mehr als 20 Pfund Gewicht auf sie drücken, wodurch 4 Giftpfeile ausgelöst werden. Jeder Pfeil legt einen Fernkampfangriffswurf mit einem Bonus von +8 gegen ein zufälliges Ziel im Umkreis von 3 m um die Druckplatte ab (die Sichtverhältnisse sind bei diesem Angriffswurf irrelevant). Ein Ziel, das getroffen wird, erleidet 2 (1W4) Stichschaden und muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet es 11 (2W10) Giftschaden, bei einem Erfolg die Hälfte davon.

GIFTNADEL

Mechanische Falle

Eine vergiftete Nadel ist im Schloss einer Schatztruhe oder in etwas anderem versteckt, das ein Charakter öffnen könnte. Wenn die Truhe ohne den passenden Schlüssel geöffnet wird, springt eine vergiftete Nadel hervor.

Wenn die Falle ausgelöst wird, schießt die Nadel direkt aus dem Schlüsselloch 7,5 cm hervor. Eine Kreatur in Reichweite

erhält 1 Stichschaden und 11 (2W10) Giftschaden, und muss einen SG 15 Konstitutionsrettungswurf bestehen oder wird für 1 Stunde vergiftet.

Ein erfolgreicher SG 20 Intelligenzwurf (Untersuchung) erlaubt es einem Charakter, die Anwesenheit der Falle anhand von Modifikationen am Schloss zu erkennen. Ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 mit Diebeswerkzeug entschärft die Falle und entfernt die Nadel aus dem Schloss. Misslungene Versuche, das Schloss aufzubrechen, lösen die Falle aus.

GRUBEN

Mechanische Falle

Hier werden vier übliche Gruben vorgestellt.

Einfache Grube. Eine einfache Grube ist ein Loch, das in den Boden gegraben wurde. Das Loch ist mit einem großen Tuch, das an den Ecken der Grube befestigt wurde, bedeckt und mit Schmutz oder Trümmern getarnt.

Der SG zum Entdecken einer Grube beträgt 10. Jeder, der auf das Tuch tritt fällt hindurch und zieht das Tuch mit sich nach unten in die Grube. Er erhält Schaden basierend auf der Tiefe der Grube (üblicherweise 3 m, aber manche Gruben sind auch tiefer).

Versteckte Grube. Diese Grube wird bedeckt von einem Material, dass dem Boden drumherum entspricht.

Ein erfolgreicher Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 ist notwendig, um festzustellen, dass über die betroffene Fläche kein Verkehr stattgefunden hat. Ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Untersuchung) gegen SG 15 ist notwendig, um zu bestätigen, dass es sich bei dem Teil des Bodens in Wahrheit um eine getarnte Grube handelt.

Wenn eine Kreatur auf die Tarnung tritt, öffnet sie sich wie eine Falltür, wodurch der Eindringling in die Grube darunter fällt. Die Grube ist üblicherweise 3 bis 6 m tief, kann aber auch tiefer sein.

Wenn die Fallgrube entdeckt wurde, kann ein eiserner Nagel oder ein ähnliches Objekt zwischen der Tarnung und dem eigentlichen Boden verkeilt werden und so dazu führen, dass sich die Falltür nicht mehr öffnen und ohne Gefahr überquert werden kann. Die Tarnung kann auch mit magischen Mitteln geschlossen gehalten werden, zum Beispiel mit dem Zauber *Arkane Schloss* oder ähnlicher Magie.

Verriegelnde Grube. Diese Grube entspricht einer versteckten Grube mit einem wichtigen Unterschied: Die Falltür, die die Grube bedeckt, ist mit einem Schließmechanismus versehen. Wenn eine Kreatur in die Grube fällt, schnappt die Tarnung wieder zu und das Opfer ist gefangen.

Ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 20 ist notwendig, um die Abdecken aufzustemmen. Die Tarnung kann auch zertrümmert werden (siehe die Richtlinien für Deckung in Kapitel 8 für Spielwerte). Ein Charakter in der Grube kann auch versuchen, den Mechanismus von innen mit einem Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 und Diebeswerkzeug zu sabotieren, vorausgesetzt, der Mechanismus ist von innen sichtbar und für den Charakter in Reichweite. In einigen Fällen gibt es einen Mechanismus (üblicherweise hinter einer Geheimtür in der Nähe), der die Grube öffnet.

Stachelgrube. Bei dieser Grube handelt es sich um eine einfache, versteckte oder verriegelnde Grube mit angespitzten Holz- oder Eisenstacheln auf ihrem Boden. Eine Kreatur, die in die Grube fällt, erleidet 11 (2W10) Stichschaden von den Stacheln, zusätzlich zu dem üblichen Sturzschaden. Noch gemeinere Versionen beinhalten Gift, das auf die Stacheln geschmiert wurde. In diesem Fall muss jeder, der Stichschaden von den Stacheln erleidet einen zusätzlichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Er erleidet 22 (4W10) Giftschaden bei einem Fehlschlag und die Hälfte davon bei einem Erfolg.

KUGEL DER AUSLÖSCHUNG

Magische Falle

Magische undurchdringliche Dunkelheit füllt das aufgerissene Maul eines in eine Wand gemeißelten Steingefächts aus. Das Maul hat einen Durchmesser von 60 cm und ist nahezu rund. Kein Geräusch kommt auf ihm heraus, kein Licht kann sein Inneres erleuchten und alle Materie, die hineinreicht, wird sofort ausgelöscht.

Ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Arkane) gegen SG 20 lässt feststellen, dass das Maul eine *Kugel der Auslöschung* beinhaltet, die nicht kontrolliert oder bewegt werden kann. Ansonsten entspricht sie einer gewöhnlichen Kugel der Auslöschung, wie sie in Kapitel 7 „Schätze“ beschrieben wird.

Manche Varianten der Falle beinhalten eine Verzauberung auf dem Steingefäch, die bei bestimmten Kreaturen einen Drang auslöst, sich dem Gesicht zu nähern und in das Maul zu klettern. Diese Wirkung entspricht dem Sympathie-Aspekt der Zaubers *Antipathie/Sympathie*. Ein erfolgreicher Zauber *Magie bannen* (SG 18) entfernt diese Verzauberung.

ROLLENDE KUGEL

Mechanische Falle

Wenn 20 Pfund Gewicht oder mehr auf der Druckplatte dieser Falle platziert werden, springt eine versteckte Falltür auf, und eine Steinkugel mit einem Durchmesser von 3 m rollt aus ihr heraus.

Mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) kann ein Charakter die Falltür und die Druckplatte entdecken. Eine Untersuchung des Bodens lässt bei einem gelungenen Intelligenzwurf (Untersuchung) gegen SG 15 Unebenheiten in Mörtel und Fels zum Vorschein kommen, wodurch die Anwesenheit der Druckplatte verraten wird. Der gleiche Wurf kann bei Untersuchung der Decke die Falltür offenbaren. Wenn ein Eisennagel oder ein ähnliches Objekt unter der Druckplatte verkeilt wird, wird verhindert, dass die Falle aktiviert wird.

Wenn die Kugel ausgelöst wird, müssen alle anwesenden Kreaturen ihre Initiative auswürfeln. Die Kugel würfelt Initiative mit einem +8 Bonus. In ihrem Zug bewegt sie sich 18 m in einer direkten Linie. Die Kugel kann sich durch die Felder anderer Kreaturen bewegen und umgekehrt, diese Felder werden jedoch als schwieriges Gelände betrachtet. Immer, wenn die Kugel das Feld einer anderen Kreatur betritt, oder eine Kreatur das Feld einer rollenden Kugel betritt, muss der Kreatur ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, oder sie erhält 55 (10W10) Wuchtschaden und wird zu Boden geworfen.

Die Kugel hält an, wenn sie auf eine Wand oder eine ähnliche Barriere trifft. Sie kann nicht um Ecken rollen, aber schlaue Gewölbeerbauer gestalten die umliegenden Gänge mit sanften Kurven, sodass sich die Kugel ohne Schwierigkeiten durch sie bewegen kann.

Eine Kreatur innerhalb von 1,50 m zur Kugel kann mit einer Aktion versuchen, sie mit einem Stärkewurf gegen SG 20 zu verlangsamen. Bei einem gelungenen Wurf wird die Geschwindigkeit der Kugel um 4,50 m reduziert. Wenn die Geschwindigkeit der Kugel auf 0 fällt, hält sie an und stellt keine Bedrohung mehr dar.



KAPITEL 6: ZWISCHEN DEN ABENTEUERN



EINE KAMPAGNE IST VIEL MEHR ALS NUR EINE Aneinanderreihung von Abenteuern. Sie beinhaltet auch die Zeiträume zwischen ihnen – die vielfältigen Ablenkungen und Nebenbeschäftigungen, denen sich Charaktere hingeben, wenn sie nicht gerade die Wildnis erforschen, Gewölbe plündern und auf einer epischen Quest im Multiversum herumziehen.

Die natürliche Geschwindigkeit einer Kampagne bietet freie Zeit zwischen den Abenteuern, in denen die Charaktere ihre Beute ausgeben und ihre Ziele verfolgen können. Diese Ruhezeit gibt den Charakteren die Möglichkeit, etwas tiefere Wurzeln in der Welt zu schlagen und eine tiefere Beziehung zu Personen und Orten aufzubauen, welche sie wiederum in neue Abenteuer ziehen kann.

Kapitel 5 „Ausrüstung“ im *Player's Handbook* (Spielerhandbuch) gibt Informationen zu den Ausgaben, die ein Charakter zur Sicherung seines Existenzminimums aufbringen muss, je nachdem, ob er einen ärmlichen oder einen luxuriösen Lebensstil pflegen möchte. Kapitel 8 „Das Abenteuererleben“ beschreibt zudem einige Aktivitäten, denen Charaktere zwischen den Abenteuern nachgehen können. Dieses Kapitel füllt die Lücken und beschreibt die Ausgaben als Grundbesitzer und das Anheuern von NSC, sowie eine Vielzahl weiterer Aktivitäten, denen Charaktere zwischen den Abenteuern nachgehen können. Der Anfang dieses Kapitels hält zudem einige Vorschläge parat, um Abenteuer miteinander zu verbinden und die Ereignisse in deiner Kampagne nachzuverfolgen.

ABENTEUER VERKNÜPFEN

Eine Kampagne im Stile einer TV-Serie braucht selten Handlungsverknüpfungen zwischen ihren Abenteuern. Jedes Abenteuer hat seinen eigenen Widersacher, und wenn die Charaktere das Abenteuer beenden, bleiben in der Regel keine offenen Handlungsstränge übrig. Das nächste Abenteuer präsentiert wiederum eine völlig andere Herausforderung und hat nichts mit dem vorangegangenen Abenteuer gemein. Wenn die Charaktere Erfahrungspunkte erhalten, werden sie mächtiger, genauso die Gefahren, mit denen sie fertig werden müssen. Diese Art von Kampagne ist einfach zu leiten, denn bis auf das Auswählen oder Erschaffen von Abenteuern, die für die Gruppenstufe angemessen sind, wird nur wenig Aufwand benötigt.

Eine Kampagne mit einer größeren Erzählung gibt den Spielern das Gefühl, dass ihre Handlungen weitreichende Konsequenzen haben. Es geht nicht nur um das Einsammeln von Erfahrungspunkten. Einige einfache Änderungen können dir dabei helfen, einige überlagernde Elemente zu gestalten, mit denen du eine episodische Kampagne erschaffen kannst, bei der die Charaktere dabei helfen, die späteren in die Wege zu leiten.

VERWENDUNG EINER ÜBERGEORDNETEN HANDLUNG

Dieser Abschnitt enthält einige Beispiele für übergreifende Handlungen, welche über die Jahre viele klassische D&D-Kampagnen angetrieben haben.

Das Ziel der Abenteuerer im ersten Beispiel ist es, genügend Macht anzusammeln, um den mächtigen Feind, der die Welt bedroht, zu besiegen. Im zweiten Beispiel ist es ihr Ziel, etwas zu verteidigen, das ihnen etwas bedeutet, indem sie das zerstören, wodurch es bedroht ist. Diese beiden Beispiele sind im Grunde die gleiche Geschichte (Variationen des Kampfes zwischen Gut und Böse), die aber auf unterschiedliche Weisen erzählt werden.

BEISPIEL 1: DIE MEHRTEILIGE AUFGABE

Du kannst Abenteuer miteinander verknüpfen, indem das übergeordnete Ziel nur dadurch erreicht werden kann, dass zuerst eine Reihe damit verbundener Aufgaben erfüllt wird. Du könntest zum Beispiel einen Schurken erschaffen, der nur besiegt werden kann, indem die Charaktere neun Gewölbe erforschen, in denen die Neun Schreckensprinzen ihre Heimstatt haben. Jedes dieser Gewölbe könnte so viele Monster und Gefahren beinhalten, dass die Abenteuerer jeweils zwei bis drei Stufen aufsteigen. Die Abenteuerer verwenden ihre ganze Karriere darauf, die Neun Schreckensprinzen zu bekämpfen, bevor sie zum Abschluss eine epische Queste verfolgen, um den monströsen Schöpfer der Prinzen zu bezwingen. Solange jedes Gewölbe einzigartig und interessant ist, werden deine Spieler dieses enge Blickfeld der Kampagne zu schätzen wissen.

In einem ähnlichen Kampagnentyp könnte es die Aufgabe der Abenteuerer sein, die Fragmente eines Artefakts zu finden, welche in Ruinen im ganzen Multiversum verstreut sind, dieses Artefakt schließlich zu rekonstruieren und damit eine kosmische Bedrohung zu besiegen.

BEISPIEL 2: AGENTEN VON X

Du kannst auch eine Kampagne um die Idee herum erschaffen, dass die Abenteuerer die Agenten von etwas Größerem sind – einem Königreich oder einer Geheimgesellschaft zum Beispiel. Wem auch immer sie ihre Treue schwören, werden die Abenteuerer durch ihre Loyalität und ihr Ziel, das zu beschützen, dem sie dienen, angetrieben.

Die übergreifende Mission der Charaktere könnte darin bestehen, eine unbekannte Region zu erforschen und zu kartografieren, dabei wo immer möglich Allianzen zu schmieden und Gefahren zu überwinden, die sich ihnen in den Weg stellen. Ihr Ziel könnte es sein, die uralte Hauptstadt eines gefallen Imperiums zu finden, die hinter dem Reich eines Erzfeinds liegt, wodurch die Gruppe gezwungen ist, sich durch feindliches Gebiet zu bewegen. Die Charaktere könnten auch Pilger auf der Suche nach einer heiligen Stätte oder Mitglieder eines geheimen Ordens sein, der sich dazu verpflichtet fühlt, die letzten Bastionen der Zivilisation in einer untergehenden Welt zu beschützen. Sie könnten aber auch Spione oder Attentäter sein, die danach streben, ein feindliches Reich zu schwächen, indem sie dessen böse Anführer ausschalten und seine Schätze plündern.

ABENTEUERSAAT AUSBRINGEN

Du kannst einer Kampagne das Gefühl verleihen, dass es sich bei ihr um eine Geschichte mit mehreren Kapiteln handelt, indem du die Saat für das nächste Abenteuer bereits in das aktuelle Abenteuer einbringst. Diese Technik kann die Charaktere auf natürliche Weise weiter zu ihrem nächsten Ziel führen.

Wenn du die Saat auf gute Art und Weise eingebaut hast, haben die Charaktere etwas zu tun, wenn sie ein Abenteuer beendet haben. Vielleicht trinkt ein Charakter in einem Abenteuer aus einem magischen Brunnen und erhält eine mystische Vision, die ihn auf die nächste Queste sendet. Die Abenteuergruppe könnte eine kryptische Karte oder ein ähnliches Relikt finden, das ihnen ein neues Ziel gibt, sobald seine Bedeutung und sein Zweck bestimmt sind. Vielleicht warnt ein NSC die Charaktere vor einer aufkommenden Gefahr oder bittet sie um Hilfe.

Der Trick liegt darin, die Charaktere nicht von dem aktuellen Abenteuer abzulenken. Einen effektiven Aufhänger für ein künftiges Abenteuer zu platzieren, erfordert ein wenig Raffinesse. Der Köder sollte sie ansprechen, aber nicht so unwiderstehlich sein, dass die Spieler sich nicht mehr für das interessieren, was sie gerade tun.

Um zu vermeiden, dass die Spieler vom Weg abkommen, solltest du dir die besten Ideen bis zum Ende deiner Abenteuer aufheben oder sie in Zeit zwischen den Abenteuern einfügen.

Hier sind ein paar Beispiele, die du verwenden kannst, um Hinweise auf künftige Abenteuer einzubringen:

- Bei der Leiche eines Schurken finden die Charaktere Hinweise, dass der Bösewicht für jemand anderen gearbeitet hat.
- Ein gefangen genommener NSC enthüllt den Standort eines Gegenstands oder einer Person, an dem die Charaktere ein Interesse haben könnten.
- Die Charaktere sind auf dem Weg in eine örtliche Taverne, als sie ein Plakat mit einem gesuchten Verbrecher oder einer verschwundenen Person entdecken (zusammen mit dem Versprechen einer beachtlichen Belohnung).
- Mitglieder der örtlichen Bürgerwehr oder Stadtwache verkünden, dass ein Verbrechen begangen wurde und dass sie nach Zeugen und Verdächtigen suchen.
- Die Charaktere erhalten einen Brief von einem anonymen Absender, der Licht in einen Handlungsstrang oder ein anstehendes Ereignis bringt, das den Abenteuern noch nicht bekannt war.

VORANKÜNDIGUNGEN

Vorankündigungen sind eine Übung in Feinsinnigkeit, die das vorsichtige Platzieren von Saaten für künftige Abenteuer beinhaltet. Nicht alle Vorankündigungen kommen zum Tragen, vor allem dann nicht, wenn die Hinweise zu subtil waren oder wenn Ereignisse deine Kampagne unerwartet in eine andere Richtung führen. Das Ziel von Vorankündigungen ist es, auf künftige Ereignisse hinzuweisen und neue Bedrohungen für deine Kampagne anzukündigen, ohne dass es den Spielern auffällt, dass du ihnen verrätst, was in der Zukunft liegt. Hier sind ein paar Beispiele:

- Ein von einem Widersacher getragenes oder mitgeführtes Objekt trägt das Symbol einer bisher unbekannten Organisation.
- Eine verrückte Frau an einer Straßenkreuzung speit Fragmente einer uralten Prophezeiung aus und zeigt mit einem krummen Finger auf die Charaktere.
- Der König und die Königin kündigen die Hochzeit ihres Sohnes mit der Tochter eines benachbarten Monarchen an, aber diverse Gruppierungen sind gegen diese Union. Ärger kommt auf.
- Grottenschratkundschafter stoßen wiederholt in zivilisierte Lande vor und spionieren Siedlungen aus, um die Invasion eines Hobgoblin-Kriegsfürsten vorzubereiten.
- Ein Puppentheater auf einem Marktplatz sagt einen tragischen Ausgang vorher, wenn sich zwei Adelshäuser, die kurz davor stehen, sich gegenseitig den Krieg zu erklären, ihren Streit nicht schlichten.
- NSC-Abenteurer werden in einer Stadt auf ähnliche und ungewöhnliche Weise ermordet, was auf eine künftige Bedrohung für die Spielercharaktere schließen lässt.

KAMPAGNEN VERFOLGEN

Konsistente Details geben deiner Kampagne Leben, und Kontinuität hilft deinen Spielern dabei, sich vorzustellen, dass ihre Charaktere in einer wirklichen Welt leben. Wenn die Charaktere eine bestimmte Taverne regelmäßig besuchen, sollten das Personal, die Aufteilung des Gebäudes und die Dekoration bei jedem Besuch dieselbe sein. Dennoch können Veränderungen durch die Handlungen der Charaktere oder durch andere Ereignisse, von denen sie hören, auftreten. Wenn die Charaktere ein Monster töten, bleibt es tot, es sei denn, jemand erweckt es wieder zum Leben. Wenn sie Schätze entwenden, tauchen diese das nächste Mal in dem gleichen Raum nicht mehr auf – vorausgesetzt,

niemand stiehlt sie von ihnen! Wenn sie eine Tür öffnen, sollte sie offen bleiben, bis jemand anderes sie schließt.

Niemandes Gedächtnis ist unfehlbar, es lohnt sich also, wenn man sich Notizen macht. Hinterlasse Markierungen direkt auf einer Abenteuerkarte, um dir zu merken, wo sich offene Türen, entschärfte Fallen und ähnliches befinden. Ereignisse, die den Rahmen eines einzelnen Abenteuers sprengen, solltest du dir am besten in einem separaten Notizbuch für deine Kampagne notieren. Unabhängig davon, ob es sich um ein physisches Buch oder eine elektronische Datei handelt, ein solches Notizbuch ist ein großartiger Weg, um deine Notizen zu organisieren.

Dein Notizbuch könnte die folgenden Elemente enthalten.

Kampagnenplaner. Schreibe den Haupthandlungsstrang deiner Kampagne auf und notiere die Dinge, von denen du hoffst, dass sie in zukünftigen Abenteuern auftauchen werden. Überarbeite diese Notizen, wenn sich die Kampagne weiterentwickelt und du neue Ideen hast.

Charakternotizen. Schreibe die Hintergründe und Ziele der Charaktere auf, denn diese Informationen können dir dabei helfen, Abenteuerinhalte zu entwickeln, die den Charakteren die Möglichkeit geben, sich weiterzuentwickeln.

Führe eine laufende Tabelle mit den Klassen und Stufen der Abenteurer, sowie ihren Aufträgen und den Aktivitäten, denen sie in Ruhezeiten nachgehen.

Wenn die Charaktere ein Schiff oder eine Festung besitzen, solltest du dir deren Namen und Standort notieren, sowie alle Mietlinge, die die Charaktere angestellt haben.

Spieler-Handouts. Mache dir eine Kopie aller Handouts, die du den Spielern ausgehändigt hast, damit du ihren Inhalt nicht im Kopf haben musst.

Abenteuerlogbuch. Stelle dir dieses Logbuch wie einen Episodenführer für deine Kampagne vor. Fasse jede Sitzungs- und jedes Abenteuer zusammen, um immer auf dem aktuellen Stand der Kampagnenhandlung zu sein. Du kannst deinen Spielern ebenfalls Zugriff auf dieses Logbuch geben oder zu einer angepassten Version, in der deine Notizen und Geheimnisse nicht enthalten sind (die Spieler könnten auch ein eigenes Logbuch führen, auf das du zurückgreifen kannst, wenn dein eigenes unvollständig ist).

NSC-Notizen. Schreibe dir die Spielwerte und Rollen spielnotizen für alle NSC auf, mit denen die Charaktere mehr als einmal zu tun haben. Die Notizen könnten zum Beispiel wichtige Personen in einer Stadt beinhalten und durch deren unterschiedliche Stimmen, Namen, Wohnorte, Arbeitsplätze, Namen von Verwandten und Gruppenzugehörigkeiten unterscheiden. Dazu könnten sie auch ein Geheimnis, das jeder von ihnen hat, enthalten.

Kampagnenkalender. Die Welt fühlt sich echter für deine Spieler an, wenn sie das Gefühl haben, dass die Zeit vergeht. Notiere dir Ereignisse wie den Wechsel der Jahreszeiten und wichtige Feiertage und führe Buch über die wichtigen Ereignisse, die die größere Handlung betreffen.

Werkzeugkiste. Mache dir eine Notiz, wann immer du ein Monster, einen magischen Gegenstand oder eine Falle erschaffst oder veränderst. Behalte alle Karten, Zufallsgewölbe und Begegnungen, die du erschaffst. Diese Informationen stellen sicher, dass du keine Arbeit zweimal machen musst, und du dich immer wieder auf dieses Material beziehen kannst.

WIEDERKEHRENDE AUSGABEN

Neben den Kosten, die mit dem gewählten Lebensstil in Verbindung stehen, könnten die Abenteurer auch weitere laufenden Kosten haben, die sie aus Einkünften aus ihrem Abenteuerleben decken müssen. Spielercharaktere, die Grundbesitzer werden, unternehmerisch tätig sind und Mietlinge anheuern, müssen die Ausgaben decken, die diese Projekte mit sich bringen.

WARTUNGS- UND INSTANDHALTUNGSKOSTEN

Eigentum	Gesamtkosten pro Tag	geübte Mietlinge	ungeübte Mietlinge
Adelssitz	10 GM	3	15
Außenposten oder Fort	50 GM	20	40
Bauernhof	5 SM	1	2
Festung oder kleine Burg	100 GM	50	50
Gildenhalle, städtisch	5 GM	5	3
Handelsposten	10 GM	4	2
Jagdhütte	5 SM	1	–
Kloster	20 GM	5	25
Ladengeschäft	2 GM	1	–
Palast oder große Burg	400 GM	200	100
Taverne, städtisch	5 GM	1	5
Taverne, ländlich an einer Straße	10 GM	5	10
Tempel, groß	25 GM	10	10
Tempel, klein	1 GM	2	–
Turm, befestigt	25 GM	10	–

Es ist für Charaktere nicht ungewöhnlich, besonders ab Stufe 10, in den Besitz einer Burg, einer Taverne oder eines anderen Grundstücks zu kommen. Sie könnten es von ihrer hart erarbeiteten Beute kaufen, es erobern, durch ein glückliches Händchen aus einem Stoß Schicksalskarten ziehen oder es auf andere Art und Weise erhalten.

Die Tabelle „Wartungs- und Instandhaltungskosten“ zeigt die Kosten pro Tag für solchen Grundbesitz (die Kosten eines normalen Heims sind hier nicht angegeben, da sie unter Lebensstilkosten fallen, wie sie im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) angegeben sind). Die Instandhaltungskosten müssen einmal alle 30 Tage gezahlt werden. Da die Charaktere viel Zeit auf Abenteuern verbringen, ist in den Kosten ein Verwalter enthalten, der sich um die Zahlungen kümmert, wenn die Abenteurergruppe abwesend ist.

Gesamtkosten pro Tag. Diese Kosten beinhalten alles, was benötigt wird, um das Eigentum zu erhalten und die Dinge am Laufen zu halten, zum Beispiel auch die Entlohnung von Mietlingen. Wenn das Eigentum selbst Gelder generiert, welche Ausgaben ausgleichen können (durch das Erheben von Gebühren, das Sammeln von Zehntabgaben, durch Spenden oder durch den Verkauf von Waren), wurde dies in der Tabelle schon berücksichtigt.

Ausgebildete und untrainierte Mietlinge. Das *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) erklärt den Unterschied zwischen einem ausgebildeten und einem untrainierten Mietling.

GESCHÄFTE

Ein Geschäft in Abenteurerbesitz kann genug Geld verdienen, um seine Wartungs- und Instandhaltungskosten zu tragen. Der Besitzer muss sich jedoch regelmäßig vergewissern, dass alles glatt läuft, indem er sich zwischen Abenteuern um sein Geschäft kümmert. Schau dir die Informationen zum Führen eines Geschäfts unter „Aktivitäten während Ruhezeiten“ in diesem Kapitel an.

GARNISONEN

Burgen und Festungen stellen zu ihrer Verteidigung Soldaten an (verwende die Spielwerte für Veteranen und Wachen im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)). Tavernen am Wegesrand, Außenposten und Forts, Paläste und Tempel verlassen sich auf weniger erfahrene Verteidiger (verwende die Spielwerte für Wachen aus dem *Monster Manual*). Diese bewaffneten Krieger stellen den Hauptanteil der geübten Mietlinge eines Grundbesitzes.



AKTIVITÄTEN ZWISCHEN DEN ABENTEUERN

Die Kampagne profitiert davon, wenn Charaktere zwischen den Abenteuern Zeit haben, um andere Aktivitäten zu unternehmen. Wenn du zwischen den Abenteuern Tage, Wochen und Monate vergehen lässt, dehnt du deine Kampagne über eine lange Zeitperiode aus, was dir dabei hilft, die Stufenfortschritte der Charaktere zu verwalten: es hält sie davon ab, zu schnell zu mächtig zu werden.

Wenn du es den Charakteren erlaubst, zwischen den Abenteuern Nebeninteressen nachzugehen, ermutigst du die Spieler dazu, tiefer in die Kampagnenwelt einzutauchen. Wenn ein Charakter eine Taverne in einem Dorf besitzt oder zechend die Zeit mit den Einheimischen verbringt, wird er auf Bedrohungen für das Dorf oder seine Bewohner eher reagieren.

Während deine Kampagne fortschreitet, werden die Spielercharaktere nicht nur mächtiger, sondern auch einflussreicher und eingebundener in der Welt. Sie könnten darum bemüht sein, zwischen den Abenteuern größere Projekte zu stemmen, zum Beispiel die Errichtung und Instandhaltung einer Festung. Während die Abenteurergruppe in den Stufen aufsteigt, kannst du die Ruhezeiten zwischen den Abenteuern verlängern, um den Charakteren Zeit für die Verfolgung ihrer Interessen zu geben. Während auf niedrigen Stufen zwischen den Abenteuern Tage oder Wochen vergehen, könnten sich die Auszeiten auf höheren Stufen über Monate oder gar Jahre erstrecken.

MEHR AKTIVITÄTEN ZWISCHEN DEN ABENTEUERN

Kapitel 8 „Auf Abenteuer ausziehen“ im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschreibt einige Aktivitäten, mit denen man den Leerlauf zwischen Abenteuern füllen kann. Je nach dem Stil deiner Kampagne und den besonderen Hintergründen und Interessen der Abenteurer kannst du einige oder alle der folgenden Aktivitäten als Optionen zulassen.

EINE FESTUNG BAUEN

Ein Charakter kann die Zeit zwischen den Abenteuern damit verbringen, eine Festung zu bauen. Bevor die Arbeit beginnen kann, muss der Charakter zuerst ein Stück Land in seinen Besitz bringen. Wenn das Grundstück innerhalb eines Königreichs oder eines ähnlichen Gebiets liegt, benötigt der Charakter zuerst eine königliche Satzung (ein offizielles Dokument, in dem die Erlaubnis zur Verwaltung des Grundstücks im Namen der Krone geregelt ist), eine Landzuweisung (ein offizielles Dokument, in dem die Besitzrechte über das Land auf den Charakter übertragen werden, solange er sich der Krone gegenüber loyal verhält) oder einen Titel (ein offizielles Dokument, das nachweist, dass der Charakter der rechtmäßige Eigentümer des Grundstücks ist). Grundstücke können auch durch Erbschaft oder andere Wege erworben werden.

Eine königliche Satzung oder eine Landzuweisung werden von der Krone in der Regel als Belohnungen für treue Dienste vergeben, können jedoch auch käuflich erworben werden. Titel können erworben oder geerbt werden. Ein kleines Anwesen könnte 100 GM günstiger oder 1.000 GM teuer sein. Ein großes Anwesen kostet 5.000 GM oder mehr, so man es überhaupt kaufen kann.

Wenn das Grundstück erstmal gesichert ist, benötigt der Charakter Zugriff auf Baumaterialien und Arbeiter. Die Tabelle „Eine Festung bauen“ gibt die Kosten (inklusive Baumaterial und Arbeiter) und den Zeitraum an, den die Errichtung verschlingt, vorausgesetzt, der Charakter nutzt die Zeit zwischen den Abenteuern und überwacht das Bauvorhaben selbst. Die Arbeit kann auch weitergehen, wenn der Charakter unterwegs ist, aber jeder Tag, an dem der Abenteurer abwesend ist, verlängert die Bauzeit um 3 Tage.

EINE FESTUNG BAUEN

Festung	Baukosten	Bauzeit
Adelssitz mit Villa	25.000 GM	150 Tage
Außenposten oder Fort	15.000 GM	100 Tage
Festung oder kleine Burg	50.000 GM	400 Tage
Gildenhalle, städtisch	5.000 GM	60 Tage
Handelsposten	5.000 GM	60 Tage
Kloster	50.000 GM	400 Tage
Palast oder große Burg	500.000 GM	1.200 Tage
Tempel	50.000 GM	400 Tage
Turm, befestigt	15.000 GM	100 Tage

ZECHEN

Charaktere können die Zeit zwischen den Abenteuern mit einer Vielzahl hedonistischer Vergnügungen verbringen, wie dem Besuch von Feiern, rücksichtslosem Betrinken, Glücksspiel oder allem anderen, was ihnen dabei hilft, sich von den Gefahren ihres Abenteuerlebens abzulenken.

Ein zechender Charakter gibt Geld aus, wie er es für einen Lebensstil tun würde (siehe Kapitel 5 „Ausrüstung“ im *Player's Handbook*). Am Ende des mit Zechen verbrachten Zeitraums würfelt der Spieler einen W100, addiert seine Charakterstufe und vergleicht das Ergebnis dann mit der Tabelle „Zechen“, um festzustellen, was mit dem Charakter passiert. Alternativ triffst du eine Auswahl.

ZECHEN

W100 + Stufe Resultat

01–10	Du musst zum Ende der Zeit zwischen den Abenteuern für 1W4 Tage wegen ungebührlichen Benehmens und Störung des öffentlichen Friedens ins Gefängnis. Du kannst ein Bußgeld von 10 GM bezahlen, um der Zeit hinter Gittern zu entgehen, oder du kannst dich der Verhaftung widersetzen.
11–20	Du kommst an einem seltsamen Ort zu Bewusstsein, ohne Erinnerung, wie du hierher gelangt bist, und du wurdest ausgeraubt (du verlierst 3W6 x 5 GM).
21–30	Du hast dir einen Feind gemacht. Diese Person, das Geschäft oder die Organisation steht dir nun feindlich gegenüber. Der SL legt die gekränkte Partei fest. Du entscheidest, wie du sie verärgert hast.
31–40	Du verfängst dich in einer Hals-über-Kopf-Romanze. Würfele einen W20. Bei 1–5 endet die Romanze böse. Bei 6–10 endet sie freundschaftlich. Bei 11–20 läuft die Romanze noch. Du entscheidest die Identität des Partners, vorausgesetzt, der SL stimmt zu. Wenn die Romanze böse endet, könntest du einen neuen Makel erhalten. Wenn sie gut endet oder noch anhält, könntest du eine neue Bindung gewonnen haben.
41–80	Du machst bescheidene Gewinne im Glücksspiel und kannst damit deine Lebenshaltungskosten für die Zeit des Zechens ausgleichen.
81–90	Du machst bescheidene Gewinne beim Glücksspiel. Du gleichst deine Lebenshaltungskosten für die Zeit des Zechens aus und erhältst 1W20 x 4 GM.
91 oder höher	Du machst ein kleines Vermögen beim Glücksspiel. Du gleichst deine Lebenshaltungskosten aus und erhältst 4W6 x 10 GM. Die Zeit, die du mit Zechen verbracht hast, wird zum Stoff lokaler Legenden.

EINEN MAGISCHEN GEGENSTAND HERSTELLEN

Magische Gegenstände liegen im Bereich des Spielleiters, also entscheidest du auch, wie sie in den Besitz der Gruppe gelangen. Optional kannst du auch Spielercharakteren erlauben, magische Gegenstände herzustellen.

Die Erschaffung eines magischen Gegenstands ist eine langwierige und kostspielige Aufgabe. Ein Charakter muss zuerst in den Besitz einer Formel zur Herstellung des Gegenstands gelangen. Der Charakter muss zudem ein Zauberwirker mit Zauberplätzen sein und muss alle Zauber beherrschen, die der Gegenstand auslösen kann. Darüber hinaus muss der Charakter eine Mindeststufe erreicht haben, die anhand der Seltenheit



des Gegenstands in der Tabelle „Herstellung magischer Gegenstände“ festgelegt wird. Ein Charakter auf Stufe 3 könnte beispielsweise einen *Zauberstecken der Magischen Geschosse* (einen ungewöhnlichen Gegenstand) herstellen, sofern er genügend Zauberplätze zur Verfügung hat und den Zauber *Magisches Geschoss* beherrscht. Derselbe Charakter könnte eine *Waffe +1* (ebenfalls ein ungewöhnlicher Gegenstand) herstellen, ohne dafür einen bestimmten Zauber beherrschen zu müssen.

Du kannst bestimmen, dass für die Herstellung bestimmter Gegenstände besondere Materialien oder ein besonderer Ort notwendig sind. Ein Charakter könnte zum Beispiel eine Alchemieausrüstung benötigen, um einen bestimmten Trank zu brauen, oder die Formel zum Erschaffen einer *Flammenzunge* verlangt, dass die Waffe mit Lava geschmiedet wird.

HERSTELLUNG MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Seltenheit	Herstellungskosten	Mindeststufe
Gewöhnlich	100 GM	3
Ungewöhnlich	500 GM	3
Selten	5.000 GM	6
Sehr selten	50.000 GM	11
Legendär	500.000 GM	17

Ein Gegenstand hat die Herstellungskosten aus der Tabelle „Herstellung magischer Gegenstände“ (die Hälfte dieser Kosten, wenn es sich um einen Verbrauchsgegenstand handelt, wie ein Trank oder eine Schriftrolle). Ein Charakter, der sich im Prozess der Herstellung eines magischen Gegenstands befindet, erreicht Fortschritte in Schritten von 25 GM. Er gibt diesem Betrag für jeden Arbeitstag aus, bis die Herstellungskosten beglichen sind. Man geht davon aus, dass ein Charakter 8 Stunden am Tag arbeitet. Es dauert also 20 Tage und kostet 500 GM, einen ungewöhnlichen Gegenstand herzustellen. Es steht dir frei, diese Aufwendungen an die Bedürfnisse deiner Kampagne anzupassen.

Wenn ein Zauber von dem herzustellenden Gegenstand ausgelöst wird, muss der Erschaffer einen Zauberplatz des Zaubergs des betreffenden Zaubers während der Dauer der Herstellung des Gegenstands freihalten. Die materiellen Komponenten des Zaubers müssen ebenfalls die ganze Zeit über zur Verfügung stehen. Wenn ein Zauber diese Komponenten üblicherweise verbraucht, werden sie im Rahmen des Erschaffungsprozess ebenfalls verbraucht. Wenn der Gegenstand den Zauber nur einmal auslösen wird, zum Beispiel bei einer *Zauberschriftrolle*, werden die Komponenten bei der Herstellung nur einmal verbraucht. Ansonsten werden die Komponenten einmal täglich während der Herstellung verbraucht.

Mehrere Charaktere können einen Gegenstand gemeinsam erschaffen, wenn jeder von ihnen die dafür benötigte Mindeststufe erreicht hat. Jeder Charakter kann Zauber, Zauberplätze und Komponenten beitragen, solange er am gesamten Erschaffungsprozess teilnimmt. Jeder Charakter trägt dabei einen Fortschritt von 25 GM pro Tag bei.

Normalerweise würde ein Charakter, der dieser Aktivität nachgeht, einen der magischen Gegenstände aus Kapitel 7, „Schätze“ erschaffen. Es steht dir frei, den Spielern zu erlauben, ihre eigenen magischen Gegenstände anhand der Richtlinien in Kapitel 9, „Die Werkstatt des Spielleiters“, zu erschaffen.

Während ein Charakter einen magischen Gegenstand erschafft, kann er einen bescheidenen Lebensstil für 1 GM pro Tag führen oder einen gemächlichen Lebensstil zum halben Preis (siehe Kapitel 5, „Ausrüstung“, im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*)).

ANSEHEN HINZUGEWINNEN

Ein Charakter kann die Zeit zwischen den Abenteuern auch dazu verwenden, sein Ansehen bei einer Organisation zu verbessern (siehe „Ansehen“ in Kapitel 1). Er kann dann kleinere Aufträge für die Organisation unternehmen oder mit ihren Mitglieder verkehren, um Kontakte zu knüpfen. Wenn der Charakter dieser Beschäftigung einer Anzahl von Tagen nachgeht, die seinem aktuellen Ansehen multipliziert mit 10 entspricht, gewinnt der Charakter 1 Ansehen hinzu.

HEILIGE RITEN VOLLZIEHEN

Ein gläubiger Charakter kann zwischen den Abenteuern heilige Riten in einem Tempel der Gottheit, die er verehrt, vollziehen. Zwischen den Riten verbringt der Charakter seine Zeit in Meditation und Gebet.

Ein Charakter, der Priester in diesem Tempel ist, kann diesen Riten vorstehen, welche Hochzeiten, Beerdigungen und Weihen beinhalten können. Ein Laie kann in einem Tempel Opfer bringen oder einen Priester bei den Riten unterstützen.

Ein Charakter, der mindestens 10 Tage damit verbringt, heilige Riten zu vollziehen, erhält für 2W6 Tage jeweils zu Beginn des Tages Inspiration (beschrieben in Kapitel 4 des *Player's Handbook*).

EIN UNTERNEHMEN FÜHREN

Abenteurer können in den Besitz von Unternehmen gelangen, die nichts mit der Erforschung von Gewölben und der Rettung der Welt zu tun haben. Ein Charakter könnte eine Schmiede erben, oder die Gruppe könnte ein Stück Ackerland oder eine Taverne als Belohnung erhalten. Wenn sie am Besitz eines Unternehmens festhalten, könnten sie sich dazu verpflichtet fühlen, zwischen den Abenteuern dafür zu sorgen, dass die Geschäfte aufrechterhalten werden und geschmeidig laufen.

Ein Charakter würfelt einen W100 und addiert die Anzahl an Tagen, die er mit dieser Aktivität verbringt (maximal 30). Danach vergleicht er das Ergebnis mit der Tabelle „Ein Geschäft führen“ um herauszufinden, was passiert.

Wenn der Charakter als Ergebnis dieses Wurfs Kosten tragen muss, diese aber nicht aufwenden kann oder möchte, beginnt das Unternehmen zu scheitern. Für jede nicht gezahlte Schuld, die auf diese Weise entsteht, erhält der Charakter einen Malus -10 für Würfe auf dieser Tabelle.

EIN GESCHÄFT FÜHREN

W100

+ Tage Resultat

01–20	Du musst für jeden Tag das Anderthalbfache der Wartungs- und Instandhaltungskosten des Geschäfts bezahlen.
21–30	Du musst für jeden Tag die üblichen Wartungs- und Instandhaltungskosten des Geschäfts bezahlen.
31–40	Du musst für jeden Tag die Hälfte der Wartungs- und Instandhaltungskosten des Geschäfts bezahlen. Die andere Hälfte wird durch Gewinne gedeckt.
41–60	Das Geschäft trägt seine täglichen Wartungs- und Instandhaltungskosten selbst.
61–80	Das Geschäft trägt seine täglichen Wartungs- und Instandhaltungskosten selbst. Es erwirtschaftet 1W6 x 5 GM Gewinn.
81–90	Das Geschäft trägt seine täglichen Wartungs- und Instandhaltungskosten selbst. Es erwirtschaftet 2W8 x 5 GM Gewinn.
91 oder höher	Das Geschäft trägt seine täglichen Wartungs- und Instandhaltungskosten selbst. Es erwirtschaftet 3W10 x 5 GM Gewinn.



MAGISCHE GEGENSTÄNDE VERKAUFEN

Nur wenige Leute können es sich leisten, magische Gegenstände zu kaufen, und noch weniger wissen, wo man einen finden könnte. Abenteurer sind in dieser Hinsicht aufgrund ihrer Berufswahl Besonderheiten.

Ein Charakter, der in den Besitz eines gewöhnlichen, ungewöhnlichen, seltenen oder sehr seltenen Gegenstands gerät, den er verkaufen möchte, kann die Zeit zwischen den Abenteuern damit verbringen, einen Käufer dafür zu suchen. Diese Aktivität kann nur in einer Stadt oder einem Ort durchgeführt werden, an dem man gut betuchte Personen finden kann, die an magischen Gegenständen interessiert sind. Legendäre magische Gegenstände und unbezahlbare Artefakte können auf diesem Wege nicht verkauft werden. Einen Käufer für einen solchen Gegenstand zu finden, kann der Grundstein für ein ganzes Abenteuer oder einen Auftrag sein.

Für jeden verkäuflichen Gegenstand legt der Charakter einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 20 ab, um Käufer zu finden. Ein anderer Charakter kann seine Zeit zwischen den Abenteuern dafür verwenden, den Charakter zu unterstützen und gibt ihm dadurch einen Vorteil auf seine Würfe. Bei einem Misserfolg kann bei der Suche, die 10 Tage in Anspruch nimmt, kein Käufer gefunden werden. Bei einem Erfolg wurde ein Käufer nach einer Anzahl von Tagen, die von der Seltenheit des Gegenstands abhängig ist, gefunden (siehe Tabelle „Verkäufliche magische Gegenstände“).

Ein Charakter kann versuchen, Käufer für mehrere magische Gegenstände auf einmal zu finden. Obwohl dies mehrere Würfe auf Intelligenz (Nachforschung) notwendig macht, erfolgen die Suchen gleichzeitig und die Ergebnisse von mehreren Erfolgen oder Misserfolgen werden nicht addiert. Ein

Charakter findet zum Beispiel einen Käufer für einen gewöhnlichen Gegenstand in 2 Tagen und einen Käufer für einen ungewöhnlichen Gegenstand in 5 Tagen, aber es gelingt ihm nicht, innerhalb von 10 Tagen (die Dauer der gesamten Suche) einen Käufer für einen seltenen Gegenstand zu finden.

Für jeden Gegenstand, den ein Charakter verkaufen will, würfelt der Spieler einen W100 und konsultiert die Tabelle „Einen magischen Gegenstand verkaufen“. Der Charakter legt auch einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) ab und addiert dessen Ergebnis zu seinem Wurf. Das daraus resultierende Ergebnis legt fest, wie viel ein Käufer bereit ist, für den Gegenstand zu zahlen.

Du bestimmst die Identität des Käufers. Manchmal setzen Käufer auch Zwischenhändler beim Kauf seltener und sehr seltener Gegenstände ein, um ihre Identität geheim zu halten. Wenn der Käufer zwielichtiger Natur ist, liegt es bei dir, zu entscheiden, ob der Verkauf spätere rechtliche Konsequenzen für die Abenteurergruppe haben wird.

VERKÄUFLICHE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Seltenheit	Basispreis	Tage, um einen Käufer zu finden	W100-Wurf-modifikator*
Gewöhnlich	100 GM	1W4	+10
Ungewöhnlich	500 GM	1W6	+0
Selten	5.000 GM	1W8	-10
Sehr selten	50.000 GM	1W10	-20

*Benutze diesen Modifikator für Würfe auf der Tabelle „Einen magischen Gegenstand verkaufen“.

EINEN MAGISCHEN GEGENSTAND VERKAUFEN

W100 +

Modifikator Du findest ...

20 oder niedriger	... einen Käufer, der dir ein Zehntel des Basispreises anbietet.
21–40	... einen Käufer, der dir ein Viertel des Basispreises anbietet und einen zwielichtigen Käufer, der dir den halben Basispreis anbietet.
41–80	... einen Käufer, der dir den halben Basispreis anbietet und einen zwielichtigen Käufer, der dir den vollen Basispreis anbietet.
81–90	... einen Käufer, der dir den vollen Basispreis anbietet.
91 oder höher	... einen zwielichtigen Käufer, der die den andert-halb-fachen Basispreis anbietet, ohne Fragen zu stellen oder zu beantworten.

GERÜCHTE STREUEN

Die öffentliche Meinung zu beeinflussen ist ein effektiver Weg, um Schurken zur Strecke oder Freunde in eine einflussreiche Position zu bringen. Gerüchte zu verbreiten ist ein effizienter, wenn auch hinterhältiger Weg, dieses Ziel zu erreichen. Gut platzierte Gerüchte können die Stellung eines Ziels innerhalb einer Gemeinschaft heben oder jemanden in einen Skandal stürzen. Ein Gerücht muss einfach, konkret und schwer zu widerlegen sein. Ein effektives Gerücht muss zudem glaubhaft sein und auf dem beruhen, was die Leute von der betroffenen Person glauben wollen.

Ein Gerücht über eine Person oder eine Organisation zu streuen, dauert eine Anzahl von Tagen, die von der Größe der Gemeinschaft abhängig ist (siehe Tabelle „Gerüchte streuen“). In einer Stadt muss die Zeit fortlaufend investiert werden. Wenn der Charakter ein Gerücht für zehn Tage verbreitet, dann aber für einige Tage auf ein Abenteuer verschwindet, vergeht das Gerücht, weil es nicht andauernd wiederholt wurde.

GERÜCHTE STREUEN

Siedlungsgröße	Benötigte Zeit
Dorf	2W6 Tage
Kleinstadt	4W6 Tage
Großstadt	6W6 Tage

Der Charakter muss pro Tag 1 GM für Getränkekosten, soziale Auftritte und ähnliches aufwenden. Am Ende der Zeit, die für die Verbreitung des Gerüchts notwendig ist, muss der Charakter einen Wurf auf Charisma (Täuschen oder Überzeugen) gegen SG 15 ablegen. Wenn der Wurf gelingt, bewegt sich die vorwiegende Einstellung der Gemeinschaft gegenüber dem Subjekt der Gerüchte um eine Stufe in Richtung verbündet oder feindlich, je nachdem, was der Charakter wünscht. Wenn der Wurf misslingt, hält sich das Gerücht nicht und weitere Versuche, es zu verbreiten, misslingen.

Die generelle Einstellung in einer Gemeinschaft gegenüber einer Person oder Organisation zu verändern, betrifft nicht alle ihrer Mitglieder. Einzelne Personen könnten ihre eigenen Meinungen bewahren, insbesondere, wenn sie persönliche Erfahrung mit dem von den Gerüchten betroffenen Subjekt haben.

TRAINIEREN, UM STUFEN AUFZUSTEIGEN

Du kannst als Regelvariante von den Charakteren verlangen, dass sie in den Auszeiten trainieren oder studieren müssen, bevor sie die Vorteile einer neuen Stufe nutzen können. Wenn du diese Option wählst, muss ein Charakter, nachdem er genug Erfahrungspunkte für eine neue Stufe erreicht hat, für eine bestimmte Anzahl von Tagen trainieren, bevor er die Klassenmerkmale benutzen kann, die mit der neuen Stufe einhergehen.

Die benötigte Trainingszeit hängt von der zu erreichenden Stufe ab und ist auf der Tabelle „Trainieren, um Stufen aufzusteigen“ angegeben. Die Trainingskosten beziehen sich auf die gesamte Trainingszeit.

TRAINIEREN, UM STUFEN AUFZUSTEIGEN

Erreichte Stufe	Trainingszeit	Trainingskosten
2–4	10 Tage	20 GM
5–10	20 Tage	40 GM
11–16	30 Tage	60 GM
17–20	40 Tage	80 GM

AKTIVITÄTEN ZWISCHEN DEN ABENTEUERN ERSCHAFFEN

Deine Spieler könnten an Aktivitäten interessiert sein, die nicht in diesem Kapitel oder im *Player's Handbook* (Spielerhandbuch) genannt sind. Wenn du neue Aktivitäten für die Zeit zwischen den Abenteuern erfindest, solltest du folgendes beachten:

- Eine Aktivität sollte niemals das Bedürfnis oder die Notwendigkeit der Charaktere einschränken, auf Abenteuer zu gehen.
- Aktivitäten, die monetäre Kosten haben, erschaffen eine Möglichkeit für die Spielercharaktere, ihre hart verdienten Schätze auszugeben.
- Aktivitäten, die neue Abenteureraufhänger beinhalten und bisher unbekannte Informationen über deine Kampagne liefern, können dir dabei helfen, künftige Ereignisse und Konflikte anzudeuten.
- Für Aktivitäten, die Charaktere mehr als einmal unternehmen können, solltest du in Betracht ziehen, eine Zufallstabelle zu erstellen, die du anhand der Tabelle in diesem Kapitel gestalten kannst.
- Wenn ein Charakter zu einer Klasse gehört oder eine Übung oder einen Hintergrund besitzt, die besonders gut für eine bestimmte Aktivität geeignet sind, solltest du in Betracht ziehen, ihm bei den damit in Zusammenhang stehenden Attributswürfen einen Bonus zu gewähren.





KAPITEL 7: SCHÄTZE

ABENTEURER TRACHTEN NACH VIELEN DINGEN WIE Ruhm, Wissen und Gerechtigkeit. Viele Abenteurer suchen darüber hinaus auch nach etwas Handfesterem: Reichtum. Bündel von Goldketten, Haufen an Platinmünzen, juwelenbesetzte Kronen, emaillierte Zepter, Seidentuchrollen und mächtige magische Gegenstände, die nur darauf warten, von kühnen, schatzsuchenden Abenteurern in Besitz genommen oder geborgen zu werden.

Dieses Kapitel enthält sowohl Details zu magischen Gegenständen und der Platzierung von Schätzen in einem Abenteuer als auch besondere Belohnungen, die anstelle von oder zusätzlich zu magischen Gegenständen und alltäglichen Schätzen gewährt werden können.

SCHATZ-ARTEN

Schätze kommen in vielen Formen.

Münzen. Die einfachste Form von Schätzen ist Geld. Darunter fallen Kupfermünzen (KM), Silbermünzen (SM), Elektrummünzen (EM), Goldmünzen (GM) und Platinmünzen (PM). Fünfzig Münzen, egal welcher Art, wiegen 1 Pfund.

Edelsteine. Edelsteine sind klein, leicht und können einfach gesichert werden im Vergleich zu Münzen desselben Wertes.

Im Abschnitt „Edelsteine“ können die Arten der Steine, Edelsteine und Juwelen nachgeschlagen werden, welche als Schätze gefunden werden können.

Kunstobjekte: Götzenbilder aus purem Gold, Halsketten besetzt mit edlen Steinen, Gemälde von antiken Königen, juwelenbesetztes Geschirr – Kunstobjekte schließen all diese Dinge ein und mehr. Im Abschnitt „Kunstobjekte“ sind Details zu verschiedenen Arten von dekorativen und wertvollen Kunstwerken, die als Schätze auffindbar sind, nachlesbar.

Magische Gegenstände: Typen von magischen Gegenständen beinhalten Rüstungen, Tränke, Schriftrollen, Ringe, Zepter, Zauberstecken, Zauberstäbe, Waffen und erstaunliche Dinge. Magische Gegenstände verfügen über Seltenheit: gewöhnlich, ungewöhnlich, selten, sehr selten und legendär. Intelligente Monster benutzen oft magische Gegenstände, die sich in ihrem Besitz befinden, während andere diese eher verstecken, um sicherzugehen, dass sie nicht verloren gehen oder gestohlen werden. Wenn beispielsweise ein Hobgoblin-Stamm ein *Langschwert +1* und einen *Alchemiekrug* in seinen Schätzen hortet, könnte der Kriegsherr des Stammes das Schwert einsetzen, während der Krug irgendwo sicher verwahrt wird.

ZUFÄLLIGER SCHATZ

Die folgenden Seiten enthalten Tabellen, die du benutzen kannst, um zufällige Schätze zu erstellen, die von Monstern getragen, in deren Lagern aufbewahrt oder auf sonstige Art versteckt sind. Wo sich diese Schätze befinden bleibt deinem Ermessen überlassen. Das Wichtigste daran ist, den Spielern das Gefühl zu vermitteln, dass sie für das Spielen und ihr Charakter für das Bestehen von schwierigen Aufgaben belohnt werden.

SCHATZ-TABELLEN

Schätze können abhängig von dem Herausforderungsgrad des Monsters zufällig zugewiesen werden. Es gibt Tabellen für Herausforderungsgrad 0–4, für Herausforderungsgrad 5–10, für Herausforderungsgrad 11–16 und für Herausforderungsgrad 17 und höher. Benutze diese Tabellen, um willkürlich festzulegen, wie viel Geld (also das D&D-Äquivalent zum

Kleingeld) ein einzelnes Monster bei sich trägt oder wie viele Reichtümer sich in einem größeren Schatzlager befinden.

BENUTZUNG DER EINZELSCHATZ-TABELLEN

Eine Einzelschatz-Tabelle hilft zu bestimmen, wie viel Reichtum ein Monster am Körper trägt. Wenn ein Monster kein Interesse daran hegt, Schätze anzuhäufen, kann man mit dieser Tabelle den Schatz festlegen, der von den Opfern des Monsters zurückgelassen wurde.

Benutze die Einzelschatz-Tabelle, die mit dem Herausforderungsgrad des Monsters korrespondiert. Wirf einen W100 und lies das entsprechende Ergebnis, um zu bestimmen, wie viele Münzen welches Typs das Monster bei sich hat. Die Tabellen beinhalten auch Durchschnittswerte (in Klammern), falls du dir weitere Würfe und somit Zeit sparen möchtest. Um festzulegen, wie viele einzelne Schätze eine Gruppe Monster bei sich trägt, kannst du Zeit sparen, indem du einmal würfelst und dann das Ergebnis mit der Anzahl der Monster multiplizierst.

Wenn es keinen Sinn ergibt, dass ein Monster einen Haufen Münzen mit sich führt, kannst du die Münzen auch in Edelsteine oder Kunstobjekte gleichen Wertes umwandeln.

BENUTZUNG DER SCHATZHORT-TABELLEN

Eine Schatzhort-Tabelle hilft dir dabei, zufällig den Inhalt großer Schatzmengen, den gesamten Reichtum einer großen Gruppe Kreaturen (wie beispielsweise eines Orkstamms oder einer Hobgoblin-Armee), die Besitztümer einer einzelnen mächtigen Kreatur, welche gerne Schätze hortet (z.B. ein Drache), oder die der Gruppe nach Erfüllung eines Auftrags zukommende Belohnung festzulegen. Du kannst einen Schatzhort auch aufteilen, sodass Abenteurer nicht alles auf einmal finden oder erhalten. Benutze zur Bestimmung des Inhalts eines Horts, der einem einzelnen Monster gehört, die Tabelle, die mit dem Herausforderungsgrad des Monsters einhergeht.

Wenn du den Schatzhort, den eine große Gruppe Monster besitzt, auswürfelst, benutze den Herausforderungsgrad des Monsters, welches die Gruppe anführt. Wenn der Hort niemandem gehört, benutze den Herausforderungsgrad des Monsters, das in dem Gewölbe residiert oder das über das Lager wacht, für welches du Schätze festlegst. Wenn der Schatzhort als Geschenk eines Wohltäters überreicht wird, benutze den Herausforderungsgrad, der der durchschnittlichen Gruppenstufe entspricht.

Jeder Schatzhort enthält eine willkürliche Anzahl an Münzen, wie am Anfang jeder Tabelle gezeigt wird. Wirf einen W100 und schau in die Tabelle, um festzulegen wie viele Edelsteine und Kunstwerke sich in einem Schatzhort befinden, insofern er welche beinhaltet. Benutze denselben Wurf, um festzulegen, ob der Schatzhaufen magische Gegenstände beinhaltet.

Wie bei den Einzelschatz-Tabellen werden auch hier in Klammern Durchschnittswerte angegeben. Du kannst einen Durchschnittswert verwenden, anstatt erneut zu würfeln, um dir Zeit zu sparen.

Wenn ein Schatzhaufen zu klein erscheint, kannst du mehrmals anhand der Tabelle würfeln. Benutze diese Vorgehensweise bei Monstern, die besonders dafür bekannt sind, gerne Schätze anzusammeln. Legendäre Kreaturen, die Schätze anhäufen, sind reicher als normal. Würfle bei solchen immer mindestens zweimal und addiere die Ergebnisse.

Du kannst so viele oder so wenige Schätze verteilen wie du möchtest. Beim Verlauf einer typischen Kampagne findet eine Gruppe normalerweise Schatzhorte, die sieben Würfe auf der Herausforderungsgrad-Tabelle 0–4, achtzehn Würfe der Herausforderungsgrad-Tabelle 5–10, zwölf Würfe der Herausforderungsgrad-Tabelle 11–16 und acht Würfe der Herausforderungsgrad-Tabelle 17+ beinhalten.

EDELSTEINE

Wenn ein Schatzhort Edelsteine enthält, kannst du anhand der folgenden Tabelle zufallsbasiert festlegen, welche Art von Edelsteinen – basierend auf ihrem Wert – gefunden werden. Du kannst einmal würfeln und vorgeben, dass alle Edelsteine die gleichen sind oder du würfelst mehrmals, um eine gemischte Sammlung aus Edelsteinen zu erstellen.

10 GM EDELSTEINE

W12 Steinbeschreibung

- 1 Azurit (undurchsichtig, tiefblau gefleckt)
- 2 Gebänderter Achat (lichtdurchlässig, braun, blau, weiß, oder rot gestreift)
- 3 Blauer Quarz (durchsichtig, blasses Blau)
- 4 Augenchat (lichtdurchlässig, graue, weiße, braune, blaue, oder grüne Kreise)
- 5 Hämatit (undurchsichtig, grau-schwarz)
- 6 Lapis Lazuli (undurchsichtig, hell- und dunkelblau mit gelben Flecken)
- 7 Malachit (undurchsichtig, hell- und dunkelgrün gestreift)
- 8 Moosachat (lichtdurchlässig, rosa oder gelb-weiß mit moosartigen grauen oder grünen Markierungen)
- 9 Obsidian (undurchsichtig, schwarz)
- 10 Rhodochrosit (undurchsichtig, hellrosa)
- 11 Tigerauge (lichtdurchlässig, braun mit goldener Mitte)
- 12 Türkis (undurchsichtig, hellblau-grünlich)

50 GM EDELSTEINE

W12 Steinbeschreibung

- 1 Blutstein (undurchsichtig, dunkelgrau mit roten Flecken)
- 2 Karneol (undurchsichtig, orange bis rotbraun)
- 3 Chaledon (undurchsichtig, weiß)
- 4 Chrysopras (lichtdurchlässig, grün)
- 5 Zitrin (durchsichtig, blass gelb-bräunlich)
- 6 Jaspis (undurchsichtig, blau, schwarz oder braun)
- 7 Mondstein (lichtdurchlässig, weiß mit blass blauem Schimmer)
- 8 Onyx (undurchsichtig, Reifen in Schwarz und Weiß oder reines Schwarz oder Weiß)
- 9 Quarz (durchsichtig, weiß, rauchiges Grau oder Gelb)
- 10 Sardonyx (undurchsichtig, Reifen in Rot und Weiß)
- 11 Stern-Rosenquartz (lichtdurchlässig, rosaroter Stein mit einem weißen, sternenförmigen Zentrum)
- 12 Zirkon (durchsichtig, blasses Blau-grün)

100 GM EDELSTEINE

W10 Steinbeschreibung

- 1 Bernstein (durchsichtig, verwaschen gold bis kräftiges Gold)
- 2 Amethyst (durchsichtig, dunkellila)
- 3 Chrysoberyll (durchsichtig, gelb-grünlich bis blass grün)
- 4 Koralle (undurchsichtig, purpurn)
- 5 Granat (durchsichtig, rot, braun-grün oder violett)
- 6 Jade (lichtdurchlässig, hellgrün, dunkelgrün oder weiß)
- 7 Gagat (undurchsichtig, tiefschwarz)
- 8 Perle (undurchsichtig, schimmerndes Weiß, Gelb oder Rosa)
- 9 Spinell (durchsichtig, rot, rot-braun oder dunkelgrün)
- 10 Turmalin (durchsichtig, blasses grün, blau, braun oder rot)

500 GM EDELSTEINE

W10 Steinbeschreibung

- 1 Alexandrit (durchsichtig, dunkelgrün)
- 2 Aquamarin (durchsichtig, blasses blau-grün)
- 3 Schwarze Perle (undurchsichtig, reines Schwarz)
- 4 Blauer Spinell (durchsichtig, dunkelblau)
- 5 Peridot (durchsichtig, kräftiges Olivgrün)
- 6 Topas (durchsichtig, goldgelb)

1.000 GM EDELSTEINE

W10 Steinbeschreibung

- 1 Schwarzer Opal (lichtdurchlässig, dunkelgrün mit schwarzer Marmorierung und goldenen Flecken)
- 2 Blauer Saphir (durchsichtig, blau-weiß bis mittelblau)
- 3 Smaragd (durchsichtig, dunkles, leuchtendes Grün)
- 4 Feueropal (lichtdurchlässig, feuriges Rot)
- 5 Opal (lichtdurchlässig, blassblau mit grüner und goldener Marmorierung)
- 6 Sternrubin (lichtdurchlässig, rubinrot mit einem weißen, sternenförmigen Zentrum)
- 7 Sternsaphir (lichtdurchlässig, blauer Saphir mit einem weißen, sternenförmigen Zentrum)
- 8 Gelber Saphir (durchsichtig, feuriges Gelb oder Gelbgrün)

5.000 GM EDELSTEINE

W10 Steinbeschreibung

- 1 Schwarzer Saphir (lichtdurchlässig, strahlend schwarz mit leuchtenden Highlights)
- 2 Diamant (durchsichtig, blau-weiß, kanariengelb, rosa, braun oder blau)
- 3 Roter Zirkon (durchsichtig, feuriges Orange)
- 4 Rubin (durchsichtig, klares Rot bis Tiefpurpur)

KUNSTGEGENSTÄNDE

Wenn ein Schatzhort Kunstgegenstände enthält, kannst du anhand der folgenden Tabellen zufällig festlegen, welche Kunstgegenstände – basierend auf ihrem Wert – gefunden werden. Würfle für jedes im Schatzhort vorkommende Kunstobjekt einmal. Es kann mehr als einen Kunstgegenstand derselben Art geben.

25 GM KUNSTGEGENSTÄNDE

W10 Steinbeschreibung

- 1 Silberner Wasserkrug
- 2 Geschnittene Knochenstatue
- 3 Kleines Goldarmband
- 4 Gewänder aus Goldbrokat
- 5 Schwarze Samtmaske, mit einem Silberfaden bestickt
- 6 Kupferner Kelch mit feinen Silberfäden
- 7 Paar gravierter Knochenwürfel
- 8 Kleiner Spiegel im bemalten Holzrahmen
- 9 Besticktes Seidentaschentuch
- 10 Goldenes Medaillon mit gemaltem Porträt im Innenraum

250 GM KUNSTGEGENSTÄNDE

W10 Steinbeschreibung

- 1 Goldring, mit Blutsteinen besetzt
- 2 Geschnittene Elfenbeinstatue
- 3 Großes Goldarmband
- 4 Silberne Halskette mit Edelstein-Anhänger
- 5 Bronzene Krone
- 6 Seidenrobe mit goldener Stickerei

W10 Steinbeschreibung

- 7 Großer, gut verarbeiteter Wandteppich
- 8 Messingbecher mit Jadeeinlage
- 9 Schachtel mit Tierfiguren aus Türkis
- 10 Goldener Vogelkäfig mit Elektrum-Filigranarbeit

750 GM KUNSTGEGENSTÄNDE

W10 Steinbeschreibung

- 1 Silberner Kelch, mit Mondsteinen besetzt
- 2 Silber beschichtetes Stahllangschwert mit Gagat im Griff
- 3 Geschnitzte Harfe aus exotischem Holz mit Elfenbeineinlage und Zirkon-Edelsteinen
- 4 Kleines Götzenbild aus Gold
- 5 Goldener Drachenkamm mit roten Granaten als Augen
- 6 Flaschenverschluss-Korken, geprägt mit Blattgold und mit Amethysten besetzt
- 7 Zeremonieller Elektrumdolch mit einer schwarzen Perle im Knauf
- 8 Brosche aus Silber und Gold
- 9 Obsidian-Statuette mit goldenen Armaturen und Einlässen
- 10 Bemalte, goldene Kriegsmaske

2.500 GM KUNSTGEGENSTÄNDE

W10 Steinbeschreibung

- 1 Schöne Goldkette, mit einem Feueropal besetzt
- 2 Altes meisterliches Gemälde
- 3 Bestickter Seiden- und Samtumhang, mit zahlreichen Mondsteinen besetzt
- 4 Platin-Armband, mit einem Saphir besetzt
- 5 Bestickter Handschuh, mit Juwelenstücken besetzt
- 6 Fußring mit Juwelen
- 7 Goldenes Musikkästchen
- 8 Goldenes Diadem, mit vier Aquamarinen besetzt
- 9 Augenklappe, mit einem unechten Auge bestückt, mit blauen Saphiren und einem Mondstein
- 10 Eine Halskette, aus kleinen rosaroten Perlen gefertigt

7.500 GM KUNSTGEGENSTÄNDE

W10 Steinbeschreibung

- 1 Juwelenbesetzte Goldkrone
- 2 Juwelenbesetzter Platinring
- 3 Kleine Goldstatuette, mit Rubinen besetzt
- 4 Goldener Becher, mit Smaragden besetzt
- 5 Goldene Schmuckschatulle mit Platinfiligran
- 6 Bemalter goldener Kindersarkophag
- 7 Spielbrett aus Jade mit goldenen Spielfiguren aus reinem Gold
- 8 Juwelenbesetztes Elfenbein-Trinkhorn mit Goldfiligran

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Magische Gegenstände werden den Horden bezwungener Monster entnommen oder in lange verschollenen Schatzkammern entdeckt. Solche Objekte gewähren Kräfte, die ein Charakter nur selten auf andere Weise erlangen könnte, oder sie ergänzen die Fähigkeiten ihres Besitzers auf wundersame Weise.

SELTENHEIT

Jeder magische Gegenstand hat eine Seltenheit: gewöhnlich, ungewöhnlich, selten, sehr selten oder legendär. Gewöhnliche magische Gegenstände wie ein *Heiltrank* sind die am häufigsten Vorkommenden. Manche legendären Gegenstände

wie *Der Apparat von Kwalish* sind einzigartig. Das Spiel geht davon aus, dass die Geheimnisse der Herstellung der mächtigsten Gegenstände vor Jahrhunderten entdeckt wurden und dann über die Zeit, als Folge von Kriegen, Katastrophen und Unfällen, verloren gingen. Selbst ungewöhnliche Gegenstände können nicht leicht hergestellt werden. Deswegen sind viele magische Gegenstände gut erhaltene Antiquitäten.

Die Seltenheit gibt einen groben Eindruck der Macht des Gegenstands im Vergleich zu anderen magischen Gegenständen. Jede Seltenheitsstufe korrespondiert mit der Charakterstufe, wie es in der Tabelle „Seltenheit magischer Gegenstände“ beschrieben steht. Normalerweise findet ein Charakter zum Beispiel keine seltenen magischen Gegenstände, bevor er Stufe 5 erreicht. Jedoch sollte die Seltenheit nicht den Weg deiner Kampagnengeschichte versperren. Wenn du möchtest, dass ein *Ring der Unsichtbarkeit* in die Hände eines Stufe-1-Charakters gerät, dann soll es so sein. Daraus wird sich zweifellos eine grandiose Geschichte entwickeln.

Wenn deine Kampagne den Handel mit magischen Gegenständen erlaubt, kann dir die Seltenheit helfen, einen Preis festzulegen. Als SL legst du den Preis eines einzelnen magischen Gegenstands anhand von dessen Seltenheit fest. Vorgeschlagene Werte findest du in der Tabelle „Seltenheit magischer Gegenstände“. Der Wert eines verbrauchbaren magischen Gegenstands, wie eines Trank oder einer Schriftrolle, ist normalerweise die Hälfte von dem eines permanenten Gegenstands gleicher Seltenheit.

SELTENHEIT MAGISCHER GEGENSTÄNDE:

Seltenheit	Charakterstufe	Wert
Gewöhnlich	1 und höher	50–100 GM
Ungewöhnlich	1 und höher	101–500 GM
Selten	5 und höher	501–5.000 GM
Sehr selten	11 und höher	5.001–50.000 GM
Legendär	17 und höher	50.001+ GM

KAUFEN UND VERKAUFEN

Insofern du es nicht anders handhabst, funktioniert eine Kampagne normalerweise so, dass die meisten magischen Gegenstände so selten sind, dass sie nicht käuflich erwerbbar sind. Gewöhnliche Gegenstände wie ein *Heiltrank* können bei einem Alchemisten, Kräuterkundler oder einem Zauberwirker beschafft werden. Das ist meist jedoch nicht so einfach, wie in einen Laden zu gehen und sich etwas vom Regal auszusuchen. Der Verkäufer könnte lieber eine Dienstleistung statt barer Münze haben wollen.

In einer großen Stadt mit einer magischen Akademie oder einem bedeutenden Tempel könnte der An- und Verkauf von magischen Gegenständen nach deinem Ermessen möglich sein. Sofern in deiner Welt viele Abenteurer existieren, die sich mit dem Beschaffen von antiken magischen Gegenständen beschäftigen, könnte der Handel mit diesen Gegenständen etwas gebräuchlicher sein. Dennoch ist es wahrscheinlich, dass dieser Markt ähnlich wie der Markt für feinste Kunst im realen Leben ist, mit exklusiven Auktionen für geladene Gäste und einer hohen Tendenz, Diebe anzulocken.

Magische Gegenstände zu verkaufen, ist in den meisten D&D-Welten schwer, da es oft eine Herausforderung ist, einen geeigneten Käufer zu finden.

Viele Leute hätten gerne ein magisches Schwert, aber nur wenige von ihnen können sich eines leisten. Diejenigen, die es sich leisten können, haben meist praktischere Dinge, für die sie Geld ausgeben. Für eine Möglichkeit, magische Gegenstände zu verkaufen, siehe Kapitel 6, „Zwischen den Abenteuern“.

In deiner Kampagne könnten magische Gegenstände so verbreitet sein, dass Abenteurer sie an- und verkaufen können. Magische Gegenstände könnten auf Basaren oder Auktionen verkauft werden oder an fantastischen Orten wie der Messingstadt,

Sigil, der Metropole der Ebenen, oder gewöhnlicheren Städten. Der Verkauf von magischen Gegenständen kann reguliert sein und dementsprechend von einem florierenden Schwarzmarkt begleitet werden. Handwerker könnten Gegenstände für den militärischen Gebrauch oder für Abenteurer herstellen, wie es in der Welt von Eberron der Fall ist. Du kannst Charakteren auch erlauben, ihre eigenen magischen Gegenstände herzustellen, wie es in Kapitel 6 besprochen wurde.

IDENTIFIZIEREN EINES MAGISCHEN GEGENSTANDS

Manche magischen Gegenstände können von ihren nicht-magischen Gegenständen nicht unterschieden werden, während andere magische Gegenstände deutlich sichtbar magisch sind. Wie auch immer das Aussehen eines magischen Gegenstands jedoch sein mag, beim Umgang mit dem Objekt fällt einem Charakter auf, dass es etwas Ungewöhnliches an sich hat. Trotzdem entdeckt man nicht automatisch die magischen Eigenschaften des Gegenstands.

Der Zauber *Identifizieren* ist der schnellste Weg, um die magischen Eigenschaften eines Gegenstands herauszufinden. Alternativ kann sich ein Charakter während einer kurzen Rast auf einen einzelnen Gegenstand konzentrieren, insofern physischer Kontakt besteht. Am Ende der Rast erfährt der Charakter von den magischen Eigenschaften des Gegenstands und wie man sie benutzt. Tränke sind eine Ausnahme; bereits ein kleiner Schluck reicht aus, um dem Probierenden ersichtlich zu machen, was ein Trank bewirkt.

Manchmal weisen magische Gegenstände Hinweise auf, die auf ihre magischen Eigenschaften schließen lassen. Das Befehlswort, um einen Ring zu aktivieren, könnte in winzigen Buchstaben in dessen Innenseite eingraviert sein oder ein federartiges Erscheinungsbild könnte andeuten, dass es sich um einen *Ring des Federfalls* handelt.

Einen Gegenstand zu tragen oder damit zu experimentieren, kann ebenfalls Hinweise über seine Eigenschaften verraten. Wenn

ein Charakter beispielsweise einen *Ring des Springens* ansteckt, könntest du sagen: „Deine Schritte fühlen sich seltsam sprunghaft an.“ Möglicherweise wird der Charakter dann auf- und abspringen, um zu sehen, was passiert. Dann kannst du sagen, dass der Charakter unerwartet hoch hüpf.

VARIANTE: SCHWIERIGERE IDENTIFIKATION

Wenn du es bevorzugst, dass magische Gegenstände mysteriöser wirken, kannst du in Betracht ziehen, ob du die Fähigkeit, einen magischen Gegenstand während einer kurzen Rast zu identifizieren, weglässt und voraussetzt, dass der Zauber *Identifizieren* gewirkt oder mit dem Gegenstand experimentiert werden muss, oder sogar beides, um herauszufinden, wozu ein magischer Gegenstand in der Lage ist.

EINSTIMMUNG

Einige magische Gegenstände verlangen, dass eine Kreatur eine Bindung mit ihnen formt, bevor sie benutzt werden können. Diese Bindung nennt man *Einstimmung*, und für bestimmte Objekte gibt es hierfür Voraussetzungen. Wenn die Voraussetzung eine Klasse ist, muss die Kreatur zu dieser Klasse gehören, bevor sie sich auf den Gegenstand einstellen kann. (Wenn die Klasse eine zauberwirkende Klasse ist, qualifiziert sich ein Monster, wenn es Zauberplätze hat und die Zauberliste dieser Klasse benutzt.)

Wenn es die Voraussetzung ist, ein Zauberwirker zu sein, qualifiziert sich eine Kreatur, wenn sie ohne die Hilfe von magischen Gegenständen und dergleichen mindestens einen Zauber wirken kann.

Ohne sich auf ein Objekt einzustimmen, welches voraussetzt, dass man darauf eingestimmt ist, kann eine Kreatur nur die nichtmagischen Vorteile dieses Objekts nutzen, insofern die Beschreibung dem nicht widerspricht. Ein magischer Schild beispielsweise, der voraussetzt, dass man auf ihn eingestimmt ist, wird einer nicht eingestimmten Kreatur die Vorteile eines normalen Schilds gewähren, aber keine seiner magischen Eigenschaften.

EINZELSCHATZ: HERAUSFORDERUNGSGRAD 0–4

W100	KM	SM	EM	GM	PM
01–30	5W6 (17)	—	—	—	—
31–60	—	4W6 (14)	—	—	—
61–70	—	—	3W6 (10)	—	—
71–95	—	—	—	3W6 (10)	—
96–00	—	—	—	—	1W6 (3)

EINZELSCHATZ: HERAUSFORDERUNGSGRAD 5–10

W100	KM	SM	EM	GM	PM
01–30	4W6 × 100 (1.400)	—	1W6 × 10 (35)	—	—
31–60	—	6W6 × 10 (210)	—	2W6 × 10 (70)	—
61–70	—	—	3W6 (10)	2W6 × 10 (70)	—
71–95	—	—	—	4W6 × 10 (140)	—
96–00	—	—	—	2W6 × 10 (70)	3W6 (10)

EINZELSCHATZ: HERAUSFORDERUNGSGRAD 11–16

W100	KM	SM	EM	GM	PM
01–20	—	4W6 × 100 (1.400)	—	1W6 × 100 (350)	—
21–35	—	—	1W6 × 100 (350)	1W6 × 100 (350)	—
36–75	—	—	—	2W6 × 100 (700)	1W6 × 10 (35)
76–00	—	—	—	2W6 × 100 (700)	2W6 × 10 (70)

EINZELSCHATZ: HERAUSFORDERUNGSGRAD 17+

W100	KM	SM	EM	GM	PM
01–15	—	—	2W6 × 1.000 (7.000)	8W6 × 100 (2.800)	—
16–55	—	—	—	1W6 × 1.000 (3.500)	1W6 × 100 (350)
56–00	—	—	—	1W6 × 1.000 (3.500)	2W6 × 100 (700)

SCHATZHORT: HERAUSFORDERUNGSGRAD 0–4

	KM	SM	EM	GM	PM
Münzen	6W6 × 100 (2.100)	3W6 × 100 (1.050)	—	2W6 × 10 (70)	—
W100	Edelsteine oder Kunstgegenstände	Magische Gegenstände			
01–06	—	—			
07–16	2W6 (7) Edelsteine für 10 GM	—			
17–26	2W4 (5) Kunstgegenstände für 25 GM	—			
27–36	2W6 (7) Edelsteine für 50 GM	—			
37–44	2W6 (7) Edelsteine für 10 GM	Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände A			
45–52	2W4 (5) Kunstgegenstände für 25 GM	Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände A			
53–60	2W6 (7) Edelsteine für 50 GM	Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände A			
61–65	2W6 (7) Edelsteine für 10 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände B			
66–70	2W4 (5) Kunstgegenstände für 25 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände B			
71–75	2W6 (7) Edelsteine für 50 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände B			
76–78	2W6 (7) Edelsteine für 10 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände C			
79–80	2W4 (5) Kunstgegenstände für 25 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände C			
81–85	2W6 (7) Edelsteine für 50 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände C			
86–92	2W4 (5) Kunstgegenstände für 25 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände F			
93–97	2W6 (7) Edelsteine für 50 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände F			
98–99	2W4 (5) Kunstgegenstände für 25 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände G			
00	2W6 (7) Edelsteine für 50 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände G			

SCHATZHORT: HERAUSFORDERUNGSGRAD 5–10

	KM	SM	EM	GM	PM
Münzen	2W6 × 100 (700)	2W6 × 1.000 (7.000)	—	6W6 × 100 (2.100)	3W6 × 10 (105)
W100	Edelsteine oder Kunstgegenstände	Magische Gegenstände			
01–04	—	—			
05–10	2W4 (5) Kunstgegenstände für 25 GM	—			
11–16	3W6 (10) Edelsteine für 50 GM	—			
17–22	3W6 (10) Edelsteine für 100 GM	—			
23–28	2W4 (5) Kunstgegenstände für 250 GM	—			
29–32	2W4 (5) Kunstgegenstände für 25 GM	Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände A			
33–36	3W6 (10) Edelsteine für 50 GM	Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände A			
37–40	3W6 (10) Edelsteine für 100 GM	Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände A			
41–44	2W4 (5) Kunstgegenstände für 250 GM	Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände A			
45–49	2W4 (5) Kunstgegenstände für 25 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände B			
50–54	3W6 (10) Edelsteine für 50 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände B			
55–59	3W6 (10) Edelsteine für 100 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände B			
60–63	2W4 (5) Kunstgegenstände für 250 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände B			
64–66	2W4 (5) Kunstgegenstände für 25 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände C			
67–69	3W6 (10) Edelsteine für 50 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände C			
70–72	3W6 (10) Edelsteine für 100 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände C			
73–74	2W4 (5) Kunstgegenstände für 250 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände C			
75–76	2W4 (5) Kunstgegenstände für 25 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände D			
77–78	3W6 (10) Edelsteine für 50 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände D			
79	3W6 (10) Edelsteine für 100 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände D			
80	2W4 (5) Kunstgegenstände für 250 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände D			
81–84	2W4 (5) Kunstgegenstände für 25 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände F			
85–88	3W6 (10) Edelsteine für 50 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände F			
89–91	3W6 (10) Edelsteine für 100 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände F			
92–94	2W4 (5) Kunstgegenstände für 250 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände F			
95–96	3W6 (10) Edelsteine für 100 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände G			
97–98	2W4 (5) Kunstgegenstände für 250 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände G			
99	3W6 (10) Edelsteine für 100 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände H			
00	2W4 (5) Kunstgegenstände für 250 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände H			

Um sich auf einen Gegenstand einzustimmen, muss das Wesen eine kurze Rast damit verbringen, sich auf den Gegenstand zu fokussieren und physischen Kontakt beizubehalten (dabei darf es sich nicht um dieselbe Rast wie für die Identifizierung handeln). Die Fokussierung kann auf dem Wege eines Waffentrainings (für eine Waffe), einer Meditation (für ein wundersames Objekt) oder einer anderen angemessenen Tätigkeit erfolgen.

Wenn die kurze Rast unterbrochen wird, schlägt die Einstimmung fehl. Bei Erfolg gewinnt die Kreatur nach der Rast ein intuitives Verständnis darüber, wie man sämtliche magische Eigenschaften des Gegenstands aktiviert, inklusive notwendiger Befehlswörter.

Ein Gegenstand kann immer nur auf eine Kreatur eingestimmt sein, und eine Kreatur kann auf nicht mehr als drei magische Gegenstände eingestimmt sein. Jeder Versuch, sich auf einen vierten Gegenstand einzustimmen, schlägt fehl; die Kreatur muss zuerst die Einstimmung auf einen anderen Gegenstand beenden. Darüber hinaus kann eine Kreatur sich nicht auf mehr als eine Kopie eines Gegenstands einstellen. Zum Beispiel kann sich eine Kreatur nicht zeitgleich auf mehr als einen *Ring des Schutzes* einstellen.

Die Einstimmung einer Kreatur auf einen Gegenstand endet, wenn die Kreatur nicht länger die Voraussetzungen für die Einstimmung erfüllt, wenn der Gegenstand für mehr als 24 Stunden mehr als 30 Meter entfernt war, wenn die Kreatur stirbt oder wenn sich eine andere Kreatur auf den Gegenstand einstimmt. Eine Kreatur kann die Einstimmung auch freiwillig beenden, wenn sie eine weitere kurze Rast damit verbringen, sich auf den Gegenstand zu fokussieren, ausgenommen, der Gegenstand ist verflucht.

VERFLUCHTE GEGENSTÄNDE

Manche magischen Gegenstände tragen Flüche mit sich, die ihren Nutzer befallen, manchmal sogar lange nachdem dieser aufgehört hat, den Gegenstand zu benutzen. Die Beschreibung des magischen Gegenstands spezifiziert, ob dieser verflucht ist. Die meisten Methoden, ein Objekt zu identifizieren, den Zaubrer *Identifizieren* eingeschlossen, können Flüche nicht erkennen, obwohl manche Überlieferung Hinweise enthält. Ein Fluch sollte für den Nutzer des Gegenstands eine Überraschung sein, sobald die Auswirkungen des Fluchs zu Tage treten.

SCHATZHORT: HERAUSFORDERUNGSGRAD 11–16

	KM	SM	EM	GM	PM
Münzen	2W6 × 100 (700)	2W6 × 1.000 (7.000)	—	6W6 × 100 (2.100)	3W6 × 10 (105)
W100	Edelsteine oder Kunstgegenstände	Magische Gegenstände			
01–03	—	—			
04–06	2W4 (5) Kunstgegenstände für 250 GM	—			
07–09	2W4 (5) Kunstgegenstände für 750 GM	—			
10–12	3W6 (10) Edelsteine für 500 GM	—			
13–15	3W6 (10) Edelsteine für 1.000 GM	—			
16–19	2W4 (5) Kunstgegenstände für 250 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände A und 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände B			
20–23	2W4 (5) Kunstgegenstände für 750 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände A und 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände B			
24–26	3W6 (10) Edelsteine für 500 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände A und 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände B			
27–29	3W6 (10) Edelsteine für 1.000 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände A und 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände B			
30–35	2W4 (5) Kunstgegenstände für 250 GM	Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände C			
36–40	2W4 (5) Kunstgegenstände für 750 GM	Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände C			
41–45	3W6 (10) Edelsteine für 500 GM	Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände C			
46–50	3W6 (10) Edelsteine für 1.000 GM	Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände C			
51–54	2W4 (5) Kunstgegenstände für 250 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände D			
55–58	2W4 (5) Kunstgegenstände für 750 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände D			
59–62	3W6 (10) Edelsteine für 500 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände D			
63–66	3W6 (10) Edelsteine für 1.000 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände D			
67–68	2W4 (5) Kunstgegenstände für 250 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände E			
69–70	2W4 (5) Kunstgegenstände für 750 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände E			
71–72	3W6 (10) Edelsteine für 500 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände E			
73–74	3W6 (10) Edelsteine für 1.000 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände E			
75–76	2W4 (5) Kunstgegenstände für 250 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände F und 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände G			
77–78	2W4 (5) Kunstgegenstände für 750 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände F und 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände G			
79–80	3W6 (10) Edelsteine für 500 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände F und 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände G			
81–82	3W6 (10) Edelsteine für 1.000 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände F und 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände G			
83–85	2W4 (5) Kunstgegenstände für 250 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände H			
86–88	2W4 (5) Kunstgegenstände für 750 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände H			
89–90	3W6 (10) Edelsteine für 500 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände H			
91–92	3W6 (10) Edelsteine für 1.000 GM	Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände H			
93–94	2W4 (5) Kunstgegenstände für 250 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände I			
95–96	2W4 (5) Kunstgegenstände für 750 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände I			
97–98	3W6 (10) Edelsteine für 500 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände I			
99–00	3W6 (10) Edelsteine für 1.000 GM	Wirf einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände I			

Die Einstimmung auf ein verfluchtes Objekt kann nicht freiwillig unterbrochen werden, insofern nicht vorher der Fluch gebrochen wurde, indem beispielsweise der Zauber *Fluch brechen* gewirkt wird.

KATEGORIEN VON MAGISCHEN GEGENSTÄNDEN

Jeder magische Gegenstand gehört einer Kategorie an: Rüstungen, Tränke, Ringe, Zepter, Schriftrollen, Stecken, Zauberstäbe, Waffen oder wundersame Gegenstände.

RÜSTUNGEN

Insofern die Beschreibung der Rüstung nichts anderes sagt, muss sie getragen werden, damit ihre Magie funktionieren kann.

Manche Arten von magischen Rüstungen spezifizieren, um welche Art von Rüstung es sich handelt, z.B. einen Kettenpanzer oder einen Plattenpanzer. Wenn eine magische Rüstung nicht spezifiziert, welcher Art sie ist, kannst du den Typ aussuchen oder zufällig festlegen.

TRÄNKE

Verschiedene Arten von magischen Flüssigkeiten werden in der Kategorie der Tränke zusammengefasst: Gebräue aus verzauberten Kräutern, Wasser aus magischen Brunnen oder heiligen Quellen, und Öle, die auf eine Kreatur oder ein Objekt aufgetragen werden. Die meisten Tränke bestehen aus einer Unze Flüssigkeit.

Tränke sind verbrauchbare magische Gegenstände. Einen Trank zu trinken oder ihn einem anderen Charakter zuzuführen, erfordert eine Aktion. Ein Öl aufzutragen kann u.U. länger dauern, je nach Regelung in seiner Beschreibung. Sobald ein Trank benutzt wurde, entfaltet er seinen Effekt und ist aufgebraucht.

RINGE

Magische Ringe bieten den Glücklichen, die sie gefunden haben, ein fantastisches Spektrum an Kräften. Sofern es die Beschreibung eines Ringes nichts anderes festlegt, muss er am Finger oder einem ähnlichen Glied getragen werden, damit seine Magie funktionieren kann.

SCHATZHORT: HERAUSFORDERUNGSGRAD 17+

	KM	SM	EM	GM	PM
Münzen	—	—	—	12W6 × 1.000 (42.000)	8W6 × 1.000 (28.000)
W100	Edelsteine oder Kunstgegenstände			Magische Gegenstände	
01–02	—	—	—	—	—
03–05	3W6 (10) Edelsteine für 1.000 GM			Wirf 1W8 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände C	
06–08	1W10 (5) Kunstgegenstände für 2.500 GM			Wirf 1W8 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände C	
09–11	1W4 (2) Kunstgegenstände für 7.500 GM			Wirf 1W8 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände C	
12–14	1W8 (4) Edelsteine für 5.000 GM			Wirf 1W8 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände C	
15–22	3W6 (10) Edelsteine für 1.000 GM			Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände D	
23–30	1W10 (5) Kunstgegenstände für 2.500 G			Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände D	
31–38	1W4 (2) Kunstgegenstände für 7.500 G			Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände D	
39–46	1W8 (4) Edelsteine für 5.000 GM			Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände D	
47–52	3W6 (10) Edelsteine für 1.000 GM			Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände E	
53–58	1W10 (5) Kunstgegenstände für 2.500 G			Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände E	
59–63	1W4 (2) Kunstgegenstände für 7.500 G			Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände E	
64–68	1W8 (4) Edelsteine für 5.000 GM			Wirf 1W6 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände E	
69	3W6 (10) Edelsteine für 1.000 GM			Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände G	
70	1W10 (5) Kunstgegenstände für 2.500 G			Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände G	
71	1W4 (2) Kunstgegenstände für 7.500 G			Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände G	
72	1W8 (4) Edelsteine für 5.000 GM			Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände G	
73–74	3W6 (10) Edelsteine für 1.000 GM			Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände H	
75–76	1W10 (5) Kunstgegenstände für 2.500 G			Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände H	
77–78	1W4 (2) Kunstgegenstände für 7.500 G			Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände H	
79–80	1W8 (4) Edelsteine für 5.000 GM			Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände H	
81–85	3W6 (10) Edelsteine für 1.000 GM			Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände I	
86–90	1W10 (5) Kunstgegenstände für 2.500 G			Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände I	
91–95	1W4 (2) Kunstgegenstände für 7.500 GM			Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände I	
96–00	1W8 (4) Edelsteine für 5.000 GM			Wirf 1W4 mal auf die Tabelle für magische Gegenstände I	

ZEPTER

Ein magisches Zepter ist meist eine Rute oder auch lediglich ein schwerer Zylinder und besteht aus Metall, Holz oder Knochen. Sie ist zwischen 0,6m und 0,9m lang, 2,5cm dick und wiegt zwischen 2 und 5 Pfund.

SCHRIFTROLLEN

Die verbreitetste Art der Schriftrolle ist die *Zauberschriftrolle*, ein Zauber, der in geschriebener Form aufbewahrt wird, aber andere Schriftrollen, wie die *Schriftrolle des Schutzes*, beinhalten eine Zauberformel, die kein Zauberspruch ist. Was auch immer sie jedoch enthält, eine Schriftrolle ist eine Rolle aus Papier. Manchmal ist sie an einem Stück Holz befestigt und normalerweise wird sie in einer Röhre aus Elfenbein, Jade, Leder, Metall oder Holz aufbewahrt.

Eine Schriftrolle ist ein verbrauchbarer magischer Gegenstand. Den Zauber, den die Schriftrolle enthält, zu entfesseln, benötigt eine Aktion, um die Rolle zu lesen. Wenn die Magie gewirkt wurde, kann die Schriftrolle kein weiteres Mal benutzt werden. Ihre Worte verschwinden, oder sie löst sich zu Staub auf. Insofern die Beschreibung der Schriftrolle nichts anderes sagt, kann jede Kreatur, die fähig ist, eine geschriebene Sprache zu verstehen, die Schriftrolle lesen und versuchen, sie zu aktivieren.

ZAUBERSTECKEN

Ein Zauberstecken ist ungefähr 1,50 Meter bis 1,80 Meter lang. Zauberstecken unterscheiden sich in ihrem Aussehen stark: Manche sind fast komplett gleich dick und glatt, andere sind knorrig und verdreht, manche sind aus Holz und wieder andere bestehen aus poliertem Metall oder Kristall. Abhängig vom Material wiegt ein Zauberstecken zwischen 2 und 7 Pfund.

Sofern die Beschreibung eines Zaubersteckens dem nicht widerspricht, kann ein Zauberstecken als Kampfstab benutzt werden.

ZAUBERSTÄBE

Ein magischer Zauberstab ist ungefähr 37,5 cm lang und aus Metall, Knochen oder Holz gefertigt. An der Spitze hat er ein Stück Metall, Kristall, Stein oder ein anderes Material.

WAFFEN

Unabhängig davon, ob sie für einen niederträchtigen Zweck hergestellt oder ob sie geschmiedet wurden, um den höchsten Idealen der Ritterlichkeit zu dienen – magische Waffen werden von vielen Abenteurern heiß begehrt.

Manche magischen Waffen geben in ihrer Beschreibung den Typ der Waffe an, etwa ein Langschwert oder ein Langbogen. Wenn eine Waffe ihren Typ nicht näher festlegt, kannst du ihn selbst aussuchen oder zufällig entscheiden.

Wenn eine magische Waffe die Waffeneigenschaft Geschosse hat, werden diese Geschosse als magisch angesehen, was dem Zweck dient, Resistenzen und Immunität gegenüber nicht-magischen Angriffen und Schäden zu überwinden.

WUNDERSAME GEGENSTÄNDE

Wundersame Gegenstände beinhalten tragbare Gegenstände wie Stiefel, Gürtel, Umhänge und zahlreiche andere Sorten von Schmuck und Dekorationen so wie Amulette, Broschen oder Diademe. Taschen, Teppiche, Kristallkugeln, Figuren, Hörner, Musikinstrumente und viele mehr fallen ebenfalls in diese allumfassende Kategorie.

VARIANTE: TRÄNKE MISCHEN

Ein Charakter könnte einen Trank trinken, während er noch unter dem Einfluss eines anderen steht, oder er schüttet verschiedene Tränke in einem Behälter zusammen. Die seltsamen Zutaten, die bei der Herstellung von Tränken verwendet werden, können in unvorhergesehene Wechselwirkungen treten.

Wenn ein Charakter zwei Tränke vermischt, kannst du einen Wurf auf die Trank-Mischbarkeitstabelle ablegen. Wenn mehr als zwei Tränke kombiniert werden, wirf noch einmal für jeden weiteren Trank und kombiniere die Ergebnisse. Sofern die Effekte nicht sehr offensichtlich sind, lass sie erst entdeckt werden, sobald sie zu Tage treten.

W100 Ergebnis

01	Die Mixtur sorgt für eine magische Explosion, die dem Mischenden 6W10 und allen Kreaturen im Umkreis von 1,50 Meter zum Mischenden 1W10 Energieschaden zufügt.
02–08	Die Mixtur wird zu einem eingenommenen Gift nach Wahl des SL.
09–15	Beide Tränke verlieren ihren Effekt.
16–25	Ein Trank verliert seinen Effekt.
26–35	Beide Tränke funktionieren, aber ihre auf Zahlen basierenden Effekte und ihre Dauer sind halbiert. Wenn der Effekt eines Tranks nicht auf diese Art halbiert werden kann, hat der Trank keinen Effekt.
36–90	Beide Tränke funktionieren normal.
91–99	Die auf Zahlen basierenden Effekte und Dauer eines Tranks wurden verdoppelt. Wenn keiner der Tränke eine Wirkung hat, die auf diese Art verdoppelt werden könnte, funktionieren beide normal.
00	Nur ein Trank wirkt, aber die Wirkung ist permanent. Wähle den einfachsten Effekt und lasse ihn permanent werden oder wähle den, der am meisten Spaß verspricht. Zum Beispiel könnte ein <i>Heiltrank</i> das Trefferpunktemaximum des Trinkers permanent um 4 erhöhen, oder das <i>Öl der Körperlosigkeit</i> könnte den Nutzer permanent in der Ätherebene gefangen halten. Auf dein Ermessen hin könnten angemessene Zauber wie <i>Magie bannen</i> oder <i>Fluch brechen</i> den permanenten Effekt entfernen.

GEGENSTÄNDE TRAGEN UND HANDHABEN

Die magischen Aspekte eines Gegenstands zu benutzen, kann bedeuten, diesen zu tragen oder zu handhaben. Ein magischer Gegenstand, der dazu bestimmt ist, getragen zu werden, muss in der vorhergesehenen Weise angelegt sein: Stiefel gehören an die Füße, Handschuhe an die Hände, Hüte und Helme auf den Kopf und Ringe an den Finger. Magische Rüstung muss angelegt sein, ein Schild muss an den Arm geschnürt, ein Mantel um die Schultern gelegt werden. Eine Waffe muss gehalten werden.

In den meisten Fällen passt ein magischer Gegenstand, der getragen werden muss, jeder Kreatur, unabhängig von deren Größe oder Statur. Viele magische Kleidungsstücke wurden so gefertigt, dass sie leicht anpassbar sind, oder sie passen sich selbständig dem Träger an. Seltene Ausnahmen gibt es. Wenn die Geschichte einen guten Grund nennt, warum ein magischer Gegenstand nur Kreaturen einer bestimmten Größe oder Statur passt, kannst du bestimmen, dass der Gegenstand sich nicht anpassen lässt. Beispielsweise passen von Drow gefertigte Rüstungen vielleicht nur Elfen. Zwerge könnten Gegenstände herstellen, die nur für Kreaturen mit Zwergengröße und Zwergenform nutzbar sind.

Wenn ein nicht-humanoides Wesen versucht, einen Gegenstand zu tragen, kannst du nach eigenem Ermessen entscheiden, ob der Gegenstand funktioniert wie er es sollte. Ein Ring, der an einem Tentakel getragen wird, könnte funktionieren, aber ein Yuan-Ti mit einem schlangenartigen Schwanz anstelle von Beinen wird keine Stiefel tragen können.

MEHRERE GEGENSTÄNDE DERSELBEN ART

Benutze deinen gesunden Menschenverstand, um zu entscheiden, ob mehr als eine Art eines magischen Gegenstands

VARIANTE: SCHRIFTROLLENUNFÄLLE

Eine Kreatur, die versucht, einen Zauber von einer Schriftrolle zu wirken und dabei versagt, muss einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Wenn der Rettungswurf misslingt, würfle einmal auf die Schriftrollenunfälle-Tabelle.

W6 Ergebnis

1	Eine Welle magischer Energie fügt dem Wirker 1W6 Energieschaden pro Grad des Zaubers zu.
2	Der Zauber wirkt auf den Wirker oder einen Verbündeten (zufällig entschieden) anstatt auf das eigentliche Ziel; alternativ wirkt der Zauber auf ein zufälliges Ziel in der Nähe, wenn das eigentliche Ziel der Wirker hätte sein sollen.
3	Der Zauber wirkt auf einen zufälligen Ort innerhalb der Reichweite des Zaubers.
4	Der Effekt des Zaubers ist gegensätzlich zu seinem normalen Effekt, aber weder schädlich noch vorteilhaft. Ein <i>Feuerball</i> könnte z.B. ein Gebiet harmloser Kälte produzieren.
5	Der Wirker erleidet einen kleinen, aber bizarren Effekt, der in Verbindung mit dem Zauber steht. Diese Effekte dauern nur so lange an wie der originale Zauber dauern würde, oder 1W10 Minuten für Zauber, die sofort wirksam sind. Beispielsweise könnte ein <i>Feuerball</i> bewirken, dass dem Wirker 1W10 Minuten lang Rauch aus den Ohren steigt.
6	Der Zauber wirkt nach 1W12 Stunden. Wenn der Wirker das ursprüngliche Ziel des Zaubers war, wirkt der Zauber normal. Wenn der Wirker nicht das ursprüngliche Ziel des Zaubers war und sich das eigentliche Ziel wegbewegt hat, geht der Zauber in die Richtung los, in der sich das eigentliche Ziel befunden hätte, bis er seine maximale Reichweite erreicht hat.

getragen werden kann. Ein Charakter kann im Regelfall nicht mehr als eine Art von Schuhwerk, ein Paar Handschuhe oder Panzerhandschuhe, ein Paar Armschienen, eine Rüstung, eine Kopfbedeckung oder einen Mantel tragen.

Du kannst Ausnahmen zulassen; ein Charakter könnte unter einem Helm beispielsweise ein Diadem tragen, oder sich in zwei Schichten von Mänteln wickeln.

GEGENSTANDSPAARE

Gegenstände, die als Paar kommen – so wie Stiefel, Armschienen, Panzerhandschuhe und Handschuhe – geben ihre Vorteile nur weiter, wenn beide Objekte des Paares getragen werden. Wenn ein Charakter z.B. an einem Fuß einen *Stiefel des Schreitens* und *Springens* und am anderen Fuß einen *Elfenstiefel* trägt, wird er von keinem der Gegenstände profitieren.

EINEN GEGENSTAND AKTIVIEREN

Um einen magischen Gegenstand zu aktivieren, muss der Nutzer etwas Spezielles tun, etwa den Gegenstand halten und ein Befehlswort sprechen. Die Beschreibung der Gegenstandskategorie oder des einzelnen Gegenstands gibt Aufschluss darüber, wie der Gegenstand aktiviert wird. Bestimmte Gegenstände richten sich nach folgenden Regeln bezüglich ihrer Aktivierung. Wenn ein Gegenstand eine Aktion zur Aktivierung voraussetzt, ist diese Aktion keine Funktion der Gegenstand benutzen-Aktion, entsprechend kann ein Merkmal wie *Flinke Finger* eines Schurken nicht angewandt werden, um den Gegenstand zu aktivieren.

BEFEHLSWORT

Ein Befehlswort ist ein Wort oder ein Satz, der gesprochen werden muss, damit ein Gegenstand funktioniert. Ein magischer Gegenstand, der ein Befehlswort voraussetzt, kann nicht aktiviert werden, wenn er sich in einem Gebiet befindet, in dem Geräusche verhindert werden, wie z.B. im Gebiet des Zaubers *Stille*.

VERBRAUCHBARE GEGENSTÄNDE

Manche Gegenstände werden aufgebraucht, wenn sie aktiviert werden. Ein Trank oder ein Elixier muss geschluckt, ein Öl auf den Körper aufgetragen werden. Die Schrift auf einer Schriftrolle verschwindet, wenn sie gewirkt wurde. Einmal benutzt, verlieren verbrauchbare Gegenstände ihre Magie.

ZAUBER

Manche magischen Gegenstände erlauben dem Nutzer, mit ihnen einen Zauber zu wirken. Der Zauber wird mit dem niedrigstmöglichen Zaubergewirkungswert gewirkt, verbraucht keinen Zauberkosten und benötigt keinerlei Komponenten, sofern die Beschreibung dem nicht widerspricht. Der Zauber besitzt seinen normalen Zeitaufwand, seine normale Reichweite und Dauer und

REZEPTE FÜR MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Das Rezept eines magischen Gegenstands verrät, wie dieser hergestellt wird. Solch ein Rezept kann eine hervorragende Belohnung sein, wenn du Spielern erlaubst, magische Gegenstände herzustellen, wie in Kapitel 6 „Zwischen den Abenteuern“ erklärt ist.

Du kannst Abenteurer, anstatt mit einem magischen Gegenstand, mit einem Rezept belohnen. Ein Rezept ist normalerweise in einem Buch oder auf einer Schriftrolle niedergeschrieben und ist einen Grad seltener als der Gegenstand, den der Charakter damit erschaffen kann. Beispielsweise ist das Rezept für einen gewöhnlichen Gegenstand selbst ungewöhnlich. Für legendäre Gegenstände existieren keine Rezepte.

Insofern es in deiner Kampagne Gang und Gebe ist, magische Gegenstände herzustellen, kann der Seltenheitsgrad des Rezepts gleichauf mit dem des herzustellenden Gegenstands sein. Rezepte für gewöhnliche oder seltene Gegenstände könnten sogar zum Verkauf stehen, wobei dann jedes doppelt so viel wie der damit herstellbare Gegenstand kosten würde.

der Nutzer des Gegenstands muss sich konzentrieren, wenn der Zauber Konzentration voraussetzt. Viele magische Gegenstände, wie etwa Tränke, umgehen das Zauberkosten und übertragen die Wirkung des Zaubers mit der normalen Dauer.

Manche Gegenstände bilden Ausnahmen zu diesen Regeln und verändern den Zeitaufwand, die Dauer oder andere Teile eines Zaubers.

Manche magischen Gegenstände, wie bestimmte Stecken, können erfordern, dass du dein eigenes Attribut zum Zauberkosten einsetzt, um einen Zauber mit diesem Gegenstand zu wirken. Wenn du mehr als ein Zauberkosten hast, suchst du dir aus, mit welchem du den Gegenstand benutzen möchtest. Wenn du kein Zauberkosten hast – vielleicht bist du ja ein Schurke mit dem Merkmal *Magischen Gegenstand benutzen* – ist dein Zauberkostenmodifikator +0 für diesen Gegenstand, und dein Übungsbonus wird nicht angerechnet.

LADUNGEN

Manche magischen Gegenstände haben Ladungen, die aufgebraucht werden müssen, um ihre magischen Eigenschaften zu aktivieren. Die Anzahl der Ladungen, die ein Gegenstand übrig hat, werden offenkundig, wenn der Zauber *Identifizieren* darauf gewirkt wird oder wenn sich eine Kreatur darauf einstimmt.

Wenn ein Gegenstand neue Ladungen erhält, erfährt die darauf eingestimmte Kreatur, wie viele Ladungen gewonnen werden konnten.

BELASTBARKEIT VON MAGISCHEN GEGENSTÄNDEN

Die meisten magischen Gegenstände sind Objekte von außergewöhnlicher Kunstfertigkeit. Dank einer Kombination von achtsamem Handwerk und magischer Verstärkung, ist ein magischer Gegenstand mindestens genauso widerstandsfähig wie ein nicht-magischer Gegenstand der gleichen Sorte. Die meisten Gegenstände, abgesehen von Tränken und Schriftrollen, haben Resistenz gegen jeglichen Schaden. Artefakte sind nahezu unzerstörbar und erfordern außergewöhnliche Maßnahmen, um zerstört zu werden.

SPEZIELLE MERKMALE

Du kannst einen magischen Gegenstand einzigartig machen, wenn du über seine Hintergrundgeschichte nachdenkst. Wer hat den Gegenstand gefertigt? Ist irgendwas an seiner Konstruktionsweise ungewöhnlich? Warum wurde er hergestellt und wie wurde er ursprünglich benutzt? Welche kleineren magischen Eigenarten unterscheiden den Gegenstand von anderen seiner Art? Diese Fragen zu beantworten, kann dabei helfen, einen generischen magischen Gegenstand, wie ein Langschwert +1, in einen aufregenderen Fund zu verwandeln.

Die nachfolgenden Tabellen helfen dir dabei, Antworten zu finden. Wirf auf so viele dieser Tabellen wie du möchtest. Manche dieser Tabelleneinträge ergeben mehr Sinn bei bestimmten Gegenständen als bei anderen. Manche magischen Gegenstände werden nur von bestimmten Kreaturen gefertigt; beispielsweise wird ein *Elfenumhang* von Elfen angefertigt, nicht von Zwergen. Wenn du ein Ergebnis bekommst, das keinen Sinn macht, mach einen neuen Wurf, suche einen passenderen Eintrag aus oder benutze den ausgewürfelten Eintrag als Inspiration, um dein eigenes Detail zu erschaffen.

VARIANTE: ZAUBERSTÄBE, DIE SICH NICHT WIEDER AUFLADEN

Ein gewöhnlicher Zauberstab hat aufbrauchbare Ladungen. Wenn du möchtest, dass Zauberstäbe eine limitierte Ware sind, kannst du einige von ihnen nicht-wiederaufladbar machen. Überlege dir, ob du die Anzahl der Ladungen eines solchen Stabs anhebst, bis auf ein Maximum von 25 Ladungen. Diese Ladungen werden nie wieder hergestellt, wenn sie erst einmal aufgebraucht wurden.

WER HAT'S ERFUNDEN ODER WER HÄTTE IHN NUTZEN SOLLEN?

W20 Schöpfer oder gedachter Nutzer

- 1 **Aberration.** Der Gegenstand stammt von Aberrationen aus uralten Zeiten, vermutlich für den Gebrauch durch favorisierte humanoide Diener. Wenn man den Gegenstand aus dem Augenwinkel betrachtet, sieht es aus, als würde er sich bewegen.
- 2–4 **Mensch.** Der Gegenstand wurde in der Blütezeit eines nun untergegangenen, menschlichen Königreichs erschaffen, oder er steht in Verbindung zu einem legendären Menschen. Er könnte mit Buchstaben aus einer längst vergessenen Sprache oder mit Symbolen beschriftet sein, deren Bedeutung seit Zeitaltern verloren ist.
- 5 **Himmliches Wesen.** Die Waffe wiegt nur halb so viel wie normalerweise und ist graviert mit gefederten Flügeln, Sonnen und anderen Symbolen des Guten. Unholde finden die Präsenz des Gegenstands abscheulich.
- 6 **Drache.** Der Gegenstand ist hergestellt aus den Schuppen und Klauen eines Drachens. Eventuell sind wertvolle Metalle oder Edelsteine aus dem Drachenhorn in das Objekt eingearbeitet. Er wird leicht warm, wenn es sich in einem Umkreis von 36 Meter zu einem Drachen befindet.
- 7 **Drow.** Der Gegenstand wiegt nur halb so viel wie normalerweise. Er ist schwarz und hat Spinnen und deren Netze zur Ehre von Lolth eingraviert. Er könnte schlecht funktionieren oder zerfallen, wenn er dem Sonnenlicht 1 Minute oder länger ausgesetzt ist.
- 8–9 **Zwerg.** Der Gegenstand ist widerstandsfähig und hat Zwergenrunen in seinem Design eingearbeitet. Er könnte im Zusammenhang mit einem Klan stehen, der ihn gerne wieder zurück in seinen Ahnenhallen sehen würde.
- 10 **Luftelementar.** Der Gegenstand wiegt nur halb so viel wie normalerweise und fühlt sich leer an. Wenn er aus Stoff besteht, ist er transparent.

W20 Schöpfer oder gedachter Nutzer

- 11 **Erdelementar.** Der Gegenstand könnte aus Stein sein. Alle Stoff- oder Lederelemente sind übersät mit feinst geschliffenem Stein.
- 12 **Feurelementar.** Der Gegenstand fühlt sich warm an, und jegliche metallenen Teile sind aus schwarzem Eisen gefertigt. Flammensigillen zieren seine Oberfläche. Rot- und Orangetöne sind die vorherrschenden Farben.
- 13 **Wasserelementar.** Leuchtende Fischschuppen ersetzen auf diesem Gegenstand Leder und Stoff, und metallene Teile sind stattdessen aus Muscheln und Korallen gearbeitet, die ebenso hart wie Metall sind.
- 14–15 **Elf.** Der Gegenstand wiegt nur halb so viel wie normalerweise. Er ist verziert mit Symbolen der Natur: Blätter, Reben, Sterne und dergleichen.
- 16 **Feenwesen.** Der Gegenstand ist außergewöhnlich verarbeitet und besteht aus den feinsten Materialien, die im Mondlicht in einem kleinen Radius von 1,50 Meter sanft leuchten. Jedes Metall an dem Gegenstand ist Silber oder Mithril anstelle von Eisen oder Stahl.
- 17 **Unhold.** Der Gegenstand besteht aus schwarzem Eisen oder Horn, beschriftet mit Runen. Alle Stoff- oder Lederkomponenten sind aus der Haut von Unholden hergestellt. Er fühlt sich warm an und hat Gravuren von hämisch grinsenden Fratzen oder ekelhaften Runen. Himmliche Wesen finden die Präsenz des Gegenstands abscheulich.
- 18 **Riese.** Der Gegenstand ist größer als normalerweise und wurde von Riesen für die Verwendung durch kleinere Verbündete angefertigt.
- 19 **Gnom.** Der Gegenstand wurde angefertigt, um normal auszusehen und könnte abgetragen wirken. Er könnte ebenfalls Zahnräder und mechanische Komponenten beinhalten, auch wenn diese nicht mit seiner Funktion in Verbindung stehen.
- 20 **Untoter.** Der Gegenstand verkörpert Symbole des Todes wie Knochen und Schädel und er könnte aus Leichenteilen bestehen. Er fühlt sich bei Berührung kalt an.

WAS IST EINE EINZELHEIT AUS SEINER VERGANGENHEIT?

W8 Geschichte

- 1 **Arkan.** Der Gegenstand wurde für einen antiken Orden von Zauberwerkern geschaffen und trägt das Ordenssymbol.
- 2 **Verderben.** Der Gegenstand wurde von Feinden einer bestimmten Kultur oder Art von Kreatur erschaffen. Wenn die Kultur oder die Kreaturen noch existieren, könnten sie den Gegenstand erkennen und den Träger als Feind ansehen.
- 3 **Heldenhaft.** Ein großer Held benutzte einst diesen Gegenstand. Jeder, der den Gegenstand oder die Geschichte kennt, erwartet Großes von seinem neuen Besitzer.
- 4 **Zierde.** Der Gegenstand wurde geschaffen, um einen bestimmten Anlass zu ehren. Eingesetzte Edelsteine, Gold oder Platin sowie goldene und silberne Filigranarbeiten schmücken seine Oberfläche.
- 5 **Prophezeiung.** Der Gegenstand ist Teil einer Prophezeiung: Der Nutzer ist dazu bestimmt, eine Schlüsselrolle in künftigen Ereignissen zu spielen. Andere Personen, die gerne diese Rolle übernehmen würden, könnten versuchen, den Gegenstand zu stehlen, oder jemand, der verhindern möchte, dass die Prophezeiung eintritt, könnte versuchen, den Nutzer zu töten.

W8 Geschichte

- 6 **Religiös.** Der Gegenstand wurde in religiösen Zeremonien benutzt, die einer bestimmten Gottheit gewidmet waren. Er hat heilige Symbole eingraviert. Die Anhänger dieser Gottheit könnten den Nutzer dazu überreden wollen, den Gegenstand an ihren Tempel zu spenden, sie versuchen ihn zu stehlen oder sie feiern die Benutzung durch einen Priester oder Paladin derselben Gottheit.
- 7 **Unheilvoll.** Der Gegenstand steht in Verbindung mit einer Tat großer Bosheit, wie etwa einem Massaker oder einem Meuchelmord. Er könnte einen Namen haben oder in enger Verbindung mit dem Bösewicht stehen, der ihn einst führte. Jeder, der mit dem Gegenstand und seiner Geschichte vertraut ist, wird dem Nutzer mit Misstrauen begegnen.
- 8 **Machtsymbol.** Der Gegenstand war einst Teil königlicher Insignien oder ein Abzeichen einer hohen Stellung. Sein früherer Besitzer oder seine Nachfahren könnten den Gegenstand haben wollen, oder jemand nimmt fälschlicherweise an, dass der neue Besitzer der rechtmäßige Erbe des Gegenstands ist.

WELCHE KLEINEREN EIGENSCHAFTEN HAT ER?

W20 Kleine Eigenschaft

- 1 **Leuchtf Feuer.** Der Träger kann eine Bonusaktion benutzen, um den Gegenstand dazu zu bringen, helles Licht in einem Radius von 3 Meter sowie dämmriges Licht für zusätzliche 3 Meter zu erzeugen, oder dieses Licht zu löschen.
- 2 **Kompass.** Der Träger kann eine Aktion benutzen, um herauszufinden, in welcher Richtung Norden liegt.
- 3 **Gewissen.** Wenn der Träger des Gegenstands eine böswillige Tat vollzieht oder darüber nachdenkt, dies zu tun, verstärkt der Gegenstand Anfälle seines schlechten Gewissens.
- 4 **Forscher.** Während man unter der Erde ist, weiß der Träger des Gegenstands jederzeit, wie tief dieser sich unter der Oberfläche befindet und in welcher Richtung die nächst gelegene Treppe, Rampe oder sonstiger Weg, der nach oben führt, liegt.
- 5 **Schimmernd.** Der Gegenstand wird nie schmutzig.
- 6 **Beschützer.** Der Gegenstand flüstert seinem Besitzer Warnungen zu, wodurch dieser einen Bonus von +2 auf Initiative bekommt, sofern er nicht bewegungsunfähig ist.
- 7 **Harmonisch.** Der Gegenstand benötigt nur 1 Minute für die Einstimmung.
- 8 **Geheimbotschaft.** Eine Botschaft ist irgendwo an oder in dem Gegenstand versteckt. Sie könnte nur einmal im Jahr, oder unter dem Mondlicht bei einer bestimmten Mondphase, oder an einem bestimmten Ort sichtbar sein.
- 9 **Schlüssel.** Der Gegenstand wird genutzt, um ein Behältnis, eine Kammer, eine Gruft oder einen anderweitigen Eingang zu öffnen.
- 10 **Sprache.** Der Träger kann eine vom SL gewählte Sprache verstehen und sprechen, während er den Gegenstand bei sich hat.
- 11 **Wächter.** Wähle eine Rasse, die dem Schöpfer des Gegenstands feindlich gesinnt war. Der Gegenstand leuchtet leicht, wenn sich eine Kreatur dieser Art innerhalb eines Radius von 36 Meter zu dem Gegenstand befindet.

W20 Kleine Eigenschaft

- 12 **Liedkunst.** Wann immer der Gegenstand geschlagen wird oder einen Feind schlägt, hört der Träger das Fragment eines uralten Liedes.
- 13 **Seltsames Material.** Der Gegenstand wurde aus einem Material hergestellt, das für seinen Zweck bizarr erscheint. Die Haltbarkeit des Gegenstands ist davon nicht beeinflusst.
- 14 **Gemäßigt.** Der Träger erleidet keinen Schaden durch Kälte bis -30 Grad Celsius und Wärme bis 50 Grad Celsius.
- 15 **Unzerbrechlich.** Der Gegenstand kann nicht einfach kaputt gemacht werden. Spezielle Maßnahmen sind nötig, um ihn zu zerstören.
- 16 **Kriegsführer.** Der Besitzer kann eine Aktion tätigen, um seine Stimme bis zum nächsten Zug 90 Meter weit klar verstehbar sein zu lassen.
- 17 **Wassergetragen.** Der Gegenstand treibt auf Wasser oder anderen Flüssigkeiten. Sein Träger hat einen Vorteil bei Würfeln auf Stärke (Athletik), um zu schwimmen.
- 18 **Boshaft.** Wenn der Träger die Möglichkeit hat, sich egoistisch oder boshaft zu benehmen, wird der Gegenstand das Bedürfnis des Trägers erhöhen, dieser Möglichkeit nachzugehen.
- 19 **Illusion.** Der Gegenstand wurde mit Illusionsmagie versehen, weswegen er seinem Träger erlaubt, das Aussehen des Gegenstand geringfügig zu verändern. Solche Anpassungen ändern nicht, wie der Gegenstand angezogen, getragen oder geführt wird und sie haben keinerlei Auswirkungen auf die magischen Effekte des Gegenstands. Zum Beispiel könnte der Träger eine rote Robe blau oder einen Goldring wie einen aus Elfenbein erscheinen lassen. Der Gegenstand verwandelt sich zu seinem ursprünglichen Äußeren zurück, wenn niemand ihn trägt oder mit sich führt.
- 20 **Mache zwei Würfe, bei einer 20 muss nochmal gewürfelt werden.**

WAS FÜR EINE EIGENART HAT ER?

W12 Eigenart

- 1 **Glückselig.** Während der Träger diesen Gegenstand besitzt, fühlt er sich optimistisch und glücklich im Angesicht dessen, was die Zukunft bringt. Schmetterlinge und andere harmlose Kreaturen könnten in der Präsenz des Gegenstands umhertollen.
- 2 **Zuversichtlich.** Der Gegenstand hilft seinem Träger, selbstsicher zu sein.
- 3 **Begehrnd.** Der Träger des Gegenstands wird besessen von materiellen Reichtümern.
- 4 **Zerbrechlich.** Der Gegenstand zerfällt, franst aus, oder bricht leicht ab, wenn er geführt, getragen oder aktiviert wird. Diese Eigenart hat keine Auswirkungen auf die magischen Eigenschaften, aber wenn der Gegenstand sehr viel Benutzung erfahren hat, sieht er heruntergekommen aus.
- 5 **Hungrig.** Die magischen Eigenschaften dieses Gegenstands funktionieren nur, wenn innerhalb der letzten 24 Stunden frisches humanoides Blut auf ihn aufgetragen wurde. Er benötigt nur einen Tropfen zum Aktivieren.
- 6 **Laut.** Der Gegenstand macht ein lautes Geräusch – wie z.B. ein Klirren, einen Schrei oder ein widerhallenden Gong – wenn er benutzt wird.

W12 Eigenart

- 7 **Metamorph.** Der Gegenstand verändert ab und an willkürlich sein Aussehen ein wenig. Der Träger hat keinerlei Kontrolle über diese kleinen Änderungen, die die magischen Eigenschaften des Gegenstandes nicht beeinflussen.
- 8 **Murmeln.** Der Gegenstand grummelt und murmelt vor sich hin. Eine Kreatur, die aufmerksam zuhört, könnte dadurch etwas Nützliches in Erfahrung bringen.
- 9 **Schmerzhaft.** Der Träger spürt einen harmlosen Schmerz, wenn er den Gegenstand benutzt.
- 10 **Besitzergreifend.** Der Gegenstand verlangt Einstimmung, wenn er das erste Mal benutzt oder angelegt wird, und er erlaubt seinem Träger nicht, sich auf andere Objekte einzustimmen. (Gegenstände, die bereits auf den Träger eingestimmt sind, verbleiben so, bis ihre Einstimmung endet.)
- 11 **Ablehnend.** Der Träger spürt eine Art Abneigung, wenn er mit dem Gegenstand in Kontakt steht, und hat konstant ein Gefühl von Unwohlsein, solange er ihn trägt.
- 12 **Faul.** Der Träger des Gegenstands fühlt sich faul und lethargisch. Wenn er auf den Gegenstand eingestimmt ist, braucht der Besitzer 10 Stunden Ruhe, um eine längere Pause zu absolvieren.



ZUFÄLLIGE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Wenn du eine Schatzhort-Tabelle benutzt, um willkürlich festzulegen, welche Objekte ein Schatzhort enthält, und dein Wurf zeigt an, dass sich einer oder mehrere magische Gegenstände darunter befinden, kannst du festlegen, welche speziellen Gegenstände dies sein sollen, indem du auf die entsprechende Tabelle würfelst.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE TABELLE A

W100	Magischer Gegenstand
------	----------------------

01–50	Heiltrank
51–60	Zauberschriftrolle (Zaubertrick)
61–70	Trank des Kletterns
71–90	Zauberschriftrolle (Zaubergrad 1)
91–94	Zauberschriftrolle (Zaubergrad 2)
95–98	Trank der mächtigen Heilung
99	Nimmervoller Beutel
00	Schwebekugel

MAGISCHE GEGENSTÄNDE TABELLE B

W100	Magischer Gegenstand
------	----------------------

01–15	Trank der mächtigen Heilung
16–22	Trank des Feueratems
23–29	Trank des Widerstands
30–34	Geschosse, +1
35–39	Trank der Tierfreundschaft
40–44	Trank der Hügelriesenstärke
45–49	Trank des Wachstums
50–54	Trank der Wasseratmung
55–59	Zauberschriftrolle (Zaubergrad 2)
60–64	Zauberschriftrolle (Zaubergrad 3)
65–67	Nimmervoller Beutel
68–70	Keoghtoms Salbe
71–73	Öl der Glätte
74–75	Staub des Verschwindens
76–77	Staub der Trockenheit
78–79	Staub des Niesens und Erstickens
80–81	Elementarer Edelstein
82–83	Liebestrank
84	Alchemiekrug
85	Mütze der Wasseratmung
86	Umhang des Mantarochen
87	Schwebekugel
88	Nachtbrille
89	Helm des Sprachenverstehens
90	Unbewegliches Zepter
91	Laterne der Enttarnung
92	Rüstung des Wassermanns
93	Mithrilrüstung
94	Trank des Gifts
95	Ring des Schwimmens
96	Robe der nützlichen Dinge
97	Seil des Kletterns
98	Sattel des Kavaliers
99	Zauberstab der Magieerkennung
00	Zauberstab der Geheimnisse

MAGISCHE GEGENSTÄNDE TABELLE C

W100	Magischer Gegenstand
01–15	Trank der überlegenen Heilung
16–22	Zauberschriftrolle (Zaubergrad 4)
23–27	Geschosse, +2
28–32	Trank des Hellsiehens
33–37	Trank der Verkleinerung
38–42	Trank der gasförmigen Gestalt
43–47	Trank der Frostriesenstärke
48–52	Trank der Steinriesenstärke
53–57	Trank des Heldenmuts
58–62	Trank der Unverwundbarkeit
63–67	Trank des Gedankenlesens
68–72	Zauberschriftrolle (Zaubergrad 5)
73–75	Elixir der Gesundheit
76–78	Öl der Körperlosigkeit
79–81	Trank der Feuerriesenstärke
82–84	Quaals Feder
85–87	Schriftrolle des Schutzes
88–89	Bohnenbeutel
90–91	Perle der Kraft
92	Glocke des Öffnens
93	Karaffe des endlosen Wassers
94	Augen des präzisen Sehens
95	Faltboot
96	Hewards praktischer Rucksack
97	Hufeisen der Geschwindigkeit
98	Halskette der Feuerbälle
99	Anhänger der Gesundheit
00	Steine der Verständigung

MAGISCHE GEGENSTÄNDE TABELLE D

W100	Magischer Gegenstand
01–20	Trank der höchsten Heilung
21–30	Trank der Unsichtbarkeit
31–40	Trank der Geschwindigkeit
41–50	Zauberschriftrolle (Zaubergrad 6)
51–57	Zauberschriftrolle (Zaubergrad 7)
58–62	Geschosse, +3
63–67	Öl der Schärfe
68–72	Trank des Fliegens
73–77	Trank der Wolkenriesenstärke
78–82	Trank der Langlebigkeit
83–87	Trank der Vitalität
88–92	Zauberschriftrolle (Zaubergrad 8)
93–95	Hufeisen des Zephyrs
96–98	Nolzurs Wunderfarben
99	Fraßbeutel
00	Tragbares Loch

MAGISCHE GEGENSTÄNDE TABELLE E

W100	Magischer Gegenstand
01–30	Zauberschriftrolle (Zaubergrad 8)
31–55	Trank der Sturmriesenstärke
56–70	Trank der höchsten Heilung
71–85	Zauberschriftrolle (Zaubergrad 9)
86–93	Universelles Lösungsmittel
94–98	Pfeil des Tötens
99–00	Ewiger Leim

PFEIL DES TÖTENS

NOLZURS WUNDERFARBEN

STIRNBAND DER
INTELLIGENZ

MAGISCHE GEGENSTÄNDE TABELLE F

W100	Magischer Gegenstand
01–15	Waffe, +1
16–18	Schild, +1
19–21	Wächterschild
22–23	Amulett des Schutzes gegen Ortung und Ausspähung
24–25	Stiefel der Elfen
26–27	Stiefel des Schreitens und Springens
28–29	Armschienen des Bogenschützen
30–31	Brosche des Abschirmens
32–33	Flugbesen
34–35	Elfenumhang
36–37	Umhang des Schutzes
38–39	Panzerhandschuhe der Ogerkraft
40–41	Hut der Verkleidung
42–43	Wurfspeer des Blitzes
44–45	Perle der Macht
46–47	Zepter des Paktbewahrers, +1
48–49	Schuhe des Spinnenkletterns
50–51	Zauberstecken der Kreuzotter
52–53	Zauberstecken der Python
54–55	Schwert der Vergeltung
56–57	Dreizack der Fischherrschaft
58–59	Zauberstab der magischen Geschosse
60–61	Zauberstab des Kriegsmagiers, +1
62–63	Zauberstab des Netzes
64–65	Waffe der Warnung
66	Adamanrüstung (Kettenpanzer)
67	Adamanrüstung (Kettenhemd)
68	Adamanrüstung (Schuppenpanzer)
69	Trickbeutel (grau)
70	Trickbeutel (rostbraun)

W100	Magischer Gegenstand
71	Trickbeutel (hellbraun)
72	Stiefel der Winterlande
73	Diadem des Versengens
74	Karten der Illusionen
75	Rauchflasche
76	Augen der Bezauberung
77	Augen des Adlers
78	Figur der wundersamen Kraft (silberner Rabe)
79	Edelstein der Helligkeit
80	Handschuhe des Geschossfangens
81	Handschuhe des Schwimmens und Kletterns
82	Handschuhe des Diebstahls
83	Stirnband der Intelligenz
84	Helm der Telepathie
85	Bardeninstrument (Doss–Laute)
86	Bardeninstrument (Fochlucan–Pandora)
87	Bardeninstrument (Mac–Fuimidh–Cister)
88	Medaillon der Gedanken
89	Halskette der Anpassung
90	Anhänger der Wundheilung
91	Flöte des Unheimlichen
92	Flöte des Rattenfängers
93	Ring des Springens
94	Ring der Gedankenabschirmung
95	Ring der Wärme
96	Ring des Wasserlaufens
97	Ehlonnas Köcher
98	Stein des Glücks
99	Windfächer
00	Geflügelte Stiefel



FOCHLUCAN-
PANDORA



ELFENRÜSTUNG

ARMSCHIENEN DES
BOGENSCHÜTZENS



STIEFEL DER
GESCHWINDIGKEIT



MAGISCHE GEGENSTÄNDE TABELLE G

W100	Magischer Gegenstand
01–11	Waffe, +2
12–14	Figur der wundersamen Kraft (wirf einen W8)
1	Bronze-Greif
2	Ebenholz-Fliege
3	Goldene Löwen
4	Elfenbein-Ziegen
5	Marmor-Elefant
6–7	Onyx-Hund
8	Serpentin-Eule
15	Adamanrüstung (Brustplatte)
16	Adamanrüstung (Schienenpanzer)
17	Anhänger der Gesundheit
18	Rüstung der Verwundbarkeit
19	Pfeil-fangender Schild
20	Zwergengürtel
21	Gürtel der Hügeliiesenstärke
22	Berserkeraxt
23	Stiefel des Schwebens
24	Stiefel der Geschwindigkeit
25	Schale der Wasserelementar-Herrschaft
26	Armschienen der Verteidigung
27	Feuerschale der Feuerelementar-Herrschaft
28	Umhang des Scharlatans
29	Rauchfass der Luftelementar-Herrschaft
30	Rüstung, +1 Kettenpanzer
31	Rüstung des Widerstands (Kettenpanzer)
32	Rüstung, +1 Kettenhemd
33	Rüstung des Widerstands (Kettenhemd)
34	Umhang der Verlagerung
35	Umhang der Fledermaus
36	Würfel der Kraft
37	Daerns flotte Festung
38	Dolch des Gifts
39	Dimensionsfesseln
40	Drachentöter
41	Elfenrüstung
42	Flammenzunge
43	Edelstein des Sehens
44	Riesentöter
45	Verzaubertes beschlagenes Leder
46	Helm der Teleportation
47	Horn der Sprengung
48	Horn von Valhalla (Silber oder Messing)
49	Bardeninstrument (Canaith-Mandoline)
50	Bardeninstrument (Cli-Leier)
51	Ionenstein (Wahrnehmung)
52	Ionenstein (Schutz)
53	Ionenstein (Reserve)

W100	Magischer Gegenstand
54	Ionenstein (Ernährung)
55	Eisenbänder von Bilarro
56	Rüstung, +1 Leder
57	Rüstung des Widerstands (Leder)
58	Streitkolben des Zusammenbruchs
59	Streitkolben des Niederstreckens
60	Streitkolben des Terrors
61	Mantel des Zaubewiderstands
62	Halskette der Gebetsperlen
63	Anhänger des Giftschutzes
64	Ring des Tierumgangs
65	Ring des Ausweichens
66	Ring des Federfalls
67	Ring der Bewegungsfreiheit
68	Ring des Schutzes
69	Ring des Widerstands
70	Ring des Zauberspeichers
71	Ring des Widders
72	Ring des Röntgenblicks
73	Robe der Augen
74	Zepter der Herrschaft
75	Zepter des Paktbewahrers, +2
76	Fesselseil
77	Rüstung, +1 Schuppenpanzer
78	Rüstung des Widerstands (Schuppenpanzer)
79	Schild, +2
80	Schild der Geschossanziehung
81	Zauberstecken der Bezauberung
82	Zauberstecken der Heilung
83	Zauberstecken der Insektenschwärme
84	Zauberstecken der Waldlande
85	Zauberstecken der Verkümmern
86	Stein der Erdelementar-Herrschaft
87	Sonnenklinge
88	Schwert des Lebensentzugs
89	Schwert der Verwundung
90	Tentakelzepter
91	Bösartige Waffe
92	Zauberstab der Bindung
93	Zauberstab der Feindeslokalisierung
94	Zauberstab der Angst
95	Zauberstab der Feuerbälle
96	Zauberstab der Blitzschläge
97	Zauberstab der Paralyse
98	Zauberstab des Kriegsmagiers, +2
99	Zauberstab des Wunders
00	Zauberflügel

RAUCHFASS DER
LUFTELEMENTAR-HERRSCHAFT

FLUGBESEN

MAGISCHE GEGENSTÄNDE TABELLE H

W100	Magischer Gegenstand
01–10	Waffe, +3
11–12	Amulett der Ebenen
13–14	Fliegender Teppich
15–16	Kristallkugel (sehr seltene Version)
17–18	Ring der Regeneration
19–20	Ring der Sternschnuppen
21–22	Ring der Telekinese
23–24	Robe der schillernden Farben
25–26	Robe der Sterne
27–28	Zepter der Absorption
29–30	Zepter der Wachsamkeit
31–32	Zepter der Sicherheit
33–34	Zepter des Paktbewahrers, +3
35–36	Krummsäbel der Geschwindigkeit
37–38	Schild, +3
39–40	Zauberstecken des Feuers
41–42	Zauberstecken des Frostes
43–44	Zauberstecken der Macht
45–46	Zauberstecken des Schlagens
47–48	Zauberstecken des Donners und Blitzes
49–50	Schwert der Schärfe
51–52	Zauberstab der Verwandlung
53–54	Zauberstab des Kriegsmagiers, +3
55	Adamanrüstung (Plattenpanzer)
56	Adamanrüstung (Ritterrüstung)
57	Belebter Schild
58	Gürtel der Feuerriesenstärke
59	Gürtel der Frost- oder Steinriesenstärke
60	Rüstung, +1 Brustplatte
61	Rüstung des Widerstands (Brustplatte)
62	Kerze der Anrufung
63	Rüstung, +2 Kettenpanzer
64	Rüstung, +2 Kettenhemd
65	Umhang der Spinnentiere

W100	Magischer Gegenstand
66	Tanzendes Schwert
67	Dämonenrüstung
68	Drachenschuppen-Panzer
69	Zwergische Ritterrüstung
70	Zwergischer Wurfhammer
71	Ifrit-Flasche
72	Figur der wundersamen Kraft (Obsidianpferd)
73	Frostbrand
74	Helm der Pracht
75	Horn von Valhalla (Bronze)
76	Bardeninstrument (Anstruth-Harfe)
77	Ionenstein (Absorption)
78	Ionenstein (Agilität)
79	Ionenstein (Standhaftigkeit)
80	Ionenstein (Erkenntnis)
81	Ionenstein (Verstand)
82	Ionenstein (Führungskraft)
83	Ionenstein (Stärke)
84	Rüstung, +2 Leder
85	Handbuch der körperlichen Gesundheit
86	Handbuch der körperlichen Ertüchtigung
87	Handbuch der Golems
88	Handbuch des schnellen Handelns
89	Seelenspiegel
90	Dieb der neun Leben
91	Schwurbogen
92	Rüstung, +2 Schuppenpanzer
93	Zauberabwehrschild
94	Rüstung, +1 Schienenpanzer
95	Rüstung des Widerstands (Schienenpanzer)
96	Rüstung, +1 beschlagenes Leder
97	Rüstung des Widerstands (beschlagenes Leder)
98	Leitfaden des klaren Denkens
99	Leitfaden der Führungskraft und der Einflussnahme
00	Leitfaden des Verständnisses



HANDBUCH
DER GOLEMS

DRACHENSCHUPPEN-PANZER



MAGISCHE GEGENSTÄNDE TABELLE I

W100	Magischer Gegenstand
01–05	Verteidiger
06–10	Hammer des Blitzschlags
11–15	Glücks Klinge
16–20	Schwert der Antwort
21–23	Heiliger Rächer
24–26	Ring der Djinni-Beschwörung
27–29	Ring der Unsichtbarkeit
30–32	Ring des Zaubers
33–35	Zepter der herrschaftlichen Macht
36–38	Zauberstecken der Magi
39–41	Henkersschwert
42–43	Gürtel der Wolkenriesenstärke
44–45	Rüstung, +2 Brustplatte
46–47	Rüstung, +3 Kettenpanzer
48–49	Rüstung, +3 Kettenhemd
50–51	Umhang der Unsichtbarkeit
52–53	Kristallkugel (legendär)
54–55	Rüstung, +1 Plattenpanzer
56–57	Eiserne Flasche
58–59	Rüstung, +3 Leder
60–61	Rüstung, +1 Ritterrüstung
62–63	Robe der Erzmagi
64–65	Zepter der Auferstehung
66–67	Rüstung, +1 Schuppenpanzer
68–69	Skarabäus des Schutzes
70–71	Rüstung, +2 Schienenpanzer
72–73	Rüstung, +2 Beschlagenes Leder
74–75	Brunnen der vielen Welten
76	Magische Rüstung (wirft 1W12)
1–2	Rüstung +2 Plattenpanzer
3–4	Rüstung +2 Ritterrüstung
5–6	Rüstung +3 Beschlagenes Leder
7–8	Rüstung +3 Brustplatte
9–10	Rüstung +3 Schienenpanzer
11	Rüstung +3 Plattenpanzer
12	Rüstung +3 Ritterrüstung



GÜRTEL DER
STURMRIESENSTÄRKE

W100	Magischer Gegenstand
77	Der Apparat von Kwalish
78	Rüstung der Unverwundbarkeit
79	Gürtel der Sturmriesenstärke
80	Würfel der Ebenen
81	Schicksalskarten
82	Ifrit-Rüstung
83	Rüstung des Widerstands (Plattenpanzer)
84	Horn von Valhalla (Eisen)
85	Bardeninstrument (Ollamh-Harfe)
86	Ionenstein (Höhere Absorption)
87	Ionenstein (Meisterschaft)
88	Ionenstein (Regeneration)
89	Ritterrüstung der Körperlosigkeit
90	Ritterrüstung des Widerstands
91	Ring der Lufterelementar-Herrschaft
92	Ring der Erdelementar-Herrschaft
93	Ring der Feuerelementar-Herrschaft
94	Ring der drei Wünsche
95	Ring der Wasserelementar-Herrschaft
96	Sphäre des Nichts
97	Talisman des reinen Guten
98	Talisman des Nichts
99	Talisman des absolut Bösen
00	Leitfaden der verstummten Sprache



KERZE DER
ANRUFUNG



RITTERRÜSTUNG
DES WIDERSTANDS



AMULET DER GESUNDHEIT



ALCHEMIEKRUG

AMULET
DER EBENENAMULET DES SCHUTZES GEGEN
ORTUNG UND AUSSPÄHUNG

MAGISCHE GEGENSTÄNDE A–Z

Die magischen Gegenstände werden in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. Die Beschreibung eines Gegenstands enthält Einzelheiten zu dessen Name, Kategorie, Seltenheitsgrad und magischen Eigenschaften.

ADAMANTRÜSTUNG

Rüstung (mittelschwer oder schwer, kein Fell), ungewöhnlich

Diese Rüstung ist mit Adamant verstärkt, eines der härtesten Materialien, die es gibt. Jeder kritische Treffer, der dich trifft, wird zu einem normalen Treffer, während du diese Rüstung trägst.

ALCHEMIEKRUG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Keramikkrug scheint in der Lage zu sein, 4 Liter Flüssigkeit zu fassen, und er wiegt 12 Pfund, egal ob voll oder leer. Man kann schwappende Geräusche hören, wenn der Krug geschüttelt wird, selbst wenn er eigentlich leer ist.

Du kannst eine Aktion aufwenden und eine der Flüssigkeiten aus der Tabelle unten nennen, um den Krug dazu zu bringen, sich mit dieser Flüssigkeit zu füllen. Danach kannst du als eine Aktion den Korken aus dem Krug ziehen und die Flüssigkeit herauslaufen lassen, bis zu 8 Liter pro Minute. Die maximale Menge der Flüssigkeit, die der Krug produzieren kann, ist abhängig von der von dir genannten Flüssigkeit.

Sobald der Krug anfängt, eine Flüssigkeit zu produzieren, kann er bis zur nächsten Dämmerung keine andere herstellen, und auch nicht mehr von der Flüssigkeit, deren Maximum erreicht wurde.

Flüssigkeit	Maximale Menge	Flüssigkeit	Maximale Menge
Bier	16 Liter	Säure	240 Milliliter
Einfaches Gift	15 Milliliter	Wasser, frisch	32 Liter
Essig	8 Liter	Wasser, salzig	48 Liter
Honig	4 Liter	Wein	4 Liter
Mayonnaise	8 Liter		
Öl	1 Liter		

AMULETT DER EBENEN

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (benötigt Einstimmung)

Während du dieses Amulett trägst, kannst du eine Aktion benutzen und einen Ort auf einer anderen existierenden Ebene nennen, mit dem du vertraut bist. Dann führe einen Wurf auf Intelligenz gegen SG 15 durch. Ist dieser erfolgreich, wirkst du den Zauber *Ebenenwechsel*. Wenn er misslingt, reisen du und jede Kreatur in einem Radius von 4,50 Meter zu einem willkürlichen Ort. Wirf einen W100. Bei einer 1–60 reist ihr zu einem willkürlichen Ort auf der Ebene, die du genannt hattest. Bei einer 61–100 reist ihr zu einer zufällig festgelegten existierenden Ebene.

AMULETT DER GESUNDHEIT

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Dein Konstitutionswert ist 19, während du dieses Amulett trägst. Es hat keinen Effekt, wenn dein Konstitutionswert ohne das Amulett bereits 19 oder höher ist.

AMULETT DES SCHUTZES GEGEN ORTUNG UND AUSSPÄHUNG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Während du dieses Amulett trägst, bist du sicher vor Hell-sichtmagie. Du kannst nicht zum Ziel von Hellsicht-Zaubern oder durch magische Wahrsagungssensoren wahrgenommen werden.

ANHÄNGER DER GESUNDHEIT

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Du bist immun gegen die Ansteckung mit jeglichen Krankheiten, während du dieses Amulett trägst. Wenn du bereits erkrankt bist, werden die Effekte dieser Krankheit unterdrückt, solange du dieses Amulett trägst.

ANHÄNGER DES GIFTSCHUTZES

Wundersamer Gegenstand, selten

Diese feine Silberkette hat einen brillant geschliffenen schwarzen Edelsteinanhänger. Wenn du sie trägst, haben Gifte keinerlei Wirkung auf dich. Du bist immun gegen den Zustand vergiftet und du hast Immunität gegenüber Giftschaden.



ANHÄNGER DER WUNDHEILUNG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Anhänger trägst, wirst du stabilisiert, falls du am Anfang deines Zuges im Sterben liegst. Zusätzlich verdoppelt sich die Anzahl der Trefferpunkte, die du bei einem Wurf zur Regenerierung deiner Trefferpunkte erhältst.

DER APPARAT VON KWALISH

Wundersamer Gegenstand, legendär

Auf den ersten Blick, scheint der Gegenstand ein großes Eisenfass mit rund 500 Pfund Gewicht zu sein. Das Fass hat einen geheimen Riegel, der gefunden werden kann, wenn ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 20 gelingt. Wenn der Riegel betätigt wird, öffnet sich am Ende des Fasses eine Luke, die mittelgroßen oder kleineren Kreaturen erlaubt, hineinzukriechen. Zehn verschiedene Hebel befinden sich in einer Reihe am anderen Ende, jeder in einer neutralen Position, bereit, nach oben oder unten geschaltet zu werden. Wenn bestimmte Hebel betätigt werden, wird sich der Apparat in eine Form ähnlich eines riesigen Hummers verwandeln.

Der Apparat von Kwalish ist ein großes Objekt mit folgenden Werten:

Rüstungsklasse: 20

Trefferpunkte: 200

Bewegungsrate: 9 m, schwimmen 9 m. (Oder 0 m für beides, wenn die Beine und der Schwanz nicht ausgefahren sind.)

Schadensimmunitäten: Gift, psychisch

Um als Transportmittel benutzt zu werden, benötigt der Apparat einen Piloten. Während die Luke des Apparats geschlossen ist, ist er sowohl luft- als auch wasserundurchlässig. Das Innere enthält grundsätzlich genug Luft, um 10 Stunden lang zu atmen, muss aber durch die Anzahl der Kreaturen im Apparat geteilt werden.

Der Apparat treibt auf dem Wasser. Er kann auch bis zu einer Tiefe von 270 Metern tauchen. Wenn er tiefer geht, nimmt er pro Minute 2W6 Wuchtschaden aufgrund des Wasserdrucks. Eine Kreatur innerhalb des Apparats kann eine Aktion aufbrauchen, um bis zu zwei der Hebel im Apparat hoch oder runter zu drücken. Nach jeder Benutzung kehrt der Hebel auf die neutrale Position zurück. Von links nach rechts funktionieren die Hebel des Apparats von Kwalish wie folgt:

Hebel Hoch

- 1 Beine und Schwanz werden ausgefahren und erlauben dem Apparat, zu laufen und zu schwimmen.
- 2 Der Fensterschutz vorne öffnet sich.
- 3 Die Fensterschütze seitlich öffnen sich. (Zwei pro Seite)
- 4 Zwei Scheren an der Vorderseite des Apparats werden ausgefahren.
- 5 Jede der ausgefahrenen Scheren macht den folgenden Nahkampf-Waffenangriff: Angriffswurf + 8, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W6) Wuchtschaden.
- 6 Der Apparat geht oder schwimmt vorwärts.
- 7 Der Apparat dreht sich um 90 Grad nach links.
- 8 Augenartige Fixierungen senden helles Licht in 9 Meter Radius und dämmriges Licht in zusätzlichen 9 Meter aus.
- 9 Der Apparat sinkt bis zu 6 Meter in Flüssigkeiten.
- 10 Die hintere Luke entsiegelt und öffnet sich.

Runter

- Beine und Schwanz werden eingezogen, wobei seine Bewegungsrate auf 0 fällt und er nicht mehr in der Lage ist, von Bewegungsboni zu profitieren.
- Die Fensterschutz vorne schließt sich.
- Die Fensterschütze seitlich schließen sich. (Zwei pro Seite)
- Die Scheren werden eingefahren.
- Jede der ausgefahrenen Scheren macht den folgenden Nahkampf-Waffenangriff: Angriffswurf + 8, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* Das Ziel wird gepackt (Flucht SG 15).
- Der Apparat geht oder schwimmt rückwärts.
- Der Apparat dreht sich um 90 Grad nach rechts.
- Das Licht geht aus.
- Der Apparat taucht bis zu 6 Meter in Flüssigkeiten empor.
- Die hintere Luke schließt und versiegelt sich.

ARMSCHIENEN DES BOGENSCHÜTZEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Während du diese Armschienen trägst, bist du geübt im Umgang mit dem Langbogen und Kurzbogen und erhältst einen Bonus + 2 auf Schadenswürfe für Fernkampfangriffe, die mit solchen Waffen ausgeführt werden.



Doss-Laute

Augen des Adlers

-Fuirmidh-
ER

CANAITH-
MANDOLINE

ARMSCHIENEN DER
VERTEIDIGUNG

AUGEN DES
PRÄZISEN SEHENS

OLLAMH-MARFE

STRUTH-
MARFE

CLI-LEIER

ARMSCHIENEN DER VERTEIDIGUNG

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Während du diese Armschienen trägst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse, wenn du keine Rüstung und kein Schild trägst.

AUGEN DES ADLERS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Diese Kristall-Linsen passen über die Augen. Während du sie trägst, hast du einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die von der Sehkraft abhängen. Insofern du freie Sicht hast, kannst du selbst bei extrem weit entfernten und kleinen Kreaturen und Objekten (60 Zentimeter und größer) Einzelheiten ausmachen.

AUGEN DES PRÄZISEN SEHENS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Kristall-Linsen passen über die Augen. Während du sie trägst, kannst du innerhalb von 30 Zentimetern wesentlich besser als normal sehen. Du hast einen Vorteil bei Würfeln auf Intelligenz (Nachforschungen), die von der Sehkraft abhängig sind, während du ein Gebiet oder ein Objekt innerhalb dieser Reichweite untersuchst.

BARDENINSTRUMENT

Wundersamer Gegenstand, Seltenheitsgrad variiert (benötigt Einstimmung durch einen Barden)

Ein Bardeninstrument ist ein exquisites Beispiel für seine Art, da es jedem gewöhnlichen Instrument in jeder Hinsicht überlegen ist. Es gibt sieben Arten dieser Instrumente, die jeweils nach einer legendären Bardenhochschule benannt sind. Die folgende Tabelle zählt die Zauber auf, die allen Instrumenten bekannt sind, sowie die Zauber, die für ein Instrument spezifisch sind, und den Seltenheitsgrad der jeweiligen Instrumente. Eine Kreatur, die nicht auf das Instrument eingestimmt ist und versucht, es zu spielen, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, andernfalls trägt sie 2W4 psychischen Schaden davon.

Du kannst eine Aktion aufwenden, um das Instrument zu spielen und einen seiner Zauber zu wirken. Sobald das Instrument benutzt wurde, um einen Zauber zu wirken, kann es diesen Zauber bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut einsetzen. Der Zauber benutzt dein Zauberattribut und deinen Zauberrettungswurf-SG.



BELEBTER SCHILD



BEZAUBERUNGSaugen



BOHNENBEUTEL



BERSERKERAXT

Wenn du das Instrument benutzt, um einen Zauber zu wirken, der dem Ziel den Zustand bezaubert gibt, wenn dieses den Rettungswurf nicht schafft, hat dieses Ziel einen Nachteil auf seinen Rettungswurf. Dieser Effekt wirkt unabhängig davon, ob du das Instrument als Zauberquelle oder als Zauberfokus nutzt.

Instrument	Seltenheitsgrad	Zauber
Alle	—	Fliegen, Unsichtbarkeit, Schweben, Schutz vor Gut und Böse und die Zauber, die für das jeweilige Instrument gelistet sind
Anstruth-Harfe	Sehr Selten	Wetterkontrolle, Wunden heilen (Grad 5), Dornenwand
Canaith-Mandoline	Selten	Wunden heilen (Grad 3), Magie bannen, Schutz vor Energie (nur Blitz)
Cli-Leier	Selten	Stein formen, Feuerwand, Windwall
Doss-Laute	Ungewöhnlich	Tierfreundschaft, Schutz vor Energie (nur Feuer), Schutz vor Gift
Fochlucan-Pandora	Ungewöhnlich	Verstricken, Feenfeuer, Shillelagh, Mit Tieren sprechen
Mac-Fuimidh-Cister	Ungewöhnlich	Rindenhaut, Wunden heilen, Nebelwolke
Ollamh-Harfe	Legendär	Verwirrung, Wetterkontrolle, Feuersturm

BELEBTER SCHILD

Rüstung (Schild), sehr selten (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Schild trägst, kannst du als eine Bonusaktion sein Befehlswort sprechen, um ihn zu beleben. Der Schild wird dann in die Luft springen und in deiner Präsenz schweben, um dich zu schützen, als ob du ihn halten würdest, wobei er deine Hände frei lässt. Der Schild bleibt 1 Minute lang belebt, oder bis du eine Bonusaktion nutzt, um den Effekt zu beenden, oder bis du kampfunfähig wirst oder stirbst, woraufhin der Schild zu Boden oder, insofern eine frei ist, in deine Hand fallen wird.

BERSERKERAXT

Waffe (irgendeine Axt), selten (benötigt Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit dieser magischen Waffe ausgeführt werden. Darüber hinaus erhöht sich dein Trefferpunktemaximum, während du auf diese Waffe eingestimmt bist, um 1 für jede Stufe, die du erreicht hast.

Verflucht. Diese Axt ist verflucht, und dich darauf einzustimmen, verbreitet den Fluch auf dich. Solange du verflucht bleibst, bist du nicht bereit, dich von der Axt zu trennen und hältst sie zu

allen Zeiten in deiner Nähe. Du hast einen Nachteil auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit anderen Waffen als dieser tätigst, es sei denn, es befindet sich kein Feind innerhalb von 18 Meter zu dir, den du sehen oder hören kannst.

Immer, wenn eine feindliche Kreatur dir Schaden zufügt, während die Axt in deinem Besitz ist, musst du einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder du wirst zum Berserker. Während du ein Berserker bist, musst du jede Aktion benutzen, um die Kreatur anzugreifen, die sich am nächsten zu dir und deiner Axt befindet. Wenn du zusätzliche Angriffe ausführen kannst als Teil der Angriffsaktion, verwendest du diese zusätzlichen Angriffe, um die nächste Kreatur anzugreifen, insofern du dein aktuelles Ziel zu Boden gebracht hast. Wenn du mehrere mögliche Ziele hast, greifst du willkürlich eins davon an.

Du bist solange Berserker, bis sich keine Kreaturen innerhalb von 18 Meter zu dir befinden, die du sehen oder hören kannst.

BEZAUBERUNGSaugen

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Diese Kristall-Linsen passen über die Augen. Sie haben 3 Ladungen. Während du sie trägst, kannst du 1 Ladung als eine Aktion verwenden, um den Zauber *Person bezaubern* (Rettungswurf SG 13) auf ein humanoides Wesen innerhalb von 9 Metern zu dir zu wirken, vorausgesetzt, dass du und dein Ziel euch sehen könnt. Die Linsen erlangen all ihre Ladungen täglich in der Morgendämmerung wieder.

BOHNENBEUTEL

Wundersamer Gegenstand, selten

Im Inneren dieses schweren Stoffbeutels befinden sich 3W4 trockene Bohnen. Der Beutel wiegt ½ Pfund plus ¼ Pfund für jede Bohne, die er enthält.

Wenn du den Beutelinhalt auf den Boden schüttest, explodiert er in einem Radius von 3 Metern von den Bohnen ausgehend. Jede Kreatur, dich eingeschlossen, muss dann einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 durchführen. Bei einem Fehlschlag werden 5W4 Feuerschaden zugefügt, bei einem Erfolg nur halb so viel. Das Feuer entzündet brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht am Körper getragen werden.

Wenn du eine Bohne aus der Tasche nimmst, pflanze sie in Erde oder Sand und gieße sie anschließend, und die Bohne wird eine Minute später einen Effekt von diesem Platz aus haben. Der Spielleiter kann den Effekt in der folgenden Tabelle aussuchen, ihn zufällig festlegen oder sich selbst etwas einfallen lassen.

W100 Effekt

- 01 5W4 Giftpilze sprießen. Wenn eine Kreatur einen der Giftpilze isst, wirf irgendeinen Würfel. Bei einem ungeraden Wurf muss der Esser einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder er erleidet 5W6 Giftschaden und ist eine Stunde lang vergiftet. Bei einem geraden Ergebnis, erlangt der Esser eine Stunde lang 5W6 temporäre Trefferpunkte.
- 02–10 Ein Geysir bricht hervor und sprüht Wasser, Bier, Beerensaft, Tee, Essig, Wein oder Öl (Entscheidung des Spielers) für 1W12 Runden 9 Meter in die Luft.
- 11–20 Ein BAUMHIRTE sprießt (siehe *Monster Manual (Monsterhandbuch)* für dessen Werte). Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 %, dass der Baumhirte chaotisch böse ist und angreift.
- 21–30 Eine lebende, unbewegliche Statue mit deinem Aussehen erhebt sich, welche dich verbal bedroht. Wenn du sie allein lässt und andere in ihre Nähe kommen, wird sie dich als den abscheulichsten aller Bösewichte beschimpfen und die Neulinge davon überzeugen, dich zu suchen und anzugreifen. Wenn du auf der gleichen Ebene wie die Statue bist, weiß sie, wo du dich befindest. Nach 24 Stunden wird die Statue unbelebt.
- 31–40 Ein Lagerfeuer mit blauen Flammen bricht los und brennt für 24 Stunden (oder bis es gelöscht wird).
- 41–50 1W6 + 6 KREISCHERPILZE sprießen (siehe *Monster Manual (Monsterhandbuch)* für deren Werte).
- 51–60 1W4 + 8 leuchtend rosarote Kröten kriechen umher. Jedes Mal, wenn eine Kröte berührt wird, verwandelt sie sich in ein großes oder kleineres Monster nach Wahl des SL. Das Monster bleibt 1 Minute lang bestehen, bevor es in einer Wolke hellen, pinken Rauchs verschwindet.
- 61–70 Ein hungriger LANDHAI taucht auf und greift an (siehe das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* für dessen Werte).
- 71–80 Ein Obstbaum wächst. Er hat 1W10 + 20 Früchte, von denen 1W8 als zufällig bestimmte magische Tränke wirken, während eine als einnehmbares Gift nach Wahl des SL fungiert. Der Baum verschwindet nach 1 Stunde. Gepflückte Früchte bleiben bestehen und behalten ihre Magie für 30 Tage.
- 81–90 Ein Nest von 1W4 + 3 Eiern taucht auf. Jede Kreatur, die ein Ei isst, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 durchführen. Bei einem erfolgreichen Wurf erhöht eine Kreatur dauerhaft ihren niedrigsten Attributswert um 1, dabei wird bei gleichermaßen niedrigen Attributswerten zufällig ausgewählt. Bei einem gescheiterten Wurf nimmt die Kreatur 10W6 Energieschaden aufgrund einer inneren magischen Explosion.
- 91–99 Eine Pyramide, deren Basis ein Quadrat mit 18 Metern Seitenlänge ist, schießt empor. Im Inneren befindet sich ein Sarkophag mit einem MUMIENFÜRST (siehe das *Monster Manual* für dessen Werte). Die Pyramide wird wie die Höhle des Mumienfürsten behandelt, und sein Sarkophag enthält Schätze nach Wahl des SL.
- 00 Eine riesige Bohnenstange sprießt empor und wächst so hoch, wie der SL es möchte. Die Spitze führt zu einem Ort nach Wahl des SL, wie beispielsweise zu einer tollen Aussicht, einem Wolkenriesen, einer Burg, oder einer anderen Existenzebene.

BÖSARTIGE WAFFE

Waffe (irgendeine), selten

Wenn du bei deinem Angriff mit dieser magischen Waffe eine 20 würfelst, nimmt das Ziel zusätzlich 7 Schaden nach Schadensart der Waffe.

BROSCHES DES ABSCHIRMENS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Während du diese Brosche trägst, hast du Resistenz gegen Energieschaden und du bist immun gegen den Zauber *Magisches Geschoss*.

BRUNNEN DER VIELEN WELTEN

Wundersamer Gegenstand, legendär

Dieses feine schwarze Tuch, weich wie Seide, ist auf die Abmessungen eines Taschentuchs zusammengefaltet. Es entfaltet sich in ein kreisförmiges Tuch von 1,80 m Durchmesser.

Du kannst eine Aktion aufwenden und den *Brunnen der vielen Welten* auf eine solide Oberfläche platzieren, woraufhin er ein beidseitig passierbares Portal zu einer anderen Ebene erschafft. Jedes Mal, wenn der Gegenstand ein Portal öffnet, entscheidet der SL, wohin es führt. Du kannst eine Aktion aufwenden, um das Portal zu schließen, indem du die Kanten des Tuchs nimmst und es zusammenfaltest. Wenn der *Brunnen der vielen Welten* ein Portal geöffnet hat, kann er das für 1W8 Stunden nicht wiederholen.

DAERNS FLOTTE FESTUNG

Wundersamer Gegenstand, legendär

Du kannst eine Aktion aufwenden, um diesen 2,5 Zentimeter breiten Metallwürfel auf dem Boden zu platzieren und sein Befehlswort zu sprechen. Der Würfel wächst daraufhin schnell zu einer Festung heran, die bestehen bleibt, bis du eine Aktion aufwendest, um das Befehlswort auszusprechen, welches die Festung wegschickt, was nur funktioniert, wenn die Festung leer ist.

Die Festung ist ein quadratischer Turm, 6 Meter auf einer Seite und 9 Meter hoch, mit Pfeilschlitzen auf allen Seiten und einer Brustwehr darauf. Ihr Inneres ist in zwei Etagen aufgeteilt, die durch eine Leiter entlang einer Wand verbunden sind. Die Leiter endet an einer Falltür, die zum Dach führt. Wenn sie aktiviert ist, hat die Festung eine kleine Tür auf der Seite, die dir zugewandt ist. Die Tür öffnet sich nur auf deinen Befehl, den du als Bonusaktion aussprechen kannst.



BROSCHES DES
ABSCHIRMENS

BÖSARTIGE WAFFE



DAERNS
FLOTTE FESTUNG

Die Festung ist immun gegen den Zauber *Klopfen* und ähnliche Magie, wie die einer *Glocke des Öffnens*.

Jede Kreatur, die sich in dem Bereich befindet, wo die Festung erscheint, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 durchführen. Bei einem Fehlschlag nimmt sie 10W10 Wuchtschaden oder die Hälfte dieses Schadens bei einem erfolgreichen Wurf. In beiden Fällen wird die Kreatur zu einem freien Platz außerhalb dieses Bereichs geschoben. Objekte, die sich in dem Bereich befinden und die nicht getragen werden oder sich am Körper befinden, nehmen den Schaden und werden automatisch verschoben. Der Turm ist aus Adamant, und seine Magie verhindert, dass er umgekippt wird. Das Dach, die Tür und die Wände haben jeweils 100 Trefferpunkte, Immunität gegenüber Schäden von nicht-magischen Waffen – Belagerungswaffen ausgeschlossen – und Resistenz gegen alle anderen Schäden. Nur ein *Wunsch*-Zauber kann die Festung reparieren (diese Verwendung des Zauberspruchs gilt als Anwendung eines Zaubers auf Grad 8 oder niedriger). Jedes Wirken von *Wunsch* lässt das Dach, die Tür oder eine Wand 50 Trefferpunkte wiederherstellen.

DÄMONENRÜSTUNG

Rüstung (Ritterrüstung), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Während du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse und du kannst Abyssisch sprechen und verstehen. Zusätzlich sorgen die Klauenhandschuhe der Rüstung dafür, dass unbewaffnete Angriffe mit deiner Hand zu magischen Waffen werden, die Hiebschaden verursachen mit einem Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe und einem Schadenswürfel von 1W8.

Verflucht. Sobald du diese verfluchte Rüstung anlegst, kannst du sie nicht mehr ablegen, es sei denn durch den Zauber *Fluch brechen* oder eine ähnliche Magie. Während du diese Rüstung trägst, hast du einen Nachteil auf Angriffswürfe gegen Dämonen und auf Rettungswürfe gegen deren Zauber und spezielle Fähigkeiten.

DIADEM DES VERSENGENS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Während du dieses Diadem trägst, kannst du eine Aktion verwenden, um damit den Zauber *Sengender Strahl* zu wirken. Wenn du den Angriff des Zaubers würfelst, hast du dabei einen Angriffsbonus von +5. Das Diadem kann bis zur nächsten Morgendämmerung nicht mehr auf diese Weise benutzt werden.

DIEB DER NEUN LEBEN

Waffe (irgendein Schwert), sehr selten (benötigt Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Das Schwert hat 1W8 + 1 Ladungen. Wenn du einen kritischen Treffer gegen eine Kreatur landest, die weniger als 100 Trefferpunkte hat, muss diese einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder sie wird mit sofortiger Wirkung getötet, indem das Schwert ihre Lebenskraft aus dem Körper zieht (ein Konstrukt oder ein Untoter ist immun). Das Schwert verliert 1 Ladung, wenn die Kreatur umgebracht wird. Wenn das Schwert keine Ladungen mehr übrig hat, verliert es diese Eigenschaft.

DIMENSIONSFESSELN

Wundersamer Gegenstand, selten

Du kannst eine Aktion aufwenden, um diese Fesseln einer kampfunfähigen Kreatur anzulegen. Die Fesseln passen sich kleinen bis großen Kreaturen an. Davon abgesehen, dass sie als alltägliche Fesseln dienen, verhindern diese Fesseln, dass die davon gebundene Kreatur irgendeine Methode von außerdimensionaler Bewegung anwendet, inklusive Teleportation oder die Reise zu einer anderen Existenzebene. Sie verhindern jedoch nicht, dass die Kreatur durch ein zwischenweltliches Portal geht.

Du und jede Kreatur, die du bestimmst, während du die Fesseln anlegst, können die Fesseln abnehmen, indem sie eine Aktion aufwenden. Einmal alle 30 Tage kann die gebundene Kreatur einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 30 ablegen. Bei einem Erfolg befreit sie 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 Waffe ausübst.

Du kannst eine Aktion aufwenden, um dafür zu sorgen, dass dickes, schwarzes Gift die Klinge beschichtet. Das Gift bleibt für





DRACHENTÖTER

DOLCH DES GIFTES

EISERNE FLASCHE

EDELSTEIN DER
HELLIGKEIT

1 Minute oder bis ein Angriff dazu führt, dass die Waffe eine Kreatur trifft. Diese Kreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder sie erleidet 2W10 Giftschaden und wird für 1 Minute vergiftet. Der Dolch kann auf diese Art nicht mehr verwendet werden bis zur nächsten Morgendämmerung.

DRACHENSCHUPPEN-PANZER

Rüstung (Schuppenpanzer), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Ein Drachenschuppen-Panzer ist aus den Schuppen einer Art Drache hergestellt. Manchmal sammeln Drachen ihre abgelegten Schuppen und schenken sie Humanoiden. Auch kommt es vor, dass Jäger vorsichtig einen toten Drachen häuten und die Haut bewahren. In beiden Fällen wird der Drachenschuppen-Panzer hoch geschätzt.

Während du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus +1 auf die Rüstungsklasse und hast einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen die Furchterregende Präsenz von Drachen und gegen deren Odemwaffen. Du hast Resistenz gegen eine Schadensart, die abhängig von der Art des Drachen ist, aus der die Rüstung gemacht wurde (siehe die Tabelle).

Darüber hinaus kannst du als eine Aktion deine Sinne fokussieren, um auf magische Art die Entfernung und Richtung zu dem dir nächsten Drachen auszumachen, der innerhalb von 45 Kilometern zu dir und von derselben Art Drache wie deine Rüstung ist. Diese spezielle Eigenschaft kann erst ab der nächsten Morgendämmerung wieder benutzt werden.

Drache	Widerstand	Drache	Widerstand
Schwarz	Säure	Gold	Feuer
Blau	Blitz	Grün	Gift
Messing	Feuer	Rot	Feuer
Bronze	Blitz	Silber	Kälte
Kupfer	Säure	Weiß	Kälte

DRACHENTÖTER

Waffe (irgendein Schwert), selten

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser Waffe ausübst.

Wenn du damit einen Drachen verletzt, erhält der Drache zusätzlich 3W6 Schaden von der Schadensart der Waffe. Für diese Waffe zählen unter den Begriff „Drache“ alle Lebewesen des Typs Drache, Drachenschildkröten und Lindwürmer eingeschlossen.

DREIZACK DER FISCHHERRSCHAFT

Waffe (Dreizack), ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Dieser Dreizack ist eine magische Waffe. Er hat 3 Ladungen. Während du ihn trägst, kannst du eine Aktion aufwenden und 1 Ladung verbrauchen, um damit *Tier beherrschen* (Rettungswurf SG 15) auf ein Tier zu wirken, welches eine angeborene Schwimmbewegungsrate hat. Der Dreizack erhält zu jeder Morgendämmerung 1W3 Ladungen zurück.

EDELSTEIN DER HELLIGKEIT

Wundersamer Gegenstand, Ungewöhnlich

Dieses Prisma hat 50 Ladungen. Während du es hältst, kannst du eine Aktion aufwenden, um eines von drei Befehlsworten zu sprechen, die die folgenden Effekte haben:

- Das erste Befehlswort bewirkt, dass der Edelstein helles Licht in einem Radius von 9 Metern und dämmriges Licht in einem Radius von zusätzlichen 9 Metern ausstrahlt. Dieser Effekt kostet keine Ladung. Er hält an, bis du eine Bonusaktion darauf verwendest, das Befehlswort erneut zu sprechen oder bis du eine andere Funktion des Edelsteins aktivierst.
- Das zweite Befehlswort verbraucht 1 Ladung und bewirkt, dass der Edelstein einen glänzenden Lichtstrahl auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern zu dir schießt, insofern du sie sehen kannst. Diese Kreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder sie wird für 1 Minute blind. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen, um bei Erfolg den Effekt zu beenden.
- Das dritte Befehlswort verbraucht 5 Ladungen und bewirkt, dass das Juwel in einem Kegel von 9 Metern mit dem Juwel als Ursprungspunkt in gleißendem Licht aufstrahlt. Jede Kreatur im Kegel muss einen Rettungswurf tätigen wie bei dem Lichtstrahl des zweiten Befehlsworts.

Wenn alle Ladungen verbraucht sind, wird der Edelstein zu einem normalen, nicht-magischen Edelstein im Wert von 50 GM.

EDELSTEIN DES SEHENS

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Dieser Edelstein hat 3 Ladungen. Als eine Aktion kannst du das Befehlswort des Edelsteins sprechen und 1 Ladung verbrauchen. Für die nächsten 10 Minuten, hast du Wahren Blick auf bis zu 36 Meter, wenn du durch den Edelstein schaust.

Der Edelstein regeneriert zu jeder Morgendämmerung 1W3 Ladungen.

EHLONNAS KÖCHER

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Jedes der drei Fächer des Köchers ist mit einem außerdimensionalen Raum verbunden, was dem Köcher erlaubt, zahlreiche Objekte zu beinhalten, ohne mehr als 2 Pfund zu wiegen. Das kleinste Fach kann bis zu sechzig Pfeile, Bolzen oder ähnliche Gegenstände beinhalten. Das mittelgroße Fach kann bis zu 18 Wurfspere oder ähnliche Objekte beinhalten. Das größte Fach kann bis zu sechs lange Objekte wie Bögen, Kampfstäbe oder Spere beinhalten.

Du kannst jedes Objekt, das der Köcher enthält, ziehen, als würdest du das aus einem herkömmlichen Köcher oder einer Scheide tun.

EISENBÄNDER VON BILARRO

Wundersamer Gegenstand, Selten

Diese rostige Eisenkugel misst 7,5 Zentimeter im Durchmesser und wiegt 1 Pfund. Du kannst eine Aktion aufwenden, um ihr Befehlswort zu sagen und die Kugel auf eine riesige oder kleinere Kreatur innerhalb deines Sichtfelds in einer Entfernung von bis zu 18 Metern zu dir zu werfen. Während die Kugel durch die Luft fliegt, wird daraus ein Gewirr an Metallbändern.

Wirf einen Fernkampfangriff mit einem Angriffsbonus, der deinem Geschicklichkeitsmodifikator plus deinem Übungsbonus entspricht. Wenn du triffst, wird das Ziel festgesetzt, bis du eine Bonusaktion dazu verwendest, um das Befehlswort noch einmal zu sprechen und die Kreatur zu befreien. Wenn du dies tust oder mit deinem Angriff nicht triffst, werden die Metallbänder wieder eingezogen und das Objekt wird erneut zu einer Kugel.

Eine Kreatur, inklusive der festgesetzten Kreatur, kann eine Aktion aufwenden, um einen Wurf auf Stärke gegen SG 20 abzugeben und die Eisenbänder zu zerbrechen. Bei einem Erfolg ist der Gegenstand zerstört und die festgesetzte Kreatur ist befreit. Wenn der Versuch misslingt, wird jeder weitere Versuch, der von dieser Kreatur ausgeführt wird, automatisch scheitern, bis 24 Stunden vergangen sind.

Waren die Eisenbänder einmal in Benutzung, können sie bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut eingesetzt werden.

EISERNE FLASCHE

Wundersamer Gegenstand, legendär

Diese Eisenflasche hat einen Messingkorken. Du kannst eine Aktion verwenden, um das Befehlswort der Flasche zu sprechen und eine Kreatur in deinem Sichtfeld innerhalb von 18 Metern zu dir als Ziel auszuwählen. Wenn diese Kreatur auf einer anderen Existenzebene geboren wurde als die, auf der ihr euch befindet, muss das Ziel einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 schaffen oder sie wird in der Flasche gefangen. Wenn die Kreatur bereits einmal in der Flasche gefangen war, hat sie einen Vorteil auf ihren Rettungswurf. Ist die Kreatur einmal gefangen, bleibt sie in der Flasche, bis sie herausgelassen wird. Die Flasche kann immer nur eine Kreatur enthalten. Eine Kreatur in der Flasche muss weder atmen noch essen oder trinken und sie altert nicht.

Du kannst eine Aktion verwenden, um den Flaschenkorken zu ziehen und zu bewirken, dass die Kreatur in der Flasche herausgelassen wird. Die Kreatur ist dir und deinen Begleitern für 1 Stunde freundlich gesonnen und folgt in dieser Zeit deinem Befehl. Wenn du keine Befehle gibst oder Befehle erteilst, die höchstwahrscheinlich mit dem Tod der Kreatur enden, wird die Kreatur sich verteidigen, aber sonst keinerlei Aktionen ausführen. Am Ende der Dauer wird die Kreatur sich entsprechend ihrer normalen Veranlagung und Gesinnung verhalten.

Ein *Identifizieren*-Zauber zeigt, dass sich eine Kreatur in der Flasche befindet, aber der einzige Weg herauszufinden, um welche Art von Kreatur es sich handelt, ist die Flasche zu öffnen. Eine neu entdeckte Flasche könnte bereits eine Kreatur beinhalten, die vom SL bestimmt oder zufällig ausgewählt wurde.

DREIZACK DER
FISCHHERRSCHAFT



EHLONNAS KÖCHER



EISENBÄNDER
VON BILARRO





W100

Inhalt

01–50	Leer
51	Arkanloth
52	Cambion
53–54	Dao
55–57	Dämon (Typ 1)
58–60	Dämon (Typ 2)
61–62	Dämon (Typ 3)
63–64	Dämon (Typ 4)
65	Dämon (Typ 5)
66	Dämon (Typ 6)
67	Deva
68–69	Teufel (mächtiger)
70–72	Teufel (schwacher)
73–74	Djinni
75–76	Ifrit
77–78	Elementar (irgendeins)
79	Githyanki-Ritter
80	Githzerai-Zerth
81–82	Unsichtbarer Pirscher
83–84	Marid
85–86	Mezzoloth
87–88	Nachtvettel
89–90	Nycaloth
91	Planetar
92–93	Salamander
94–95	Slaad (irgendeiner)
96	Solar
97–98	Sukkubus/Inkubus
99	Ultrloth
00	Xorn

ELEMENTARER EDELSTEIN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Edelstein enthält einen Funken elementarer Energie. Wenn du eine Aktion dazu verwendest, den Edelstein zu zerbrechen, wird ein Elementar beschworen, so als hättest du den Zauber *Elementar beschwören* gewirkt, und die Magie des Edelsteins geht verloren. Die Art des Edelsteins bestimmt, welche Art Elementar durch den Zauber herbeigerufen wird.

Edelstein

Blauer Saphir
Gelber Diamant
Roter Korund
Smaragd

Beschworener Elementar

Luft
Erde
Feuer
Wasser

ELFENUMHANG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Umhang sowie seine Kapuze trägst, haben andere einen Nachteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die sie ablegen, um dich wahrzunehmen, und du hast einen Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um dich zu verstecken, da sich die Farbe des Mantels zur Tarnung auf dich ausbreitet. Das Hoch- oder Runterziehen der Kapuze erfordert eine Aktion.

ELFENRÜSTUNG

Rüstung (Kettenhemd), selten

Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse, während du diese Rüstung trägst. Du bist mit dieser Rüstung geübt, selbst wenn dir die Übung für mittelschwere Rüstung fehlt.

ELIXIR DER GESUNDHEIT

Trank, selten

Wenn du diesen Trank trinkst, heilt er jede Krankheit, die dich beeinflusst, und er entfernt die Zustände blind, taub, gelähmt und vergiftet. Die klare rote Flüssigkeit hat kleine Blasen mit Licht darin.

EWIGER LEIM

Wundersamer Gegenstand, legendär

Diese zähflüssige, milchig-weiße Substanz kann eine permanente Klebeverbindung zwischen zwei Objekten herstellen.

Sie muss in einem Krug oder einer Flasche aufbewahrt werden, die innen mit *Öl der Glätte* beschichtet wurde. Wenn es gefunden wird, beinhaltet ein Gefäß 1W6 + 1 Unzen.

Eine Unze des Leims kann eine Oberfläche von der Größe eines Quadrats mit 30 Zentimeter Seitenlänge bedecken. Der Leim braucht 1 Minute, um aufgetragen zu werden. Sobald dies erledigt wurde, erschafft er eine Klebeverbindung, die nur gebrochen werden kann, wenn man *Universelles Lösungsmittel* oder *Öl der Körperlosigkeit* aufträgt oder den Zauber *Wunsch* wirkt.



FALTBOOT



FEUERSCHALE DER
ELEMENTAR-HERRSCHAFT

FALTBOOT

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieses Objekt erscheint als Holzkiste, die 30 Zentimeter lang, 15 Zentimeter breit und 15 Zentimeter tief ist. Sie wiegt 4 Pfund und schwimmt. Sie kann geöffnet werden, um darin Gegenstände zu verstauen. Dieses Objekt hat außerdem drei Befehlsworte, die jeweils eine Aktion benötigen, um gesprochen zu werden.

Ein Befehlswort veranlasst die Kiste, sich in ein Boot von 3 m Länge, 1,2 m Breite und einer Tiefe von 60 cm zu entfalten. Das Boot hat ein Paar Ruder, einen Anker, einen Mast und ein Lateinsegel. Das Boot kann bis zu vier mittelgroße Kreaturen bequem beherbergen.

Das zweite Befehlswort bewirkt, dass sich die Kiste in ein Schiff entfaltet von 7,2 m Länge, 2,4 m Breite und 1,8 m Tiefe. Das Schiff hat ein Deck, Rudersitze, fünf Rudersätze, ein Steuerruder, einen Anker, eine Deckkabine und einen Mast mit Rahsegel. Das Schiff kann fünfzehn mittelgroße Kreaturen bequem beherbergen.

Wenn die Kiste zu einem Boot oder Schiff wird, wird ihr Gewicht wie das eines normalen Boots oder Schiffs dieser Größe und alles, was vorher in der Kiste verstaut war, bleibt auf dem Boot bzw. Schiff.

Das dritte Befehlswort, veranlasst das *Faltboot*, wieder zu einer Kiste zu werden, vorausgesetzt, dass keine Kreaturen an Bord sind. Alle Objekte, die an Bord waren und nicht in die Kiste passen, bleiben außerhalb der Kiste, wenn diese sich zusammenfaltet. Alle Objekte an Bord, die in die Kiste passen, bleiben in der Kiste.

FESSELSEIL

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses Seil ist 9 m lang und wiegt 3 Pfund. Wenn du ein Ende festhältst, kannst du eine Aktion verwenden, um sein Befehlswort zu sprechen und zu bewirken, dass das andere Ende nach vorne schießt und eine Kreatur in deinem Blickfeld innerhalb von 6 m von dir fesselt. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder es wird festgesetzt.

Du kannst die Kreatur freilassen, indem du eine Bonusaktion verwendest, um das zweite Befehlswort zu sprechen. Ein festgesetztes Ziel kann einen Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf (nach seiner Wahl) gegen SG 15 als eine Aktion ablegen. Bei einem Erfolg ist das Ziel nicht länger durch das Seil festgesetzt.

Das Seil hat eine Rüstungsklasse von 20 und 20 Trefferpunkte. Es gewinnt alle 5 Minuten 1 Trefferpunkt zurück, solange wie es mindestens 1 Trefferpunkt hat. Wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken, ist es zerstört.

FEUERSCHALE DER FEUERELEMENTAR-HERRSCHAFT

Wundersamer Gegenstand, selten

Während ein Feuer in dieser Feuerschale brennt, kannst du eine Aktion verwenden, um das Befehlswort der Feuerschale zu sprechen und so einen Feuerelementar zu beschwören, so als hättest du *Zauber Elementar beschwören* dafür gewirkt. Die Feuerschale kann bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden. Die Feuerschale wiegt 5 Pfund.

FIGUR DER WUNDERSAMEN KRAFT

Wundersamer Gegenstand, Seltenheitsgrad variiert nach Figur

Eine Figur der wundersamen Kraft ist eine Statuette eines Tieres, die klein genug ist, um in eine Tasche zu passen. Wenn du eine Aktion verwendest, um das Befehlswort zu sprechen und die Figur auf einen Punkt am Boden innerhalb von 18 m zu dir zu werfen, wird die Figur zu einer lebenden Kreatur. Wenn die Stelle, wo die Kreatur erscheinen würde, von einer anderen Kreatur oder anderen Objekten besetzt ist oder wenn dort nicht genug Platz für die Figur ist, wird die Figur nicht zu einer Kreatur.

Die Kreatur ist freundlich zu dir und deinen Begleitern. Sie versteht deine Sprachen und gehorcht deinen wörtlichen Befehlen. Wenn du keine Befehle gibst, wird die Figur sich verteidigen, aber keine weiteren Aktionen ausführen. Siehe das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* für die Werte der Kreatur (mit Ausnahme der Riesenfliege). Die Kreatur existiert für eine bestimmte Dauer, die abhängig von der Figur ist. Am Ende der Dauer verwandelt sich die Kreatur zurück in die Figur. Sie verwandelt sich frühzeitig zurück, wenn sie auf 0 Trefferpunkte sinkt oder wenn du eine Aktion verwendest, um das Befehlswort erneut zu sprechen, während du sie berührst. Wenn die Kreatur sich zur Figur zurückverwandelt, kann ihre Eigenschaft nicht erneut eingesetzt werden, bevor eine bestimmte Zeit vergangen ist, die in der Beschreibung der Figur angegeben ist.

Bronze-Greif (Selten). Diese Bronzefigur stellt einen wilden Greif dar. Sie kann bis zu 6 Stunden zu einem Greif werden. Wenn sie benutzt wurde, kann sie nicht erneut verwendet werden, bis 5 Tage verstrichen sind.

Ebenholz-Fliege (Selten). Diese Ebenholzfigur ist gefertigt, um einer Pferdebremse zu ähneln. Sie kann bis zu 12 Stunden zu einer Riesenfliege werden und kann als Reittier benutzt werden. Wenn sie benutzt wurde, kann sie nicht erneut verwendet werden, bis 2 Tage verstrichen sind.

Goldene Löwen (Selten). Diese Goldfiguren von Löwen werden immer paarweise hergestellt. Du kannst eine Figur oder beide gleichzeitig einsetzen. Jede wird für die Dauer von bis zu einer Stunde zu einem Löwen. Wenn ein Löwe benutzt



GOLDENE LÖWEN



SERPENTIN-EULE



ELFENBEIN-ZIEGEN



EBENHOLZFLIEGE



OBSIDIAN-PFERD

RIESENFLIEGE

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse: 11

Trefferpunkte: 19 (3W10 + 3)

Bewegungsrate: 9 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sinne: Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 10

Sprachen: –

wurde, kann er nicht erneut verwendet werden, bis 7 Tage verstrichen sind.

Elfenbein-Ziegen (Selten). Diese Elfenbeinfiguren von Ziegen werden immer in Sätzen von drei Stück hergestellt. Jede Ziege sieht einzigartig aus und funktioniert anders als die anderen. Ihre Eigenschaften sind wie folgt:

- Die *Ziege des Reisens* kann eine große Ziege mit den gleichen Werten wie ein Reitpferd werden. Sie hat 24 Ladungen, und jede angefangene Stunde, die sie in ihrer Tiergestalt verbringt, kostet 1 Ladung. Während sie noch Ladungen hat, kannst du sie so oft benutzen, wie du möchtest. Wenn sie keine Ladungen mehr hat, kann sie 7 Tage lang, in denen sie ihre Ladungen wiedererlangt, nicht erneut verwendet werden.
- Die *Ziege der Mühsal* wird zu einer Riesenziege für bis zu 3 Stunden. Wenn sie benutzt wurde, kann sie nicht erneut verwendet werden, bis 30 Tage verstrichen sind.
- Die *Ziege des Terrors* wird eine Riesenziege für bis zu 3 Stunden. Die Ziege kann nicht angreifen, aber du kannst ihre Hörner entfernen und sie als Waffen verwenden. Ein Horn wird zu einer *Lanze +1* und das andere wird zu einem *Langschwert +2*. Ein Horn zu entfernen, erfordert eine Aktion, und die Waffen verschwinden und die Hörner kehren zurück, wenn die Ziege sich zurück in eine Figur verwandelt. Zusätzlich verströmt die Ziege eine Terrorsaura in einem Radius von 9 m, während du auf ihr reitest.
- Jede Kreatur, die dir feindlich gesinnt ist und ihren Zug innerhalb der Aura beginnt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder sie wird 1 Minute lang Angst vor der Ziege haben oder bis die Ziege zurück in ihre Figurenform wechselt. Die verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen, um den Effekt bei Erfolg zu beenden. Sobald sich die Kreatur erfolgreich gegen den Effekt geschützt hat, ist sie 24 Stunden gegen die Aura der Ziege immun. Wenn sie benutzt wurde, kann sie nicht erneut verwendet werden, bis 15 Tage verstrichen sind.

Marmor-Elfant (Selten). Diese Marmorfigur ist etwa 10 Zentimeter hoch und lang. Sie kann für bis zu 24 Stunden zu

einem Elefanten werden. Wenn sie benutzt wurde, kann sie nicht erneut verwendet werden, bis 7 Tage verstrichen sind.

Obsidian-Pferd (sehr selten). Dieses polierte Obsidian-Pferd kann für bis zu 24 Stunden ein Nachtmahr werden. Der Nachtmahr kämpft nur, um sich zu wehren. Wenn das Pferd benutzt wurde, kann es nicht erneut verwendet werden, bis 5 Tage verstrichen sind. Wenn du eine gute Gesinnung hast, hat die Figur jedes Mal, wenn du sie benutzt, eine Chance von 10 %, deine Befehle zu ignorieren, den Befehl, zurück zur Figur zu werden, eingeschlossen. Wenn du den Nachtmahr besteigst, während er deine Befehle ignoriert, werden du und der Nachtmahr sofort zu einem willkürlichen Ort auf der Ebene von Hades transportiert, wo der Nachtmahr zu seiner Figurenform zurückkehrt.

Onyx-Hund (selten). Diese Onyxfigur eines Hundes kann für bis zu 6 Stunden zu einer Dogge werden. Die Dogge hat eine Intelligenz von 8 und kann die Gemeinsprache sprechen. Sie hat außerdem Dunkelsicht auf eine Entfernung von bis zu 36 m und kann unsichtbare Kreaturen und Objekte innerhalb dieser Reichweite sehen. Wenn sie benutzt wurde, kann sie nicht erneut verwendet werden, bis 7 Tage verstrichen sind.

Serpentin-Eule (selten). Diese Serpentinfigur einer Eule kann für bis zu 8 Stunden zu einer Rieseneule werden. Wenn sie benutzt wurde, kann sie nicht erneut verwendet werden, bis 2 Tage verstrichen sind. Die Eule kann telepathisch mit dir kommunizieren, wenn ihr beide auf derselben Ebene seid.

Silber-Rabe (ungewöhnlich). Diese Silberfigur eines Raben kann bis zu 12 Stunden zu einem Raben werden. Wenn sie benutzt wurde, kann sie nicht erneut verwendet werden, bis 2 Tage verstrichen sind. Während sie in Rabenform ist, erlaubt dir, die Figur nach Belieben den Zauber *Tierbote* zu wirken.

FLAMMENZUNGE

Waffe (irgendein Schwert), selten (benötigt Einstimmung)

Du kannst eine Bonusaktion verwenden, um das Befehlswort dieses magischen Schwerts zu sprechen, dann werden Flammen aus der Klinge hervorbrechen. Diese Flammen spenden helles Licht in einem Radius von 12 Metern und dämmriges Licht für zusätzliche 12 Meter. Während das Schwert entflammt ist, fügt es zusätzlich jedem Feind, den es trifft, 2W6



MARMOR-ELEFANT

ONYX-HUND

FLÖTE DES
RATTENFÄNGERS

FLAMMENZUNGE

FLÖTE DES UNHEIMLICHEN

Feuerschaden zu. Die Flammen dauern an, bis du eine Bonusaktion aufwendest, um das Befehlswort erneut zu sprechen, oder bis du das Schwert fallen lässt oder es zurück in seine Scheide steckst.

FLIEGENDER TEPPICH

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Du kannst das Befehlswort des Teppichs als eine Aktion sprechen, um ihn zum Schweben und Fliegen zu bringen. Er bewegt sich nach deinen ausgesprochenen Anweisungen, sofern du dich innerhalb von 9 m zu ihm befindest.

Vier Größen des *Fliegenden Teppichs* existieren. Der SL entscheidet die Größe des vorliegenden Teppichs oder bestimmt sie zufällig.

W100	Größe	Traglast	Flugbewegungsrate
01–20	0,90 Meter x 1,50 Meter	200 Pfund	24 Meter
21–55	1,20 Meter x 1,80 Meter	400 Pfund	18 Meter
56–80	1,50 Meter x 2,10 Meter	600 Pfund	12 Meter
81–100	1,80 Meter x 2,70 Meter	800 Pfund	9 Meter

Ein Teppich kann das Doppelte an Gewicht der hier dargestellten Traglast tragen, fliegt aber nur mit seiner halben Bewegungsrate, wenn er mehr als seine eigentliche Traglast trägt.

FLÖTE DES RATTENFÄNGERS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Du musst im Umgang mit Blasinstrumenten geübt sein, um diese Flöte nutzen zu können. Während du auf diese Flöte eingestimmt bist, verhalten sich normale Ratten und Riesenratten dir gegenüber gleichgültig und werden dich nicht attackieren, sofern du sie nicht bedrohst oder ihnen Schaden zufügst.

Die Flöte hat 3 Ladungen. Wenn du sie als Aktion spielst, kannst du eine Bonusaktion aufwenden, um die 1 bis 3

Ladungen zu verbrauchen und einen Schwarm an Ratten (siehe das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* für die Werte) mit jeder verbrauchten Ladung herbeizurufen, sofern genug Ratten innerhalb von 750 Metern zu dir vorhanden sind, um herbeigerufen zu werden (wird vom SL festgelegt).

Wenn es nicht genug Ratten gibt, um einen Schwarm zu bilden, ist die Ladung verschwendet. Herbeigerufene Schwärme bewegen sich über die kürzeste Route auf die Musik zu, sind aber sonst nicht unter deiner Kontrolle. Die Flöte erhält zu jeder Morgendämmerung 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

Jedes Mal, wenn sich dir ein Rattenschwarm, der nicht unter der Kontrolle einer anderen Kreatur steht, auf 9 m oder weniger nähert, während du die Flöte spielst, kannst du einen Wurf auf Charisma im Vergleich mit einem Wurf auf die Weisheit des Schwarms ablegen. Wenn du verlierst, verhält sich der Schwarm normal und kann für die nächsten 24 Stunden nicht von der Musik beeinflusst werden. Wenn du den Vergleich gewinnst, wird der Schwarm von der Musik beeinflusst und wird dir und deinen Begleitern gegenüber freundlich gesonnen sein, solange du die Flöte als eine Aktion pro Runde spielst.

Ein freundlicher Schwarm hört auf deine Befehle. Wenn du dem freundlichen Schwarm keine Befehle erteilst, wird er sich verteidigen, aber sonst keine Aktionen ausführen. Wenn ein freundlicher Schwarm seinen Zug beginnt, ohne dein Flötenspiel hören zu können, endet deine Kontrolle über den Schwarm, und er benimmt sich, wie er es normalerweise tun würde. Er kann für die nächsten 24 Stunden nicht erneut von der Flötenmusik beeinflusst werden.

FLÖTE DES UNHEIMLICHEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Du musst im Umgang mit Blasinstrumenten geübt sein, um diese Flöte nutzen zu können. Sie hat 3 Ladungen. Du kannst eine Aktion verwenden, um eine Ladung zu verbrauchen und einen unheimlichen, fesselnden Ton erklingen zu lassen. Jede Kreatur innerhalb von 9 m zu dir, die dich spielen hört, muss

einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder sie wird für 1 Minute lang dir gegenüber verängstigt.

Wenn du möchtest, können alle dir nicht feindlich gesinnten Kreaturen in diesem Gebiet den Rettungswurf automatisch bestehen. Eine Kreatur, die den Rettungswurf nicht schafft, kann ihn immer am Ende ihres Zuges wiederholen, um so den Effekt zu beenden. Eine Kreatur, die den Rettungswurf schafft, ist für 24 Stunden immun gegenüber dem Effekt der Flöte.

Die Flöte regeneriert zu jeder Morgendämmerung 1W3 Ladungen.

FLUGBESEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Holzbesen, der 3 Pfund wiegt, funktioniert wie ein normaler Besen, bis du auf ihm sitzt und sein Befehlswort sagst. Dann schwebt er unter dir und kann in der Luft geritten werden. Er hat eine Flugbewegungsrate von 15 Meter. Er kann bis zu 400 Pfund tragen, aber seine Flugbewegungsrate wird auf 9 Meter reduziert, wenn er über 200 Pfund trägt. Der Besen hört auf zu schweben, sobald du landest.

Du kannst den Besen aussenden, um alleine zu einem Ziel zu fliegen, welches sich innerhalb von 1,5 Kilometern zu dir befindet, wenn du sein Befehlswort sagst, den Ort benennst und dieser dir bekannt ist. Der Besen kommt zu dir zurück, wenn du ein anderes Befehlswort sagst, vorausgesetzt, der Besen befindet sich noch innerhalb von 1,5 Kilometern zu dir.

FRASSBEUTEL

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Diese Tasche ähnelt oberflächlich einem *Nimmervollen Beutel*, ist aber in Wahrheit eine Fütterungsöffnung für ein gigantisches extradimensionales Geschöpf. Wendet man das innere des Beutels nach außen, schließt sich die Öffnung.

Die extradimensionale Kreatur, die zum Beutel gehört, spürt, was in diesen gelegt wird. Tiere oder pflanzliche Stoffe, die vollständig in den Beutel gelegt werden, werden aufgefressen und sind für immer verloren. Wenn ein Teil eines Lebewesens in den Beutel gelangt, wie es beispielsweise geschieht, wenn jemand die Hand reinsteckt, gibt es eine 50-prozentige Chance, dass die Kreatur ganz hineingezogen wird. Eine Kreatur in der Tasche kann ihre Aktion benutzen, um zu versuchen, mit einem Wurf auf Stärke gegen SG 15 zu entkommen. Eine andere Kreatur kann ihre Aktion nutzen, um in den Beutel zu greifen und so die Kreatur herauszuziehen. Dies wird mit

einem Wurf auf Stärke gegen SG 20 erreicht (insofern sie nicht ebenfalls ins Innere des Beutels gezogen wird). Jede Kreatur, die ihren Zug in der Tasche beginnt, wird verschlungen, ihr Körper zerstört. Unbelebte Gegenstände können in dem Beutel gelagert werden, welcher 27 Liter dieses Materials fassen kann. Einmal täglich verschluckt der Beutel jedoch alle Objekte in ihm und spuckt sie in einer anderen Existenzebene wieder aus. Der SL bestimmt den Zeitpunkt und die Ebene.

Wenn der Beutel durchbohrt oder zerrissen wird, wird er zerstört und alles, was darin enthalten ist, wird an einen zufälligen Ort auf der Astralebene transportiert.

FROSTBRAND

Waffe (irgendein Schwert), sehr selten (benötigt Einstimmung)

Wenn deine Attacke mit diesem magischen Schwert trifft, erleidet dein Ziel zusätzlichen Kälteschaden in Höhe von 1W6. Zusätzlich hast du Resistenz gegen Feuerschaden, während du das Schwert trägst.

Bei frostigen Temperaturen verströmt die Klinge helles Licht in einem Radius von 3 m und dämmriges Licht in einem Radius von zusätzlichen 3 m.

Wenn du dieses Schwert ziehst, kannst du alle nicht-magischen Feuer innerhalb von 9 m zu dir löschen. Diese Eigenschaft kann nur einmal in der Stunde verwendet werden.

GEFLÜGELTE STIEFEL

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Während du diese Stiefel trägst, hast du eine Flugbewegungsrate, die deiner normalen Bewegungsrate entspricht. Du kannst die Stiefel dazu verwenden, bis zu 4 Stunden lang zu fliegen. Die Zeit kannst du auf einmal verbrauchen oder in kürzeren Flügen, von denen jeder mindestens 1 Minute der Flugzeit kostet. Wenn du fliegst, während die Dauer ausläuft, fällst du 9 Meter pro Runde, bis du landest. Die Stiefel erhalten für alle 12 Stunden, in denen sie nicht benutzt werden, 2 Flugstunden zurück.

GEFLÜGELTE STIEFEL

FRASSBEUTEL

GLOCKE DES ÖFFNENS

FROSTBRAND

GESCHOSSE, +1, +2 ODER +3

Waffe (jede Munition), ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3)

Du hast einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe, die durchgeführt werden, wenn du diese magische Munition trägst. Der Bonus ist abhängig von dem Seltenheitsgrad der Munition. Sobald sie einen Feind trifft, ist die Munition nicht länger magisch.

GLOCKE DES ÖFFNENS

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieses hohle Metallgefäß misst ungefähr 30 Zentimeter und wiegt 1 Pfund. Du kannst eine Aktion verwenden, um es zu schlagen und auf ein Objekt innerhalb von 36 Metern von dir zu zeigen, welches wie eine Tür, ein Deckel oder ein Schloss geöffnet werden kann. Die Glocke gibt einen klaren Ton von sich, und ein Schloss oder Deckel öffnet sich daraufhin, es sei denn, der Klang kann das Objekt nicht erreichen. Wenn keine Schlösser oder Deckel verbleiben, öffnet sich das Objekt selbst.

Die Glocke kann zehnmal benutzt werden. Nach dem zehnten Mal zerbricht die Glocke und wird nutzlos.

GLÜCKSKLINGE

Waffe (irgendein Schwert), legendär (benötigt Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Solange du das Schwert am Körper trägst, erhältst du außerdem einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe.

Glück. Wenn du das Schwert bei dir hast, kannst du dich auf dessen Glück berufen (keine Aktion notwendig), um einen Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf, der dir missfällt, zu wiederholen. Du musst den zweiten Wurf dann verwenden. Diese Eigenschaft kann vor der nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden.

Wunsch. Das Schwert hat 1W4 – 1 Ladungen. Während du es hältst, kannst du eine Aktion verwenden und 1 Ladung

ausgeben, um damit den Zauber *Wunsch* zu wirken. Diese Eigenschaft kann bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden. Das Schwert verliert diese Eigenschaft, wenn es über keine Ladungen mehr verfügt.

GÜRTEL DER RIESENSTÄRKE

Wundersamer Gegenstand, Seltenheitsgrad variiert (benötigt Einstimmung)

Beim Tragen dieses Gürtels verändert sich dein Stärkewert zu einem vom Gürtel gewährten Wert. Der Gegenstand hat keine Auswirkung auf dich, wenn deine Stärke ohne den Gürtel gleich oder größer als der Wert des Gürtels ist. Sechs Sorten dieses Gürtels existieren, welche den sechs Arten der eigentlichen Riesen und ihrem Seltenheitsgrad entsprechen. Der Gürtel der Steinriesenstärke und der Gürtel der Frostriesenstärke sehen verschieden aus, haben aber denselben Effekt.

Art	Stärke	Seltenheitsgrad
Hügelriese	21	Selten
Stein-/Frostriese	23	Sehr selten
Feuerriese	25	Sehr selten
Wolkenriese	27	Legendär
Sturmriese	29	Legendär

HALSKETTE DER ANPASSUNG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Während du diese Halskette trägst, kannst du in jeder Umgebung normal atmen, und du hast einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen schädliche Gase und Dämpfe (wie z.B. *Todeswolke* und *Stinkende Wolke*, eingeatmete Gifte und die Odemwaffen einiger Drachen).

HALSKETTE DER ANPASSUNG

GÜRTEL DER
STEINRIESENSTÄRKE

GLÜCKSKLINGE



Halskette der Gebetsperlen

Hammer des Blitzschlags

Halskette der Feuerbälle

Handbuch der Steingolems

Halskette der Feuerbälle

Wundersamer Gegenstand, selten

An dieser Kette hängen 1W6 + 3 Perlen. Du kannst eine Aktion aufwenden, um eine Perle abzulösen und sie bis zu 18 Meter weit zu werfen. Wenn sie das Ende ihrer Flugbahn erreicht, explodiert die Perle wie ein *Feuerball-Zauber* von Grad 3 (Retungswurf SG 15).

Du kannst als Aktion mehrere Perlen oder sogar die ganze Kette werfen. Wenn du das machst, erhöht sich der Grad des *Feuerballs* um 1 für jede Perle über die erste hinaus.

Halskette der Gebetsperlen

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung durch einen Kleriker, Druiden oder Paladin)

Diese Halskette hat 1W4 + 2 magische Perlen, die aus Aquamarin, schwarzen Perlen oder Topas gemacht sind. Sie hat außerdem viele nichtmagische Perlen, die aus Steinen wie Bernstein, Blutstein, Zitrin, Koralle, Jade, Perlen oder Quarz gemacht sind. Wenn eine magische Perle aus der Halskette entfernt wird, verliert sie ihre Magie.

Sechs Arten von Zauberperlen existieren. Der SL entscheidet den Typ jeder Perle an der Kette oder wählt sie zufällig. Eine Halskette kann mehr als eine Perle derselben Art haben. Um eine zu benutzen, musst du die Halskette tragen. Jede Perle beinhaltet einen Zauber, den du damit als Bonusaktion wirken kannst (dabei wird dein Zauberrettungswurf-SG verwendet, falls notwendig). Sobald der Zauber einer magischen Perle gewirkt wurde, kann diese Perle bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden.

W20	Perle des ...	Zauber
1–6	Segens	<i>Segnen</i>
7–12	Heilens	<i>Wunden heilen</i> (Grad 2) oder <i>Schwache Genesung</i>
13–16	Gunstes	<i>Vollständige Genesung</i>
17–18	Niederstreckens	<i>Brandmarkendes Niederstrecken</i>
19	Beschwörens	<i>Verbündeter aus den Ebenen</i>
20	Windwandeln	<i>Windwandeln</i>

Hammer des Blitzschlags

Waffe (Zweihandhammer), legendär

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Verderben der Riesen (benötigt Einstimmung). Du musst einen *Gürtel der Riesenstärke* (irgendeine Variante) und die *Panzerhandschuhe der Ogerkraft* tragen, um dich auf diese Waffe einzustimmen. Die Einstimmung endet, wenn du eines dieser Objekte ablegst. Während du auf diese Waffe eingestimmt bist und sie hältst, erhöht sich dein Stärkewert um 4 und kann 20 übersteigen, aber nicht 30. Wenn du mit dieser Waffe eine 20 bei einem Angriffswurf gegen einen Riesen wirfst, muss der Riese einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 schaffen oder er stirbt.

Darüber hinaus hat der Hammer 5 Ladungen. Während du auf ihn eingestimmt bist, kannst du eine Ladung ausgeben, um einen Fernkampfangriff mit dem Hammer zu machen. Dabei schwingst du ihn und wirfst ihn mit einer Grundreichweite von 6 Metern und einer Maximalreichweite von 18 Metern. Wenn der Angriff gelingt, lässt der Hammer einen Donnerschlag los, der bis zu 90 Meter weit hörbar ist. Das Ziel und jede Kreatur innerhalb von 9 m davon muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 schaffen oder sie ist bis zum Ende deines nächsten Zugs betäubt. Der Hammer erhält zu jeder Morgendämmerung 1W4 + 1 Ladungen zurück.

HANDBUCH DER GOLEMS

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses Handbuch enthält Informationen und Beschwörungsmeln, die notwendig sind, um eine bestimmte Art Golem zu erschaffen. Der SL bestimmt die Art oder wählt sie zufällig aus. Um das Handbuch zu entziffern, musst du ein Zauberwirker sein, der mindestens zwei Zauberplätze von Grad 5 hat. Eine Kreatur, die das *Handbuch der Golems* nicht nutzen kann und versucht, es zu lesen, erhält 6W6 psychischen Schaden.

W20	Golem	Zeit	Kosten
1–5	Lehm	30 Tage	65.000 GM
6–17	Fleisch	60 Tage	50.000 GM
18	Eisen	120 Tage	100.000 GM
19–20	Stein	90 Tage	80.000 GM

Um einen Golem zu erschaffen, musst du die in der Tabelle genannte Zeit verbringen, indem du ununterbrochen mit dem Handbuch zur Hand und mit keiner längeren Pause als 8 Stunden pro Tag arbeitest. Du musst zusätzlich die genannten Kosten für das Material zahlen. Sobald du den Golem fertiggestellt hast, wird das Handbuch von schauerlichen Flammen verbrannt. Der Golem erwacht zum Leben, wenn die Asche des Handbuchs auf ihn gestreut wird. Er steht unter deiner Kontrolle, versteht wörtliche Befehle und folgt ihnen. Siehe das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* für seine Werte.

HANDBUCH DER KÖRPERLICHEN ERTÜCHTIGUNG

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses Buch beschreibt Fitness-Übungen, und seine Worte sind mit Magie aufgeladen. Wenn du 48 Stunden über einen Zeitraum von 6 Tagen oder weniger damit verbringst, den Inhalt dieses Buchs zu lesen und seine Richtlinien zu praktizieren, wird sich dein Stärkewert um 2 erhöhen, ebenso dein Maximum für dieses Attribut. Das Handbuch verliert daraufhin seine Magie, gewinnt diese aber in einem Jahrhundert wieder.

HANDBUCH DER KÖRPERLICHEN GESUNDHEIT

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses Buch enthält Gesundheits- und Ernährungs-Tipps, und seine Worte sind mit Magie aufgeladen. Wenn du 48 Stunden über einen Zeitraum von 6 Tagen oder weniger damit verbringst, den Inhalt dieses Buchs zu lesen und seine Richtlinien zu praktizieren, wird sich dein Konstitutionswert um 2 erhöhen, ebenso dein Maximum für dieses Attribut.

Das Handbuch verliert daraufhin seine Magie, gewinnt diese aber in einem Jahrhundert wieder.

HANDBUCH DES SCHNELLEN HANDELNS

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses Buch beschreibt Koordinations- und Balance-Übungen, und seine Worte sind mit Magie aufgeladen. Wenn du 48 Stunden über einen Zeitraum von 6 Tagen oder weniger damit verbringst, den Inhalt dieses Buchs zu lesen und seine Richtlinien zu praktizieren, wird sich dein Geschicklichkeitswert um 2 erhöhen, ebenso dein Maximum für dieses Attribut.

Das Handbuch verliert daraufhin seine Magie, gewinnt diese aber in einem Jahrhundert wieder.

HANDSCHUHE DES DIEBSTAHLS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Handschuhe sind während des Gebrauchs unsichtbar. Während du sie trägst, erhältst du einen Bonus von +5 auf Würfe auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) und Würfe auf Geschicklichkeit, die abgelegt werden, um Schlösser zu knacken.



HANDBUCH DER
LEHMGOLEMS



HANDBUCH DER FLEISCHGOLEMS



HANDBUCH DER
KÖRPERLICHEN GESUNDHEIT



HANDBUCH DES
SCHNELLEN HANDELNS



HEILIGER RÄCHER

HELM DER PRACHT

HELM DES SPRACHENVERSTEHENS

HANDSCHUHE DES
GESCHOSSFANGENS

HANDSCHUHE DES GESCHOSSFANGENS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Diese Handschuhe scheinen fast mit deinen Händen zu verschmelzen, wenn du sie anlegst. Wenn dich ein Fernkampfangriff trifft, während du sie trägst, kannst du deine Reaktion verwenden, um den Schaden um $1W10 + \text{Geschicklichkeitsmodifikator}$ zu reduzieren, insofern du eine freie Hand hast. Wenn du den Schaden auf 0 reduzierst, kannst du das Geschoss fangen, wenn es klein genug ist, um in der Hand gehalten zu werden.

HANDSCHUHE DES KLETTERNS UND SCHWIMMENS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Während du diese Handschuhe trägst, kosten dich klettern und schwimmen keine zusätzliche Bewegung und du erhältst einen Bonus von +5 auf Würfe auf Stärke (Athletik), die für klettern oder schwimmen abgelegt werden.

HEILIGER RÄCHER

Waffe (irgendein Schwert), legendär (benötigt Einstimmung durch einen Paladin)

Du erhältst einen Bonus von +3 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Wenn du einen Unhold oder einen Untoten damit triffst, erhält diese Kreatur zusätzlich $2W10$ gleißenden Schaden.

Während du das gezogene Schwert hältst, kriert es um dich herum im Radius von 3 Metern eine Aura, in der du und alle freundlichen Kreaturen einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte haben. Wenn du 17 oder mehr Stufen in der Paladinklasse hast, erweitert sich der Radius der Aura auf 9 Meter.

HEILTRANK

Trank, Seltenheitsgrad variiert

Du erhältst Trefferpunkte zurück, wenn du diesen Trank trinkst. Die Anzahl der Trefferpunkte hängt von der Seltenheit des Trankes ab, wie in der unten stehenden Heiltrank-Tabelle aufgelistet ist. Unabhängig von seiner Kraft, besteht der Trank aus roter Flüssigkeit, die schimmert, wenn sie bewegt wird.

HEILTRANK-TABELLE

Trank der	Seltenheitsgrad	Trefferpunkte
Heilung	Gewöhnlich	$2W4 + 2$
Mächtigen Heilung	Ungewöhnlich	$4W4 + 4$
Überlegenen Heilung	Selten	$8W4 + 8$
Höchsten Heilung	Sehr selten	$10W4 + 20$

HELM DER PRACHT

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (benötigt Einstimmung)

Dieser blendende Helm ist besetzt mit $1W10$ Diamanten, $2W10$ Rubinen, $3W10$ Feueropaln und $4W10$ Opalen. Jeder Edelstein, der vom Helm gelöst wird, zerfällt zu Staub. Wenn alle Edelsteine entfernt oder zerstört sind, verliert der Helm seine Magie.

Du erhältst folgende Vorteile, während du den Helm trägst:

- Du kannst eine Aktion verwenden, um einen der folgenden Zauber (Rettungswurf gegen SG 18) zu wirken, indem du einen bestimmten Edelstein aus dem Helm als Komponente verwendest: *Tageslicht* (Opal), *Feuerball* (Feueropal), *Regenbogenspiel* (Diamant) oder *Feuerwand* (Rubin). Der Edelstein ist zerstört, wenn der Zauber gewirkt wurde, und verschwindet dann vom Helm.
- Solange er mindestens einen Diamanten hat, strahlt der Helm dämmriges Licht innerhalb eines Radius von 9 Metern aus, wenn sich mindestens ein Untoter in diesem Bereich befindet. Jeder Untoter, der seinen Zug innerhalb dieses Bereichs beginnt, erhält $1W6$ gleißenden Schaden.
- Solange der Helm mindestens einen Rubin hat, hast du Schadensresistenz gegen Feuer.
- Solange der Helm mindestens einen Feueropal hat, kannst du eine Aktion verwenden, um das Befehlswort zu sprechen und zu bewirken, dass eine von dir getragene Waffe in Flammen aufgeht. Die Flammen strahlen helles Licht innerhalb eines Radius von 3 Metern und zusätzlich 3 Meter dämmriges Licht aus. Die Flammen sind für dich und die Waffe



HELM DER TELEPATHIE



HELM DER TELEPORTATION



HEWARDS PRAKTISCHER RUCKSACK

harmlos. Wenn du einen Angriff mit der flammenden Waffe ausführst, nimmt das Ziel zusätzlich 1W6 Feuerschaden. Die Flammen bleiben bestehen, bis du eine Bonusaktion aufwendest, um das Befehlswort erneut zu sagen, bis du die Waffe fallen lässt oder bis du die Waffe wegsteckst.

Wirf einen W20, wenn du diesen Helm trägst und Feuerschaden als Ergebnis eines fehlgeschlagenen Rettungswurfs gegen einen Zauber erleidest. Wenn du eine 1 würfelst, wird der Helm Lichtstrahlen aus seinen verbleibenden Edelsteinen abfeuern. Jede Kreatur außer dir, die sich näher als 18 Meter vom Helm befindet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 schaffen oder sie wird vom Lichtstrahl erfasst, wobei sie gleißenden Schaden nimmt. Der Schaden entspricht der Anzahl der verbleibenden Edelsteine. Der Helm und die Edelsteine sind daraufhin zerstört.

HELM DES SPRACHENVERSTEHENS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Während du diesen Helm trägst, kannst du damit nach Belieben den Zauber *Sprachen verstehen* als eine Aktion wirken.

HELM DER TELEPATHIE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Helm trägst, kannst du eine Aktion verwenden, um den Zauber *Gedanken wahrnehmen* (Rettungswurf SG 13) damit zu wirken. Solange du dich auf diesen Zauber konzentrierst, kannst du als Bonusaktion eine telepathische Nachricht an eine Kreatur versenden, auf die du dich konzentrierst. Diese kann antworten – ebenfalls als Bonusaktion – solange deine Konzentration anhält.

Während du dich mit *Gedanken wahrnehmen* auf eine Kreatur konzentrierst, kannst du als eine Aktion den Zauber *Einflüsterung* (Rettungswurf SG 13) mittels des Helms auf diese Kreatur wirken. Wenn die Eigenschaft *Einflüsterung* einmal benutzt wurde, kann sie bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden.

HELM DER TELEPORTATION

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Dieser Helm hat 3 Ladungen. Während du ihn trägst, kannst du als eine Aktion 1 Ladung verbrauchen, um den Zauber *Teleportieren* damit zu wirken. Der Helm erhält zu jeder Morgendämmerung 1W3 Ladungen zurück.

HENKERSSCHWERT

Waffe (irgendein Schwert, welches Hiebschaden verursacht), legendär (benötigt Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit dieser magischen Waffe ausgeführt werden. Zusätzlich ignoriert die Waffe Resistenz gegen Hiebschaden.

Wenn du mit dieser Waffe eine Kreatur angreifst, die mindestens einen Kopf hat, und du eine 20 bei deinem Angriff wirfst, schneidest du der Kreatur einen ihrer Köpfe ab. Die Kreatur stirbt, wenn sie es nicht überleben kann, einen Kopf zu verlieren. Eine Kreatur ist dieser Eigenschaft gegenüber immun, wenn sie Immunität gegen Hiebschaden hat, keinen Kopf hat oder braucht, legendäre Aktionen hat, oder wenn der SL entscheidet, dass die Kreatur zu groß ist, um mit dieser Waffe den Kopf abgeschnitten zu bekommen. Solch eine Kreatur erleidet stattdessen zusätzliche 6W8 Hiebschaden durch den Angriff.

HEWARDS PRAKTISCHER RUCKSACK

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieser Rucksack hat eine zentrale Tasche und zwei Seitenbeutel, von denen jeder ein außerdimensionaler Raum ist. Jede Seitentasche kann bis zu 20 Pfund Material, nicht größer als 54 Liter, fassen. Die große zentrale Tasche kann bis zu 216 Liter oder 80 Pfund Material beinhalten. Der Rucksack wiegt 5 Pfund, unabhängig von seinem Inhalt.

Das Platzieren eines Objekts im Rucksack folgt den normalen Regeln für die Interaktion mit Objekten. Ein Objekt aus dem Rucksack zu nehmen kostet eine Aktion. Wenn du in den Rucksack greifst, um ein bestimmtes Objekt zu fassen, erscheint dieses Objekt auf magische Weise ganz oben.

Der Rucksack hat ein paar Einschränkungen. Wenn er überladen ist oder ein scharfes Objekt ihn durchbohrt oder zerreißt, platzt der Rucksack auseinander und ist zerstört. Wenn der Rucksack zerstört wird, ist sein Inhalt für immer verloren, wobei Artefakte immer irgendwo anders wieder auftauchen. Wenn der Rucksack von innen nach außen gedreht wird, fällt sein Inhalt unbeschadet heraus und der Rucksack muss wieder richtig herum gedreht werden, bevor er wieder benutzt werden kann. Wenn eine atmende Kreatur im Rucksack platziert wird, kann diese bis zu 10 Minuten überleben, bevor sie beginnt zu ersticken.



IFRIT-FLASCHE

HORN VON VALHALLA

Den Rucksack an einem außerdimensionalem Ort zu platzieren, der von einem *Nimmervollen Beutel*, einem *tragbaren Loch* oder einem ähnlichen Gegenstand erschaffen wurde, sorgt dafür, dass beide Gegenstände sofort zerstört werden und sich ein Tor zur Astralebene öffnet. Das Tor öffnet sich dort, wo vorher das eine Objekt im anderen platziert wurde. Jede Kreatur innerhalb von 3 m vom Tor wird hindurch gezogen und an einem willkürlichen Ort auf der Astralebene wieder ausgespuckt. Das Tor schließt sich anschließend. Das Tor ist einseitig und kann nicht wieder geöffnet werden.

HORN DER SPRENGUNG

Wundersamer Gegenstand, selten

Du kannst eine Aktion verwenden, um das Befehlswort des Horns zu sprechen und das Horn zu blasen, um einen lauten Donnerstoß innerhalb eines 9-Meter-Kegels zu erzeugen, welcher 180 Meter weit zu hören ist.

Jede Kreatur innerhalb des Kegels muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen. Bei einem Fehlschlag erhält die Kreatur 5W6 Schallschaden und ist für 1 Minute taub. Bei einem Erfolg, erhält die Kreatur die Hälfte des Schadens und ist nicht taub. Kreaturen und Objekte, die aus Glas gemacht sind, haben einen Nachteil auf ihren Rettungswurf und tragen 10W6 anstatt 5W6 Schallschaden davon.

Jede Benutzung des Horns hat eine 20-prozentige Chance darauf, das Horn explodieren zu lassen. Diese Explosion richtet beim Bläser 10W6 Feuerschaden an und zerstört das Horn.

HORN VON VALHALLA

Wundersamer Gegenstand, selten (Silber oder Messing), sehr selten (Bronze), legendar (Eisen)

Du kannst eine Aktion aufwenden, um das Horn zu blasen. Als Reaktion darauf erscheinen Kriegergeister von der Ebene Ysgard innerhalb von 18 Metern zu dir. Diese Geister verfügen über die Werte des Berserkers aus dem *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*). Sie kehren nach 1 Stunde nach Ysgard zurück, oder wenn sie auf 0 Trefferpunkte sinken. Wenn du das Horn benutzt hast, kannst du es nicht erneut benutzen, bevor 7 Tage verstrichen sind.

Vier Arten des *Horns von Valhalla* sind als existent bekannt, jedes aus einem anderen Material geschaffen. Der Typ des

Horns bestimmt, wie viele Berserker beschworen werden, sowie die Voraussetzungen für seine Benutzung. Der SL bestimmt den Typen oder lässt per Zufall entscheiden.

W100	Horn-Art	Beschworene Berserker	Voraussetzung
01–40	Silber	2W4+2	Keine
41–75	Messing	3W4+3	Übung mit allen einfachen Waffen.
76–90	Bronze	4W4+4	Übung mit allen mittelschweren Rüstungen.
91–00	Eisen	5W4+5	Übung mit allen Kriegswaffen.

Wenn du das Horn bläst, ohne seine Anforderung zu erfüllen, greifen dich die beschworenen Berserker an. Wenn du die Voraussetzungen erfüllst, sind sie dir und deinen Begleitern freundlich gesonnen und gehorchen deinen Befehlen.

HUFEISEN DER GESCHWINDIGKEIT

Wundersamer Gegenstand, selten

Diese eisernen Hufeisen kommen in einem Set von vier Stück. Wenn alle vier Hufeisen an den Hufen von einem Pferd oder einer ähnlichen Kreatur befestigt sind, erhöhen sie die Bewegungsrate dieser Kreatur um 9 Meter.

HUT DER VERKLEIDUNG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Hut trägst, kannst du als eine Aktion den Zauber *Selbstverkleidung* nach Belieben wirken. Der Zauber endet, wenn der Hut entfernt wird.

HUFEISEN DES ZEPHYRS

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Die Hufeisen kommen in einem Set von vier Stück. Wenn alle vier Hufeisen an den Hufen von einem Pferd oder einer ähnlichen Kreatur befestigt sind, erlauben sie der Kreatur, sich normal zu bewegen, während sie 10 Zentimeter über dem



IFRIT-RÜSTUNG

Boden schwebt. Dieser Effekt bedeutet, dass die Kreatur über instabilen oder unsoliden Boden laufen oder darauf stehen kann, wie z.B. Wasser oder Lava. Die Kreatur hinterlässt keine Spuren und kann schwieriges Gelände ignorieren. Zusätzlich kann die Kreatur ihre normale Bewegungsrate bis zu 12 Stunden am Tag zurücklegen, ohne an Erschöpfung aufgrund eines Gewaltmarschs zu leiden.

IFRIT-FLASCHE

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Diese bemalte Messingflasche wiegt 1 Pfund. Wenn du eine Aktion aufwendest, um den Korken zu entfernen, wird eine Wolke aus dickem Rauch aus der Flasche herausströmen. Am Ende deines Zugs verschwindet der Rauch in einem Auflodern harmlosen Feuers, und ein Ifrit erscheint an einer freien Stelle innerhalb von 9 m zu dir. Siehe das *Monster Manual* für die Werte des Ifrits. Wenn die Flasche das erste Mal geöffnet wird, würfelt der SL, um zu sehen, was passiert.

W100 Effekt

- | | |
|-------|---|
| 01–10 | Der Ifrit greift dich an. Nach einem Kampf von 5 Runden wird der Ifrit verschwinden, und die Flasche verliert ihre Magie. |
| 11–90 | Der Ifrit dient dir für 1 Stunde und tut was du ihm befehlst. Dann kehrt der Ifrit zurück in die Flasche und ein neuer Korken hält diese verschlossen. Der Korken kann 24 Stunden lang nicht entfernt werden. Für die nächsten beiden Male, wenn der Korken gezogen wird, tritt der selbe Effekt auf. Wenn die Flasche ein viertes Mal geöffnet wird, wird der Ifrit fliehen und verschwinden. Die Flasche verliert daraufhin ihren Effekt. |
| 91–00 | Der Ifrit kann den Zauber <i>Wunsch</i> dreimal für dich wirken. Er verschwindet, nachdem er den letzten Wunsch erfüllt hat, oder nach 1 Stunde. Die Flasche verliert daraufhin ihre Magie. |

IFRIT-RÜSTUNG

Rüstung (Kettenpanzer), legendär (benötigt Einstimmung)

Während du diese Rüstung trägst, hast du einen Bonus von +3 auf deine Rüstungsklasse, bist immun gegen Feuerschaden und kannst Urtümlich verstehen und sprechen. Zusätzlich kannst du auf flüssigem Gestein stehen und laufen als wäre es fester Untergrund.



IONENSTEIN

IONENSTEIN

Wundersamer Gegenstand, Seltenheitsgrad variiert (benötigt Einstimmung)

Ein Ionenstein ist nach Ion benannt, der in einigen Welten als Gottheit des Wissens und der Prophezeiung verehrt wird. Viele Arten des Ionensteins existieren, jede Art hat eine eigene Kombination von Form und Farbe.

Wenn du eine Aktion aufwendest, um einen dieser Steine in die Luft zu werfen, umkreist der Stein deinen Kopf in einer Entfernung von 1W3 x 0,30 Meter und bietet dir dadurch einen Vorteil. Eine andere Kreatur muss daraufhin selbst eine Aktion verwenden, um nach dem Stein zu greifen oder ihn mit einem Netz zu erfassen und ihn somit von dir zu trennen. Dies geschieht bei einem erfolgreichen Angriffswurf gegen SG 24 oder einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 24. Du kannst eine Aktion verwenden, um den Stein zu ergreifen und zu verstauen, was seinen Effekt beendet. Ein Stein hat eine Rüstungsklasse von 24, 10 Trefferpunkte und Resistenz gegen alle Schadensarten. Er wird als angelegtes Objekt angesehen, wenn er um deinen Kopf kreist.

Absorption (sehr selten). Während dieser blass lavendelfarbene Ellipsoid deinen Kopf umkreist, kannst du deine Reaktion verwenden, um einen Zauber des Grads 4 oder niedriger abzubrechen, wenn du die wirkende Kreatur siehst und nur du ihr Ziel bist.

Sobald der Stein 20 Zaubergrade abgebrochen hat, brennt er aus und wird mattgrau, seine Magie ist verloren. Wenn du von einem Zauber erfasst wirst, dessen Grad höher ist als die verbleibenden Zaubergrade des Steins, kannst du ihn nicht abbrechen.

Agilität (sehr selten). Dein Geschicklichkeitswert erhöht sich um 2 bis zu einem Maximum von 20, wenn diese rote Kugel um deinen Kopf kreist.

Wahrnehmung (selten). Du kannst nicht überrascht werden, während dieser dunkelblaue, rautenförmige Stein deinen Kopf umkreist.

Standhaftigkeit (sehr selten). Dein Konstitutionswert erhöht sich um 2 bis zu einem Maximum von 20, wenn dieser rosarote, rautenförmige Stein um deinen Kopf kreist.

Höhere Absorption (legendär). Wenn dieser lavendelfarbene und grün marmorierte Ellipsoid um deinen Kopf kreist, kannst du deine Reaktion verwenden, um einen Zauber des Grads 8 oder niedriger abzubrechen, wenn du die wirkende Kreatur siehst und nur du ihr Ziel bist.

Sobald der Stein 50 Zaubergrade abgebrochen hat, brennt er aus und wird mattgrau, seine Magie ist verloren. Wenn du von einem Zauber erfasst wirst, dessen Grad höher ist als die verbleibenden Zaubergrade des Steins, kannst du ihn nicht abbrechen.

Erkenntnis (sehr selten). Dein Weisheitswert erhöht sich um 2 bis zu einem Maximum von 20, wenn diese hell leuchtende, blaue Kugel um deinen Kopf kreist.

Verstand (sehr selten). Dein Intelligenzwert erhöht sich um 2 bis zu einem Maximum von 20, wenn diese dunkelrot und blau marmorierte Kugel um deinen Kopf kreist.

Führungskraft (sehr selten). Dein Charismawert erhöht sich um 2 bis zu einem Maximum von 20, wenn diese pink und grün marmorierte Kugel um deinen Kopf kreist.

Meisterschaft (legendär). Dein Übungsbonus erhöht sich um 1, wenn dieses hellgrüne Prisma um deinen Kopf kreist.

Schutz (selten). Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse, wenn dieses zartrosarote Prisma um deinen Kopf kreist.

Regeneration (legendär). Du erhältst zum Ende jeder Stunde 15 Trefferpunkte zurück, wenn diese perlweiße Spindel um deinen Kopf kreist und du mindestens 1 Trefferpunkt hast.

Reserve (selten). Dieses kräftig lilafarbene Prisma hat Zaubersprüche in sich gespeichert und behält diese, bis du sie benutzt. Der Stein kann Zauber für bis zu 3 Zaubergade zeitgleich speichern. Wenn er gefunden wird, hat er 1W4 – 1 Zaubergade nach Wahl des SL gespeichert.

Jede Kreatur kann einen Zauber von Grad 1 bis 3 darin speichern, indem sie den Stein berührt, während der Zauber gewirkt wird. Der Zauber hat keinen Effekt, außer im Stein gespeichert zu werden. Wenn der Stein den Zauber nicht speichern kann, ist der Zauber ohne Effekt gewirkt. Der Grad des Zauberplatzes, der für den Zauber benutzt wurde, bestimmt, wie viel Platz der Zauber einnimmt.

Während dieser Stein deinen Kopf umkreist, kannst du jeden Zauber wirken, der darin gespeichert ist. Der Zauber benutzt Zauberplätze, Zauberrrettungswurf-SG, Zauberrangriffsbonus und Zauberrattribut des ursprünglichen Zauberrwirkers, wird aber ansonsten so behandelt, als würdest du den Zauber wirken. Wenn der Zauber gewirkt wurde, ist er nicht länger gespeichert und gibt Platz frei.

Stärke (sehr selten). Dein Stärkewert erhöht sich um 2 bis zu einem Maximum von 20, wenn dieser blassblaue rautenförmige Stein um deinen Kopf kreist.

Ernährung (selten). Du musst weder essen noch trinken, während diese klare Spindel deinen Kopf umkreist.

KARAFFE DES ENDLOSEN WASSERS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

In dieser verschlossenen Flasche schwappt es, wenn sie geschüttelt wird, als ob sie Wasser enthält. Die Karaffe wiegt 2 Pfund. Du kannst eine Aktion aufwenden, um den Korken zu entfernen und eins von drei Befehlsworten zu sprechen, woraufhin eine bestimmte Menge an Süßwasser oder Salzwasser (nach Wahl) aus der Flasche austritt. Zu Beginn deines nächsten Zugs hört das Wasser auf zu fließen. Wähle eine der folgenden Optionen:

- „Strom“ erzeugt 4 l Wasser.
- „Springbrunnen“ erzeugt 20 l Wasser.
- „Geysir“ erzeugt 120 l Wasser, das wie ein Geysir von 9 m Länge und 30 cm Breite emporströmt. Als eine Bonusaktion kannst du die Karaffe auf eine dir sichtbare Kreatur innerhalb von 9 m richten, während du die Karaffe hältst. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 bestehen oder es nimmt 1W4 Wuchtschaden und fällt zu Boden. Anstelle einer Kreatur kannst du ein Objekt auswählen, welches nicht getragen wird oder am Körper befindlich ist und das nicht mehr als 200 Pfund wiegt. Das Objekt wird entweder umgeworfen und wird liegend oder wird bis zu 4,50 Meter von dir weggedrückt.

KARTEN DER ILLUSIONEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Box enthält einen Satz Pergamentkarten. Ein voller Kartensatz hat 34 Karten. Einem Satz, welcher als Schatz gefunden wird, fehlen in der Regel 1W20 – 1 Karten. Die Magie der

Karten funktioniert nur, wenn sie zufällig gezogen werden (du kannst ein abgeändertes Kartenspiel verwenden, um diese Karten nachzuahmen). Du kannst eine Aktion verwenden, um eine zufällige Karte aus dem Stoß zu ziehen und sie an einer Stelle innerhalb von 9 m zu dir zu Boden zu werfen. Eine Illusion von einer oder mehreren Kreaturen bildet sich über der geworfenen Karte und bleibt bestehen, bis sie vertrieben wird. Eine illusionäre Kreatur erscheint real, hat die entsprechende Größe und verhält sich, als wäre sie eine echte Kreatur (wie im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* dargestellt wird), außer dass sie keinen Schaden zufügen kann. Während du innerhalb von 36 Metern zu der Kreatur bist und sie sehen kannst, kannst du eine Aktion aufwenden, um zu veranlassen, dass die Kreatur sich auf magische Weise irgendwohin bewegt, solange es innerhalb von 9 m zu der Karte ist. Jede physische Interaktion mit der Kreatur deckt auf, dass es sich um eine Illusion handelt, da Objekte durch die Illusion dringen können. Jemand, der eine Aktion benutzt, um die Kreatur visuell zu inspizieren, identifiziert sie als Illusion, wenn er bei einem Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 15 erfolgreich ist. Die Kreatur erscheint dann lichtdurchlässig.

Die Illusion dauert an, bis die Karte bewegt oder die Illusion vertrieben wird. Wenn die Illusion endet, verschwindet das Bild auf der Karte, und diese Karte kann nicht erneut verwendet werden.

Spielkarte	Illusion
Herz Ass	Roter Drache
Herz König	Ritter und vier Wachen
Herz Dame	Sukubus oder Inkubus
Herz Bube	Druide
Herz Zehn	Wolkenriese
Herz Neun	Ettin
Herz Acht	Grottenschrat
Herz Zwei	Goblin
Karo Ass	Betrachter
Karo König	Erzmagier und Magierlehrling
Karo Dame	Nachtvettel
Karo Bube	Assassine
Karo Zehn	Feuerriese
Karo Neun	Ogermagier
Karo Acht	Gnoll
Karo Zwei	Kobold
Pik Ass	Lich
Pik König	Priester und zwei Gefolgsleute
Pik Dame	Medusa
Pik Bube	Veteran
Pik Zehn	Frostriese
Pik Neun	Troll
Pik Acht	Hobgoblin
Pik Zwei	Goblin
Kreuz Ass	Eisengolem
Kreuz König	Banditenanführer und drei Banditen
Kreuz Dame	Erinnye
Kreuz Bube	Berserker
Kreuz Zehn	Hügelriese
Kreuz Neun	Oger
Kreuz Acht	Ork
Kreuz Zwei	Kobold
Joker (2)	Du selbst (Besitzer des Decks)



KARAFE DES
ENDLOSEN WASSERS

KEOGHTOMS SALBE

LATERNE DER ENTTARNUNG

KEOGHTOMS SALBE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Glaskrug hat einen Durchmesser von 7,5 Zentimeter und beinhaltet 1W4 + 1 Dosen einer dicken Mischung, die leicht nach Aloe riecht. Der Krug wiegt mit seinem Inhalt 1/2 Pfund.

Als eine Aktion kann eine Dosis der Salbe geschluckt oder auf die Haut aufgetragen werden. Die Kreatur, bei der das Öl angewandt wird, erhält 2W8 + 2 Trefferpunkte zurück, ist nicht länger vergiftet und ist von jeder Krankheit geheilt.

KERZE DER ANRUFUNG

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (benötigt Einstimmung)

Dieser schlanke Kegel ist einer Gottheit gewidmet und teilt sich die Gesinnung dieser Gottheit. Die Gesinnung der Kerze kann mit dem Zauber *Gutes und Böses entdecken* herausgefunden werden. Der SL wählt den Gott und die damit verbundene Gesinnung oder bestimmt die Gesinnung nach dem Zufallsprinzip.

W20 Gesinnung

1–2	Chaotisch böse
3–4	Chaotisch neutral
5–7	Chaotisch gut
8–9	Neutral böse
10–11	Neutral
12–13	Neutral gut
14–15	Rechtschaffen böse
16–17	Rechtschaffen neutral
18–20	Rechtschaffen gut

Die Magie der Kerze wird aktiviert, wenn die Kerze angezündet wird, was eine Aktion erfordert. Nachdem sie für 4 Stunden brannte, ist die Kerze zerstört. Du kannst sie früher ausblasen, um sie an einem späteren Zeitpunkt nochmal einzusetzen. Ziehe die Zeit, die sie bisher brannte, in Schritten von je 1 Minute von der gesamten Brenndauer der Kerze ab.

Während sie leuchtet, verströmt die Kerze ein schwaches Licht in einem Radius von 9 m. Jede Kreatur in diesem Licht, deren Gesinnung der der Kerze entspricht, hat einen Vorteil auf Angriffs-, Rettungs- und Attributswürfe. Zusätzlich können Kleriker oder Druiden im Licht, insofern ihre Gesinnung mit der der Kerze übereinstimmt, einen Zauber des Grads 1 wirken, ohne einen Zauberplatz zu verlieren, wenn der Zauber vorher vorbereitet wurde. Der Effekt des Zaubers wirkt dennoch, als wäre ein Zauberplatz von Grad 1 dafür eingesetzt worden.

Alternativ kann beim ersten Anzünden der Kerze der Zauber *Tor* mit der Kerze gewirkt werden. Wenn dies getan wird, wird die Kerze zerstört.

KRISTALLKUGEL

Wundersamer Gegenstand, sehr selten oder legendär (benötigt Einstimmung)

Die typische *Kristallkugel*, ein sehr seltener Gegenstand, hat einen Durchmesser von ungefähr 15 Zentimetern. Während du sie berührst, kannst du damit den Zauber *Ausspähung* (Rettungswurf SG 17) wirken.

Die folgenden Arten von *Kristallkugeln* sind legendär und haben zusätzliche Eigenschaften.

Kristallkugel des Gedankenlesens. Du kannst eine Aktion verwenden, um den Zauber *Gedanken wahrnehmen* (Rettungswurf SG 17) zu wirken. Während du mit der Kristallkugel ausspäht, kannst du Kreaturen innerhalb von 9 Metern zum Zaubersensor ins Visier nehmen. Du musst dich nicht auf das *Gedanken wahrnehmen* konzentrieren, um seine Dauer aufrecht zu erhalten. Jedoch endet es, wenn *Ausspähung* endet.

Kristallkugel der Telepathie. Beim Ausspähen mit der Kristallkugel kannst du mit Kreaturen, die sich innerhalb von 9 m zum Zaubersensor befinden und die du siehst, telepathisch kommunizieren. Zudem kannst du eine Aktion aufwenden, um den Zauber *Einflüsterung* (Rettungswurf SG 17) durch die Kugel auf eine der Kreaturen zu wirken. Du musst dich nicht auf *Einflüsterung* konzentrieren, um seine Dauer aufrecht zu erhalten. Jedoch endet der Zauber, wenn *Ausspähung* endet. Sobald die Eigenschaft *Einflüsterung* der Kristallkugel einmal gewirkt wurde, kann diese bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden.

Kristallkugel des wahren Blicks. Beim Ausspähen mit der Kristallkugel, hast du *Wahrer Blick* mit einem Radius von 120 Metern, dessen Zentrum die Kugel darstellt.

KRUMMSÄBEL DER GESCHWINDIGKEIT

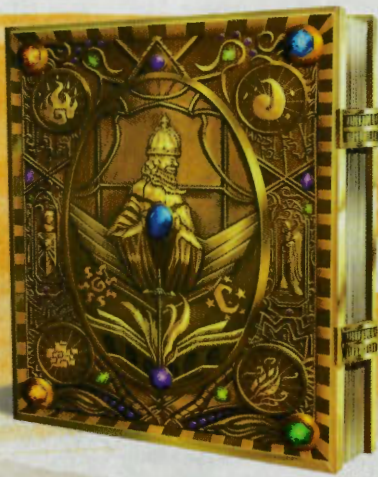
Waffe (Krummsäbel), sehr selten (benötigt Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit dieser magischen Waffe ausgeführt werden. Zusätzlich kannst du damit in jedem deiner Züge einen Angriff als Bonusaktion ausführen.

LATERNE DER ENTTARNUNG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn sie entzündet ist, brennt diese verschließbare Laterne 6 Stunden lang mit 0,5 Liter Öl und strahlt helles Licht in einem Radius von 9 m und dämmriges Licht in zusätzlichen 9 m aus. Unsichtbare Kreaturen und Objekte sind sichtbar, solange sie sich im hellen Licht dieser Laterne befinden. Du kannst eine Aktion verwenden, um den Verschluss etwas nach unten zu ziehen und das Licht so auf dämmriges Licht in einem Radius von 1,5 m zu reduzieren.



LEITFADEN DER FÜHRUNGSKRAFT
UND DER EINFLUSSNAHME

LEITFADEN DER FÜHRUNGSKRAFT UND DER EINFLUSSNAHME

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses Buch enthält Übungen für die Beeinflussung und Bezauberung anderer, und seine Worte sind mit Magie aufgeladen. Wenn du 48 Stunden über einen Zeitraum von 6 Tagen oder weniger damit verbringst, das Buch zu studieren und die Inhalte der Übungen zu praktizieren, wird dein Charismawert um 2 steigen, ebenso dessen Maximalwert. Das Handbuch verliert daraufhin seine Magie, erhält diese aber innerhalb eines Jahrhunderts wieder.

LEITFADEN DES KLAREN DENKENS

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses Buch enthält Gedächtnis- und Logikübungen, und seine Worte sind mit Magie aufgeladen. Wenn du 48 Stunden über einen Zeitraum von 6 Tagen oder weniger damit verbringst, das Buch zu studieren und die Inhalte der Übungen zu praktizieren, wird dein Intelligenzwert um 2 steigen, ebenso dessen Maximalwert. Das Handbuch verliert daraufhin seine Magie, erhält diese aber innerhalb eines Jahrhunderts wieder.

LEITFADEN DES VERSTÄNDNISSES

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses Buch enthält Intuitions- und Verständnisübungen, und seine Worte sind mit Magie aufgeladen. Wenn du 48 Stunden über einen Zeitraum von 6 Tagen oder weniger damit verbringst, das Buch zu studieren und die Inhalte der Übungen zu praktizieren, wird dein Weisheitswert um 2 steigen, ebenso dessen Maximalwert. Das Handbuch verliert daraufhin seine Magie, erhält diese aber innerhalb eines Jahrhunderts wieder.

LEITFADEN DER VERSTUMMTEN SPRACHE

Wundersamer Gegenstand, legendär (benötigt Einstimmung durch einen Magier)

Dieses dicke, in Leder gebundene Buch hat eine vertrocknete Zunge auf dem Einband kleben. Fünf dieser Leitfäden existieren und es ist nicht bekannt, welches das Original ist. Die grausige Dekoration auf dem ersten *Leitfaden der verstummtten Sprache* gehörte einst einem treulosen ehemaligen Diener des Lich-Gottes Vecna, Hüter der Geheimnisse. Die Zungen, die auf den vier Einbänden der vier Kopien angebracht sind, gehörten anderen Zauberwirkern, die Vecna begegneten. Die ersten paar Seiten des Leitfadens sind gefüllt mit unentzifferbarem Gschmiere. Die restlichen Seiten sind leer und unberührt.

Wenn du dich auf diesen Gegenstand einstimmen kannst, kannst du ihn als Zauberbuch und als Arkanen Fokus benutzen. Zusätzlich kannst du eine Bonusaktion verwenden, während du den Leitfaden hältst, um einen Zauber, den du ins Buch geschrieben hast, zu wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen oder verbale oder Gestenkomponenten benutzen zu müssen.

Einmal benutzt, kann diese Eigenschaft des Leitfadens bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden.

Während du auf das Buch eingestimmt bist, kannst du die Zunge vom Buchdeckel ablösen. Wenn du das machst, bewirkt es, dass alle in das Buch geschriebene Zauber endgültig ausgelöscht werden.

Vecna beobachtet jeden, der den Leitfaden benutzt. Er kann außerdem kryptische Nachrichten in das Buch schreiben. Diese Nachrichten erscheinen um Mitternacht und verschwinden, wenn sie gelesen wurden.

LEITFADEN DES
VERSTÄNDNISSES



LEITFADEN DES
KLAREN DENKENS



MANTEL DES
ZAUBERWIDERSTANDS



LIEBESTRANK

Trank, ungewöhnlich

Wenn du das nächste Mal eine Kreatur siehst, innerhalb von 10 Minuten nachdem du diesen Trank getrunken hast, wirst du von dieser Kreatur für 1 Stunde bezaubert. Wenn die Kreatur die Spezies und das Geschlecht hat, von der du dich normalerweise angezogen fühlst, wirst du sie als wahre Liebe ansehen, während du bezaubert bist. Die Flüssigkeit dieses rosenfarbenen, stets schäumenden Tranks enthält eine leicht zu übersehende Blase, die wie ein Herz geformt ist.

MANTEL DES ZAUBERWIDERSTANDS

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Du hast einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zaubersprüche, wenn du diesen Umhang trägst.

MEDAILLON DER GEDANKEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Dieses Medaillon hat 3 Ladungen. Während du es trägst, kannst du eine Aktion darauf verwenden, 1 Ladung auszugeben und damit den Zauber *Gedanken wahrnehmen* (Rettungswurf SG 13) zu wirken. Das Medaillon erhält zu jeder Morgendämmerung 1W3 Ladungen zurück.

MITHRILRÜSTUNG

Rüstung (mittelschwer oder schwer, kein Fell), ungewöhnlich

Mithril ist ein leichtes, flexibles Metall. Ein Mithrilkettenhemd oder eine Brustplatte kann unter normalen Kleidungsstücken getragen werden. Wenn die Rüstung normalerweise einen Nachteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) verursacht oder eine Stärkevoraussetzung hat, hat die Mithrilrüstung keines von beidem.

MÜTZE DER WASSERATMUNG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Beim Tragen dieser Mütze unter Wasser, kannst du ihr Befehlswort als Aktion sprechen, um eine Luftblase um deinen Kopf zu erschaffen. Diese erlaubt dir, normal unter Wasser zu atmen. Die Blase bleibt solange bei dir, bis du das Befehlswort erneut sagst, die Mütze entfernt wird, oder du nicht mehr unter Wasser bist.

NACHTBRILLE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Während du diese dunklen Linsen trägst, hast du Dunkelsicht auf eine Entfernung von bis zu 18 Metern. Wenn du bereits Dunkelsicht hast, wird das Tragen dieser Linsen deine Sichtweite um 18 Meter erweitern.

NOLZURS WUNDERFARBEN

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Typischerweise auffindbar in 1W4 Töpfen in einer feinen Holzkiste mit einem Pinsel (Gesamtgewicht 1 Pfund), erlauben dir diese Farben, dreidimensionale Objekte zu erschaffen, indem du sie zweidimensional malst. Die Farbe fließt vom Pinsel und formt das gewünschte Objekt, wenn du dich auf das Bild konzentrierst.

Jeder Topf hat genug Farbe, um eine Fläche von 90 Quadratmeter zu bedecken. Damit kannst du unbelebte Objekte oder Geländemerkmale, – wie eine Tür, eine Grube, Blumen, Bäume, Zellen, Räume oder Waffen – die bis zu 270 Kubikmeter fassen, erschaffen. Es dauert 10 Minuten, um 9 qm zu bemalen.

Wenn du das Bild fertigstellst, wird das Objekt oder das Geländemerkmale zu einem realen, nicht-magischen Gegenstand.

So bildet eine an die Tür gemalte Wand eine echte Tür, die geöffnet werden kann und dort hinführt, was auch immer hinter



NIMMERVOLLER BEUTEL

MEDAILLON
DER GEDANKEN



NACHTBRILLE

der Wand liegt. Eine Grube auf den Boden zu malen, erschafft eine echte Grube, und ihre Tiefe wird von der Gesamtfläche der von dir malbaren Objekte abgezogen.

Nichts, was durch die Farben erschaffen wurde, kann einen größeren Wert als 25 GM haben. Wenn du ein Objekt von höherem Wert zeichnest (wie z.B. einen Diamanten oder einen Goldhaufen), sieht das Objekt zwar authentisch aus, aber bei genauerer Inspektion fällt auf, dass es aus Strass, Knochen oder anderem wertlosen Material geschaffen wurde. Wenn du eine Form von Energie malst, wie etwa Feuer oder Blitz, wird die Energie zwar erscheinen, aber sie verschwindet wieder, ohne Schaden anzurichten, sobald du das Bild vollendet hast.

NIMMERVOLLER BEUTEL

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Beutel hat einen Innenraum, der erheblich größer ist als seine Außenabmessungen, ungefähr 0,6 Meter Durchmesser an der Öffnung und 1,2 Meter Tiefe. Der Beutel kann bis zu 500 Pfund tragen, jedoch nicht mehr als ein Volumen von 1,75 Kubikmeter. Der Beutel wiegt unabhängig von seinem Inhalt 15 Pfund. Ein Objekt aus dem Beutel zu holen, erfordert eine Aktion. Wenn der Beutel überlastet, durchbohrt oder zerrissen wird, platzt er und wird zerstört, und sein Inhalt ist in der Astralebene zerstreut. Wenn der Beutel nach innen gedreht wird, wird sein Inhalt unverändert verschüttet, aber der Beutel muss richtig herumgedreht werden, bevor er erneut verwendet werden kann.

Atmende Wesen im Inneren des Beutels können bis zu 10 Minuten darin überleben, wobei die Minuten geteilt werden durch die Anzahl der darin befindlichen Kreaturen (mindestens 1 Minute pro Kopf). Nach dieser Zeit beginnen sie zu ersticken.

Das Platzieren eines *Nimmervollen Beutels* in einem extradi-dimensionalen Raum, der beispielsweise von *Hewards Praktischem Rucksack*, einem *Tragbaren Loch* oder einem ähnlichen Gegenstand geschaffen wurde, zerstört beide Gegenstände sofort und



PANZERHANDSCHUHE
DER OGERKRAFT

öffnet ein Tor zur Astralebene. Das Tor entsteht dort, wo der eine Gegenstand innerhalb des anderen platziert wurde. Jede Kreatur innerhalb von 3 m des Tores wird hindurch gesogen zu einem willkürlichen Ort auf der Astralebene. Das Tor schließt sich daraufhin. Das Tor ist einseitig und kann nicht wieder geöffnet werden.

ÖL DER GLÄTTE

Trank, ungewöhnlich

Diese klebrige schwarze Flüssigkeit ist in ihrem Behälter dick und schwer, fließt aber schnell, wenn sie verschüttet wird. Das Öl kann eine mittelgroße oder kleinere Kreatur bedecken, inklusive der Ausrüstung, die sie am Körper oder bei sich trägt (eine zusätzliche Flasche ist für jede Größe oberhalb von mittelgroß erforderlich). Das Öl aufzutragen, dauert 10 Minuten. Die betroffene Kreatur erhält dann für 8 Stunden den Effekt des Zaubers *Bewegungsfreiheit*.

Alternativ kann das Öl als Aktion auf den Boden geschüttet werden. Dort bedeckt es einen Bereich von 3 x 3 m, in dem für 8 Stunden der Effekt des Zaubers *Schmieren* wirkt.

ÖL DER KÖRPERLOSIGKEIT

Trank, selten

Perlen dieses wolkengrauen Öls, die schnell wieder verdampfen, bilden sich auf der Außenseite des Gefäßes. Das Öl kann eine mittelgroße oder kleinere Kreatur bedecken, inklusive der Ausrüstung, die sie am Körper oder bei sich trägt (eine zusätzliche Flasche ist für jede Größe oberhalb von mittelgroß erforderlich). Das Öl aufzutragen, dauert 10 Minuten. Die betroffene Kreatur erhält dann für 1 Stunde die Wirkung des Zaubers *Ätherische Gestalten*.

ÖL DER SCHÄRFE

Trank, sehr selten

Dieses klare, gallertartige Öl schimmert vor kleiner, ultradünner Silberscherben. Das Öl kann eine Hieb- oder Stichwaffe oder bis zu 5 Stücke von Hieb- oder Stichmunition beschichten. Das Öl aufzutragen, dauert 1 Minute. Für 1 Stunde wird das beschichtete Objekt zu einem magischen Gegenstand und hat einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

PANZERHANDSCHUHE DER OGERKRAFT

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Dein Stärkewert ist 19, wenn du diese Panzerhandschuhe trägst. Sie haben keinen Effekt, wenn dein Wert ohne die Handschuhe bereits 19 oder höher ist.

PERLE DER KRAFT

Wundersamer Gegenstand, selten

Diese kleine schwarze Kugel hat einen Durchmesser von knapp 2,5 cm und wiegt 1 Unze. Normalerweise werden 1W4 + 4 *Perlen der Kraft* zusammen gefunden.

Du kannst eine Aktion verwenden, um die Perle bis zu 18 Meter weit zu werfen. Die Perle explodiert beim Aufprall und wird zerstört. Jede Kreatur in einem 3-Meter-Radius vom Aufschlagpunkt der Perle, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder sie nimmt 5W4 Energieschaden. Eine Sphäre aus transparenter Energie umschließt anschließend den Bereich für 1 Minute. Jede Kreatur, die den Rettungswurf nicht geschafft hat und sich vollständig innerhalb des Bereichs befindet, ist in dieser Sphäre gefangen. Kreaturen, die erfolgreich gewürfelt haben oder die nur teilweise innerhalb des Bereichs sind, werden von der Mitte der Kugel weggedrückt, bis sie sich nicht länger darin befinden. Nur Luft für die Atmung kann durch die Mauer der Sphäre dringen. Weder Angriffe noch andere Effekte können hindurch. Eine gefangene Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um gegen die Wand der Sphäre zu drücken, wobei sie die Sphäre um die Hälfte der normalen Bewegungsrate der Kreatur bewegt. Die Sphäre kann aufgehoben werden, und dank ihrer Magie wiegt sie nur 1 Pfund, unabhängig von dem Gewicht der Kreaturen im Inneren.

PERLE DER MACHT

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Während du diese Perle bei dir hast, kannst du eine Aktion aufwenden, um ihr Befehlswort zu sprechen und so einen verbrauchten Zauberplatz wiederzubekommen. Wenn der Zauberplatz von Grad 4 oder höher war, ist der neue Platz auf Grad 3.

Sobald du die Perle benutzt hast, kann sie bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden.

PFEIL DES TÖTENS

Waffe (Pfeil), sehr selten

Ein *Pfeil des Tötens* ist ein Pfeil, der dazu bestimmt ist, eine bestimmte Art Kreatur zu töten. Manche sind etwas fokussierter als andere: Beispielsweise gibt es sowohl *Pfeile des Drachentötens* als auch *Pfeile des Blaue-Drachentötens*. Wenn eine Kreatur, die zu diesem Typen, dieser Rasse oder Gruppe gehört, von einem *Pfeil des Tötens* getroffen wird und Schaden nimmt, muss die Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 durchführen. Bei einem Fehlschlag nimmt sie zusätzlich 6W10 Stichschaden und halb so viel Extraschaden bei einem erfolgreichen Wurf.

Sobald ein *Pfeil des Tötens* seinen Extraschaden zugefügt hat, wird er zu einem nicht-magischen Pfeil.

Andere Arten dieser magischen Munition existieren, wie z.B. der *Bolzen des Tötens*, welcher für Armbrüste gedacht ist, aber Pfeile sind am häufigsten.

PFEIL-FANGENDER SCHILD

Rüstung (Schild), selten (benötigt Einstimmung)

Du erhältst einen +2 Bonus auf die Rüstungsklasse gegen Fernkampfangriffe, solange du diesen Schild trägst. Dieser Bonus kommt zu dem normalen RK-Bonus des Schildes hinzu. Darüber hinaus kannst du jedes Mal, wenn ein Angreifer auf ein Feld innerhalb von 1,50 Meter Radius von dir einen Fernkampfangriff ausführt, deine Reaktion benutzen, um selbst Ziel des Angriffs zu werden.

QUAALS FEDER

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieses winzige Objekt sieht aus wie eine Feder. Verschiedene Arten dieses Federobjekts existieren, von denen jede einen

eigenen, einmal benutzbaren Effekt hat. Der SL entscheidet über die Art der Feder oder bestimmt sie zufällig.

W100	Feder
01–20	Anker
21–35	Vogel
36–50	Fächer
51–65	Schwanenboot
65–90	Baum
91–100	Peitsche

Anker. Du kannst eine Aktion verwenden, um ein Boot oder ein Schiff mit der Feder zu berühren. Für die nächsten 24 Stunden kann sich dieses Gefährt auf keine Weise bewegen. Wenn du die Feder erneut daran hältst, wird der Effekt beendet. Wenn der Effekt endet, verschwindet die Feder.

Vogel. Du kannst eine Aktion verwenden, um die Feder bis zu 1,50 m in die Luft zu werfen. Die Feder verschwindet, und ein enormer, mehrfarbiger Vogel erscheint an ihrer Stelle. Der Vogel hat die Werte eines Roch (siehe das *Monster Manual (Monsterhandbuch)*), aber er folgt simplen Anweisungen von dir und kann nicht angreifen. Er kann ein Maximalgewicht von 500 Pfund tragen, während er seine Maximalgeschwindigkeit fliegt (24 km pro Stunde für maximal 216 km pro Tag mit einer einstündigen Pause alle 3 Stunden). Alternativ kann er 1.000 Pfund tragen und halb so schnell fliegen. Der Vogel verschwindet, wenn er einen Tag lang seine maximale Distanz geflogen ist oder wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken. Du kannst den Vogel mit einer Aktion entlassen.

Fächer. Wenn du auf einem Boot oder Schiff bist, kannst du eine Aktion aufwenden, um die Feder bis zu 1,50 Meter in die Luft zu werfen. Die Feder verschwindet, und ein riesiger wedelnder Fächer nimmt ihren Platz ein. Der Fächer schwebt und erschafft einen Wind, der stark genug ist, die Segel eines Schiffs zu füllen und seine Bewegungsrate damit für 8 Stunden um 7,5 km pro Stunde zu erhöhen. Du kannst den Fächer mit einer Aktion entlassen.

Schwanenboot. Du kannst eine Aktion verwenden, um mit der Feder ein Gewässer von mindestens 18 m Durchmesser zu berühren. Die Feder verschwindet, und ein 15 Meter langes Boot in Form eines Schwans nimmt ihren Platz ein. Das Boot fährt selbstständig und bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 9 Kilometer pro Stunde über das Wasser. Wenn du dich im Boot befindest, kannst du eine Aktion verwenden, um dem Boot zu befehlen, sich zu bewegen oder sich bis zu 90 Grad zu drehen. Das Boot kann bis zu 32 mittelgroße oder kleinere Kreaturen tragen. Eine große Kreatur zählt als 4 mittelgroße Kreaturen, während eine riesige als 9 zählt. Das Boot bleibt für 24 Stunden und verschwindet anschließend. Du kannst das Boot mit einer Aktion entlassen.

Baum. Du musst im Freien sein, um diese Feder zu verwenden. Du kannst als Aktion mit der Feder eine unbesetzte Stelle am Boden berühren. Die Feder verschwindet und eine nicht-magische Eiche erscheint an ihrer Stelle. Der Baum ist 18 m hoch und hat einen Stamm von 1,50 m Durchmesser. Seine Äste in der Krone sprießen in einem Radius von 6 m.

Peitsche. Du kannst eine Aktion aufwenden, um die Feder zu einem Punkt innerhalb von 3 m zu dir zu werfen. Die Feder verschwindet, und eine schwebende Peitsche nimmt ihren Platz ein. Du kannst eine Bonusaktion verwenden, um damit einen Nahkampf-Zauberangriff mit Angriffsbonus +9 gegen eine Kreatur innerhalb von 3 m zu der Peitsche auszuführen. Bei einem Treffer erhält das Ziel 1W6 + 5 Energieschaden.

Als Bonusaktion kannst du während deines Zuges der Peitsche befehlen, bis zu 6 m weit zu fliegen und den Angriff auf eine Kreatur innerhalb von 3 m zu ihr zu wiederholen. Die Peitsche verschwindet nach 1 Stunde, wenn du eine Aktion aufwendest, um sie zu entlassen, wenn du kampfunfähig wirst oder wenn du stirbst.

QUAALS FEDER



SCHWANENBOOTFEDER



ANKERFEDER



BAUMFEDER



VOGELFEDER



FÄCHERFEDER

PEITSCHENFEDER



RAUCHFASS DER LUFTELEMENTAR-HERRSCHAFT

Wundersamer Gegenstand, selten

Während Weihrauch in diesem Rauchfass brennt, kannst du eine Aktion verwenden, um das Befehlswort des Rauchfasses zu sprechen und so einen Luftelementar zu beschwören, so als hättest du den Zauber *Elementar beschwören* dafür gewirkt. Das Rauchfass kann bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden.

Dieses 15 Zentimeter breite und 30 Zentimeter hohe Gefäß ähnelt einem Kelch mit dekoriertem Deckel. Es wiegt 1 Pfund.

RAUCHFLASCHE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Rauch tritt aus dieser Flasche aus, die mit Blei verkorkt ist und 1 Pfund wiegt. Wenn du eine Aktion aufwendest, um den Korken zu ziehen, tritt ein dicker Rauch aus der Flasche heraus und umfasst einen Radius von 18 Metern zu der Flasche. Der Bereich im Rauch ist komplett verschleiert. Jede Minute, die die Flasche geöffnet bleibt, erweitert sich der Radius um 3 m bis zu einem Maximum von 120 m.

Die Rauchwolke bleibt bestehen, solange die Flasche geöffnet ist. Um die Flasche zu schließen, musst du ihr Befehlswort als eine Aktion sprechen. Sobald die Flasche geschlossen wurde, verschwindet der Rauch nach 10 Minuten. Ein mäßiger Wind (16,5 bis 30 Kilometer pro Stunde) kann den Rauch ebenso nach 1 Minute zerstreuen und ein starker Wind (31 Kilometer pro Stunde oder mehr) zerstreut den Rauch nach 1 Runde.

RIESENTÖTER

Waffe (irgendeine Axt oder Schwert), selten

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Wenn du einen Riesen damit triffst, nimmt dieser Riese einen zusätzlichen Schaden von 2W6, wobei die Schadensart abhängig vom Waffentyp ist. Der Riese muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 schaffen, oder er fällt liegend zu Boden. Für diese Waffe zählt unter den Begriff „Riese“ jede Kreatur, die den Typ Riese hat, einschließlich Trolle und Ettins.

RING DES AUSWEICHENS

Ring, selten (benötigt Einstimmung)

Dieser Ring hat 3 Ladungen, und er erhält zu jeder Morgendämmerung 1W3 der verbrauchten Ladungen zurück. Wenn

RAUCHFLASCHE



RING DES AUSWEICHENS

du einen Geschicklichkeitsrettungswurf nicht bestehst, während du den Ring trägst, kannst du deine Reaktion verwenden, um 1 Ladung zu verbrauchen und den Rettungswurf stattdessen zu bestehen.

RING DER BEWEGUNGSFREIHEIT

Ring, selten (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Ring trägst, kostet dich schwieriges Gelände keine zusätzliche Bewegung. Außerdem kann Magie deine Bewegungsrate nicht reduzieren und dir nicht die Zustände gelähmt oder festgesetzt geben.

RING DER DJINNI-BESCHWÖRUNG

Ring, legendär (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Ring trägst, kannst du als eine Aktion sein Befehlswort sprechen, um einen bestimmten Djinni von der Elementarebene der Luft zu beschwören. Der Djinni erscheint an einer nicht besetzten Stelle innerhalb von 36 Metern zu dir. Er bleibt solange, wie du dich konzentrierst (als würdest du dich auf deinen Zauber konzentrieren), bis zu einem Maximum von 1 Stunde oder bis seine Trefferpunkte auf 0 sinken. Er kehrt dann zu seiner eigenen Ebene zurück.

Während er beschworen ist, ist der Djinni dir und deinen Begleitern gegenüber freundlich gesonnen. Er befolgt jeden Befehl, dem du ihm erteilst, unabhängig davon, in welcher Sprache er geäußert wird. Wenn du ihm keinen Befehl gibst, wird der Djinni sich gegen Angreifer verteidigen, sonst aber keine Aktionen ausführen.

Nachdem der Djinni verschwunden ist, kann er für 24 Stunden nicht wieder beschworen werden. Wenn der Djinni stirbt, wird der Ring zu einem nicht-magischen Gegenstand.

RING DER DREI WÜNSCHE

Ring, legendär

Während du diesen Ring trägst, kannst du eine Aktion benutzen, um 1 seiner 3 Ladungen zu verbrauchen und damit den Zauber *Wunsch* zu wirken. Der Ring wird nicht-magisch, wenn du die letzte Ladung ausgegeben hast.



RING DER
DREI WÜNSCHE



RING DER
BEWEGUNGSFREIHEIT

RING DER
ELEMENTAR-HERRSCHAFT



RING DER DJINNI-
BESCHWÖRUNG



RING DES FEDERFALLS

RING DER ELEMENTAR-HERRSCHAFT

Ring, legendär (benötigt Einstimmung)

Dieser Ring ist mit einer der vier Elementarebenen verbunden. Der SL entscheidet über die verknüpfte Ebene oder wählt diese zufällig aus.

Während du diesen Ring trägst, hast du einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen Elementare der verknüpften Ebene und diese einen Nachteil auf Angriffswürfe gegen dich. Zusätzlich hast du Zugriff auf Eigenschaften, die mit der jeweiligen Ebene verknüpft sind.

Der Ring hat 5 Ladungen. Er erhält zu jeder Morgendämmerung 1W4 + 1 der verbrauchten Ladungen zurück. Zauber, die mit dem Ring gewirkt werden, haben einen Rettungswurf-SG von 17.

Ring der Luftelementar-Herrschaft. Du kannst 2 Ladungen des Ringes ausgeben, um *Monster beherrschen* auf einen Luftelementar zu wirken. Außerdem wirst du, falls du fällst, 18 Meter pro Runde sinken und dabei keinen Schaden davontragen. Du kannst zusätzlich Aural verstehen und sprechen.

Wenn du dabei hilfst, einen Luftelementar zu töten, während du auf diesen Ring eingestimmt bist, erhältst du folgende zusätzliche Effekte:

- Du hast Resistenz gegen Blitzschaden.
- Du kannst schweben, und du hast eine Flugbewegungsrate in Höhe deiner normalen Bewegungsrate.
- Du kannst mit diesem Ring einen der folgenden Zauber wirken, wenn du dafür Ladungen verbrauchst: *Kugelblitz* (3 Ladungen), *Windstoß* (2 Ladungen) oder *Windwall* (1 Ladung).

Ring der Erdelementar-Herrschaft. Du kannst 2 Ladungen des Ringes ausgeben, um *Monster beherrschen* auf einen Erdelementar zu wirken. Außerdem kannst du dich über schwieriges Gelände, das aus Schutt, Felsen oder Dreck besteht, bewegen, als wäre es normales Gelände. Du kannst zusätzlich Terral verstehen und sprechen.

Wenn du dabei hilfst, einen Erdelementar zu töten, während du auf diesen Ring eingestimmt bist, erhältst du folgende zusätzliche Effekte:

- Du hast Resistenz gegen Säureschaden.
- Du kannst dich durch solide Erde oder Stein bewegen, als wären diese Bereiche schwieriges Gelände. Wenn du deinen Zug dort beendest, wirst du zu der nächstgelegenen nicht besetzten Stelle, wo du bereits warst, geschoben.
- Du kannst mit diesem Ring einen der folgenden Zauber wirken, wenn du dafür Ladungen verbrauchst: *Stein formen* (2 Ladungen), *Steinhaut* (3 Ladungen) oder *Steinwand* (3 Ladungen).

Ring der Feuelementar-Herrschaft. Du kannst 2 Ladungen des Ringes ausgeben, um *Monster beherrschen* auf einen Feuelementar zu wirken. Außerdem hast du einen Widerstand gegen Feuerschaden. Du kannst zusätzlich Ignal verstehen und sprechen.

Wenn du dabei hilfst, einen Feuelementar zu töten, während du auf diesen Ring eingestimmt bist, erhältst du folgende zusätzliche Effekte:

- Du hast Schadensimmunität gegen Feuer.
- Du kannst mit diesem Ring einen der folgenden Zauber wirken, wenn du dafür Ladungen verbrauchst: *Brennende Hände* (1 Ladung), *Feuerball* (2 Ladungen) und *Feuerwand* (3 Ladungen).

Ring der Wasserelementar-Herrschaft. Du kannst 2 Ladungen des Ringes ausgeben, um *Monster beherrschen* auf einen Wasserelementar zu wirken. Außerdem kannst du auf Flüssigkeiten stehen und darauf laufen, als wären sie fester Boden. Du kannst zusätzlich Aqual verstehen und sprechen.

Wenn du dabei hilfst, einen Wasserelementar zu töten, während du auf diesen Ring eingestimmt bist, erhältst du folgende zusätzliche Effekte:

- Du kannst unter Wasser atmen, und deine Schwimmbewegungsrate ist gleich deiner normalen Bewegungsrate.
- Du kannst mit diesem Ring einen der folgenden Zauber wirken, wenn du dafür Ladungen verbrauchst: *Wasser erschaffen oder zerstören* (1 Ladung), *Wasser kontrollieren* (3 Ladungen), *Eissturm* (2 Ladungen) oder *Eiswand* (3 Ladungen).



RING DES SCHUTZES



RING DER
GEDANKENABSCHIRMUNG



RING DER
STERNSCHNUPPEN



RING DER REGENERATION

RING DES
RÖNTGENBLICKS



RING DES FEDERFALLS

Ring, selten (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Ring trägst und fällst, sinkst du 18 Meter pro Runde und nimmst dabei keinen Schaden.

RING DER GEDANKENABSCHIRMUNG

Ring, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Ring trägst, bist du immun gegen Magie, die anderen Kreaturen erlaubt, deine Gedanken zu lesen, festzustellen ob du lügst, deine Gesinnung zu erkennen oder deinen Kreaturentyp festzustellen. Kreaturen können nur dann telepathisch mit dir kommunizieren, wenn du es erlaubst.

Du kannst eine Aktion verwenden, um den Ring unsichtbar werden zu lassen, bis du eine neue Aktion verwendest, um ihn wieder sichtbar zu machen, bis du den Ring entfernst oder bis du stirbst.

Wenn du stirbst, während du diesen Ring trägst, wird deine Seele hinein gezogen, insofern nicht bereits eine darin haust. Du kannst im Ring verbleiben oder dich entscheiden, ins Jenseits zu verschwinden. Solange deine Seele im Ring ist, kannst du telepathisch mit jeder Kreatur kommunizieren, die den Ring trägt. Der Träger kann sich vor dieser telepathischen Kommunikation nicht schützen.

RING DER REGENERATION

Ring, sehr selten (benötigt Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, erhältst du alle 10 Minuten 1W6 Trefferpunkte zurück, insofern du mindestens 1 Trefferpunkt hast. Wenn du ein Körperteil verlierst, sorgt der Ring dafür, dass es nachwächst und nach 1W6 + 1 Tagen wieder voll funktionsfähig ist, insofern du in der ganzen Zeit mindestens 1 Trefferpunkt hast.

RING DES RÖNTGENBLICKS

Ring, selten (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Ring trägst, kannst du eine Aktion benutzen, um sein Befehlswort zu sprechen. Wenn du das tust, kannst du für 1 Minute in feste Dinge hinein und durch sie durch sehen. Diese Sicht hat einen Radius von 9 Metern. Für dich erscheinen feste Gegenstände innerhalb dieses Radius durchsichtig und sie sind lichtdurchlässig. Die Sicht kann bis zu 0,30 Meter in

einen Stein, 2,5 Zentimeter in gewöhnliches Metall oder bis zu 1 Meter in Holz oder Erde reichen. Dickere Substanzen blocken die Sicht ab, ebenso wie eine dünne Bleischicht.

Jedes Mal, wenn du den Ring erneut benutzt, bevor du eine lange Rast gemacht hast, musst du einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder du erhältst eine Stufe Erschöpfung.

RING DES SCHUTZES

Ring, selten (benötigt Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse und auf Rettungswürfe, während du diesen Ring trägst.

RING DES SCHWIMMENS

Ring, ungewöhnlich

Du hast eine Schwimmbewegungsrate von 12 Metern, solange du diesen Ring trägst.

RING DES SPRINGENS

Ring, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Ring trägst, kannst du damit den Zauber *Springen* als Bonusaktion nach Belieben wirken. Du kannst allerdings nur dich selbst als Ziel wählen.

RING DER STERNSCHNUPPEN

Ring, sehr selten (benötigt Einstimmung nachts im Freien)

Während du diesen Ring in dämmrigem Licht oder in Dunkelheit trägst, kannst du damit nach Belieben *Tanzende Lichter* oder *Licht* wirken. Es erfordert eine Aktion, um einen der Zauber zu wirken. Der Ring hat 6 Ladungen für die folgenden anderen Eigenschaften. Der Ring erhält zu jeder Morgendämmerung 1W6 der verbrauchten Ladungen zurück.

Feenfeuer. Du kannst 1 Ladung verbrauchen, um mit diesem Ring *Feenfeuer* als eine Aktion zu wirken.

Blitzkugeln. Du kannst als Aktion 2 Ladungen ausgeben und zwischen einer und vier Blitzkugeln erschaffen, die je einen Durchmesser von 1 m haben. Je mehr Kugeln du erschaffst, desto schwächer werden die einzelnen Kugeln.

Jede Kugel erscheint an einer unbesetzten Stelle, die du sehen kannst, nicht weiter als 36 m von dir entfernt. Die Kugeln bleiben solange bestehen, wie du dich konzentrierst (wie auf einen Zauber) oder bis zu 1 Minute. Jede Kugel strahlt dämmriges Licht in einem Radius von 9 m aus. Als eine



RING DER TELEKINESE



RING DER UNSICHTBARKEIT



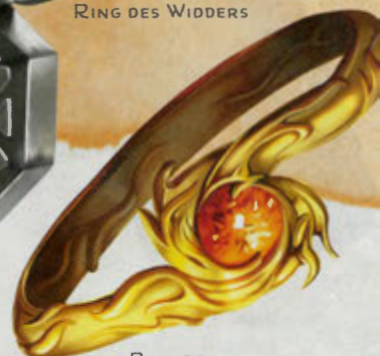
RING DES WIDDERS



RING DES TIERUMGANGS



RING DES
WASSERLAUFENS



RING DES
FEUERWIDERSTANDS

Bonusaktion kannst du jede Kugel bis zu 9 Meter weit bewegen, aber nicht weiter weg als 36 m von dir entfernt.

Wenn eine Kreatur, abgesehen von dir, sich einer Kugel auf 1,50 Meter nähert, wird die Kugel Blitze auf diese Kreatur entladen und verschwinden. Die Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen. Bei einem Fehlschlag erhält die Kreatur Blitzschaden abhängig von der Anzahl der von dir erschaffenen Kugeln.

Kugeln	Blitzschaden
4	2W4
3	2W6
2	5W4
1	4W12

Sternschnuppen. Du kannst zwischen 1 und 3 Ladungen als eine Aktion verbrauchen. Für jede ausgegebene Ladung lässt du einen glühenden Lichtpartikel auf einen Punkt in deinem Sichtfeld, der sich innerhalb von 18 Meter zu dir befindet, aus deinem Ring schießen. Jede Kreatur innerhalb eines Würfels mit 4,50 Meter Kantenlänge, der von diesem Punkt ausgeht, wird mit Funken überhäuft und muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen. Bei einem Fehlschlag erleidet die Kreatur 5W4 Feuerschaden, und bei einem Erfolg nur halb so viel.

RING DER TELEKINESE

Ring, sehr selten (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Ring trägst, kannst du nach Belieben den Zauber *Telekinese* wirken, solange du keine Objekte als Ziel wählst, die jemand bei sich oder am Körper trägt.

RING DES TIERUMGANGS

Ring, selten

Der Ring hat 3 Ladungen und erhält zu jeder Morgendämmerung 1W3 der verwendeten Ladungen zurück. Während du den Ring trägst, kannst du eine Aktion aufwenden, um einen der folgenden Zauber zu wirken:

- *Tierfreundschaft* (Rettungswurf SG 13)
- *Furcht* (Rettungswurf SG 13), funktioniert nur bei Tieren, die eine Intelligenz von 3 oder weniger haben.
- *Mit Tieren sprechen*

RING DER UNSICHTBARKEIT

Ring, legendär (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Ring trägst, kannst du dich mit einer Aktion unsichtbar machen. Alles, was du bei dir oder an deinem Körper trägst, wird ebenfalls unsichtbar. Du bleibst unsichtbar, bis der Ring entfernt wird, du angreifst oder einen Zauber wirkst oder bis du eine Bonusaktion verwendest, um wieder sichtbar zu werden.

RING DER WÄRME

Ring, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Ring trägst, hast du Resistenz gegen Kälteschaden. Zusätzlich nimmst du und alles, was du bei dir und am Körper trägst, keinen Schaden bei Temperaturen von bis zu -45 Grad Celsius.

RING DES WASSERLAUFENS

Ring, ungewöhnlich

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du auf jeder flüssigen Oberfläche stehen und laufen, als wäre sie solider Boden.

RING DES WIDDERS

Ring, selten (benötigt Einstimmung)

Dieser Ring hat 3 Ladungen und erhält zu jeder Morgendämmerung 1W3 der verbrauchten Ladungen zurück. Während du den Ring trägst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 bis 3 Ladungen zu verbrauchen und eine Kreatur in deinem Sichtfeld innerhalb von 18 Metern zu dir anzugreifen. Der Ring erschafft einen geisterhaften Widderkopf und führt seinen Angriffswurf mit einem Bonus von +7 durch. Bei einem Treffer nimmt das Ziel für jede ausgegebene Ladung 2W10 Energieschaden und wird 1,50 Meter von dir weggestoßen.

Alternativ kannst du eine Aktion verwenden, um 1 bis 3 Ladungen auszugeben und ein Objekt in deinem Sichtfeld innerhalb von 18 Metern zu dir zu zerbrechen, solange niemand es bei sich oder am Körper trägt. Der Ring legt einen Wurf auf Stärke mit einem Bonus von +5 für jede ausgegebene Ladung ab.

RING DES WIDERSTANDS

Ring, selten (benötigt Einstimmung)

Du hast Resistenz gegen eine Schadensart, während du diesen Ring trägst. Der Edelstein im Ring bestimmt die Schadensart, welche der SL vorgibt oder zufällig bestimmt.



RING DES
ZAUBERWENDENS



RING DES
ZAUBERSPEICHERS



ROBE DER AUGEN

W10	Schadensart	Edelstein
1	Säure	Perle
2	Kälte	Turmalin
3	Feuer	Granat
4	Energie	Saphir
5	Blitz	Zitrin
6	Nekrotisch	Gagat
7	Gift	Amethyst
8	Psychisch	Jade
9	Gleißend	Topas
10	Schall	Spinell

RING DES ZAUBERSPEICHERS

Ring, selten (benötigt Einstimmung)

Dieser Ring speichert Zauber, die hinein gezaubert wurden und hält sie dort fest, bis ein eingestimmter Träger sie benutzt. Der Ring kann Zauber im Wert von bis zu 5 Graden auf einmal speichern. Wenn er gefunden wird, enthält er 1W6 – 1 Zauber des 1. Grads, die vom SL ausgesucht wurden.

Jede Kreatur kann Zauber des Grads 1 bis 5 darin speichern, wenn sie den Ring berührt, während der Zauber gewirkt wird. Der Zauber hat keinen Effekt, außer im Ring gespeichert zu werden. Wenn der Ring den Zauber nicht speichern kann, ist der Zauber ohne Effekt verwirkt. Der Grad des gewirkten Zaubers bestimmt, wieviel Platz er verbraucht.

Während du den Ring trägst, kannst du jeden der gespeicherten Zauber wirken. Der Zauber nutzt den Grad des Zauberplatzes, den Zauberrettungswurf-SG, den Zauberangriffsbonus und das Zauberattribut des ursprünglichen Zauberwirkers. Davon abgesehen, wird er behandelt, als würde er von dir gewirkt. Der gewirkte Zauber wird nicht länger im Ring gespeichert und gibt den Platz frei.

RING DES ZAUBERWENDENS

Ring, legendär (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Ring trägst, hast du einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber, die nur dich betreffen (keine Flächenzauber). Außerdem hat der Zauber keinen Effekt auf dich, sondern nimmt seinen Wirker zum Ziel, wenn du beim Rettungswurf eine 20 wirfst und es sich um einen Zauber des 7. Grads oder geringer handelt. In diesem Fall benutzt der Zauber den Grad des Zauberplatzes, den Zauberrettungswurf-SG, den Zauberangriffsbonus und das Zauberattribut des ursprünglichen Zauberwirkers.

RITTERRÜSTUNG DER KÖRPERLOSIGKEIT

Rüstung (Ritterrüstung), legendär (benötigt Einstimmung)

Während du diese Rüstung trägst, kannst du als Aktion ihr Befehlswort sprechen und den Effekt des Zaubers *Ätherische Gestalten* erhalten, der 10 Minuten andauert oder bis du die Rüstung ablegst, oder bis du mit einer Aktion das Befehlswort erneut sprichst.

Die Eigenschaft der Rüstung kann vor der nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden.

ROBE DER AUGEN

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Diese Robe ist mit augenähnlichen Mustern geschmückt. Während du sie trägst, genießt du folgende Vorteile:

- Das Robe lässt dich in alle Richtungen sehen, und du hast einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die von der Sicht abhängen.
- Du hast Dunkelsicht bis zu einer Entfernung von 36 Metern.

- Du kannst unsichtbare Kreaturen und Objekte sowie in die Ätherische Ebene sehen bis zu einer Entfernung von 36 Metern.

Die Augen auf der Robe können nicht geschlossen oder abgewendet werden. Obwohl du deine eigenen Augen schließen oder abwenden kannst, gelten deine Augen nie als geschlossen, solange du diese Robe trägst.

Wenn der Zauber *Licht* auf die Robe gewirkt wird, oder wenn *Tageslicht* innerhalb von 1,50 Meter zu der Robe gewirkt wird, sorgt dies dafür, dass du für 1 Minute blind bist. Am Ende jedes deiner Züge kannst du jeweils einen Konstitutionsrettungswurf (SG 11 für *Licht* und SG 15 für *Tageslicht*) ablegen, um die Blindheit bei einem Erfolg zu beenden.

ROBE DER ERZMAGI

Wundersamer Gegenstand, legendär (benötigt Einstimmung durch einen Zauberer, Hexenmeister oder Magier)

Dieses elegante Kleidungsstück ist aus exquisitem weißen, grauen oder schwarzen Stoff gefertigt und mit silbernen Runen geschmückt. Die Farbe des Gewandes entspricht der Gesinnung, für die das Kleidungsstück hergestellt wurde. Eine weiße Robe wurde für gut geschaffen, grau für neutral und schwarz für böse. Du kannst dich auf die *Robe der Erzmagi* nicht einstellen, wenn ihre Gesinnung nicht deiner entspricht.

Du erhältst folgende Vorteile, während du die Robe trägst:

- Wenn du keine Rüstung trägst, ist deine Basis-Rüstungsklasse 15 + dein Geschicklichkeitsmodifikator.
- Du hast einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.
- Dein Zauberrettungswurf-SG und dein Zauberangriffsbonus steigen je um 2.

ROBE DER NÜTZLICHEN DINGE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Robe ist mit verschiedenen Stoffflicken in verschiedenen Formen und Farben bedeckt. Wenn du diese Robe trägst, kannst du mit einer Aktion einen der Stoffflicken ablösen und so bewirken, dass er zum dargestellten Objekt bzw. zur dargestellten Kreatur wird. Sobald der letzte Stoffflicker entfernt ist, wird die Robe zu einem gewöhnlichen Kleidungsstück.

Die Robe hat jeweils zwei der folgenden Stoffflicken:

- Dolch
- Bullaugen-Laterne (gefüllt und entzündet)
- Stahlspiegel
- 3-Meter-Stange
- Hanfseil (15 Meter, gewickelt)
- Sack

Darüber hinaus, hat die Robe 4W4 andere Stoffflicken. Der SL bestimmt diese Flicker oder wählt sie anhand des Zufallsprinzips.

W100 Stofffleck

01–08	Tasche mit 100 GM
09–15	Silbertruhe (0,30 Meter lang, 9 cm breit und hoch) im Wert von 500 GM
16–22	Eisentür (bis zu 3 Meter breit und 3 Meter hoch, auf einer Seite deiner Wahl vergittert), die du an einer erreichbaren Öffnung platzieren kannst; sie passt sich selbst der Öffnung an und hängt sich selbst ein
23–30	10 Edelsteine, die je 100 GM wert sind
31–44	Holzleiter (7,20 Meter lang)
45–51	Ein REITPFERD mit Satteltaschen (siehe das <i>Monster Manual</i> (Monsterhandbuch) für dessen Werte)



ROBE DER NÜTZLICHEN DINGE

W100 Stofffleck

52–59	Grube (ein Würfel mit 3 Metern Seitenlänge), welche auf dem Boden innerhalb von 3 Metern zu dir platziert werden kann
60–68	4 Heilränke
69–75	Ruderboot (3,60 Meter lang)
76–83	Zauberschriftrolle, die einen Zauber auf Grad 1 bis 3 enthält
84–90	2 DOGGEN (siehe das <i>Monster Manual</i> (Monsterhandbuch) für deren Werte)
91–96	Fenster (0,60 Meter auf 1,20 Meter und bis zu 0,60 Meter tief), welches an einer erreichbaren vertikalen Oberfläche angebracht werden kann
97–00	Tragbarer Rammbock

ROBE DER STERNE



ROBE DER SCHILLERNDEN FARBEN

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (benötigt Einstimmung)

Diese Robe hat 3 Ladungen und gewinnt zu jeder Morgendämmerung 1W3 der verbrauchten Ladungen zurück. Während du sie trägst, kannst du eine Aktion aufwenden, um 1 Ladung zu verbrauchen und damit zu bewirken, dass das Kleidungsstück bis zum Ende deines nächsten Zuges ein Spiel von wechselnden, schimmernden Farben zeigt. Innerhalb dieser Zeit strahlt die Robe helles Licht in einem Radius von 9 Metern und dämmriges Licht für zusätzliche 9 Meter aus. Kreaturen, die dich sehen, haben einen Nachteil auf Angriffswürfe gegen dich. Zusätzlich muss jede Kreatur im hellen Licht, die dich sehen kann, wenn die Kraft der Robe aktiviert wird, einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, oder sie wird betäubt, bis der Effekt aufhört.

ROBE DER STERNE

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (benötigt Einstimmung)

Diese schwarze oder dunkelblaue Robe ist mit kleinen weißen oder silbernen Sternen bestickt. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe, während du sie trägst.

Sechs Sterne, die sich auf der Vorderseite am oberen Ende der Robe befinden, sind besonders groß. Während du die Robe trägst, kannst du eine Aktion benutzen, um einen dieser Sterne abzu ziehen und ihn als Zauber *Magisches Geschoss* auf dem 5. Grad zu wirken. Zu jeder Morgendämmerung erscheinen 1W6 verbrauchte Sterne wieder auf der Robe.

Während du diese Robe trägst, kannst du eine Aktion nutzen, um die Astralebene zu betreten, inklusive allem, was du bei dir und am Körper trägst. Du bleibst dort, bis du eine Aktion benutzt, um zu deiner ursprünglichen Ebene zurück zu kehren. Du erscheinst an der Stelle, die du zuletzt besetzt hattest, oder an der nächstgelegenen Stelle, wenn die eigentliche Stelle mittlerweile belegt ist.

RÜSTUNG, +1, +2 ODER +3

Rüstung (leicht, mittelschwer oder schwer), selten (+1), sehr selten (+2), oder legendär (+3)

Du hast einen Bonus auf die Rüstungsklasse, während du diese Rüstung trägst. Der Bonus ist abhängig von dem Seltenheitsgrad.

RÜSTUNG DES
KÄLTEWIDERSTANDS



RÜSTUNG DER
UNVERWUNDBARKEIT



RÜSTUNG DER UNVERWUNDBARKEIT

Rüstung (Ritterrüstung), legendär (benötigt Einstimmung)

Du hast Resistenz gegen nicht-magischen Schaden, solange du diese Rüstung trägst. Zusätzlich kannst du eine Aktion aufbrauchen, um dich immun gegenüber nicht-magischem Schaden zu machen, für 10 Minuten oder bis du die Rüstung ausziehst.

Sobald diese Spezialaktion genutzt wurde, kann sie bis zur nächsten Morgendämmerung nicht noch einmal eingesetzt werden.

RÜSTUNG DES WIDERSTANDS

Rüstung (leicht, mittelschwer oder schwer), selten (benötigt Einstimmung)

Du hast Resistenz gegen eine Schadensart, solange du diese Rüstung trägst. Der SL bestimmt die Schadensart oder wählt sie nach der folgenden Tabelle zufällig aus.

SCHALE DER
WASSERELEMENTAR-HERRSCHAFT



SKARABÄUS
DES SCHUTZES



W10 Schadensart

1	Säure
2	Kälte
3	Feuer
4	Energie
5	Blitz
6	Nekrotisch
7	Gift
8	Psychisch
9	Gleißend
10	Schall

RÜSTUNG DER VERWUNDBARKEIT

Rüstung (Ritterrüstung), selten (benötigt Einstimmung)

Während du diese Rüstung trägst, hast du Resistenz gegen einen der folgenden Schadensarten: Wucht, Stich oder Hieb. Der SL wählt den Typen oder legt ihn zufällig fest.

Verflucht. Diese Rüstung ist verflucht, was nur herausgefunden werden kann, wenn ein *Identifizieren* Zauber darauf gewirkt wird oder während einer Einstimmung. Wenn du dich darauf einstimmt, wirst du verflucht, bis du Ziel eines *Fluch brechen*-Zaubers oder ähnlicher Magie wirst; die Rüstung abzulegen, kann den Fluch nicht brechen. Während du verflucht bist, hast du Anfälligkeit gegenüber den anderen beiden oben genannten Schadensarten (nicht gegenüber dem, gegen die die Rüstung Resistenz verleiht).

RÜSTUNG DES WASSERMANNNS

Rüstung (leicht, mittelschwer oder schwer), ungewöhnlich

Während du diese Rüstung trägst, ist deine Schwimmbewegungsrate gleich deiner normalen Bewegungsrate. Zusätzlich sorgt die Rüstung dafür, dass du jedes Mal, wenn du deinen Zug unter Wasser mit 0 Trefferpunkten beginnst, 18 Meter in Richtung der Oberfläche getrieben wirst. Die Rüstung ist mit Fisch- und Muschelmotiven verziert.

SATTEL DES KAVALIERS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Während du dich in diesem Sattel auf einem Reittier befindest, kannst du nicht gegen deinen Willen aus dem Sattel geholt

werden, wenn du bei Bewusstsein bist. Angriffswürfe gegen das Reittier sind im Nachteil.

SKARABÄUS DES SCHUTZES

Wundersamer Gegenstand, legendär (benötigt Einstimmung)

Wenn du dieses käferförmige Medaillon für eine Runde in deiner Hand hältst, erscheint eine Inschrift auf seiner Oberfläche, die seine magische Natur preisgibt. Es bietet zwei Vorteile, wenn es am Körper getragen wird:

- Du hast einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zaubersprüche.
- Der Skarabäus hat 12 Ladungen. Wenn dir ein Rettungswurf gegen einen Nekromantiezauber oder einen schädlichen Effekt, der von einer untoten Kreatur kommt, misslingt, kannst du eine Reaktion verwenden und 1 Ladung verbrauchen, um den misslungenen Rettungswurf in einen erfolgreichen zu verwandeln. Der Skarabäus zerbröckelt zu Staub und ist zerstört, wenn die letzte Ladung ausgegeben wurde.

SCHALE DER WASSERELEMENTAR-HERRSCHAFT

Wundersamer Gegenstand, selten

Solange diese Schüssel mit Wasser gefüllt ist, kannst du das Befehlswort der Schale sprechen und einen Wasserelementar beschwören, so als hättest du den Zauber *Elementar beschwören* dafür gewirkt. Die Schüssel kann bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden. Die Schale hat einen Durchmesser von etwa 30 Zentimeter und ist halb so tief. Sie wiegt 3 Pfund und fasst etwa 12 Liter.

SCHICKSALKARTEN

Wundersamer Gegenstand, legendär

Normalerweise in einer Kiste oder Tasche gefunden, enthält der Kartenstoß einige Karten aus Elfenbein oder Pergament. Die meisten (75 Prozent) dieser Decks haben nur dreizehn Karten, aber der Rest hat zweiundzwanzig Karten.

Bevor du eine Karte ziehst, musst du sagen, wie viele Karten du ziehen möchtest, und dann ziehst du sie zufällig (du kannst gewöhnliche Spielkarten nehmen, um diese Karten nachzuahmen). Jede gezogene Karte, die die angekündigte Zahl übersteigt, hat keinen Effekt. Ansonsten entfaltet eine Karte sofort ihren Effekt, sobald sie vom Stoß gezogen wurde. Nachdem du

eine Karte gezogen hast, darfst du nicht länger als 1 Stunde warten, bis du die Nächste ziehst. Wenn du die ausgewählte Anzahl an Karten nicht ziehst, werden die noch ausstehenden Karten von alleine vom Stapel fliegen und ihre Wirkung alle auf einmal entfalten. Sobald eine Karte gezogen wurde, hört sie auf zu existieren. Ausgenommen sind der Narr oder der Hofnarr; diese Karte erscheint erneut im Stapel und macht es somit möglich, sie ein zweites Mal zu ziehen.

Spielkarte	Karte
Karo Ass	Wesir*
Karo König	Sonne
Karo Dame	Mond
Karo Bube	Stern
Karo Zwei	Komet*
Herz Ass	Die Schicksale*
Herz König	Thron
Herz Dame	Schlüssel
Herz Bube	Ritter
Herz Zwei	Edelstein*
Kreuz Ass	Klauen*
Kreuz König	Die Leere
Kreuz Dame	Flammen
Kreuz Bube	Totenschädel
Kreuz Zwei	Idiot*
Pik Ass	Kerker*
Pik König	Ruin
Pik Dame	Euryale
Pik Bube	Schurke
Pik Zwei	Balance*
Joker (mit TM)	Narr*
Joker (ohne TM)	Hofnarr

*Nur in Decks mit 22 Karten.

Balance. Dein Geist erleidet eine qualvolle Veränderung, wodurch sich deine Gesinnung ändert. Rechtschaffen wird chaotisch, gut wird böse, und umgekehrt. Wenn du nur neutral oder ohne Gesinnung bist, hat diese Karte keine Auswirkung auf dich.

Die Leere. Diese schwarze Karte bringt großes Unheil. Deine Seele wird aus deinem Körper gezogen und in ein Objekt nach Wahl des SL gesteckt. Ein oder mehrere mächtige Wesen bewachen diesen Platz. Während deine Seele auf diese Art gefangen ist, ist dein Körper kampfunfähig. Der Zauber *Wunsch* kann deine Seele nicht wiederherstellen, aber er gibt den Ort preis, wo sich das Objekt mit der Seele befindet. Du ziehst keine weiteren Karten.

Die Schicksale. Der Vorhang der Wirklichkeit entwirrt sich und wird von neuem gesponnen, was dir erlaubt, ein Ereignis zu vermeiden oder es auszulöschen, als sei es nie passiert. Du kannst diese Karte einsetzen, wenn du sie ziehst oder zu jeder anderen Zeit, bevor du stirbst.

Edelstein. Fünfundzwanzig Schmuckstücke erscheinen zu deinen Füßen, wovon jedes 2.000 GM wert ist. Alternativ können auch fünfzig Edelsteine mit einem Wert von je 1.000 GM erscheinen.

Euryale. Die medusaartige Abbildung auf der Karte verflucht dich. Du erleidest einen Malus von -2 auf Rettungswürfe, während du verflucht bist. Nur ein Gott oder die Karte Die Schicksale können den Fluch brechen.

Flammen. Ein mächtiger Teufel wird dein Feind. Der Teufel will deinen Untergang und plagt dein Leben. Er will dich leiden sehen, bevor er versuchen wird dich zu töten. Diese Feindschaft hält an bis entweder du oder der Teufel stirbt.

Hofnarr. Du erhältst 10.000 EP oder du kannst zwei weitere Karten über deine erklärte Anzahl hinaus ziehen.

EINE FRAGE DER FEINDESELIGKEIT

Zwei der *Schicksalskarten* können einem Charakter die Feindseligkeit eines anderen Wesens bescheren. Mit der Karte Flammen ist die die Feindseligkeit offenkundig. Der Charakter sollte die bösartigen Bemühungen des Teufels zu verschiedenen Anlässen spüren. Den Feind aufzusuchen, sollte keine leichte Aufgabe sein und der Abenteurer sollte mit den Verbündeten und Jüngern des Teufels einige Male aneinandergeraten, bevor er den Teufel selbst konfrontieren kann.

Im Fall der Karte Schurke ist die Feindschaft geheim und sollte von jemandem kommen, der eigentlich ein Freund oder Verbündeter ist. Als SL solltest du den dramatisch passendsten Augenblick abwarten, bevor du die Feindschaft enthüllst, um den Abenteurer im Ungewissen zu lassen, wer der Verräter sein könnte.

Idiot. Reduziert deine Intelligenz permanent um 1W4+1 (nicht unter den Wert von 1). Du kannst eine weitere Karte über deine erklärte Anzahl hinaus ziehen.

Kerker. Du verschwindest und wirst in einem schwebenden Zustand in einer außerdimensionalen Sphäre begraben. Alles, was du bei dir und an deinem Körper trugst, bleibt zurück an dem Ort, wo du warst, bevor du verschwunden bist. Du bleibst solange gefangen, bis du gefunden und von der Sphäre befreit wirst. Du kannst durch heilige Magie nicht gefunden werden, aber der Zauber *Wunsch* kann den Ort deines Gefängnisses aufdecken. Du ziehst keine weiteren Karten.

Klauen. Jeder magische Gegenstand, den du trägst oder bei dir hast, zerfällt. Artefakte in deinem Besitz werden nicht zerstört, aber verschwinden.

Komet. Wenn du das nächste feindliche Monster oder die nächste Gruppe von Monstern, die dir begegnen, im Alleingang besiegst, erhältst du genug Erfahrungspunkte, um eine Stufe aufzusteigen. Andernfalls hat diese Karte keine Wirkung.

Mond. Du erhältst die Eigenschaft, den Zauber *Wunsch* 1W3-mal zu wirken.

Narr. Du verlierst 10.000 EP. Wirf diese Karte anschließend weg und ziehe erneut vom Stapel. Beide Züge zählen zusammen als nur einer deiner erklärten Anzahl an Zügen. Wenn das Verlieren so vieler EP bedeuten würde, dass du eine Stufe verlierst, verlierst du stattdessen nur so viel EP, dass du gerade so deine Stufe behältst.

Ritter. Du erhältst den Dienst eines Stufe-4-Kämpfers, der in einem Umkreis von 9 Meter zu dir erscheint. Der Kämpfer hat dieselbe Rasse wie du und dient dir loyal bis zum Tod, daran glaubend, dass das Schicksal ihn zu dir geführt hat. Du kontrollierst den Charakter.

Ruin. Alle Arten von Reichtümern, die du bei dir trägst oder besitzt (magische Gegenstände ausgenommen) sind verloren. Tragbares Eigentum verschwindet. Geschäfte, Gebäude und Land, die dir gehören, gehen auf eine Art verloren, die die Realität am wenigsten verändert. Jedes Dokument, das bezeugt, dass dir etwas gehört, was durch diese Karte verloren geht, verschwindet ebenfalls.

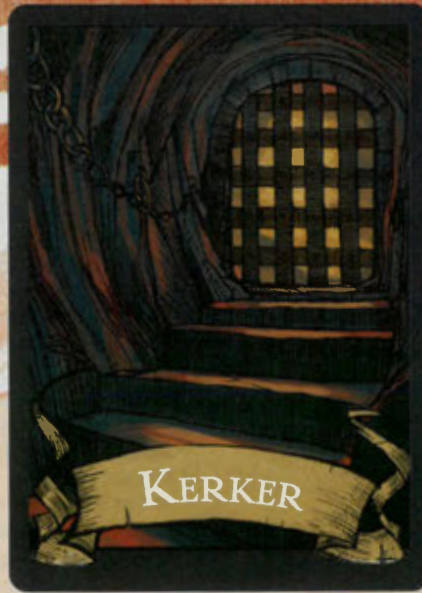
Schlüssel. Eine Seltene oder seltenere magische Waffe, mit deren Umgang du geübt bist, erscheint in deinen Händen. Der SL bestimmt die Waffe.

Schurke. Ein Nichtspielercharakter nach Wahl des SL wird dir feindlich gesinnt. Die Identität deines neuen Feinds ist nicht bekannt, bis der NSC oder jemand anderes es enthüllt. Nichts geringeres als der Zauber *Wunsch* oder Göttliche Intervention kann die Feindseligkeit des NSC zu dir beenden.

Sonne. Du erhältst 50.000 EP, und ein wundersamer Gegenstand, der zufällig durch den SL bestimmt wird, erscheint in deinen Händen.

Stern. Erhöhe einen deiner Attributswerte um +2. Der Wert darf 20 übersteigen, aber nicht 24.

Totenschädel. Du beschwörst einen Avatar des Todes, ein geisterhaftes humanoides Skelett, welches eine zerschlissene



schwarze Robe und eine Spektralsense trägt. Er erscheint an einem Platz nach Wahl des SL innerhalb von 3 Metern zu dir. Er greift dich an und warnt alle anderen, dass du diesen Kampf alleine gewinnen musst. Der Avatar wird kämpfen bis du stirbst oder er auf 0 Trefferpunkte sinkt, woraufhin er verschwinden wird. Wenn jemand versucht, dir zu helfen, wird für den Helfer ein eigener Avatar des Todes erscheinen. Eine Kreatur, die durch einen Avatar des Todes umgebracht wurde, kann nicht mehr zum Leben zurückgebracht werden.

Thron. Du erhältst Übung in der Fertigkeit Überzeugen und verdoppelst deinen Übungsbonus auf Würfe, die mit dieser Fertigkeit durchgeführt werden. Darüber hinaus erhältst du das rechtmäßige Eigentum an einer kleinen Feste irgendwo in der Welt. Diese ist aktuell jedoch in den Händen von einigen Monstern, die du zuerst verschrecken musst, bevor du sie als die deine einnehmen kannst.

Wesir. Du kannst innerhalb eines Jahres, nachdem du die Karte gezogen hast, jederzeit in einer Meditation eine Frage stellen und mental eine aufrichtige Antwort darauf erhalten. Abgesehen von Information, kann dir die Antwort helfen, ein rätselartiges Problem oder ähnliches Dilemma zu lösen. Mit anderen Worten erhältst du Wissen, zusammen mit der Weisheit, es anzuwenden.

SCHILD, +1, +2 ODER +3

Rüstung (Schild), ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3)

Während du diesen Schild trägst, hast du einen Bonus auf deine Rüstungsklasse, der vom Seltenheitsgrad des Schilds abhängig ist. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem normalen RK-Bonus des Schilds.

SCHILD DER GESCHOSSANZIEHUNG

Rüstung (Schild), selten (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Schild trägst, hast du Resistenz gegen Schaden von Fernkampfangriffen.

Verflucht. Dieser Schild ist verflucht. Die Einstimmung darauf bewirkt, dass du verflucht wirst, bis auf dich der Zauber *Fluch brechen* oder eine ähnliche Magie gewirkt wird. Jedes Mal, wenn ein Fernkampfangriff auf eine Kreatur innerhalb von 3 Meter zu dir durchgeführt wird, sorgt der Fluch dafür, dass stattdessen du zum Ziel des Angriffs wirst.

SCHRIFTROLLE DES SCHUTZES

Schiftrolle, selten

Jede *Schiftrolle des Schutzes* wirkt gegen eine bestimmte Art Kreatur, die vom SL bestimmt oder zufällig anhand der folgenden Tabelle ausgewählt wird.

W100	Kreatur
01–10	Aberrationen
11–20	Tiere
21–30	Himmlische
31–40	Elementare
41–50	Feenwesen
51–75	Unholde
76–80	Pflanzen
81–00	Untote

Wenn du eine Aktion verwendest, um die Schiftrolle zu lesen, bewirkt dies, dass sich in einem Radius von 1,50 Meter um dich herum eine unsichtbare Barriere in Form eines 3 Meter hohen Zylinders bildet. Diese Barriere sorgt 5 Minuten lang dafür, dass Kreaturen des bestimmten Typs nicht in die Barriere eintreten oder irgendetwas in ihr beeinträchtigen können.

AVATAR DES TODES

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse: 20

Trefferpunkte: Halb so viele maximale Trefferpunkte wie sein Beschwörer

Bewegungsrate: 18 m, fliegend (schwebend) 18 m.

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Schadensimmunität: Nekrotisch, Gift

Zustandsimmunität: Bezaubert, verängstigt, gelähmt, versteinert, vergiftet, bewusstlos

Sinne: Dunkelsicht 18 m, Wahrer Blick 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprache: alle Sprachen, die sein Beschwörer kennt

Herausforderung: – (0 EP)

Körperlose Bewegung: Der Avatar kann sich durch andere Kreaturen und Objekte bewegen als wären sie schwieriges Terrain. Er nimmt 5 (1W10) Wuchtschaden, wenn sein Zug in einem Objekt beendet wird.

Immunität gegenüber Vertreibung: Der Avatar ist immun gegenüber Effekten, die Untote vertreiben.

AKTIONEN:

Sense schwingen: Der Avatar schwingt seine Spektralsense durch eine Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 Metern zu ihm befindet. Der Angriff richtet 7 (1W8+3) Hiebsschaden an und zusätzliche 4 (1W8) nekrotischer Schaden.

SCHILD DER
GESCHOSSANZIEHUNG







Der Zylinder bewegt sich mit dir und bleibt auf dich zentriert. Wenn du dich allerdings so bewegst, dass eine Kreatur des bestimmten Typs sich im Zylinder befinden würde, endet der Effekt.

Eine Kreatur kann versuchen, die Barriere zu umgehen, indem sie eine Aktion nutzt, um einen Wurf auf Charisma gegen SG 15 abzulegen. Bei einem Erfolg ist die Kreatur nicht länger von der Barriere beeinträchtigt.

SCHUHE DES SPINNENKLETTERNS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Während du diese Schuhe trägst, kannst du dich senkrechte Flächen hinauf, hinab und an ihnen entlang bewegen sowie kopfüber entlang von Decken. Deine Hände bleiben dabei frei. Deine Kletterbewegungsrate entspricht deiner normalen Bewegungsrate. Die Schuhe erlauben dir jedoch nicht, dich auf diese Art über einen rutschigen Untergrund zu bewegen, wie z.B. über Eis oder Öl.

SCHWEBEKUGEL

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese kleine Kugel aus dickem Glas wiegt 1 Pfund. Wenn du innerhalb von 18 Metern zu ihr bist und ihr Befehlswort sprichst, lässt du sie den Zauber *Licht* oder *Tageslicht* wirken. Wenn er einmal benutzt wurde, kann der *Tageslicht*-Effekt bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden.

Du kannst ein anderes Befehlswort als Aktion sprechen, um die leuchtende Kugel in die Luft steigen und dort bis zu 1,50 Meter hoch schweben zu lassen. Die Kugel schwebt auf diese Weise, bis du oder eine andere Kreatur sie ergreift. Wenn du dich mehr als 18 Meter von der Kugel wegbewegst, wird sie dir folgen, bis sie wieder innerhalb der 18 Meter ist. Sie nimmt den kürzesten Weg dafür. Wenn die Kugel in ihrer Bewegung verhindert wird, sinkt sie sanft zu Boden und wird inaktiv, wobei ihr Licht langsam ausgeht.

SCHWERT DES LEBENSENTZUGS

Waffe (irgendein Schwert), selten (benötigt Einstimmung)

Wenn du mit dieser magischen Waffe eine Kreatur angreift und dabei beim Angriff eine 20 wirfst, erhält das Ziel zusätzliche 10 nekrotischen Schaden, wenn es sich nicht um ein Konstrukt oder einen Untoten handelt. Du erhältst außerdem 10 temporäre Trefferpunkte.

SCHWERT DER SCHÄRFE

Waffe (jedes Schwert, das Hiebschaden zufügt), sehr selten (benötigt Einstimmung)

Wenn du ein Objekt mit diesem magischen Schwert triffst, maximiere deinen Schadenswurf gegen das Ziel.

Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe angreift und beim Angriffswurf eine 20 würfelst, erhält das Ziel zusätzlich 14 Hiebschaden. Wirf dann noch einen W20. Wenn du eine 20 wirfst, schlägst du dem Ziel eine Gliedmaße ab. Der Effekt eines solchen Verlustes wird vom SL bestimmt. Wenn die Kreatur keine Glieder zum Abschlagen hat, schlägst du ihr stattdessen einen Teil vom Körper ab.

Zusätzlich kannst du das Befehlswort des Schwerts sprechen, um zu bewirken, dass das Schwert helles Licht in einem Radius von 3 Metern und dämmriges Licht für zusätzliche 3 Meter spendet. Das Befehlswort erneut zu sprechen oder das Schwert wegzustecken, beendet den Effekt.

SCHWERT DER VERGELTUNG

Waffe (Langschwert), selten (benötigt Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit diesem Schwert ausgeführt werden.

Verflucht. Das Schwert ist verflucht und von einem rachsüchtigen Geist besessen. Durch die Einstimmung auf das Schwert wirst du ebenfalls verflucht. Solange du verflucht bist, bist du nicht bereit, dich von dem Schwert zu trennen und trägst es jederzeit bei dir. Während du auf das Schwert eingestimmt bist, hast du einen Nachteil auf alle Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit anderen Waffen als dieser ausführst.

Außerdem musst du jedes Mal einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, wenn du das Schwert bei dir hast und im Kampf Schaden nimmst. Bei einem Fehlschlag wirst du solange die Kreatur angreifen, die dich verletzt hat, bis entweder du oder sie auf 0 Trefferpunkte reduziert wird oder bis du die Kreatur nicht mehr erreichen kannst, um einen Nahkampfangriff gegen sie auszuführen.

Du kannst den Fluch auf die üblichen Arten brechen.

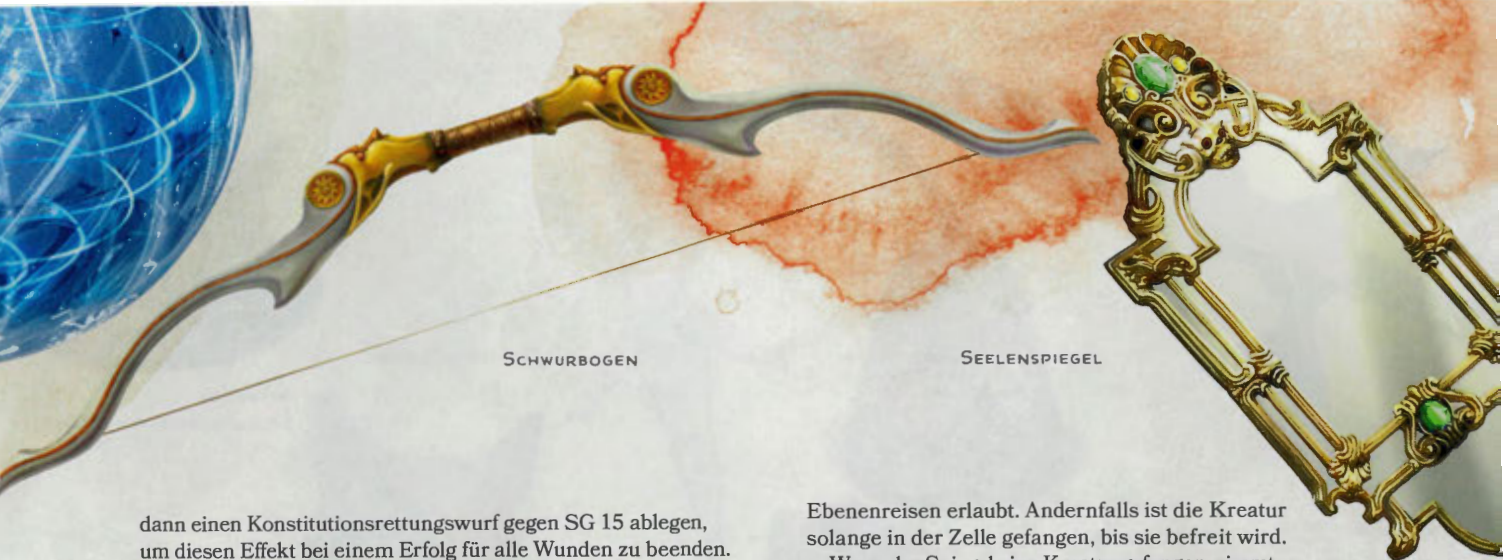
Alternativ kann man den Zauber *Verbannung* auf das Schwert wirken und so den Geist zwingen, zu verschwinden. Das Schwert wird dann zu einer Waffe +1 ohne besondere Eigenschaften.

SCHWERT DER VERWUNDUNG

Waffe (irgendein Schwert), selten (benötigt Einstimmung)

Trefferpunkte, die durch Schaden, den diese Waffe zufügt, verloren gehen, können nur durch eine kurze oder lange Rast wiedergewonnen werden anstatt durch Regeneration, Magie oder auf andere Weisen.

Einmal pro Zug kannst du eine Kreatur verwunden, indem du sie mit dieser magischen Waffe angreift. Wenn eine verwundete Kreatur ihren Zug startet, erhält sie 1W4 nekrotischen Schaden für jede von dir zugefügte Verwundung. Sie kann



SCHWURBOGEN

SEELENSPIEGEL

dann einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um diesen Effekt bei einem Erfolg für alle Wunden zu beenden. Alternativ kann die verwundete Kreatur, oder eine Kreatur innerhalb von 1,50 Meter von ihr, eine Aktion benutzen, um einen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 15 abzulegen und bei Erfolg den Effekt für alle Wunden zu beenden.

SCHWURBOGEN

Waffe (Langbogen), sehr Selten (benötigt Einstimmung)

Wenn du einen Pfeil auf diesen Bogen legst, flüstert er auf Elfish: „Eine schnelle Niederlage für meine Feinde.“

Wenn du diese Waffe für einen Fernkampfangriff nutzt, kannst du als Befehlssatz sagen: „Ein schneller Tod für euch, die ihr mir Unrecht getan habt.“ Das Ziel deines Angriffs wird zu deinem geschworenen Feind, bis es stirbt oder bis zur Morgendämmerung 7 Tage später.

Du kannst nur einen geschworenen Feind zur gleichen Zeit haben. Wenn dein geschworener Feind stirbt, kannst du nach dem nächsten Morgen einen neuen wählen.

Wenn du einen Fernkampfangriff mit dieser Waffe gegen deinen geschworenen Feind durchführst, hast du einen Vorteil auf deinen Angriffswurf. Außerdem erhält dein Feind keinen Nutzen durch Deckung außer durch vollständige Deckung, und du bist nicht im Nachteil aufgrund einer großen Entfernung. Wenn der Angriff trifft, erhält dein geschworener Feind zusätzlich 3W6 Stichschaden.

Während dein geschworener Feind lebt, hast du einen Nachteil auf alle Angriffswürfe, die du mit allen anderen Waffen ausführst.

SEELENSPIEGEL

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Wenn dieser 1,60 Meter hohe Spiegel indirekt betrachtet wird, zeigt seine Oberfläche schwache Bilder von Kreaturen. Der Spiegel wiegt 50 Pfund und hat Rüstungsklasse 11, 10 Trefferpunkte und Empfindlichkeit gegen Wuchtschaden. Er zerbricht und ist zerstört, wenn er auf 0 Trefferpunkte sinkt.

Wenn der Spiegel an einer vertikalen Oberfläche hängt und du innerhalb von 1,50 Metern dazu bist, kannst du eine Aktion aufwenden, um sein Befehlswort zu sprechen und ihn zu aktivieren. Er bleibt aktiviert, bis du eine Aktion aufwendest, um sein Befehlswort erneut zu sprechen. Jede Kreatur außer dir, die ihr Spiegelbild im aktivierten Spiegel sieht und innerhalb von 9 Metern dazu steht, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 15 schaffen oder wird, zusammen mit allem was sie am Körper trägt und mit sich führt, in einer der zwölf außerdimensionalen Zellen des Spiegels gefangen. Eine Kreatur hat einen Vorteil auf den Rettungswurf, wenn sie die Natur des Spiegels kennt, und Konstrukte schaffen den Rettungswurf automatisch.

Eine außerdimensionale Zelle ist eine unendliche Fläche gefüllt mit dickem Nebel, der die Sicht auf unter 3 Meter verringert. Kreaturen, die im Spiegel gefangen sind, altern nicht und müssen nicht essen, trinken und schlafen. Eine Kreatur, die im Spiegel gefangen ist, kann Magie anwenden, die

Ebenenreisen erlaubt. Andernfalls ist die Kreatur solange in der Zelle gefangen, bis sie befreit wird.

Wenn der Spiegel eine Kreatur gefangen nimmt, obwohl seine zwölf Zellen bereits belegt sind, wird der Spiegel eine zufällige Kreatur frei lassen, um Platz für den neuen Gefangenen zu schaffen. Eine befreite Kreatur erscheint an einer freien Stelle innerhalb des Blickfelds des Spiegels, jedoch mit dem Rücken dazu. Wenn der Spiegel zerschlagen wird, werden alle Kreaturen darin befreit und erscheinen an freien Stellen im Umfeld davon.

Während du innerhalb von 1,50 Meter zum Spiegel stehst, kannst du eine Aktion aufwenden, um den Namen einer darin gefangenen Kreatur oder eine bestimmte Zellennummer zu sagen. Die Kreatur, die du genannt hast oder die in der genannten Zelle befindliche Kreatur erscheint als Bild in der Spiegeloberfläche. Du und die Kreatur können normal kommunizieren.

Auf eine ähnliche Weise kannst du eine Aktion aufwenden, um ein zweites Befehlswort zu sprechen und eine Kreatur aus dem Spiegel zu befreien. Die befreite Kreatur erscheint zusammen mit ihrem Hab und Gut an der freien Stelle, die am nächsten zum Spiegel ist. Sie wird mit dem Rücken zum Spiegel gewandt erscheinen.

SEIL DES KLETTERNS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses 18 Meter lange Seidenseil wiegt 3 Pfund und kann bis zu 3.000 Pfund tragen. Wenn du ein Ende des Seils festhältst und eine Aktion verwendest, um sein Befehlswort zu sprechen, wird das Seil zum Leben erwachen. Mit einer Bonusaktion kannst du dem anderen Ende des Seils befehlen, sich in eine Richtung deiner Wahl zu begeben. Dieses Ende bewegt sich 3 Meter während des Zugs, in dem du es zum ersten Mal befehligst hast, und wird bei jedem weiteren deiner Züge 3 Meter zurücklegen, bis es am Ziel angekommen ist, bis es seine Maximallänge erreicht hat oder bis du ihm sagst, dass es aufhören soll. Du kannst dem Seil auch befehlen sich selbst fest um ein Objekt zu schlingen, einen Knoten zu bilden oder sich zu entknoten, oder sich für den Transport zusammenzurollen.

Wenn du dem Seil sagst, dass es Knoten bilden soll, werden große Knoten im Intervall von 0,30 Metern entlang des Seils erscheinen. Während es so verknotet ist, ist das Seil auf eine Länge von 15 Metern reduziert und du hast einen Vorteil auf Würfe, die du ablegst, um das Seil hochzuklettern.

Das Seil hat eine Rüstungsklasse von 20 und 20 Trefferpunkte. Es gewinnt alle 5 Minuten 1 Trefferpunkt zurück, solange wie es mindestens 1 Trefferpunkt hat. Wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken, ist es zerstört.

SONNENKLINGE

Waffe (Langschwert), selten (benötigt Einstimmung)

Dieser Gegenstand scheint der Griff eines Langschwerts zu sein. Während du den Griff hältst, kannst du eine Bonusaktion verwenden, um zu bewirken, dass eine Klinge aus puren



SCHWERT-VORPAL

SONNENKINGE

STAUB DES NIESENS
UND ERSTICKENS

STAUB DES
VERSCHWINDENS

STEIN DES GLÜCKS

STEIN DER
ERDELEMENTAR-HERRSCHAFT

Strahlen erscheint, oder du bewirkst, dass die Klinge verschwindet. Während die Klinge existent ist, hat dieses Langschwert die Waffeneigenschaft Finesse. Wenn du im Umgang mit Kurzschertern oder Langschwertern geübt bist, bist du mit der *Sonnenklinge* ebenfalls geübt.

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit dieser Waffe ausgeführt werden, die gleißenden Schaden anstelle von Hiebschaden zufügt. Wenn du damit einen Untoten triffst, erhält das Ziel zusätzliche 1W8 gleißenden Schaden.

Die leuchtende Klinge des Schwerts strahlt helles Licht in einem Radius von 4,50 Meter und dämmriges Licht in zusätzlichen 4,50 Meter aus. Das Licht ist Sonnenlicht. Während die Klinge besteht, kannst du eine Aktion aufwenden, um den Radius des hellen und dämmrigen Lichts zu vergrößern oder zu verkleinern, jeweils um 1,50 m bis zu einem Maximum von je 9 m und bis zu einem Minimum von je 3 m.

SCHWERT DER ANTWORT

Waffe (Langschwert), legendär (benötigt Einstimmung durch eine Kreatur, die dieselbe Gesinnung wie das Schwert hat)

In der Welt von Greyhawk sind nur neun dieser Klingen bekannt. Jede ist nach dem Abbild des legendären Schwerts Fragarach geschaffen, was vielfach als „Letztes Wort“ übersetzt wurde. Jedes der neun Schwerter hat einen eigenen Namen und eine eigene Gesinnung und trägt einen anderen Edelstein in seinem Knauf.

Name	Gesinnung	Edelstein
Antwortender	Chaotisch gut	Smaragd
Beleidigender	Rechtschaffen böse	Granat
Entkräftiger	Neutral gut	Topas
Erwidernder	Neutral	Peridot
Konternder	Rechtschaffen gut	Aquamarin
Letzte Stichelei	Chaotisch neutral	Turmalin
Schlussfolgernder	Rechtschaffen neutral	Amethyst
Widerredender	Chaotisch böse	Granat
Unterdrücker	Neutral böse	Spinell

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit diesem Schwert ausgeführt werden. Zusätzlich kannst du eine Reaktion verwenden, während du das Schwert hältst, um einen Nahkampfangriff gegen jede Kreatur auszuführen, die sich innerhalb deiner Reichweite befindet und dir Schaden zufügt. Du hast einen Vorteil auf deinen Angriffswurf, und jeder Schaden, der mit diesem Spezialangriff zugefügt wird, ignoriert sämtliche Schadensimmunitäten und Resistenzen des Ziels.

SPHÄRE DES NICHTS

Wundersamer Gegenstand, legendär

Diese Sphäre von 0,60 Meter Durchmesser ist ein Loch im Multiversum, das im Raum schwebt und von einem magischen Feld stabilisiert ist.

Die Sphäre vernichtet alle Materie durch die sie schwebt und alle Dinge, die die Sphäre passieren. Artefakte sind die Ausnahme. Insofern ein Artefakt nicht anfällig für Schaden von einer *Sphäre des Nichts* ist, bleibt es unbeschadet, wenn es durch die Sphäre gleitet. Alles andere, das von der Sphäre berührt wird und nicht völlig davon eingeschlossen und vernichtet wird, erhält 4W10 Energieschaden.

Die Sphäre ist stationär, bis jemand die Kontrolle über sie übernimmt. Wenn du dich innerhalb von 18 Metern von einer unkontrollierten Sphäre befindest, kannst du eine Aktion nutzen, um einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 25 abzulegen. Bei einem Erfolg schwebt die Sphäre in eine Richtung deiner Wahl bis zu einer Strecke von 0,30 Meter mal deinem fünffachen Intelligenzmodifikator (mindestens 1,50 Meter). Bei einem Fehlschlag bewegt sich die Sphäre 3 Meter auf dich zu. Eine Kreatur, deren Bereich von der Sphäre betreten wird, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen oder sie wird davon berührt und nimmt 4W10 Energieschaden.

Wenn du versuchst, eine Sphäre zu kontrollieren, die bereits unter der Kontrolle einer anderen Kreatur steht, musst du einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) ablegen, der mit dem Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) der Kreatur verglichen wird. Der Gewinner erhält die Kontrolle über die Sphäre und kann sie normal schweben lassen.

Wenn die Sphäre in Kontakt mit einem Ebenenportal kommt, wie es zum Beispiel vom Zauber *Tor* erschaffen wird, oder mit einem außerdimensionalen Raum, wie z.B. in einem *Tragbaren Loch*, entscheidet der SL mittels des Zufallprinzips, was passiert, indem er folgende Tabelle benutzt.

W100	Ergebnis
1–50	Die Sphäre wird zerstört.
51–85	Die Sphäre bewegt sich durch das Portal oder in den außerdimensionalen Raum.
86–00	Ein Riss im Raum schickt jede Kreatur und jedes Objekt innerhalb von 54 Meter zu der Sphäre, inklusive ihr selbst, zu einer zufälligen Existenzebene.



STIEFEL DER
WINTERLANDE

STIEFEL DER ELFEN

STIEFEL DES SCHREITENS
UND SPRINGENS

STEINE DER
VERSTÄNDIGUNG

STAUB DES NIESENS UND ERSTICKENS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses Pulver, das sich in einem kleinen Behälter befindet, ähnelt feinem Sand. Es scheint sich um *Staub des Verschwindens* zu handeln, und der Zauber *Identifizieren* gibt Preis, dass es sich auch darum handelt. Es gibt genug davon für einen Gebrauch.

Wenn du eine Aktion verwendest, um den Staub in die Luft zu werfen, müssen du und jede atmende Kreatur innerhalb von 9 Metern zu dir einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, andernfalls werdet ihr nicht länger atmen können und müsst stetig unkontrolliert niesen. Eine Kreatur in diesem Zustand ist kampfunfähig und erstickt. So lange sie bei Bewusstsein ist, kann eine Kreatur den Rettungswurf jedes Mal am Ende ihres Zuges wiederholen, um den Effekt zu beenden. Der Zauber *Schwache Genesung* kann den Effekt auf eine Kreatur ebenfalls beenden.

STAUB DER TROCKENHEIT

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses kleine Paket enthält 1W6 + 4 Prisen Staub. Du kannst eine Aktion verwenden, um eine Prise davon über Wasser zu streuen. Der Staub lässt einen Würfel des Wassers von 4,5 Meter Seitenlänge zu einer Kugel in Größe einer Murmel werden, die in der Nähe des verstreuten Sands schwebt oder liegt. Das Gewicht der Kugel ist unbedeutend. Jemand kann eine Aktion aufwenden, um die Kugel gegen eine harte Oberfläche zu schlagen und so zu zerbrechen, was das Wasser, das vom Sand absorbiert wurde, freisetzt. Wenn dies getan wird, endet die Magie der Kugel.

Ein Elementar, welcher hauptsächlich aus Wasser besteht und einer Prise dieses Staubs ausgesetzt ist, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen. Bei einem Fehlschlag nimmt er 10W6 nekrotischen Schaden und bei einem Erfolg die Hälfte davon.

STAUB DES VERSCHWINDENS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

In einem kleinen Paket aufbewahrt, ähnelt dieses Pulver feinem Sand. Es gibt genug davon für einen Gebrauch. Wenn du eine Aktion verwendest, um den Staub in die Luft zu werfen, werden du und jede Kreatur und jedes Objekt innerhalb von 3 Metern zu dir für 2W4 Minuten unsichtbar. Die Dauer ist für alle Wesen und Objekte gleich, und der Staub wird aufgebraucht, wenn seine Magie einsetzt. Wenn eine durch den Staub unsichtbare Kreatur angreift oder einen Zauber wirkt, endet die Unsichtbarkeit dieser Kreatur.

STEIN DER ERDELEMENTAR-HERRSCHAFT

Wundersamer Gegenstand, selten

Wenn der Stein die Erde berührt, kannst du eine Aktion verwenden, um sein Befehlswort zu sprechen und einen Erdelementar herbeirufen, so als hättest du den Zauber *Elementar beschwören* gewirkt. Der Stein kann bis zur nächsten Morgendämmerung nicht wieder auf diese Weise verwendet werden. Der Stein wiegt 5 Pfund.

STEIN DES GLÜCKS (GLÜCKSSTEIN)

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Während du diesen polierten Achat bei dir trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf Attributs- und Rettungswürfe.

STEINE DER VERSTÄNDIGUNG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Steine der Verständigung kommen in Paaren von zwei glatten Steinen vor, die so geformt wurden, dass sie einander gleichen. So können sie leicht als Paar identifiziert werden. Wenn du einen Stein berührst, kannst du eine Aktion verwenden, um damit den Zauber *Verständigung* zu wirken. Das Ziel ist der Träger des anderen Steins. Wenn der andere Stein von keiner Kreatur getragen wird, weißt du das, sobald du den Stein berührst, ohne dafür den Zauber wirken zu müssen.

Sobald *Verständigung* mittels der Steine gewirkt wurde, können sie bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden. Wenn einer der Steine des Paares zerstört wird, wird der andere nicht-magisch.

STIEFEL DER ELFEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Während du diese Stiefel trägst, erzeugen deine Schritte kein Geräusch, egal auf welcher Oberfläche du läufst. Du hast außerdem einen Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), die voraussetzen, dass man sich leise bewegt.

STIEFEL DER GESCHWINDIGKEIT

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Während du diese Stiefel trägst, kannst du eine Bonusaktion verwenden und die Stiefel mit den Fersen zusammenschlagen. Wenn du das tust, verdoppeln die Stiefel deine normale Bewegungsrate, und jede Kreatur, die einen Gelegenheitsangriff auf dich ausführt, hat einen Nachteil auf den Angriffswurf. Wenn du die Fersen wieder zusammenschlägst, wird der Effekt beendet.

Wenn die Eigenschaft der Stiefel für insgesamt 10 Minuten verwendet wurde, hört die Magie auf zu funktionieren, bis du eine lange Rast beendet hast.

STREITKOLBEN DES
NIEDERSTRECKENS



TALISMAN DES
ABSOLUT BÖSEN



STREITKOLBEN
DES TERRORS



STREITKOLBEN DES
ZUSAMMENBRUCHS

STIEFEL DES SCHREITENS UND SPRINGENS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Während du diese Stiefel trägst, wird deine Bewegungsrate zu Fuß zu 9 Metern, es sei denn, deine Bewegungsrate ist höher. Zudem wird sie nicht durch Belastung oder das Tragen schwerer Rüstung reduziert. Darüber hinaus kannst du dreimal soweit springen, wobei du nicht weiter springen kannst, als die restliche Bewegung erlauben würde.

STIEFEL DES SCHWEBENS

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Während du diese Stiefel trägst, kannst du eine Aktion aufwenden, um den Zauber *Schweben* auf dich selbst zu wirken.

STIEFEL DER WINTERLANDE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Diese Fellstiefel sind gemütlich und fühlen sich recht warm an. Während du sie trägst, erhältst du folgenden Vorteile:

- Du hast Resistenz gegen Kälteschaden.
- Du kannst schwieriges Eis- und Schneeterrain ignorieren.
- Du kannst Temperaturen bis zu -50 Grad ohne zusätzlichen Schutz aushalten. Wenn du schwere Kleidung trägst, kannst du sogar Temperaturen bis zu -100 Grad aushalten.

STIRNBAND DER INTELLIGENZ

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Dein Intelligenzwert ist 19 während du dieses Stirnband trägst. Es hat keinen Effekt, wenn dein Intelligenzwert ohne es bereits 19 oder höher ist.

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 den Streitkolben auf ein Konstrukt anwendest.

Wenn du eine 20 bei einem Angriffswurf mit dieser Waffe wirfst, erhält das Ziel zusätzliche 7 Wuchtschaden oder, wenn das Ziel ein Konstrukt ist, 14 Wuchtschaden. Wenn ein Konstrukt 25 oder weniger Trefferpunkte hat, nachdem es den Schaden erlitten hat, wird es zerstört.

STREITKOLBEN DES TERRORS

Waffe (Streitkolben), selten (benötigt Einstimmung)

Diese magische Waffe hat 3 Ladungen. Während du sie hältst, kannst du eine Aktion verwenden und 1 Ladung ausgeben, um eine Terrorwelle auszulösen. Jede Kreatur innerhalb eines Radius von 9 Metern zu dir muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder sie wird für 1 Minute dir gegenüber verängstigt sein. Während eine Kreatur auf diese Art verängstigt ist, muss sie ihre Züge damit verbringen, zu versuchen, so weit weg von dir zu kommen wie es ihr möglich ist, und sie kann sich dir nicht willentlich auf weniger als 9 Meter nähern. Sie kann ebenfalls keine Reaktionen ausführen. Als ihre Aktion kann sie nur Spurt ausführen oder versuchen, einem Effekt zu entkommen, der sie von der Bewegung abhält. Wenn die Kreatur sich nirgendwo hin bewegen kann, kann sie die Aktion Ausweichen ausführen. Am Ende jedes ihrer Züge kann die Kreatur den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Der Streitkolben erhält täglich zur Morgendämmerung 1W3 ausgegebene Ladungen zurück.

STREITKOLBEN DES ZUSAMMENBRUCHS

Waffe (Streitkolben), selten (benötigt Einstimmung)

Wenn du einen Unhold oder einen Untoten mit dieser magischen Waffe triffst, erhält diese Kreatur 2W6 gleißenden Schaden zusätzlich. Wenn das Ziel nach diesem Treffer 25 oder weniger Trefferpunkte hat, muss es einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder es wird zerstört. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf, wird die Kreatur dir gegenüber verängstigt bis zum Ende deines nächsten Zugs.

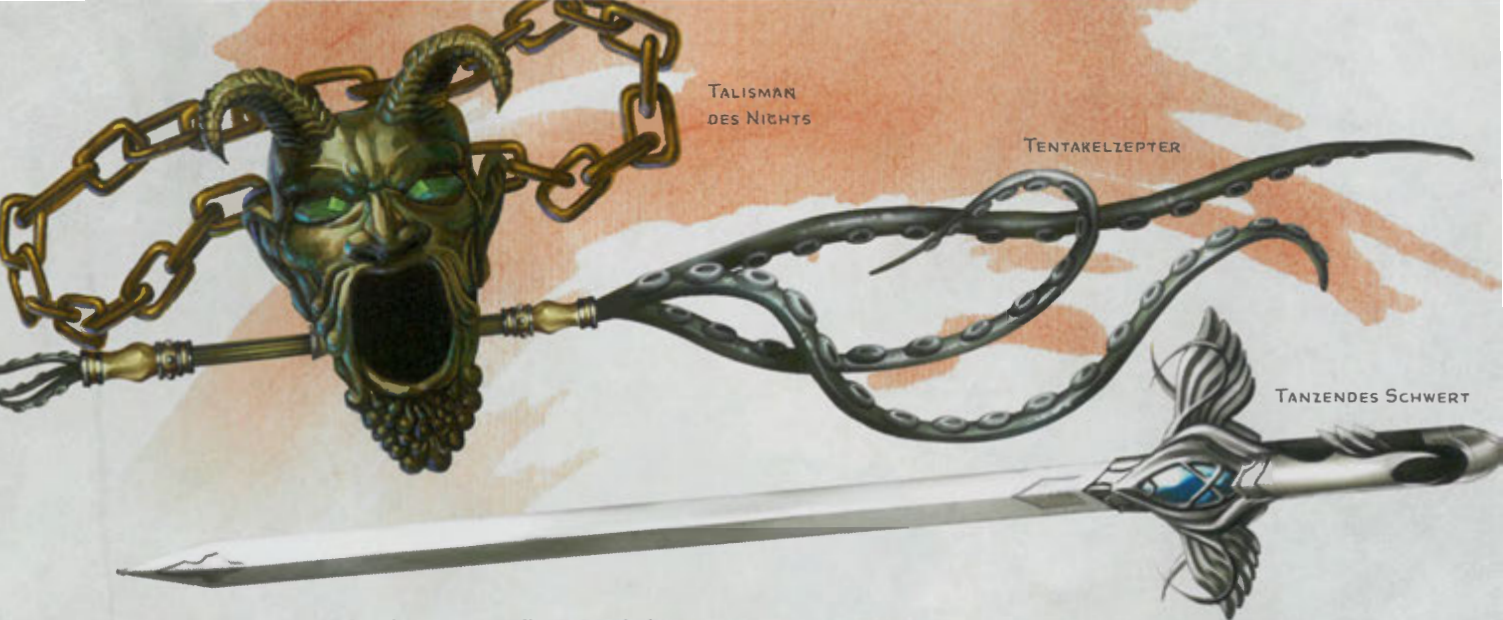
Während du diese Waffe trägst, spendet sie helles Licht in einem Radius von 6 Metern und dämmriges Licht in zusätzlichen 6 Metern.

TALISMAN DES ABSOLUT BÖSEN

Wundersamer Gegenstand, legendär (benötigt Einstimmung durch eine Kreatur von böser Gesinnung)

Dieser Talisman ist ein mächtiges Symbol des absolut Bösen. Eine Kreatur, die weder eine gute noch eine böse Gesinnung hat, erhält 6W6 nekrotischen Schaden, wenn sie den Talisman berührt. Eine gute Kreatur erhält 8W6 nekrotischen Schaden, wenn sie den Talisman berührt. Jede dieser Kreaturen erhält den Schaden jedes Mal erneut, wenn sie ihren Zug beendet, während sie den Talisman hält oder bei sich trägt.

Wenn du ein Kleriker oder Paladin mit böser Gesinnung bist, kannst du den Talisman als ein heiliges Symbol nutzen



TALISMAN
DES NICHTS

TENTAKELZEPTER

TANZENDES SCHWERT

und einen Bonus von +2 auf Zauberangriffswürfe erhalten, während du ihn bei dir trägst oder hältst.

Der Talisman hat 6 Ladungen. Wenn du ihn trägst oder hältst, kannst du eine Aktion benutzen, um 1 Ladung zu verbrauchen und eine Kreatur am Boden innerhalb von 36 Meter zu dir wählen, wenn sie in deinem Blickfeld ist. Wenn dieses Ziel von guter Gesinnung ist, wird sich ein flammender Riss unter ihr öffnen. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 schaffen oder sie fällt in den Riss und wird zerstört, ohne Überreste zu hinterlassen. Der Riss schließt sich daraufhin, ohne jegliche Spuren seiner Existenz zu hinterlassen.

Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, löst sich der Talisman in ekelerregend riechenden Schleim auf und ist zerstört.

TALISMAN DES NICHTS

Wundersamer Gegenstand, legendär (benötigt Einstimmung)

Wenn du einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) ablegst, um eine *Sphäre des Nichts* zu kontrollieren, während du diesen Talisman hältst, verdoppelt sich dein Übungsbonus für diesen Wurf. Außerdem kannst du, wenn du deinen Zug startest und bereits die Kontrolle über eine *Sphäre des Nichts* hast, eine Aktion aufwenden, um sie für 3 Meter plus 0,30 Meter mal deinen Intelligenzmodifikator schweben zu lassen.

TALISMAN DES REINEN GUTEN

Wundersamer Gegenstand, legendär (benötigt Einstimmung bei einer Kreatur von guter Gesinnung)

Dieser Talisman ist ein mächtiges Symbol der Güte. Eine Kreatur, die weder eine gute noch eine böse Gesinnung hat, erhält 6W6 gleißenden Schaden, wenn sie den Talisman berührt. Eine böse Kreatur erhält 8W6 gleißenden Schaden, wenn sie den Talisman berührt. Jede dieser Kreaturen erhält den Schaden jedes Mal erneut, wenn sie ihren Zug beendet, während sie den Talisman hält oder bei sich trägt.

Wenn du ein Kleriker oder Paladin mit guter Gesinnung bist, kannst du den Talisman als ein heiliges Symbol nutzen und einen Bonus von +2 auf Zauberangriffswürfe erhalten, während du ihn trägst oder hältst.

Der Talisman hat 7 Ladungen. Wenn du ihn trägst oder hältst, kannst du eine Aktion benutzen, um 1 Ladung zu verbrauchen und eine Kreatur am Boden innerhalb von 36 Meter zu dir wählen, wenn sie in deinem Blickfeld ist. Wenn dieses Ziel von böser Gesinnung ist, wird sich ein flammender Riss unter ihr öffnen. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 schaffen oder sie fällt in den Riss und wird zerstört, ohne Überreste zu hinterlassen. Der Riss schließt sich daraufhin, ohne jegliche Spuren seiner Existenz zu hinterlassen.

Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, löst sich der Talisman in Partikel aus goldenem Licht auf und ist zerstört.

TANZENDES SCHWERT

Waffe (irgendein Schwert), sehr selten (benötigt Einstimmung)

Du kannst eine Bonusaktion aufwenden, um das Schwert in die Luft zu werfen und sein Befehlswort zu sprechen. Wenn du das tust, beginnt das Schwert zu schweben, fliegt bis zu 9 Meter hoch und greift eine Kreatur deiner Wahl in einem Umkreis von 1,50 Metern zu sich an. Das Schwert nutzt deinen Angriffswurf und deinen Attributsmodifikator für Schadenswürfe. Während das Schwert schwebt, kannst du eine Bonusaktion aufwenden, um es dazu zu bringen, bis zu 9 Meter hoch zu einem anderen Ort innerhalb von 9 Metern von dir zu fliegen. Als Teil der gleichen Bonusaktion kannst du dem Schwert befehlen, eine Kreatur innerhalb von 1,50 Meter zu sich anzugreifen.

Nachdem das schwebende Schwert zum vierten Mal angegriffen hat, fliegt es bis zu 9 Meter und versucht, zu deiner Hand zurückzukehren. Wenn du keine Hand frei hast, fällt es zu deinen Füßen auf den Boden. Wenn das Schwert keinen unbehinderten Weg zu dir hat, bewegt es sich so nahe wie möglich zu dir hin und fällt dann zu Boden. Es hört auch auf zu schweben, wenn du es ergreifst oder mehr als 9 Meter davon entfernt bist.

TENTAKELZEPTER

Zepter, selten (benötigt Einstimmung)

Dieses durch die Drow erschaffene Zepter ist eine magische Waffe, deren Ende aus drei gummiartigen Tentakeln besteht. Während du das Zepter hältst, kannst du eine Aktion benutzen, um jedem der Tentakel zu befehlen, eine Kreatur in deinem Blickfeld innerhalb von 4,50 Meter von dir anzugreifen. Jeder Tentakel startet einen Nahkampfangriff mit einem Bonus von +9 auf den Angriffswurf. Bei einem Treffer richtet der Tentakel 1W6 Wuchtschaden an. Wenn du ein Ziel mit allen drei Tentakeln triffst, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Fehlschlag reduziert sich die Bewegungsrate der Kreatur auf die Hälfte, sie erhält einen Nachteil auf Geschicklichkeitsrettungswürfe, und sie kann 1 Minute lang keine Reaktionen anwenden.

Außerdem kann sie während ihrer Züge entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion verwenden, aber nicht beides. Jeweils am Ende ihres Zuges kann sie den Rettungswurf wiederholen und bei einem Erfolg den Effekt beenden.

TRAGBARES LOCH

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieses feine schwarze Tuch ist weich wie Seide und ist in den Maßen eines Taschentuchs zusammengefalt. Es entfaltet sich in ein rundes Tuch von 1,8 m Durchmesser.



Du kannst eine Aktion verwenden, um das *Tragbare Loch* zu entfalten und es auf einem soliden Untergrund auszulegen, woraufhin das *Tragbare Loch* ein außerdimensionales Loch von 3 Metern Tiefe erzeugt. Der zylindrische Raum innerhalb des Lochs existiert auf einer anderen Ebene, deswegen kann es nicht verwendet werden, um einen Durchgang zu schaffen. Jede Kreatur innerhalb eines *Tragbaren Lochs* kann dieses verlassen, indem sie hinausklettert.

Du kannst eine Aktion verwenden, um das *Tragbare Loch* zu schließen, indem du die Kanten des Tuchs fasst und es zusammenfallest. Das Tuch zu falten, sorgt dafür, dass sich das Loch schließt, und jede Kreatur oder jedes Objekt im Loch verbleiben am außerdimensionalen Raum. Egal was es enthält, das Loch wiegt so gut wie nichts.

Wenn das Loch zusammengefaltet ist, kann jede Kreatur innerhalb des außerdimensionalen Raumes eine Aktion aufwenden, um einen Wurf auf Stärke gegen SG 10 abzulegen. Bei einem erfolgreichen Wurf zwingt sich die Kreatur hinaus und erscheint innerhalb von 1,50 Metern zu der Kreatur, die das *Tragbare Loch* trägt. Eine atmende Kreatur kann innerhalb des geschlossenen Lochs bis zu 10 Minuten überleben, bevor sie anfängt zu ersticken.

Das *Tragbare Loch* an einem außerdimensionalen Ort zu platzieren, der von einem *Nimmervollen Beutel*, *Hewards Praktischer Rucksack* oder einem ähnlichen Gegenstand erschaffen wurde, sorgt dafür, dass beide Gegenstände sofort zerstört werden und sich ein Tor zur Astralebene öffnet. Das Tor öffnet sich dort, wo vorher das eine Objekt im anderen platziert wurde. Jede Kreatur innerhalb von 3 Metern zu dem Tor wird hindurch gezogen und an einem willkürlichen Ort auf der Astralebene wieder ausgespuckt. Das Tor schließt sich anschließend. Das Tor ist einseitig und kann nicht wieder geöffnet werden.

TRANK DES FEUERATEMS

Trank, ungewöhnlich

Nachdem du diesen Trank getrunken hast, kannst du eine Bonusaktion verwenden, um ein Ziel innerhalb von 9 m von dir mit Feuer zu bespucken. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen. Bei einem Fehlschlag erhält es 4W6 Feuerschaden, und bei einem Erfolg halb so viel. Der Effekt endet, wenn du drei Mal auf diese Weise Feuer gespuckt hast oder 1 Stunde vergangen ist.

Die orangene Flüssigkeit dieses Tranks flackert, und Rauch füllt den oberen Teil des Behältnisses, der hinaustritt, wenn dieses geöffnet wird.

TRANK DES FLIEGENS

Trank, sehr selten

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du eine Flugbewegungsrate, die eine Stunde lang deiner normalen Bewegungsrate gleicht, und du kannst schweben. Wenn du in der Luft bist, wenn der Effekt nachlässt, fällst du zu Boden, sofern du keine anderen Möglichkeiten hast, in der Luft zu bleiben.

Die klare Flüssigkeit dieses Tranks schwebt im oberen Teil ihres Behältnisses und hat wolkenweiße Verunreinigungen, die darin schweben.

TRANK DER GASFÖRMIGEN GESTALT

Trank, selten

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du für 1 Stunde den Effekt des Zaubers *Gasförmige Gestalt* (keine Konzentration notwendig) oder bis du den Effekt als Bonusaktion beendest.

Der Behälter dieses Tranks scheint Nebel zu beinhalten, der sich wie Wasser bewegt und so zu fließen scheint.

TRANK DES GEDANKENLESENS

Trank, selten

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du den Effekt des Zaubers *Gedanken Wahrnehmen* (Rettungswurf SG 13). Der Trank besteht aus einer dichten, lila Flüssigkeit, in der eine eiförmige rosarote Wolke schwimmt.

TRANK DER GESCHWINDIGKEIT

Trank, sehr selten

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du für 1 Minute den Effekt des Zaubers *Hast* (keine Konzentration notwendig).

Die gelbe Flüssigkeit des Tranks besitzt schwarze Streifen und bildet von alleine Strudel.

TRANK DES GIFTS

Trank, ungewöhnlich

Dieses Gebräu sieht, riecht und schmeckt wie ein *Heiltrank* oder ein anderer nützlicher Trank. In Wahrheit handelt es sich dabei jedoch um ein Gift, das mit Illusionsmagie belegt wurde. Ein *Identifizieren* Zaubers kann die wahre Natur des Tranks offenlegen.

Wenn du ihn trinkst, erhältst du 3W6 Giftschaden, und du musst einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen oder du wirst vergiftet. Am Anfang jedes deiner Züge erhältst du, wenn du auf diese Art vergiftet wurdest, 3W6 Giftschaden. Am Ende deines jeweiligen Zugs kannst du den Rettungswurf wiederholen. Bei einem Erfolg wird der Giftschaden in deinen nachfolgenden Zügen immer 1W6 weniger. Der Gifteffekt endet, wenn der Schaden bis auf 0 reduziert wurde.

TRANK DES HELDENMUTS

Trank, selten

Für die Dauer von 1 Stunde, nachdem du diesen Trank getrunken hast, erhältst du 10 temporäre Trefferpunkte. Für die gleiche Zeit bist du unter dem Einfluss des Zaubers *Segnen* (keine Konzentration notwendig). Dieser blaue Trank blubbert und dampft, als würde er kochen.

TRANK DES HELLSEHENS

Trank, selten

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du den Effekt des Zaubers *Hellsehen*. Ein Augapfel taucht in dieser gelblichen Flüssigkeit auf, verschwindet aber, wenn der Trank geöffnet wird.

TRANK DES KLETTERNS

Trank, gewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du für die Dauer von 1 Stunde eine Kletterbewegungsrate, die so hoch ist wie deine normale Bewegungsrate. Innerhalb dieser Zeitspanne hast du einen Vorteil bei Würfeln auf Stärke (Athletik), die du ablegst, um zu klettern. Der Trank ist in braune, silberne und graue Schichten unterteilt und ähnelt Steinflächen. Schütteln der Flasche kann die Farben nicht vermischen.

TRANK DER LANGLEBIGKEIT

Trank, sehr selten

Wenn du diesen Trank trinkst, wird dein körperliches Alter um 1W6 + 6 Jahre reduziert bis zu einem Minimalalter von 13 Jahren. Jedes Mal, wenn du anschließend einen Trank der Langlebigkeit zu dir nimmst, beträgt die Chance, dass du stattdessen um 1W6 + 6 Jahre alterst, 10% (kumulativ).

In dieser bernsteinfarbenen Flüssigkeit befinden sich ein Skorpionschwanz, ein Natterfangzahn, eine tote Spinne und ein kleines Herz, das entgegen aller Logik immer noch schlägt. Diese Zutaten verschwinden, wenn der Trank geöffnet wird.

TRANK DER RIESENSTÄRKE

Trank, Seltenheitsgrad variiert

Wenn du diesen Trank trinkst, ändert sich dein Stärkewert für 1 Stunde. Die Art des Riesen bestimmt den Wert (siehe unten stehende Tabelle). Dieser Trank hat keinen Effekt, wenn deine Stärke bereits gleich hoch oder höher als der angegebene Wert ist.

Diese transparente Flüssigkeit hat einen darin schwimmenden Splitter eines Fingernagels eines Riesen des entsprechenden Typs. Der *Trank der Frostriesenstärke* und der *Trank der Steinriesenstärke* haben denselben Effekt.

Riesenart	Stärke	Seltenheitsgrad
Hügelriese	21	Ungewöhnlich
Frost-/Steinriese	23	Selten
Feuerriese	25	Selten
Wolkenriese	27	Sehr selten
Sturmriese	29	Legendär

TRANK DER TIERFREUNDSCHAFT

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, kannst du 1 Stunde lang nach Belieben den Zauber *Tierfreundschaft* (Rettungswurf SG 13) wirken. Diese schlammige Flüssigkeit umzurühren, bringt folgende Dinge zum Vorschein: eine Fischschuppe, eine Kolibri- zunge, eine Katzenkralle oder ein Eichhörnchenhaar.

TRANK DER UNSICHTBARKEIT

Trank, sehr selten

Der Behälter dieses Tranks sieht leer aus, fühlt sich aber so an, als würde er eine Flüssigkeit beinhalten. Wenn du ihn trinkst, wirst du für 1 Stunde unsichtbar. Alles, was du am Körper oder bei dir trägst, wird ebenfalls unsichtbar. Der Effekt endet, wenn du angreift oder einen Zauber wirkst.

TRANK DER UNVERWUNDBARKEIT

Trank, selten

Nachdem du diesen Trank getrunken hast, erhältst du für 1 Minute Resistenz gegen jeden Schaden.

Die sirupartige Flüssigkeit sieht aus wie geschmolzenes Eisen.

TRANK DER VERKLEINERUNG

Trank, selten

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du den Effekt „Verkleinern“ des Zaubers *Vergroßern/Verkleinern* für 1W4 Stunden (keine Konzentration notwendig). Das Rot in der Flüssigkeit kontrahiert sich stetig zu einer kleinen Kugel zusammen und wird dann größer, um die farblose Flüssigkeit um es herum zu färben. Das Schütteln der Flasche kann den Effekt nicht unterbrechen.

TRANK DER VITALITÄT

Trank, sehr selten

Wenn du diesen Trank trinkst, entfernt er Erschöpfung, an der du leidest, und er heilt jede Krankheit und jedes Gift, die dich beeinflussen. Für die nächsten 24 Stunden erhältst du die maximale Anzahl an Trefferpunkten für jeden Trefferwürfel, den du dafür wirfst.

Der Trank ist purpurrot und pulsiert regelmäßig mit schwachem Licht, was an einen Herzschlag erinnert.

TRANK DES WACHSTUMS

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du für 1W4 Stunden den Effekt „Vergroßern“ des Zaubers *Vergroßern/Verkleinern* (keine

Konzentration notwendig). Das Rot in der Flüssigkeit kontrahiert sich stetig zu einer kleinen Kugel zusammen und wird dann größer, um die farblose Flüssigkeit um es herum zu färben. Das Schütteln der Flasche kann den Effekt nicht unterbrechen.

TRANK DER WASSERATMUNG

Trank, ungewöhnlich

Nachdem du diesen Trank getrunken hast, kannst du 1 Stunde lang unter Wasser atmen.

Die wolkige grüne Flüssigkeit riecht nach dem Meer, und eine kleine, quallenartige Blase treibt darin.

TRANK DES WIDERSTANDS

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du für 1 Stunde Resistenz gegen eine Schadensart. Der SL wählt die Schadensart oder bestimmt sie zufällig anhand der unten aufgeführten Optionen.

W10	Schadensart
1	Säure
2	Kälte
3	Feuer
4	Energie
5	Blitz
6	Nekrotisch
7	Gift
8	Psychisch
9	Gleißend
10	Schall

TRICKBEUTEL

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser gewöhnliche Beutel ist aus grauem, rostfarbenem oder hellbraunem Stoff gemacht und erscheint leer. Wenn man hineingreift, zeigt sich jedoch das Vorhandensein eines kleinen, flauschigen Objekts. Der Beutel wiegt 1/2 Pfund. Du kannst eine Aktion verwenden, um das flauschige Objekt aus dem Beutel zu holen und es bis zu 6 Meter weit zu werfen. Wenn das Objekt landet, verwandelt es sich in eine Kreatur, die du durch das Werfen eines W8 bestimmst, anhand der Tabelle, die der Farbe des Beutels entspricht. Siehe das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* für die Werte der Kreatur. Die Kreatur verschwindet bei der nächsten Dämmerung, oder wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Die Kreatur ist freundlich zu dir und deinen Begleitern, und sie agiert zu deinem Zug. Du kannst eine Bonusaktion verwenden, um der Kreatur zu befehlen, wie sie sich bewegen und welche Handlung sie in der nächsten Runde ausüben soll, oder um ihr allgemeine Befehle zu geben, wie beispielsweise deine Feinde anzugreifen. Ohne solche Befehle wird die Kreatur sich ihrer Natur entsprechend verhalten. Sobald drei der flauschigen Objekte aus dem Beutel genommen wurden, kann der Beutel bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden.

GRAUER TRICKBEUTEL

W8	Kreatur
1	Wiesel
2	Riesenratte
3	Dachs
4	Bär
5	Panther
6	Riesendachs
7	Schreckenswolf
8	Riesenelch

ROSTFARBENER TRICKBEUTEL

W8	Kreatur
1	Ratte
2	Eule
3	Dogge
4	Ziege
5	Riesenziege
6	Riesenwildschwein
7	Löwe
8	Braunbär

HELLBRAUNER TRICKBEUTEL

W8	Kreatur
1	Schakal
2	Affe
3	Pavian
4	Axtschnabel
5	Schwarzbär
6	Riesenwiesel
7	Riesenhyäne
8	Tiger

UMHANG DER FLEDERMAUS

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Beim Tragen dieses Umhangs hast du einen Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit). In einem Bereich von dämmrigem Licht oder Dunkelheit kannst du die Ränder des Umhangs mit beiden Händen ergreifen, um auf diese Weise mit einer Bewegungsrate von 12 Metern zu fliegen. Wenn du die Ränder des Umhangs beim Fliegen nicht fassen kannst oder dich nicht mehr in dämmrigem Licht oder Dunkelheit befindest, verlierst du die Flugbewegungsrate.

Beim Tragen des Umhangs in einem Bereich von dämmrigem Licht oder Dunkelheit kannst du eine Aktion verwenden, um *Verwandlung* auf dich zu wirken und dich in eine Fledermaus zu verwandeln. Während du in der Gestalt der Fledermaus bist, behältst du deine Intelligenz-, Weisheit-, und Charismawerte. Der Umhang kann bis zur nächsten Morgendämmerung nicht mehr auf diese Art benutzt werden.

UMHANG DES MANTAROCHENS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du diesen Umhang mit angezogener Kapuze trägst, kannst du unter Wasser atmen und hast eine Schwimmbewegungsrate von 18 Metern. Die Kapuze auf- oder abziehen erfordert eine Aktion.

UMHANG DES SCHARLATANS

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieser Umhang riecht dezent nach Schwefel. Während du ihn trägst, kannst du ihn dazu verwenden, um den Zauber *Dimensionstür* als eine Aktion zu wirken. Diese Eigenschaft des Umhangs kann erst ab der nächsten Morgendämmerung erneut verwendet werden.

Wenn du verschwindest, hinterlässt du eine Rauchwolke, und du erscheinst in einer ähnlichen Rauchwolke bei deinem Ziel. Die Stelle, an der du verschwindest, wird durch den Rauch leicht verschleiert, ebenso jene, an der du erscheinst. Er zerstreut sich am Ende des nächsten Zuges. Ein leichter oder stärkerer Wind zerstreut den Rauch ebenfalls.

UMHANG DES SCHUTZES

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse und Rettungswürfe, solange du diesen Umhang trägst.

UMHANGS DES
MANTAROCHENS

TRICKBEUTEL

UMHANG DES
SCHARLATANS

UMHANG
DES SCHUTZES

UMHANG DER VERLAGERUNG



UNBEWEGLICHES ZEPHER

UNIVERSELLES
LÖSUNGSMITTEL

VERTEIDIGER



UMHANG DER SPINNENTIERE

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (benötigt Einstimmung)

Dieses feine Kleidungsstück besteht aus schwarzer Seide, umwoben mit sanften silbernen Fäden. Beim Tragen erhältst du folgende Vorteile:

- Du hast Resistenz gegen Giftschaden.
- Deine Kletterbewegungsrate ist so hoch wie deine Bewegungsrate zu Fuß.
- Du kannst dich nach oben, unten und über senkrechte Flächen bewegen, sowie kopfüber und ohne Hände entlang von Decken.
- Du kannst in keinerlei (Spinnen-) Netz gefangen werden und bewegst dich über diese, als wären sie schwieriges Gelände.
- Du kannst eine Aktion aufwenden, um den Zauber *Spinnennetz* zu wirken (Rettungswurf SG 13). Das Spinnennetz, das auf diese Art kletterte wurde, erfasst doppelt so viel Fläche wie normalerweise. Sobald diese Eigenschaft einmal eingesetzt wurde, kann sie erst ab der nächsten Morgendämmerung erneut verwendet werden.

UMHANG DER UNSICHTBARKEIT

Wundersamer Gegenstand, legendär (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Mantel trägst, kannst du seine Kapuze über deinen Kopf ziehen, um dich selbst unsichtbar zu machen. Während du unsichtbar bist, wird alles was du trägst oder an hast ebenso unsichtbar. Du wirst wieder sichtbar, wenn du die Kapuze vom Kopf ziehst. Die Kapuze auf- oder abzuziehen, erfordert je eine Aktion. Die maximale Zeit, die der Umhang unsichtbar macht, ist 2 Stunden. Zähle die von dir bereits benutzte Zeit in Schritten von je 1 Minute von der verbleibenden Restzeit ab. Nach 2 Stunden wird der Umhang nicht mehr funktionieren. Für jede ununterbrochene Zeit von 12 Stunden, in der der Umhang nicht benutzt wird, erhält er 1 Stunde Restzeit zurück.

UMHANG DER VERLAGERUNG

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Umhang trägst, projiziert er eine Illusion, die dich an einem Ort in der Nähe von deiner eigentlichen Position stehen lässt, was bewirkt, dass jede Kreatur einen Nachteil auf Angriffswürfe gegen dich hat. Wenn du Schaden nimmst, hört die Eigenschaft auf zu funktionieren, bis zum Start der nächsten Runde. Diese Eigenschaft wird unterdrückt, wenn du kampfunfähig, festgesetzt, oder auf eine andere Weise bewegungsunfähig bist.

UNBEWEGLICHES ZEPHER

Zepher, ungewöhnlich

Dieses flache, eiserne Zepher hat einen Knopf an einem Ende. Du kannst eine Aktion aufwenden, um diesen Knopf zu drücken und zu bewirken, dass das Zepher magisch fixiert wird. Bis du oder eine andere Kreatur eine weitere Aktion aufwendet, um den Knopf erneut zu drücken, bewegt sich das Zepher nicht, selbst wenn es sich der Schwerkraft widersetzt. Das Zepher kann bis zu 8.000 Pfund Gewicht tragen. Mehr Gewicht sorgt dafür, dass das Zepher sich deaktiviert und zu Boden fällt. Eine Kreatur kann einen Wurf auf Stärke gegen SG 30 ablegen, um das Zepher bei Erfolg bis zu 3 Meter weit zu bewegen.

UNIVERSELLES LÖSUNGSMITTEL

Wundersamer Gegenstand, legendär

Dieses Röhrchen enthält milchige Flüssigkeit mit einem starken Alkoholgeruch. Du kannst eine Aktion verwenden, um den Inhalt des Röhrchens auf eine Oberfläche in deiner Reichweite zu schütten. Die Flüssigkeit wird mit sofortiger Wirkung bis zu 900 Quadratzentimeter Klebstoff auflösen, wenn sie ihn berührt, *Ewiger Leim* eingeschlossen.

VERTEIDIGER

Waffe (irgendein Schwert), legendär (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit dieser magischen Waffe ausgeführt werden.

Das erste Mal, wenn du in deinem Zug mit dem Schwert angreiffst, kannst du einen Teil oder den kompletten Bonus des Schwerts auf deine Rüstungsklasse addieren, anstatt ihn für Attacken in diesem Zug zu benutzen. Zum Beispiel kannst du den Bonus deiner Angriffs- und Schadenswürfe auf +1 reduzieren und einen +2 Bonus auf deine Rüstungsklasse legen. Die angepassten Boni bleiben bis zum Anfang deines nächsten Zugs bestehen, jedoch musst du das Schwert halten, um den Bonus auf die Rüstungsklasse zu bekommen.

VERZAUBERTES BESCHLAGENES LEDER

Rüstung (beschlagenes Leder), selten

Während du diese Rüstung trägst, hast du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse.

Du kannst als eine Bonusaktion das Befehlswort der Rüstung sprechen und bewirken, dass die Rüstung das Aussehen eines normalen Kleidungsstückes oder das einer anderen Rüstung annimmt. Du bestimmst, wie sie aussehen soll, inklusive Farbe, Stil und Accessoires, aber die Rüstung behält ihre normale Größe und ihr normales Gewicht. Die illusionäre Erscheinung bleibt bestehen, bis du die Eigenschaft erneut auslöst oder die Rüstung entfernst.

WÄCHTERSCHILD

Rüstung (Schild), ungewöhnlich

Während du diesen Schild trägst, hast du einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung). Auf dem Schild prangt ein Symbol in Form eines Auges.

WAFFE +1, +2, ODER +3

Waffe (irgendeine), ungewöhnlich (+1), selten (+2), oder sehr selten (+3)

Du hast einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit dieser Waffe ausgeführt werden. Die Höhe des Bonus ist abhängig vom Seltenheitsgrad der Waffe.

WAFFE DER WARNUNG

Waffe (irgendeine), ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Diese magische Waffe warnt dich vor Gefahr. Während du die Waffe am Körper trägst, hast du einen Vorteil auf Initiativewürfe. Außerdem können du und deine Begleiter innerhalb von 9 Metern zu dir nicht überrascht werden, außer wenn ihr aufgrund von etwas anderem als nicht-magischem Schlaf kampfunfähig seid. Diese Waffe weckt dich und deine Begleiter in Reichweite auf magische Art, wenn einer von euch schläft, während der Kampf beginnt.

WINDFÄCHER

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Während du diesen Fächer hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um den Zauber *Windstoß* (Rettungswurf SG 13) damit zu wirken. Ist dies einmal getan worden, sollte der Fächer bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut dafür verwendet werden. Jedes Mal, wenn er vor Ablauf dieser Zeit erneut dazu benutzt wird, gibt es eine kumulative Chance von 20%, dass es nicht funktioniert und er in nutzlose, nicht-magische Fetzen zerfällt.



DREIZACK DER WARNUNG



WINDFÄCHER



WÜRFEL
DER EBENEN

WÜRFEL DER EBENEN

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieser Würfel hat eine Kantenlänge von 7,5 Zentimetern und strahlt spürbare magische Energie ab. Die sechs Seiten des Würfels sind jeweils verknüpft mit einer anderen Existenzebene, von denen eine die Materielle Ebene ist. Die anderen Seiten sind mit Ebenen verbunden, die durch den SL bestimmt werden.

Du kannst eine Aktion aufwenden, um eine Seite des Würfels zu drücken und damit den Zauber *Tor* zu wirken, welcher ein Portal zu der Ebene schafft, die mit der Würfelseite verbunden ist. Alternativ kannst du eine Aktion aufwenden, um eine Seite zweimal zu drücken; du kannst damit den Zauber *Ebenenwechsel* wirken (Rettungswurf SG 17), worauf der Würfel die ausgewählten Ziele zu der Ebene transportiert, die mit der Würfelseite verbunden ist.



WÜRFEL DER KRAFT



ZAUBERABWEHRSCHILD



WURFSPEER
DES BLITZES



Der Würfel hat 3 Ladungen. Jede Benutzung des Würfels fordert 1 Ladung. Der Würfel erhält zu jeder Morgendämmerung 1W3 Ladungen zurück.

WÜRFEL DER KRAFT

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Dieser Würfel ist ungefähr 2,5 cm breit. Jede Seite trägt eine deutliche Markierung, die gedrückt werden kann. Der Würfel beginnt mit 36 Ladungen und stellt 1W20 Ladungen täglich zur Morgendämmerung wieder her. Du kannst eine Aktion verwenden, um eine der Würfelflächen zu drücken und dabei eine gewisse Anzahl Ladungen auszulösen, welche von der gedrückten Fläche abhängig ist, wie in der Tabelle zu den Würfelflächen gezeigt wird. Jede Würfelfläche hat einen anderen Effekt. Wenn der Würfel nicht über ausreichend Ladungen verfügt, passiert nichts. Ansonsten erscheint eine Barriere aus unsichtbarer Energie, die einen Würfel mit 4,50 Metern Kantenlänge formt. Die Barriere ist um dich zentriert, bewegt sich mit dir und hält 1 Minute, oder bis du eine Aktion aufwendest, um die sechste Würfelseite zu drücken, oder bis der Würfel keine Ladungen mehr hat. Du kannst den Effekt der Barriere ändern, indem du eine andere Fläche des Würfels drückst und die nötigen Ladungen aus gibst und dabei die Dauer zurücksetzt.

Wenn deine Bewegung bewirkt, dass die Barriere in Kontakt mit einem festen Gegenstand kommt, der nicht durch den Würfel gelangt, kannst du nicht näher an das Objekt, solange die Barriere besteht.

FLÄCHEN DES WÜRFELS DER KRAFT

Fläche	Ladungen	Effekt
1	1	Gase, Winde und Nebel können nicht durch die Barriere.
2	2	Nicht-lebendige Objekte und Wesen können nicht durch die Barriere. Wände, Böden und Decken können auf deinen Wunsch hindurch.
3	3	Lebewesen können nicht durch die Barriere.
4	4	Zaubereffekte können nicht durch die Barriere.
5	5	Nichts kann durch die Barriere. Wände, Böden und Decken können auf deinen Wunsch hindurch.
6	0	Die Barriere wird deaktiviert.

Der Würfel verliert Ladungen, wenn die Barriere von bestimmten Zaubersprüchen attackiert wird oder in Kontakt mit bestimmten Zaubereffekten oder Effekten von magischen Gegenständen kommt, wie in der folgenden Tabelle gezeigt wird.

Zauberspruch oder Gegenstand	Verlorene Ladungen
Auflösung	1W12
Horn der Sprengung	1W10
Wände passieren	1W6
Regenbogenspiel	1W20
Feuerwand	1W4

WURFSPEER DES BLITZES

Waffe (Wurfspeer), ungewöhnlich

Dieser Speer ist eine magische Waffe. Wenn du ihn schleuderst und sein Befehlswort sprichst, verwandelt er sich in einen Blitz, der sich über eine Linie von 1,50 Meter Breite von dir bis zu einem Ziel innerhalb von 36 Metern erstreckt. Jede Kreatur innerhalb dieser Linie außer dir und dem Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen. Bei einem

Fehlschlag erleidet die Kreatur 4W6 Blitzschaden und bei einem Erfolg halb so viel. Der Blitz verwandelt sich zurück in einen Speer, wenn er das Ziel erreicht. Bei einem Treffer erleidet das Ziel den normalen Schaden des Speers plus 4W6 Blitzschaden.

Die Eigenschaft des Speers kann bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden. In der Zwischenzeit kann er jedoch als normale magische Waffe eingesetzt werden.

ZAUBERFLÜGEL

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Wenn du diesen Umhang trägst, kannst du eine Aktion verwenden, um sein Befehlswort zu sprechen. Der Umhang verwandelt sich dann für bis zu 1 Stunde oder bis du erneut eine Aktion aufwendest, um das Befehlswort nochmal zu sprechen, in ein Paar schwarze Fledermaus- oder Vogelflügel auf deinem Rücken. Die Flügel verleihen dir eine Flugbewegungsrate von 18 Metern. Wenn sie verschwinden, kannst du sie für 1W12 Stunden nicht erneut verwenden.

ZAUBERABWEHRSCHILD

Rüstung (Schild), sehr selten (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Schild trägst, hast du einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Eigenschaften, und Zaubenangriffe gegen dich sind im Nachteil.

ZAUBERSCHRIFTROLLE

Schriftrolle, Seltenheitsgrad variiert

Eine *Zauberschriftrolle* enthält die Worte für einen einzelnen Zauber, die in mystischen Schriftzeichen geschrieben sind. Wenn der Zauber auf der Zaubersliste deiner Klasse ist, kannst du die Schriftrolle lesen und den Zauber ohne irgendwelche materiellen Komponenten wirken. Andernfalls ist dir die Schriftrolle unverständlich. Den Zauber zu wirken, indem die Schriftrolle gelesen wird, benötigt den normalen Zeitaufwand des Zaubers. Sobald der Zauber gewirkt wurde, verschwinden die Worte auf der Schriftrolle, und sie zerfällt zu Staub. Wenn der Zauber unterbrochen wurde, ist die Schriftrolle nicht verloren.

Wenn der Zauberspruch auf der Zaubersliste deiner Klasse steht, aber höher ist als der Grad, den du normalerweise wirken kannst, musst du einen Attributswurf auf dein Zaubersattribut ablegen, um zu bestimmen, ob du den Zauber erfolgreich wirken kannst. Der SG ist 10 + der Grad des Zaubers. Wenn der Wurf misslingt, verschwindet der Zauber ohne weiteren Effekt von der Schriftrolle.

Der Grad des Zaubers auf der Schriftrolle bestimmt Zauberrrettungswurf-SG und Angriffsbonus sowie den Seltenheitsgrad der Schriftrolle, wie in der folgenden Zauberschriftrollen-Tabelle gezeigt wird.

ZAUBERSCHRIFTROLLE

Zaubergrad	Seltenheit	Rettungs-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

Ein Magier-Zauber auf einer *Zauberschriftrolle* kann kopiert werden, ebenso wie Zaubersprüche in Zauberbüchern kopiert werden können. Wenn ein Zauberspruch von einer Schriftrolle

kopiert wird, muss der Kopierer einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10 + Grad des Zaubers schaffen. Bei einem Erfolg wird der Zauber erfolgreich kopiert. Unabhängig davon ob der Wurf gelingt oder nicht, ist die *Zauberschriftrolle* danach zerstört.

ZAUBERSTAB DER ANGST

Zauberstab, selten (benötigt Einstimmung)

Dieser Zauberstab hat 7 Ladungen für die folgenden Eigenschaften. Er erhält bei jeder Morgendämmerung 1W6 + 1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 zerbröckelt der Zauberstab zu Asche und ist zerstört.

Herrschaft. Während du diesen Zauberstab hältst, kannst du eine Aktion verwenden und 1 Ladung ausgeben, um einer anderen Kreatur zu befehlen zu flüchten oder um Gnade zu winseln, als würdest du den Zauber *Befehl* (Rettungswurf SG 15) wirken.

Angstkegel. Während du den Zauberstab hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um 2 Ladungen auszugeben, die bewirken, dass die Spitze des Zauberstabs einen Kegel bernsteinfarbenen Lichts von 18 m ausstrahlt. Jede Kreatur innerhalb dieses Kegels muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder sie wird 1 Minute lang dir gegenüber verängstigt sein. Wenn sie auf diese Art verängstigt ist, muss eine Kreatur ihre Züge dafür nutzen, um so weit weg von dir zu kommen, wie sie es nur kann. Sie kann sich nicht willentlich näher als 9 Meter zu dir aufhalten. Sie kann außerdem keine Reaktionen ausführen. Als ihre Aktion kann sie nur spurten oder versuchen, einem Effekt zu entkommen, der sie vom Bewegen abhält. Wenn sie sich nirgendwohin bewegen kann, kann die Kreatur eine Ausweichaktion ausführen. Am Ende jedes ihrer Züge kann die Kreatur den Rettungswurf wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.

ZAUBERSTAB DER BINDUNG

Zauberstab, selten (benötigt Einstimmung durch einen Zauberschwärzer)

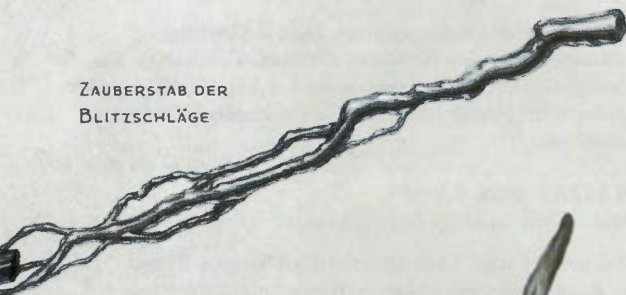
Dieser Zauberstab hat 7 Ladungen für die folgenden Eigenschaften. Er erhält bei jeder Morgendämmerung 1W6 + 1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 zerbröckelt der Zauberstab zu Asche und ist zerstört.



ZAUBERSTAB DER ANGST

ZAUBERSTAB DER BINDUNG

ZAUBERSTAB DER
BLITZSCHLÄGE



ZAUBERSTAB DER
FEINDESLOKALISIERUNG



ZAUBERSTAB DER
FEUERBÄLLE



ZAUBERSTAB DER
GEHEIMNISSE



ZAUBERSTAB DER
MAGIEERKENNUNG



Zauber. Während du den Zauberstab hältst, kannst du eine Aktion verwenden und Ladungen ausgeben, um einen der folgenden Zauber zu wirken (Rettungswurf SG 17): *Monster festhalten* (5 Ladungen) oder *Person festhalten* (2 Ladungen).

Fluchhilfe. Während du diesen Zauberstab hältst, kannst du deine Reaktion nutzen, um 1 Ladung zu verbrauchen und einen Vorteil auf deine Rettungswürfe zu bekommen, die abgelegt werden, um zu verhindern, gelähmt oder festgesetzt zu werden. Oder du kannst 1 Ladung verbrauchen, um einen Vorteil auf einen Wurf zu bekommen, den du ablegst, um aus dem Zustand gepackt zu entkommen.

ZAUBERSTAB DER BLITZSCHLÄGE

Zauberstab, selten (benötigt Einstimmung bei einem Zauberwirker)

Der Zauberstab hat 7 Ladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 oder mehrere Ladungen zu verbrauchen und damit den Zauber *Blitz* (Rettungswurf SG 15) zu wirken. Für 1 Ladung wirkst du den Zauber auf dem 3. Grad. Du kannst den Zaubergrad für jede zusätzlich verbrauchte Ladung je um 1 erhöhen.

Der Zauberstab erhält zu jeder Morgendämmerung 1W6 + 1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 zerbröckelt der Zauberstab zu Asche und ist zerstört.

ZAUBERSTAB DER FEINDESLOKALISIERUNG

Zauberstab, selten (benötigt Einstimmung)

Dieser Zauberstab hat 7 Ladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 Ladung zu verbrauchen und sein Befehlswort zu sprechen. Für die nächste Minute weißt du die Richtung, in der die nächste, dir feindlich gesonnene Kreatur innerhalb von 18 Meter zu dir steht. Du kennst die Entfernung jedoch nicht. Der Zauberstab kann die Präsenz von feindlichen Kreaturen spüren, die ätherisch, unsichtbar, getarnt oder versteckt sind, ebenso die offen sichtbaren. Der Effekt endet, wenn du aufhörst, den Zauberstab zu halten.

Er erhält zu jeder Morgendämmerung 1W6 + 1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 zerbröckelt der Zauberstab zu Asche und ist zerstört.

ZAUBERSTAB DER FEUERBÄLLE

Zauberstab, selten (benötigt Einstimmung bei einem Zauberwirker)

Der Zauberstab hat 7 Ladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 oder mehrere Ladungen zu verbrauchen und damit den Zauber *Feuerball* (Rettungswurf SG 15) zu wirken. Für 1 Ladung wirkst du den Zauber auf dem 3. Grad. Du kannst den Zaubergrad für jede zusätzlich verbrauchte Ladung je um 1 erhöhen.

Der Zauberstab erhält zu jeder Morgendämmerung 1W6 + 1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 zerbröckelt der Zauberstab zu Asche und ist zerstört.

ZAUBERSTAB DER GEHEIMNISSE

Zauberstab, ungewöhnlich

Der Zauberstab hat 3 Ladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 Ladung zu verbrauchen. Wenn sich eine Geheimtür oder eine Falle innerhalb von 9 Meter zu dir befindet, pulsiert der Zauberstab und zeigt in die Richtung, in der sich die am nächsten liegende befindet. Der Zauberstab erhält zu jeder Morgendämmerung 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

ZAUBERSTAB DES KRIEGSMAGIERS +1, +2, ODER +3

Zauberstab, ungewöhnlich (+1), selten (+2), oder sehr selten (+3) (benötigt Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Während du diesen Zauberstab hältst, erhältst du einen Bonus auf Zauberangriffswürfe. Der Bonus ist abhängig vom Seltenheitsgrad des Zauberstabs. Zusätzlich ignorierst du Teildeckung, wenn du einen Zauberangriff ausführst.

ZAUBERSTAB DER MAGIEERKENNUNG

Zauberstab, ungewöhnlich

Der Zauberstab hat 3 Ladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 Ladung zu verbrauchen, und damit den Zauber *Magie entdecken* zu wirken. Der Zauberstab erhält zu jeder Morgendämmerung 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

ZAUBERSTAB DER MAGISCHEN GESCHOSSE

Zauberstab, ungewöhnlich

Der Zauberstab hat 7 Ladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 oder mehrere Ladungen zu verbrauchen und damit den Zauber *Magisches Geschoss* zu wirken. Für 1 Ladung wirkst du den Zauber auf dem 1. Grad. Du kannst den Zaubergrad für jede zusätzlich verbrauchte Ladung je um 1 erhöhen.

Der Zauberstab erhält zu jeder Morgendämmerung 1W6 + 1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 zerbröckelt der Zauberstab zu Asche und ist zerstört.

ZAUBERSTAB DES NETZES

Zauberstab, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Der Zauberstab hat 7 Ladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 Ladung zu verbrauchen und damit den Zauber *Spinnennetz* (Rettungswurf SG 15) zu wirken.

Der Zauberstab erhält zu jeder Morgendämmerung 1W6 + 1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 zerbröckelt der Zauberstab zu Asche und ist zerstört.

ZAUBERSTAB DER PARALYSE

Zauberstab, selten (benötigt Einstimmung bei einem Zauberwirker)

Der Zauberstab hat 7 Ladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 Ladung zu verbrauchen und zu bewirken, dass ein dünner, blauer Lichtstrahl aus der Spitze auf eine Kreatur in deinem Blickfeld innerhalb von 18 Meter zu dir schießt. Die Kreatur muss einen Konsultationsrettungswurf (SG 15) schaffen oder sie wird für 1 Minute gelähmt. Immer am Ende seines Zugs kann das Ziel seinen Rettungswurf wiederholen und bei einem Erfolg den Effekt beenden.

Der Zauberstab erhält zu jeder Morgendämmerung 1W6 + 1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 zerbröckelt der Zauberstab zu Asche und ist zerstört.

ZAUBERSTAB DER VERWANDLUNG

Zauberstab, sehr selten (benötigt Einstimmung bei einem Zauberwirker)

Der Zauberstab hat 7 Ladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 Ladung auszugeben und damit den Zauber *Verwandlung* (Rettungswurf SG 15) zu wirken.

Der Zauberstab erhält zu jeder Morgendämmerung 1W6 + 1 ausgegebene Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs aus gibst, wirf einen W20. Bei einer 1 zerbröckelt der Zauberstab zu Asche und ist zerstört.



ZAUBERSTAB DER
MAGISCHEN GESCHOSSE



ZAUBERSTAB DES NETZES



ZAUBERSTAB DER PARALYSE



ZAUBERSTAB DER VERWANDLUNG



ZAUBERSTAB DER WUNDER

ZAUBERSTAB DER WUNDER

Zauberstab, selten (benötigt Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Der Zauberstab hat 7 Ladungen. Während du diesen Zauberstab hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 oder mehrere Ladungen zu verbrauchen und ein Ziel innerhalb von 36 Meter zu wählen. Dieses Ziel kann eine Kreatur, ein Objekt oder ein Punkt im Raum sein. Wirf einen W100 und sieh in der folgenden Tabelle nach, was passiert.

Wenn der Effekt dich dazu bringt, mit dem Zauberstab einen Spruch zu wirken, ist der SG des Zauberrettungswurfs 15. Wenn der Zauberspruch normalerweise eine Reichweite hat, die in Metern angegeben wird, ist die Reichweite 36 Meter, wenn sie nicht ohnehin so hoch ist.

Wenn der Effekt ein Gebiet betrifft, musst du den Zauber auf ein Ziel wirken, welches betroffen und zum Zentrum des Effekts wird. Wenn ein Effekt mehrere mögliche Subjekte hat, entscheidet der SL per Zufallsprinzip, welche davon betroffen sind.

Der Zauberstab erhält zu jeder Morgendämmerung 1W6 + 1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 zerbröckelt der Zauberstab zu Asche und ist zerstört.

W100	Effekt
01–05	Du wirkst <i>Verlangsamen</i> .
06–10	Du wirkst <i>Feenfeuer</i> .
11–15	Du bist bis zum Beginn deines nächsten Zugs betäubt und glaubst, dass gerade etwas Großartiges passiert ist.
16–20	Du wirkst <i>Windstoß</i> .
21–25	Du wirkst <i>Gedanken wahrnehmen</i> auf das Ziel, das du gewählt hast. Wenn du keine Kreatur als Ziel gewählt hastest, nimmst du 1W6 psychischen Schaden.
26–30	Du wirkst <i>Stinkende Wolke</i> .
31–33	Starker Regen fällt in einem auf das Ziel zentrierten Radius von 18 Meter nieder. Das Gebiet wird leicht verschleiert. Der Regen fällt bis zum Beginn deines nächsten Zuges.
34–36	Ein Tier erscheint an einem freien Platz, der am nächsten zum Ziel ist. Das Tier ist nicht unter deiner Kontrolle und agiert so, wie es das normalerweise tun würde. Wirf einen W100, um festzulegen welches Tier erscheint. Bei 01–25 erscheint ein NASHORN, bei 26–50 erscheint ein ELEFANT und bei 51–100 eine RATTE. Siehe <i>Monster Manual</i> für deren Werte.
37–46	Du wirkst <i>Blitz</i> .
47–49	Eine Wolke von 600 übergroßen Schmetterlingen füllt einen auf das Ziel zentrierten Radius von 9 Metern. Das Gebiet wird komplett verschleiert. Die Schmetterlinge bleiben für 10 Minuten.
50–53	Du vergrößerst das Ziel, so als hättest du den Zauber <i>Vergrößern/verkleinern</i> gewirkt. Wenn das Ziel von diesem Zauber nicht betroffen werden kann, oder wenn du keine Kreatur als Ziel gewählt hastest, wirst du zum Ziel.
54–58	Du wirkst <i>Dunkelheit</i> .
59–62	Gras wächst auf dem Boden in einem auf das Ziel zentrierten Radius von 18 Metern. Wenn dort bereits Gras wächst, wächst es zehnmal so hoch und bleibt 1 Minute lang in dieser Übergröße.
63–65	Ein Gegenstand nach Wahl des SLs verschwindet in die Ätherebene. Der Gegenstand darf weder mitgeführt noch am Körper getragen werden, muss sich innerhalb von 36 Metern zum Ziel befinden und darf nicht höher, breiter oder tiefer als 3 Meter sein.

W100	Effekt
66–69	Du verkleinerst dich selbst, so als hättest du den Zauber <i>Vergrößern/verkleinern</i> gewirkt.
70–79	Du wirkst <i>Feuerball</i> .
80–84	Du wirkst <i>Unsichtbarkeit</i> auf dich selbst.
85–87	Blätter wachsen aus dem Ziel. Wenn du einen Punkt im Raum als Ziel gewählt hastest, werden die Blätter aus der nächsten Kreatur wachsen. Insofern sie nicht abgezupft werden, werden die Blätter nach 24 Stunden braun und fallen ab.
88–90	Ein Strom aus 1W4 x 10 Edelsteinen, jeder 1 GM wert, schießt aus der Spitze des Zauberstabs in einer Linie von 1,50 Meter Breite und 9 Meter Länge. Jeder Edelstein richtet 1 Wuchtschaden an, und der Gesamtschaden der Edelsteine wird gleichmäßig unter den Kreaturen innerhalb der Linie verteilt.
91–95	Ein farbenfrohes, leuchtendes Licht bricht aus dir in einem Radius von 9 Meter aus. Du und jede Kreatur in diesem Gebiet, die sehen kann, müsst einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder ihr werdet für 1 Minute blind. Eine Kreatur kann immer am Ende ihres Zuges ihren Rettungswurf wiederholen und bei Erfolg den Effekt beenden.
96–97	Die Haut des Ziels wird für 1W10 Tage hellblau. Wenn du einen Punkt im Raum als Ziel gewählt hastest, wird die Kreatur am nächsten dazu betroffen.
98–00	Wenn du eine Kreatur als Ziel gewählt hastest, muss diese einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen. Wenn du keine Kreatur als Ziel gewählt hastest, wirst du zum Ziel und musst den Konstitutionsrettungswurf ablegen. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr fehlschlägt, wird das Ziel augenblicklich versteinert. Bei jedem anderen misslungenen Wurf ist das Ziel festgesetzt und beginnt sich in Stein zu verwandeln. Während es so festgesetzt ist, muss das Ziel am Ende seines nächsten Zuges den Rettungswurf wiederholen und wird bei einem Fehlschlag versteinert. Bei einem Erfolg wird der Effekt beendet. Die Versteinierung hält an, bis das Ziel mit dem Zauber <i>Vollständige Genesung</i> oder einer ähnlichen Magie befreit wird.

ZAUBERSTECKEN DER BEZAUBERUNG

Zauberstecken, selten (benötigt Einstimmung durch einen Barden, Kleriker, Druiden, Zauberer, Hexenmeister oder Magier)

Während du diesen Zauberstecken hältst, kannst du eine Aktion nutzen, um zwischen 1 und 10 Ladungen auszugeben und einen der folgenden Zauber damit zu wirken, der deinen Zauberrettungswurf-SG hat: *Person bezaubern*, *Befehl* oder *Sprachen verstehen*.

Der Zauberstecken kann ebenso als magischer Kampfstab benutzt werden.

Wenn du den Zauberstecken hältst und dir ein Rettungswurf gegen einen Verzauberungsspruch nicht gelingt, der nur dich zum Ziel hat, kannst du ihn stattdessen in einen erfolgreichen Wurf verwandeln. Du kannst diese Eigenschaft des Zaubersteckens bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwenden. Wenn du dich erfolgreich gegen eine Verzauberung, die sich nur an dich richtet, schützt, gleich ob mit oder ohne das Eingreifen des Zaubersteckens, kannst du eine Reaktion verwenden und 1 Ladung ausgeben, um den Zauberstecken zu benutzen und damit den Zauber zurück auf seinen Wirker zu schicken, so als hättest du ihn gewirkt.

Der Zauberstecken erhält zu jeder Morgendämmerung 1W8 + 2 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 wird der Zauberstecken zu einem nicht-magischen Kampfstab.



ZAUBERSTECKEN DER
BEZAUBERUNG



ZAUBERSTECKEN
DES DONNERS
UND BLITZES

ZAUBERSTECKEN
DES FROSTES



ZAUBERSTECKEN
DES FEUERS

ZAUBERSTECKEN DES DONNERS UND BLITZES

Zauberstecken, sehr selten (benötigt Einstimmung)

Dieser Zauberstecken kann als magischer Kampfstab verwendet werden, der einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gewährt, die mit ihm ausgeführt werden. Er hat zusätzlich folgende Eigenschaften. Wenn eine der Eigenschaften benutzt wurde, kann sie vor der nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden.

Blitz. Wenn du einen Nahkampfangriff mit diesem Zauberstecken ausführst, kannst du das Ziel dazu bringen, zusätzliche 2W6 Blitzschaden zu nehmen.

Donner. Wenn du mit dem Zauberstecken einen Nahkampfangriff ausführst und triffst, kannst du ihn ein Donnern ertönen lassen, das bis zu 90 Meter weit zu hören ist. Das Ziel muss daraufhin einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, oder es wird bis zum Ende deines nächsten Zugs betäubt.

Blitzschlag. Du kannst eine Aktion benutzen, um zu bewirken, dass aus der Steckenspitze ein Blitzschlag schießt, der in einer geraden Linie von 1,50 Meter Breite und 36 Meter Länge verläuft. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 schaffen. Bei einem Fehlschlag werden 9W6 Blitzschaden genommen, bei einem Erfolg nur halb so viel.

Donnerschlag. Du kannst eine Aktion verwenden, um zu bewirken, dass der Zauberstecken einen ohrenbetäubenden Donnerschlag loslässt, der bis zu 180 Meter weit zu hören ist. Jede Kreatur innerhalb von 18 Meter zu dir (dich ausgeschlossen) muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 schaffen. Bei einem Fehlschlag nimmt die Kreatur 2W6 Donnerschaden und wird für 1 Minute taub. Bei einem Erfolg nimmt die Kreatur nur halb so viel Schaden und wird nicht taub.

Donner und Blitz. Du kannst eine Aktion verwenden, um die Eigenschaften Blitzschlag und Donnerschlag zur gleichen Zeit zu verwenden. Wenn du das tust, wird lediglich diese Eigenschaft verbraucht und du kannst die anderen trotzdem noch einsetzen.

ZAUBERSTECKEN DES FEUERS

Zauberstecken, sehr selten (benötigt Einstimmung bei einem Druiden, Zauberer, Hexenmeister oder Magier)

Du hast Resistenz gegen Feuerschaden, während du diesen Zauberstecken hältst.

Der Zauberstecken hat 10 Ladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 oder mehrere seiner Ladungen zu verbrauchen und mit ihm einen der folgenden Zauber zu wirken, der deinen Zauberrettungswurf-SG benutzt: *Brennende Hände* (1 Ladung), *Feuerball* (3 Ladungen) oder *Feuerwand* (4 Ladungen).

Der Zauberstecken erhält zu jeder Morgendämmerung 1W6 + 4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung aus gibst, wirf einen W20. Bei einer 1 wird der Zauberstecken schwarz, zerbröselt zu Asche und ist zerstört.

ZAUBERSTECKEN DES FROSTES

Zauberstecken, sehr selten (benötigt Einstimmung durch einen Druiden, Zauberer, Hexenmeister oder Magier)

Du hast Resistenz gegen Kälteschaden, während du diesen Zauberstecken hältst.

Der Zauberstecken hat 10 Ladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 oder mehrere seiner Ladungen zu verbrauchen und mit ihm einen der folgenden Zauber zu wirken, der deinen Zauberrettungswurf-SG benutzt: *Kältekegel* (5 Ladungen), *Nebelwolke* (1 Ladung), *Eissturm* (4 Ladungen) oder *Eiswand* (4 Ladungen).

Der Zauberstecken erhält zu jeder Morgendämmerung 1W6 + 4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 wird der Zauberstecken zu Wasser und ist zerstört.

ZAUBERSTECKEN DER HEILUNG

Zauberstecken, selten (benötigt Einstimmung durch einen Barden, Kleriker oder Druiden)

Der Zauberstecken hat 10 Ladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 oder mehrere seiner Ladungen zu verbrauchen und mit ihm einen der folgenden Zauber zu wirken, der deinen Zauberrettungswurf-SG und deinen Zaubermodifikator benutzt: *Wunden heilen* (1 Ladung pro Grad, bis zu Grad 4), *Schwache Genesung* (2 Ladungen) oder *Massen-Wunden heilen* (5 Ladungen).

Der Zauberstecken erhält zu jeder Morgendämmerung 1W6 + 4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 verschwindet der Zauberstecken in einem hellen Lichtblitz und ist für immer verloren.

ZAUBERSTECKEN DER INSEKTENSCHWÄRME

Zauberstecken, selten (benötigt Einstimmung durch einen Barden, Kleriker, Druiden, Zauberer, Hexenmeister oder Magier)

Der Zauberstecken hat 10 Ladungen. Der Zauberstecken erhält zu jeder Morgendämmerung 1W6 + 4 ausgegebene Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung ausgegeben hast, wirf einen W20. Bei einer 1 konsumiert und zerstört ein Insektenschwarm den Zauberstecken und zerstreut sich danach.

Zauber. Während du den Zauberstecken hältst, kannst du eine Aktion nutzen, um Ladungen zu verbrauchen und damit einen der folgenden Zauber zu wirken, der deinen Zauberrettungswurf-SG benutzt: *Rieseninsekt* (4 Ladungen) oder *Insektenplage* (5 Ladungen).

Insektenschwarm. Während du den Zauberstecken hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 seiner Ladungen zu verbrauchen und damit einen Schwarm an harmlosen Fluginsekten herbeizurufen, die sich in einem Radius von 9 Metern Radius um dich herum ausbreiten. Diese Insekten bleiben für 10 Minuten und sorgen dafür, dass das Gebiet für alle anderen Kreaturen außer dir komplett verschleiert ist. Der Schwarm bewegt sich mit dir und bleibt auf dich zentriert. Ein Windstoß von mindestens 15 km pro Stunde zerstreut den Schwarm und beendet somit den Effekt.

ZAUBERSTECKEN DER KREUZOTTER

Zauberstecken, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung durch einen Kleriker, Druiden oder Hexenmeister)

Du kannst eine Bonusaktion benutzen und das Befehlswort des Zaubersteckens sprechen, um zu bewirken, dass der Kopf des Zaubersteckens für die Dauer von 1 Minute zu einer lebendigen Giftschlange wird. Wenn du eine weitere Bonusaktion verwendest, um das Befehlswort erneut zu sprechen, kehrt der Zauberstecken zu seiner leblosen Form zurück.

Du kannst mit dem Schlangenkopf einen Nahkampfangriff ausführen, der eine Reichweite von 1,50 Meter hat. Dein Übungsbonus zählt für den Angriffswurf. Bei einem Treffer nimmt das Ziel 1W6 Stichschaden und muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder es nimmt zusätzlich 3W6 Giftschaden.

Der Schlangenkopf kann angegriffen werden, während er lebendig ist. Er hat eine Rüstungsklasse von 15 und 20 Trefferpunkte. Wenn die Trefferpunkte des Kopfs auf 0 reduziert werden, ist der Zauberstecken zerstört. Solange er nicht zerstört wird, erhält der Zauberstecken alle verlorenen Trefferpunkte zurück, wenn er sich in seine leblose Form zurückverwandelt.

ZAUBERSTECKEN
DER HEILUNG



ZAUBERSTECKEN DER
INSEKTENSCHWÄRME





ZAUBERSTECKEN DER MACHT



ZAUBERSTECKEN DER MAGI

ZAUBERSTECKEN DER MACHT

Zauberstecken, sehr selten (benötigt Einstimmung durch einen Zauberer, Hexenmeister oder Magier)

Dieser Zauberstecken kann als magischer Kampfstab benutzt werden, der einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gewährt, die damit ausgeführt werden. Während du ihn hältst, hast du einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse, Rettungswürfe und Zauberangriffswürfe.

Der Zauberstecken hat 20 Ladungen für die folgenden Eigenschaften.

Der Zauberstecken erhält zu jeder Morgendämmerung 2W8 + 4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, wirf einen W20. Bei einer 1 behält der Zauberstecken seinen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, verliert aber alle anderen Eigenschaften. Bei einer 20 erhält der Zauberstecken 1W8 + 2 Ladungen zurück.

Kraftschlag. Wenn du diesen Zauberstecken für einen Nahkampfangriff benutzt und triffst, kannst du 1 Ladung verbrauchen, um deinem Ziel zusätzlich 1W6 Energieschaden zuzufügen.

Zauber. Während du den Zauberstecken hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um 1 oder mehr seiner Ladungen zu verbrauchen und mit ihm einen der folgenden Zauber zu wirken, der deinen Zauberrettungswurf-SG und deinen Zauberangriffsbonus benutzt: *Kältekegel* (5 Ladungen), *Feuerball* (auf dem 5. Grad gewirkt, 5 Ladungen), *Kugel der Unverwundbarkeit* (6 Ladungen), *Monster festhalten* (5 Ladungen), *Schweben* (2 Ladungen), *Blitz* (auf dem 5. Grad gewirkt, 5 Ladungen), *Magisches Geschoss* (1 Ladung), *Schwächestrahle* (1 Ladung) oder *Energiewand* (5 Ladungen).

Vergeltungsschlag. Du kannst eine Aktion verwenden, um den Zauberstecken über deinem Knie oder gegen eine harte Oberfläche zu zerbrechen und einen Vergeltungsschlag auszuüben. Der Zauberstecken wird zerstört und entlässt seine verbleibende Magie in einer Explosion, die eine Sphäre mit einem Radius von 9 Meter füllt. Du hast eine Chance von 50 %, mit sofortiger Wirkung zu einer zufälligen Existenzebene zu reisen und so die Explosion zu vermeiden.

Wenn es dir nicht gelingt, den Effekt zu vermeiden, erleidest du Energieschaden in Höhe von 16 x der Anzahl der im Zauberstecken verbliebenen Ladungen. Jede Kreatur innerhalb des Bereichs muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 schaffen. Bei einem Fehlschlag erhält die Kreatur Schaden, dessen Höhe abhängig davon ist, wie weit sie zum Ursprung der Schadensquelle steht, wie in der folgenden Tabelle aufgeführt ist. Bei einem Erfolg nimmt die Kreatur davon nur den halben Schaden.

Entfernung zur Quelle	Schaden
3 Meter entfernt oder näher	8 x Anzahl der im Zauberstecken verbliebenen Ladungen
Über 3 Meter bis 6 Meter entfernt	6 x Anzahl der im Zauberstecken verbliebenen Ladungen
Über 6 Meter bis 9 Meter entfernt	4 x Anzahl der im Zauberstecken verbliebenen Ladungen

ZAUBERSTECKEN DER MAGI

Zauberstecken, legendär (benötigt Einstimmung durch einen Zauberer, Hexenmeister oder Magier)

Dieser Zauberstecken kann als magischer Kampfstab verwendet werden, der einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihm durchgeführt werden, gewährt. Während du ihn hältst, hast du einen Bonus von +2 auf Zauberangriffswürfe.

Der Zauberstecken hat 50 Ladungen für die folgenden Eigenschaften. Er erhält zu jeder Morgendämmerung 4W6 + 2 der verbrauchten Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, wirf einen W20. Bei einer 20 erhält der Zauberstecken 1W12 + 1 Ladungen zurück.



Zauberabsorbion. Während du den Zauberstecken hältst, hast du einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber. Zusätzlich kannst du deine Reaktion verwenden, wenn eine andere Kreatur einen Zauber wirkt, der nur dich betrifft. Wenn du das tust, absorbiert der Zauberstecken die Magie des Zaubers, hebt seine Wirkung auf und gewinnt eine Anzahl Ladungen, die gleichauf mit dem Grad des absorbierten Zaubers ist. Wenn du das machst und den Zauberstecken somit auf mehr als 50 Ladungen bringst, explodiert er, als hättest du seinen Vergeltungsschlag (siehe unten) ausgeführt.

Zauber. Während du den Zauberstecken hältst, kannst du eine Aktion benutzen, um Ladungen zu verbrauchen und damit einen der folgenden Zauber zu wirken, der deinen Zauberrettungswurf-SG und dein Zauberattribut benutzt: *Elementar beschwören* (7 Ladungen), *Magie bannen* (3 Ladungen), *Feuerball* (auf dem 7. Grad gewirkt, 7 Ladungen), *Flammenkugel* (2 Ladungen), *Eissturm* (4 Ladungen), *Unsichtbarkeit* (2 Ladungen), *Klopfen* (2 Ladungen), *Blitz* (auf dem 7. Grad gewirkt, 7 Ladungen), *Wände passieren* (5 Ladungen), *Ebenenwechsel* (7 Ladungen), *Telekinese* (5 Ladungen), *Feuerwand* (4 Ladungen), *Spinnennetz* (2 Ladungen).

Du kannst außerdem eine Aktion verwenden, um einen der folgenden Zauber mit dem Zauberstecken zu wirken, ohne dabei Ladungen zu verbrauchen: *Arkane Schloss*, *Magie entdecken*, *Vergrößern/verkleinern*, *Licht*, *Magierhand* oder *Schutz vor Gut und Böse*.

Vergeltungsschlag. Du kannst eine Aktion verwenden, um den Zauberstecken über deinem Knie oder gegen eine harte Oberfläche zu zerbrechen und einen Vergeltungsschlag auszuüben. Der Zauberstecken wird zerstört und entlässt seine verbleibende Magie in einer Explosion, die eine Sphäre mit einem Radius von 9 Metern füllt. Du hast eine Chance von 50%, um mit sofortiger Wirkung zu einem Ort auf einer zufälligen Existenzebene zu reisen und so die Explosion zu vermeiden.

Wenn es dir nicht gelingt, den Effekt zu vermeiden, erleidest du Energieschaden in Höhe von 16 x der Anzahl der im Zauberstecken verbliebenen Ladungen. Jede Kreatur innerhalb des Bereichs muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält die Kreatur Schaden, dessen Höhe davon abhängig ist wie weit entfernt sie sich vom Ursprung der Schadensquelle befindet, wie in der folgenden Tabelle aufgeführt ist. Bei einem Erfolg nimmt die Kreatur nur den halben Schaden.

Entfernung zur Quelle	Schaden
3 Meter oder näher	8 x Anzahl der im Zauberstecken verbliebenen Ladungen
Über 3 Meter bis 6 Meter entfernt	6 x Anzahl der im Zauberstecken verbliebenen Ladungen
Über 6 Meter bis 9 Meter entfernt	4 x Anzahl der im Zauberstecken verbliebenen Ladungen

ZAUBERSTECKEN DER PYTHON

Zauberstecken, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung durch einen Kleriker, Druiden oder Hexenmeister)

Du kannst eine Aktion aufwenden, um das Befehlswort des Zaubersteckens zu sprechen und ihn innerhalb von 3 Metern zu dir auf den Boden zu werfen. Der Zauberstecken wird zu einer riesigen Würgeschlange (siehe das *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) für ihre Werte), die unter deiner Kontrolle steht und die bei ihrem eigenen Zug (abhängig von ihrer Initiative) handelt. Wenn du eine Bonusaktion benutzt, um das Befehlswort erneut zu sprechen, verwandelst du den Zauberstecken zurück in seine normale Form, der an der Stelle liegt, wo vorher die Schlange war.

Während deines Zugs kannst du die Schlange mental befähigen, wenn sie innerhalb von 18 Metern zu dir ist und du nicht

kampfunfähig bist. Du entscheidest, welche Aktion die Schlange in ihrem nächsten Zug ausführt und wo sie sich hinbewegt oder du kannst einen generellen Befehl erteilen, wie beispielsweise deine Feinde anzugreifen oder einen Ort zu bewachen.

Wenn die Trefferpunkte der Schlange auf 0 reduziert werden, stirbt sie und kehrt zurück in ihre Steckenform. Der Zauberstecken zerbricht dann und ist zerstört. Wenn die Schlange sich vorher in den Zauberstecken zurück verwandelt, erhält sie alle verlorenen Trefferpunkte zurück.

ZAUBERSTECKEN DES SCHLAGENS

Zauberstecken, sehr selten (benötigt Einstimmung)

Dieser Zauberstecken kann als ein magischer Kampfstab geführt werden, der einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe gewährt, die damit ausgeführt werden.

Der Zauberstecken hat 10 Ladungen. Wenn du einen Nahkampfangriff damit ausführst und triffst, kannst du 1 bis 3 Ladungen verbrauchen. Für jede verbrauchte Ladung erhält das Ziel zusätzlich 1W6 Energieschaden. Der Zauberstecken erhält zu jeder Morgendämmerung 1W6 + 4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, wirf einen W20. Bei einer 1 wird der Zauberstecken zu einem nicht-magischen Kampfstab.

ZAUBERSTECKEN DER VERKÜMMERUNG

Zauberstecken, sehr selten (benötigt Einstimmung durch einen Kleriker, Druiden oder Hexenmeister)

Der Zauberstecken hat 3 Ladungen und erhält zu jeder Morgendämmerung 1W3 der verbrauchten Ladungen zurück.

Der Zauberstecken kann als magischer Kampfstab verwendet werden. Wenn er trifft, fügt er den Schaden eines normalen Kampfstabs zu und du kannst 1 Ladung verbrauchen, um dem Ziel zusätzliche 2W10 nekrotischen Schaden zuzufügen. Außerdem muss das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder es hat für 1 Stunde einen Nachteil auf alle Attributs- und Rettungswürfe, die von der Stärke oder Konstitution abhängen.

ZAUBERSTECKEN DER WALDLÄNDE

Zauberstecken, selten (benötigt Einstimmung durch einen Druiden)

Dieser Zauberstecken kann als magischer Kampfstab eingesetzt werden, der einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gewährt, die du mit ihm ausführst. Wenn du ihn führst, hast du einen Bonus von +2 auf Zauberangriffswürfe.

Der Zauberstecken hat 10 Ladungen für die folgenden Eigenschaften. Er erhält zu jeder Morgendämmerung 1W6 + 4 der verbrauchten Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 verliert der Zauberstecken seine Eigenschaften und wird zu einem nicht-magischen Kampfstab.

Zauber. Als eine Aktion kannst du 1 oder mehrere Ladungen des Zaubersteckens verbrauchen, um einen der folgenden Zauber damit zu wirken, welcher deinen Zauberrettungswurf-SG benutzt: *Tierfreundschaft* (1 Ladung), *Erwecken* (5 Ladungen), *Rindenhaut* (2 Ladungen), *Tiere oder Pflanzen aufspüren* (2 Ladungen), *Mit Tieren sprechen* (1 Ladung), *Mit Pflanzen sprechen* (3 Ladungen) oder *Dornenwand* (6 Ladungen).

Du kannst außerdem eine Aktion benutzen, um den Zauber *Spurloses Gehen* mittels des Zaubersteckens zu wirken, ohne Ladungen zu verbrauchen.

Baumform. Du kannst eine Aktion verwenden, um ein Ende des Zaubersteckens in fruchtbare Erde zu pflanzen und 1 Ladungen zu verbrauchen, damit der Zauberstecken sich in einen gesunden Baum verwandelt. Der Baum ist 18 Meter hoch und hat einen Stamm von 1,5 Meter Durchmesser. Seine Äste haben in der Krone einen Radius von 6 Meter. Der Baum wirkt normal, versprüht aber eine leichte Aura von Verwandlungsmagie, wenn er von *Magie entdecken* getroffen wird.



ZAUBERSTECKEN DER
VERKÜMMERUNG



ZAUBERSTECKEN
DER WALDLÄNDE

ZEPTER DER
ABSORPTION



Wenn du den Baum berührst und sein Befehlswort sprichst, wird er wieder zu einem Zauberstecken. Jede Kreatur auf dem Baum fällt zu Boden, wenn er sich in einen Zauberstecken zurückverwandelt.

ZEPTER DER ABSORPTION

Zepter, sehr selten (benötigt Einstimmung)

Während du dieses Zepter hältst, kannst du deine Reaktion verwenden, um einen Zauber, der nur dich zum Ziel hat (keine Flächenzauber) zu absorbieren. Die Wirkung des absorbierten Zaubers ist abgebrochen und die Energie des Zaubers – nicht der Zauber selbst – ist im Zepter gespeichert. Die Energie hat denselben Zaubergrad wie der gewirkte Zauber. Das Zepter kann während seiner Existenz bis zu 50 Zaubergrade an Energie speichern. Sobald es 50 Zaubergrade absorbiert hat, kann es nicht mehr absorbieren. Wenn du von einem Zauber anvisiert wirst, den das Zepter nicht absorbieren kann, hat das Zepter auf den Zauber keine Wirkung.

Wenn du dich auf das Zepter einstimmst, weißt du, wie viele Grade an Energie das Zepter in seiner Existenz bereits absorbiert hat und wie viel Energie aktuell gespeichert ist.

Wenn du ein Zauberwirker im Besitz des Zepfers bist, kannst du die im Zepter gespeicherte Energie in Zauberplätze umwandeln, um Zauber zu wirken, die du vorbereitet hast oder kennst. Du kannst Zauberplätze nur für Zaubergrade herstellen, die gleich oder kleiner als deine eigenen Zauberplätze sind, bis zu einem Maximum von Grad 5. Du benutzt die gespeicherten Zauberplätze anstelle deiner eigenen, aber ansonsten wird der Zauber normal gewirkt. Beispielsweise kannst du 3 im Zepter gespeicherte Zaubergrade für einen Grad-3-Zauberplatz nutzen.

Ein neu gefundenes Zepter hat bereits 1W10 Zaubergrade gespeicherte Energie. Ein Zepter, das nicht länger Zauberenergie absorbieren kann und das keine verbleibende Energie mehr hat, wird nicht-magisch.

ZEPTER DER AUFERSTEHUNG

Zepter, legendär (benötigt Einstimmung durch einen Kleriker, Druiden oder Paladin)

Dieses Zepter hat 5 Ladungen. Während du es hältst, kannst du eine Aktion benutzen, um einen der folgenden Zauber damit zu wirken: *Heilung* (verbraucht 1 Ladung) oder *Auferstehung* (verbraucht 5 Ladungen).

Das Zepter erhält zu jeder Morgendämmerung 1 verbrauchte Ladung zurück. Wenn das Zepter keine Ladungen mehr hat, wirf einen W20. Bei einer 1 verschwindet das Zepter unter einem Ausbruch von Glanz.

ZEPTER DER HERRSCHAFT

Zepter, selten (benötigt Einstimmung)

Du kannst eine Aktion verwenden, um das Zepter zu präsentieren und die Gehorsamkeit von jeder Kreatur deiner Wahl in deinem Blickfeld innerhalb von 36 Meter zu dir zu fordern. Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder es wird von dir für 8 Stunden bezaubert. Während sie auf diese Art bezaubert ist, sieht die Kreatur dich als vertrauenswürdigen Führer an. Wenn die Kreatur von dir oder deinen Begleitern verletzt wird oder ihr etwas befohlen wird, was entgegen ihrer Natur ist, hört sie auf, auf diese Weise bezaubert zu sein.

Das Zepter kann bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden.

ZEPTER DER HERRSCHAFTLICHEN MACHT

Zepter, legendär (benötigt Einstimmung)

Dieses Zepter hat einen angeflanschten Kopf und funktioniert wie ein magischer Streitkolben, der einen Bonus von +3 auf

ZEPTER DER
AUFERSTEHUNG



Angriffs- und Schadenswürfe gewährt, die damit ausgeführt werden. Das Zepter hat verschiedene Eigenschaften, die mit sechs verschiedenen Knöpfen entlang seines Griffes ausgelöst werden können. Es hat zusätzlich noch drei weitere Eigenschaften, die unten beschrieben sind.

Sechs Knöpfe. Du kannst als Bonusaktion einen der sechs Knöpfe des Zepters drücken. Der Effekt des Knopfes hält an, bis du einen anderen Knopf oder den gleichen nochmal drückst, was dafür sorgt, dass das Zepter zu seiner Ursprungsform zurückkehrt.

Wenn du **Knopf 1** drückst, wird das Zepter zu einer *Flammenzunge*, da eine feurige Klinge aus dem Ende gegenüber des Kopfes des Zepters hervorstößt.

Wenn du **Knopf 2** drückst, faltet sich der Kopf des Zepters zusammen und zwei sichelförmige Klingen springen heraus, welche das Zepter in eine magische Streitaxt verwandeln, die einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die damit ausgeführt werden, gewährt.

Wenn du **Knopf 3** drückst, faltet sich der Kopf des Zepters zusammen, eine Speerspitze springt aus der Spitze des Zepters hervor und der Griff verwandelt sich zu einem 1,80 Meter langen Heft. Damit verwandelt sich das Zepter in einen magischen Speer, der einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihm ausgeführt werden, gewährt.

Wenn du **Knopf 4** drückst, verwandelt sich das Zepter in eine Kletterstange von bis zu 15 Meter Länge, je nachdem, was du angibst. Die Stange kann mittels einer Spitze an der Unterseite und 3 Haken an der Spitze an Oberflächen befestigt werden, die hart sein können wie Granit. Dazu falten sich 7,5 Zentimeter lange horizontale Stangen aus den Seiten heraus. Sie haben je 0,30 Meter Abstand zueinander und formen so eine Leiter. Die Kletterstange kann bis zu 4.000 Pfund tragen. Mehr Gewicht oder das Fehlen eines soliden Ankerpunkts sorgen dafür, dass sich das Zepter zurück in seine Originalform verwandelt.

Wenn du **Knopf 5** drückst, verwandelt sich das Zepter in einen tragbaren Rammbock, der seinem Benutzer für Würfe auf Stärke, um durch Türen, Barrikaden und andere Barrieren zu brechen, einen Bonus von +10 gewährt.

Wenn du **Knopf 6** drückst, verwandelt sich das Zepter in seine Ursprungsform zurück oder behält diese bei und zeigt nach Norden. (Nichts passiert, wenn diese Funktion des Zepters an einem Ort ausgeführt wird, der keinen magnetischen Norden hat). Das Zepter gibt dir außerdem Wissen über deine ungefähre Tiefe unterhalb der Erdoberfläche oder deine Höhe darüber.

Leben entziehen. Wenn du eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff mit diesem Zepter triffst, kannst du dein Ziel dazu zwingen, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 abzulegen. Bei einem Fehlschlag erhält dein Ziel zusätzlich 4W6 nekrotischen Schaden, und du erhältst Trefferpunkte in Höhe der Hälfte des angerichteten nekrotischen Schadens wieder.

Diese Eigenschaft kann bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut eingesetzt werden.

Lähmen. Wenn du eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff mit diesem Zepter triffst, kannst du dein Ziel dazu zwingen, einen Stärkerettungswurf gegen SG 17 abzulegen. Bei einem Fehlschlag ist die Kreatur für 1 Minute gelähmt. Das Ziel kann seinen Rettungswurf am Ende von jedem seiner Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

Diese Eigenschaft kann bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut eingesetzt werden.

Terrorisieren. Während du dieses Zepter hältst, kannst du eine Aktion nutzen, um eine Kreatur in deinem Blickfeld innerhalb von 9 Metern zu dir dazu zu zwingen, einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 abzulegen. Bei einem Fehlschlag ist die Kreatur 1 Minute lang die gegenüber verängstigt. Eine verängstigte Kreatur kann ihren Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

ZEPTER DER
HERRSCHAFTLICHEN MACHT

ZEPTER DER HERRSCHAFT





ZWERGISCHE RITTERRÜSTUNG

Diese Eigenschaft kann bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut eingesetzt werden.

ZEPTER DES PAKTBEWAHRERS

Zepter, ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3) (benötigt Einstimmung durch einen Hexenmeister)

Wenn du dieses Zepter hältst, erhältst du einen Bonus auf Angriffswürfe und Rettungswurf-SGs für deine Hexenmeister-Zauber. Der Bonus hängt vom Seltenheitsgrad des Zepters ab. Zusätzlich kannst du als eine Aktion einen Zauberplatz zurückerhalten, wenn du das Zepter in den Händen hältst. Diese Eigenschaft kannst du nicht erneut verwenden, bevor du nicht eine lange Rast beendet hast.

ZEPTER DER SICHERHEIT

Zepter, sehr selten

Während du dieses Zepter hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um es zu aktivieren. Dann wird es dich und bis zu 199 andere willige Kreaturen in deinem Blickfeld mit sofortiger Wirkung in ein Paradies bringen, welches an einem außerdimensionalen Ort liegt. Du bestimmst, welche Form das Paradies haben soll. Es kann ein ruhiger Garten, eine schöne Lichtung, eine heitere Taverne, ein immenser Palast, eine tropische Insel, ein fantastischer Karneval oder was auch immer du dir vorstellen kannst, sein.

Unabhängig von seiner Natur, enthält das Paradies genug Lebensmittel und Wasser, um seine Besucher zu versorgen. Alle anderen Dinge, mit denen in dem außerdimensionalen Raum interagiert werden kann, existieren nur dort. Eine Blume, die beispielsweise im Garten des Paradieses gepflückt wird, verschwindet, wenn sie aus dem außerdimensionalen Ort herausgebracht wird.

Für jede Stunde, die ein Besucher im Paradies verbringt, erhält er so viele Trefferpunkte zurück, als hätte er 1 Trefferwürfel geworfen. Die Kreatur altert auch nicht, während sie sich im Paradies aufhält, obwohl die Zeit normal verstreicht. Besucher können für bis zu 200 Tage im Paradies bleiben, wobei die Anzahl der Tage durch die Anzahl der dort anwesenden Kreaturen geteilt wird (abrunden).

Wenn die Zeit abläuft oder du eine Aktion verwendest, um es zu beenden, werden alle Besucher wieder dort erscheinen, wo sie waren, als du das Zepter aktiviert hast. Insofern diese Stelle besetzt ist, erscheinen sie an der nächstgelegenen unbesetzten Stelle.

Das Zepter kann auf diese Weise nicht erneut verwendet werden, bevor 10 Tage verstrichen sind.

ZEPTER DER WACHSAMKEIT

Zepter, sehr selten (benötigt Einstimmung)

Dieses Zepter hat einen angeflanschten Kopf und die folgenden Eigenschaften.

Wachsamkeit. Während du dieses Zepter hältst, hast du einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung) und Initiativwürfen.

Zauber. Während du dieses Zepter hältst, kannst du eine Aktion nutzen, um einen der folgenden Zauber zu wirken: *Gutes und Böses entdecken*, *Magie entdecken*, *Gift und Krankheit entdecken* oder *Unsichtbares sehen*.

Schützende Aura. Du kannst als eine Aktion das Griffende des Zepters in den Boden stecken, woraufhin der Kopf des Zepters anfängt, helles Licht in einem Radius von 9 Metern und dämmriges Licht in zusätzlichen 9 Metern auszustrahlen. Du und alle dir freundlich gesonnenen Kreaturen erhalten einen Bonus von +1 auf Rüstungsklasse und Rettungswürfe, während ihr euch im hellen Licht befindet, und ihr könnt spüren, wo sich eine feindlich gesinnte, unsichtbare Kreatur befindet, die ebenfalls im Bereich des hellen Lichts ist.

Der Kopf des Zepters hört auf zu leuchten und beendet entsprechend den Effekt, wenn 10 Minuten vergangen sind oder wenn eine Kreatur eine Aktion darauf verwendet, es aus dem Boden zu ziehen. Diese Eigenschaft kann bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwendet werden.

ZWERGENGÜRTEL

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Während du diesen Gürtel trägst, erhältst du folgende Boni:

- Dein Konstitutionswert erhöht sich um 2, bis zu einem Maximum von 20.
- Du hast einen Vorteil bei Würfeln auf Charisma (Überzeugen), wenn du mit Zwergen interagierst.

Zusätzlich besteht täglich die Chance von 50%, dass dir ein Bart wächst, während du diesen Gürtel trägst, sofern du in der Lage bist, einen Bart zu haben. Hast du bereits einen Bart, wird dieser sichtlich dichter.

Wenn du kein Zwerg bist, erhältst du folgende Vorteile beim Tragen des Gürtels:

- Du hast einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Gift und du hast Resistenz gegen Giftschaden.
- Du erhältst Dunkelsicht bis zu einer Entfernung von 18 Metern.
- Du kannst Zwergisch sprechen, verstehen, lesen und schreiben.

ZWERGISCHE RITTERRÜSTUNG

Rüstung (Ritterrüstung), selten

Während du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse. Zusätzlich kannst du, falls dich ein Effekt dazu bringt, dich gegen deinen Willen entlang des Bodens zu bewegen, deine Reaktion verwenden, um die so zurückgelegte Entfernung um bis zu 3 Meter zu reduzieren.

ZWERGISCHER WURFHAMMER

Waffe (Kriegshammer), sehr Selten (erfordert Einstimmung durch einen Zwerg)

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausübst. Sie hat die Eigenschaft Wurfaffe, mit einer Grundreichweite von 6 Metern und der Maximalreichweite von 18 Metern. Wenn du mit dieser Waffe einen Fernkampfangriff ausführst, fügt sie 1W8 zusätzlichen Schaden zu oder, insofern das Ziel ein Riese ist, 2W8 Schaden. Unmittelbar nach dem Angriff fliegt die Waffe zu deiner Hand zurück.

INTELLIGENTE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Manche magischen Gegenstände besitzen Empfindungen und eine Persönlichkeit. Solche Gegenstände könnten besessen sein, von dem Geist des vorherigen Besitzers heimgesucht werden, oder sie sind selbstbewusst dank der Magie, die benutzt wurde, um sie zu erschaffen. In jedem Fall benimmt sich der Gegenstand wie ein Charakter, hat eine komplette Persönlichkeit mit Macken, Idealen, Bindungen und manchmal Makeln. Ein intelligenter Gegenstand könnte ein geschätzter Verbündeter seines Trägers oder stetig ein Dorn in seinem Auge sein.

Die meisten intelligenten Gegenstände sind Waffen. Andere Arten von Objekten können ein Bewusstsein entwickeln, aber konsumierbare Güter wie z.B. Tränke oder Schriftrollen sind nie intelligent.



ZWERGISCHER
WURFHAMMER

ZWERGENGÜRTEL





Intelligente magische Gegenstände funktionieren wie ein NSC unter der Kontrolle des SL. Jede aktivierte Eigenschaft des Gegenstands ist unter der Kontrolle des Gegenstands und nicht unter der des Trägers. Solange der Träger eine gute Beziehung zu dem Gegenstand pflegt, kann er normal auf die Eigenschaften zugreifen. Wenn die Beziehung belastet ist, kann der Gegenstand die aktivierten Eigenschaften unterdrücken oder sie gegen seinen Anwender richten.

INTELLIGENTE MAGISCHE GEGENSTÄNDE ERSCHAFFEN

Wenn du dich entscheidest, einen intelligenten magischen Gegenstand zu erschaffen, erschaffst du die Persönlichkeit des Gegenstands auf dieselbe Art, wie du einen NSC erschaffen würdest, mit ein paar Einschränkungen, die hier beschrieben sind.

ATTRIBUTE

Ein intelligenter magischer Gegenstand hat Intelligenz-, Weisheit- und Charismawerte. Du kannst die Attribute des Gegenstands aussuchen oder sie per Zufallsprinzip bestimmen. Um sie zufällig zu bestimmen, wirf für jeden Wert 4W6, lass den niedrigsten Wert weg und addiere den Rest.

KOMMUNIKATION

Ein intelligenter magischer Gegenstand kann auf irgendeine Art kommunizieren, entweder, indem er seine Emotionen teilt, indem er seine Gedanken telepathisch ausspricht oder indem er einfach laut redet. Du kannst aussuchen, wie er kommuniziert, oder es anhand der folgenden Tabelle zufällig entscheiden.

W100 Kommunikation

- | | |
|-------|--|
| 01–60 | Der Gegenstand kommuniziert, indem er seine Emotionen auf die Kreatur übermittelt, die ihn führt oder trägt. |
| 61–90 | Der Gegenstand kann sprechen, lesen und eine oder mehrere Sprachen verstehen. |
| 91–00 | Der Gegenstand kann sprechen, lesen und eine oder mehrere Sprachen verstehen. Zusätzlich kann der Gegenstand telepathisch mit jedem Charakter kommunizieren, der ihn trägt oder führt. |

SINNE

Mit Intelligenz kommt Bewusstsein. Ein intelligenter Gegenstand kann seine Umgebung auf eine gewisse Reichweite wahrnehmen. Du kannst seine Sinne aussuchen oder sie anhand der folgenden Tabelle zufällig auswählen.

W4 Sinne

- | | |
|---|---|
| 1 | Hören und normale Sicht auf eine Entfernung von 9 Meter. |
| 2 | Hören und normale Sicht auf eine Entfernung von 18 Meter. |
| 3 | Hören und normale Sicht auf eine Entfernung von 36 Meter. |
| 4 | Hören und Dunkelsicht auf eine Entfernung von 36 Meter. |

GESINNUNG

Ein intelligenter magischer Gegenstand hat eine Gesinnung. Sein Schöpfer oder seine Natur könnten die Gesinnung vorgeben. Andernfalls kannst du eine Gesinnung aussuchen oder sie zufällig mittels der folgenden Tabelle bestimmen.

W100 Gesinnung

- | | |
|-------|-----------------------|
| 01–15 | Rechtschaffen gut |
| 16–35 | Neutral gut |
| 36–50 | Chaotisch gut |
| 51–63 | Rechtschaffen neutral |
| 64–73 | Neutral |
| 74–85 | Chaotisch neutral |
| 86–89 | Rechtschaffen böse |
| 90–96 | Neutral böse |
| 97–00 | Chaotisch böse |

CHARAKTERISTIKEN

Benutze die Informationen darüber, wie man einen NSC erschafft, aus Kapitel 4, um die Verhaltensweisen, Persönlichkeitsaspekte, Ideale, Bindungen und Makel des intelligenten Gegenstands festzulegen. Du kannst auch aus dem Bereich „Spezielle Merkmale“ aus einem früheren Bereich dieses Kapitels wählen. Wenn du die Charakteristiken per Zufall bestimmst, ignoriere oder adaptiere einfach die Ergebnisse, die für ein unbelebtes Objekt keinen Sinn ergeben. Du kannst so oft würfeln, bis du ein Ergebnis hast, das dir gefällt.

BESONDERE BESTIMMUNG

Du kannst einem intelligenten Gegenstand eine Zielsetzung geben, welche er verfolgt, vielleicht sogar in solch einem Ausmaß, dass er nichts anderes im Sinn hat. Solange der Träger den Gegenstand verwendet, um etwas zu tun, was mit dieser speziellen Bestimmung konform ist, bleibt der Gegenstand kooperativ. Von diesem Ziel abzuweichen, könnte einen Konflikt zwischen dem Träger und dem Gegenstand hervorrufen und sogar bewirken, dass der Gegenstand verhindert, dass seine aktivierten Eigenschaften verwendet werden können. Du kannst eine besondere Bestimmung aussuchen oder auf die folgende Tabelle würfeln.

W10 Ziel

- | | |
|----|---|
| 1 | <i>Gesinnungstreu:</i> Dieser Gegenstand möchte Wesen besiegen oder zerstören, die die entgegengesetzte Gesinnung haben. (Solch ein Gegenstand kann niemals neutral sein). |
| 2 | <i>Verderben:</i> Der Gegenstand möchte Kreaturen einer bestimmten Art besiegen oder zerstören, wie z.B. Unholde, Gestaltwandler, Trolle oder Zauberer. |
| 3 | <i>Beschützer:</i> Dieser Gegenstand möchte eine bestimmte Rasse oder Art Kreatur schützen, wie z.B. Elfen oder Druiden. |
| 4 | <i>Kreuzritter:</i> Dieser Gegenstand möchte Diener einer bestimmten Gottheit besiegen, schwächen oder zerstören. |
| 5 | <i>Templer:</i> Dieser Gegenstand möchte Diener und die Interessen einer bestimmten Gottheit schützen. |
| 6 | <i>Zerstörer:</i> Dieser Gegenstand verlangt die Zerstörung und stachelt seinen Besitzer an, um des Kampfes willen zu kämpfen. |
| 7 | <i>Ruhmsucher:</i> Dieser Gegenstand möchte als der größte magische Gegenstand in der Welt bekannt werden, indem er seinen Nutzer zu einer berühmten oder berühmten Figur werden lässt. |
| 8 | <i>Wissenssucher:</i> Dieser Gegenstand strebt Wissen an, oder ist entschlossen, ein Mysterium zu lösen, ein Geheimnis zu erfahren oder eine kryptische Prophezeiung zu enträtseln. |
| 9 | <i>Schicksalssucher:</i> Dieser Gegenstand ist überzeugt, dass er und sein Träger eine Schlüsselrolle in zukünftigen Ereignissen spielen werden. |
| 10 | <i>Schöpfungssucher:</i> Der Gegenstand sucht nach seinem Schöpfer und möchte verstehen, warum er erschaffen wurde. |

KONFLIKT

Ein intelligenter Gegenstand hat einen eigenen Willen, der durch seine Persönlichkeit und seine Gesinnung geformt wird. Wenn sein Träger sich auf eine Art verhält, die der Gesinnung oder dem Ziel des Gegenstands widerspricht, kann ein Konflikt entstehen. Wenn solch ein Streit auftritt, legt der Gegenstand einen Wurf auf Charisma ab, der mit einem Wurf auf Charisma seines Trägers verglichen wird. Wenn der Gegenstand den Vergleich gewinnt, stellt er eine oder mehrere der folgenden Forderungen:

- Der Gegenstand besteht darauf, jederzeit vom Träger bei sich oder am Körper getragen zu werden
 - Der Gegenstand fordert, dass der Träger sich von aller Dingen entledigt, die der Gegenstand als widerwärtig empfindet.
 - Der Gegenstand verlangt, dass der Träger den Zielen des Gegenstands nachgeht und dafür alle anderen Ziele vernachlässigt.
 - Der Gegenstand fordert, jemand anderem übergeben zu werden.
- Wenn der Träger die Wünsche des Gegenstands ablehnt, kann der Gegenstand einen oder alle der folgenden Punkte tun:
- Er macht es unmöglich, dass sein Träger sich auf ihn einstimmt.
 - Er unterdrückt eine oder mehrere seiner aktivierten Eigenschaften.
 - Er versucht, seinen Träger unter seine Kontrolle zu bringen.

Wenn ein intelligenter Gegenstand versucht, die Kontrolle über seinen Träger zu übernehmen, muss der Träger einen Charismarettungswurf ablegen, dessen SG 12 + der Charisma-modifikator des Gegenstandes ist. Bei einem Fehlschlag ist der Träger vom Gegenstand für 1W12 Stunden bezaubert. Während er so bezaubert ist, muss der Träger den Befehlen des Gegenstands gehorchen. Wenn der Träger Schaden nimmt, kann er den Rettungswurf wiederholen und bei einem Erfolg den Effekt beenden. Unabhängig davon, ob der Versuch seinen Träger zu übernehmen gelingt oder nicht, kann der Gegenstand diese Eigenschaft bis zur nächsten Morgendämmerung nicht mehr einsetzen.

BEISPIELE FÜR INTELLIGENTE GEGENSTÄNDE

Die nachfolgend beschriebenen intelligenten Waffen haben komplexe Geschichten.

SCHWARZKLINGE

Waffe (Zweihandschwert), legendär (benötigt Einstimmung durch eine Kreatur, die keine gute Gesinnung hat)

In einem Gewölbe im Weißfederberg versteckt, glänzt *Schwarzklinge* wie ein Sternen gefülltes Stück des Nachthimmels. Seine schwarze Scheide ist mit Stücken von geschliffenem Obsidian besetzt.

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit dieser magischen Waffe ausgeführt werden. Sie hat folgende zusätzliche Eigenschaften.

Seele verschlingen. Wenn du es benutzt, um eine Kreatur auf 0 Trefferpunkte zu bringen, tötet das Schwert die Kreatur und verschlingt ihre Seele, es sei denn, es handelt sich um ein Konstrukt oder einen Untoten. Eine Kreatur, deren Seele von *Schwarzklinge* verschluckt wurde, kann nur durch den Zauber *Wunsch* wiedererweckt werden.

Wenn eine Seele verschlingt, gibt *Schwarzklinge* dir temporäre Trefferpunkte in Höhe des Trefferpunktmaximums der getöteten Kreatur. Diese Trefferpunkte verschwinden nach 24 Stunden. Solange diese Trefferpunkte bestehen und du *Schwarzklinge* in deiner Hand hältst, hast du einen Vorteil auf Angriffs-, Rettungs- und Attributswürfe.

Wenn du mit dieser Waffe einen Untoten triffst, nimmst du 1W10 nekrotischen Schaden, und das Ziel erhält 1W10 Trefferpunkte. Wenn der nekrotische Schaden dich auf 0 Trefferpunkte bringt, wird *Schwarzklinge* deine Seele verschlingen.

Seelenjäger. Während du diese Waffe trägst, bist du dir der Präsenz von kleinen und größeren Kreaturen innerhalb von 18 Meter zu dir bewusst, insofern sie nicht Konstrukte oder Untote sind. Du kannst außerdem weder bezaubert noch verängstigt werden.

Schwarzklinge kann einmal am Tag den Zauber *Hast* auf dich wirken. Er entscheidet, wann er den Zauber wirkt und erhält die Konzentration dafür aufrecht, sodass du das nicht tun musst.

Intelligenz. *Schwarzklinge* ist eine intelligente, chaotisch neutrale Waffe mit einer Intelligenz von 17, einer Weisheit von 10 und einem Charisma von 19. Es hat ein Gehör und Dunkel-sicht bis zu 36 Meter.

Die Waffe kann sprechen, lesen und versteht Gemeinsprache, und sie kann mit ihrem Träger telepathisch kommunizieren. Ihre Stimme ist tief und nachhallend. Während du auf es eingestimmt bist, versteht *Schwarzklinge* außerdem jede Sprache, die du beherrscht.

Persönlichkeit. *Schwarzklinge* spricht mit einem gebietenden Ton, als wäre es daran gewöhnt, dass man ihr gehorcht.

Die Bestimmung des Schwerts ist es, Seelen zu verschlingen. Es ist ihm egal, wessen Seele es frisst, die des Trägers eingeschlossen. Das Schwert glaubt, dass alle Materie und Energie von einem großen Nichts voller negativer Energie entsprang und dorthin eines Tages zurückkehren wird. *Schwarzklinge* ist dazu bestimmt, diesen Prozess zu beschleunigen.

Trotz seines Nihilismus fühlt *Schwarzklinge* eine seltsame Verwandtschaft zu *Welle* und *Überschutt*, zwei anderen Waffen, die unterm Weißfederberg weggeschlossen sind. Es möchte, dass die drei Waffen wieder vereint sind und im Kampf gemeinsam geführt werden, auch wenn es vehement *Überschutts* Ansichten ablehnt und *Welle* ermüdend findet.

Schwarzklings Hunger nach Seelen muss regelmäßig gesättigt werden. Wenn das Schwert drei Tage oder länger keine Seele konsumiert hat, bricht bis zur nächsten Morgendämmerung ein Konflikt zwischen ihm und seinem Träger aus.

MONDKLINGE

Waffe (Langschwert), legendär (benötigt Einstimmung durch einen Elf oder Halbelf neutraler Gesinnung)

Von all den magischen Gegenständen, die von den Elfen geschaffen wurden, ist einer der meist geschätzten und eifersüchtig bewachten die *Mondklinge*. In alten Zeiten hatten fast alle edlen Elfenhäuser eine solche Klinge. Über die Jahrhunderte sind manche Klingen von der Welt verschwunden oder haben ihre Magie verloren, als die Familienlinien ausgestorben sind. Andere Klingen sind mit ihren Trägern bei großen Abenteuern verschwunden. Entsprechend verbleiben nur wenige dieser Waffen.

Eine *Mondklinge* wird von Eltern an Kinder weitergegeben. Das Schwert sucht sich seinen Träger aus und bleibt sein Leben lang mit diesem verbunden. Wenn der Träger stirbt, kann ein anderer Erbe die Klinge beanspruchen. Wenn kein rechtmäßiger Erbe existiert, verfällt das Schwert in einen Schlaf. Es funktioniert wie ein normales Langschwert, bis es von einer würdigen Seele gefunden wird, die seine Macht beansprucht.

Eine *Mondklinge* kann nur einem Meister zur selben Zeit dienen. Der Einstimmungsprozess benötigt ein spezielles Ritual im Thronraum eines Elfenregenten oder in einem Tempel, der den Elfengöttern gewidmet ist.

Eine *Mondklinge* wird niemandem dienen, den sie als feige, unberechenbar, korrupt oder im Widerspruch zum Erhalt und Schutz der Elfen sieht. Wenn dich die Klinge ablehnt,

erhältst du für die nächsten 24 Stunden einen Nachteil auf alle Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfe. Wenn dich die Klinge akzeptiert, wirst du darauf eingestimmt, und eine neue Rune erscheint auf der Klinge. Du bleibst auf die Waffe eingestimmt, bis du stirbst oder die Waffe zerstört wird.

Eine *Mondklinge* trägt eine Rune für jeden Meister, dem sie gedient hat (normalerweise 1W6 + 1). Die erste Rune gewährt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit dieser magischen Waffe ausgeführt werden. Jede nachfolgende Rune gewährt der *Mondklinge* eine zusätzliche Eigenschaft. Der SL wählt die Eigenschaft oder bestimmt sie per Zufallsprinzip anhand der Mondklingen-Eigenschaftstabelle.

MONDKLINGEN-EIGENSCHAFTEN

W100 Eigenschaft

- 01–40 Anstieg des Bonus der Angriffs- und Schadenswürfe um 1 bis zu einem Maximum von +3. Werf noch einmal, wenn die *Mondklinge* bereits einen Bonus von +3 hat.
- 41–80 Die *Mondklinge* erhält eine zufällig bestimmte kleine Eigenschaft (siehe im vorherigen Abschnitt dieses Kapitels "Spezielle Merkmale").
- 81–82 Die *Mondklinge* erhält die Eigenschaft Finesse.
- 83–84 Die *Mondklinge* erhält die Eigenschaft WurfWaffe (Reichweite 6/18 Meter).
- 85–86 Die *Mondklinge* funktioniert wie ein *Verteidiger*.
- 87–90 Die *Mondklinge* führt einen kritischen Treffer bei einer 19 oder einer 20 aus.
- 91–92 Wenn du mit einem Angriff durch die *Mondklinge* triffst, richtet dieser Angriff zusätzlich 1W6 Hiebschaden an.
- 93–94 Wenn du mit der *Mondklinge* eine Kreatur eines bestimmten Typs triffst (wie z.B. einen Drachen, Unhold oder Untoten), erhält das Ziel zusätzliche 1W6 Schaden von einer der folgenden Arten: Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Schall.
- 95–96 Du kannst eine Bonusaktion verwenden, um zu bewirken, dass die *Mondklinge* hell strahlt. Jede Kreatur, die dich sehen kann und innerhalb von 9 Meter zu dir ist, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder sie ist für 1 Minute blind. Eine Kreatur kann immer am Ende ihres Zuges den Rettungswurf wiederholen, um bei einem Erfolg den Effekt zu beenden. Diese Eigenschaft kann nicht erneut verwendet werden ehe eine Kurze Rast eingelegt wurde, während du auf die Waffe eingestimmt bist.
- 97–98 Die *Mondklinge* funktioniert wie ein *Ring des Zauberspeichers*.
- 99 Du kannst eine Aktion aufwenden, um einen Elfenschatten herbeizurufen, vorausgesetzt, dass dir nicht bereits einer dient. Der Elfenschatten erscheint an einer freien Stelle innerhalb von 36 Metern zu dir. Er hat die Werte wie ein SCHATTEN aus dem *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*), mit dem Unterschied, dass er neutral und immun gegen Effekte ist, die Untote vertreiben, und keine neuen Schatten erzeugt. Du kontrollierst die Kreatur und entscheidest, wie sie sich bewegt und agiert. Sie bleibt, bis sie auf 0 Trefferpunkte sinkt oder bis du sie als eine Aktion entlässt.
- 00 Die *Mondklinge* funktioniert wie ein *Henkersschwert*.

Intelligenz. Eine *Mondklinge* ist eine intelligente, neutral gute Waffe mit einer Intelligenz von 12, einer Weisheit von 10 und einem Charisma von 12. Sie hat ein Gehör und Dunkelsicht bis zu 36 Meter.

Die Waffe kommuniziert, indem sie Emotionen verschickt und dabei ein kribbelndes Gefühl in der Hand des Trägers auslöst, um ihm mitzuteilen, dass sie etwas gespürt hat.

Sie kann deutlicher kommunizieren, indem sie Visionen oder Träume an ihren Träger schickt, wenn dieser in Trance ist oder schläft.

Persönlichkeit. Jede *Mondklinge* hat den Fortschritt der Elfen und ihrer Ideale zur Bestimmung. Mut, Loyalität, Schönheit, Musik und Leben sind alles Teile dieser Bestimmung.

Die Waffe ist an die Familienlinie gebunden, der sie dienen soll. Hat sie sich erst einmal mit einem Besitzer verbunden, der ihre Ideale teilt, ist ihre Loyalität absolut.

Wenn eine *Mondklinge* einen Fehler hat, dann ist das Übermut. Wenn sie sich für einen Besitzer entschieden hat, glaubt sie, dass nur diese Person sie führen darf, selbst wenn der Besitzer die Elfenideale vernachlässigt.

WELLE

Waffe (Dreizack), legendär (benötigt Einstimmung durch eine Kreatur, die den Gott des Meeres anbetet)

Dieser im Gewölbe des Weißfederbergs versteckte Dreizack ist eine exquisite Waffe, die mit Bildern von Wellen, Muscheln und Meerestieren verziert ist. Obwohl du einen Gott des Meeres anbeten musst, um dich auf diese Waffe einzustimmen, akzeptiert *Welle* gerne neue Konvertiten.

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit dieser magischen Waffe ausgeführt werden. Wenn du damit einen kritischen Treffer landest, nimmt das Ziel zusätzlichen nekrotischen Schaden in Höhe von der Hälfte seines Trefferpunktmaximums.

Diese Waffe fungiert weiterhin als *Dreizack der Fischherrschaft* und als eine *Waffe der Warnung*.

Der Dreizack kann die Vorteile der *Mütze der Wasseratmung* bieten, während du ihn hältst, und du kannst ihn als *Energiewürfel* verwenden, wobei du dir den Effekt aussuchst, anstatt die entsprechende Würfelseite zu drücken.

Intelligenz. *Welle* ist eine intelligente Waffe von neutraler Gesinnung mit einer Intelligenz von 14, einer Weisheit von 10 und einem Charisma von 18. Sie hat ein Gehör und Dunkelsicht bis zu 36 Meter.

Die Waffe kommuniziert telepathisch mit ihrem Träger und kann Aqual sprechen, lesen und verstehen. Sie kann außerdem mit Wassertieren sprechen, als würde sie den Zauber *Mit Tieren sprechen* wirken, wobei sie Telepathie benutzt, um ihren Träger in die Konversation einzubinden.

Persönlichkeit. Wenn er unruhig wird, hat *Welle* die Gewohnheit, Melodien zu summen, die von Matrosenliedern bis hin zu heiligen Hymnen des Meeresherrn reichen können.

Welle ist begierig, Sterbliche zu konvertieren und dazu zu bringen, einen oder mehrere Meeresherrn anzubeten. Ansonsten möchte er die Ungläubigen dem Tod anvertrauen. Ein Konflikt entsteht, wenn der Träger die Ziele der Waffe nicht vorantreibt.

Der Dreizack hat eine nostalgische Bindung zu dem Ort, an dem er geschmiedet wurde, eine verlassene Insel namens Donnerschmiede. Ein Meeresherr sperrte dort eine Sturmriesenfamilie ein, und die Riesen schmiedeten *Welle* als eine Form von Hingabe zu diesem Gott – oder als Rebellion gegen ihn.

Welle trägt heimliche Zweifel über seine eigene Natur und seine Bestimmung. Trotz all seiner Hingabe zu den Meeresherrn fürchtet er, dass er geschmiedet wurde, um bestimmten Meeresherrn den Untergang zu bringen. Dieses Schicksal ist etwas, dem *Welle* vielleicht nicht entkommen kann.

ÜBERSCHUTT

Waffe (Kriegshammer), legendär (benötigt Einstimmung bei einem Zwerg)

Überschutt ist ein mächtiger Kriegshammer, der von Zwergen geschmiedet wurde und in den Gewölben des Weißfederbergs verloren ist.

Du erhältst einen Bonus von + 3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Zur Morgendämmerung nach dem Tag, an dem du erstmals einen Angriff mit *Überschutt* ausgeführt hast, entwickelst du eine Angst davor, draußen zu sein, die solange anhält, wie du auf die Waffe eingestimmt bist. Das sorgt dafür, dass du einen Nachteil auf Angriffs-, Rettungs- und Attributswürfe hast, wenn du den Himmel bei Tageslicht sehen kannst.

Wurfwaffe. *Überschutt* hat die Eigenschaft einer Wurfwaffe mit einer Maximalreichweite von 18 Metern. Wenn du mit einem Fernkampfangriff mit dieser Waffe triffst, nimmt dein Ziel zusätzliche 1W8 Wuchtschaden oder 2W8 Wuchtschaden, wenn dein Ziel ein Riese ist. Jedes Mal, wenn du die Waffe wirfst, fliegt sie nach dem Angriff zu deiner Hand zurück. Wenn du keine Hand frei hast, landet sie zu deinen Füßen.

Schockwelle. Du kannst eine Aktion verwenden, um *Überschutt* auf den Boden zu schlagen und vom getroffenen Punkt eine Schockwelle auszusenden. Jede Kreatur deiner Wahl, die sich auf dem Boden innerhalb von 18 Metern zu dem Punkt befindet, muss einen Konstitutionsrettungswurf SG 15 schaffen oder sie wird für 1 Minute lang betäubt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf immer am Ende ihres Zugs wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Ist diese Eigenschaft einmal benutzt worden, kann sie erst ab der nächsten Morgendämmerung erneut verwendet werden.

Übernatürliche Wahrnehmung. Während du diese Waffe trägst, macht sie dich auf den Ort aufmerksam, wo sich innerhalb von 9 Meter zu dir eine geheime oder versteckte Tür befindet. Außerdem kannst du eine Aktion verwenden, um den Zauber *Gutes und Böses entdecken* oder *Gegenstand aufspüren* damit zu wirken. Hast du einen Zauber gewirkt, kannst du ihn erst ab der nächsten Morgendämmerung wieder wirken.

Intelligenz. *Überschutt* ist eine intelligente, rechtschaffen neutrale Waffe mit einer Intelligenz von 15, einer Weisheit von 12 und einem Charisma von 15. Sie hat ein Gehör und Dunkel-sicht bis zu 36 Meter.

Die Waffe kommuniziert telepathisch mit ihrem Träger und kann sowohl Zwergisch als auch die Sprachen der Riesen und Goblins sprechen, lesen und verstehen. Sie schreit Schlachtrufe auf Zwergisch, während sie im Kampf ist.

Persönlichkeit. *Überschutts* Bestimmung ist es, Riesen und Goblinartige zu schlachten. Außerdem will er die Zwerge gegen alle Feinde schützen. Ein Konflikt entsteht, wenn sein Träger Goblins und Riesen nicht zerstört oder Zwerge nicht rettet.

Überschutt hat Verbindungen zu dem Zwergenklaan, von dem er geschaffen wurde, der entweder der Dankil- oder der Machthammerklaan genannt wird. Er wünscht sich zu diesem Klaan zurückzukehren. Er würde alles tun, um diese Zwerge vor Schaden zu bewahren.

Der Hammer trägt auch eine geheime Schande. Jahrhunderte zuvor wurde er eine Zeit lang von einem Zwerg namens Ctenmiir tapfer geführt. Doch Ctenmiir wurde zu einem Vampir. Sein Wille war stark genug, um *Überschutt* für seine bösen Ziele zu unterwerfen und sogar dazu zu bringen, Angehörige seines eigenen Klans zu töten.



ÜBERSCHUTT



WELLE



SCHWARZKLINGE

ARTEFAKTE

Ein Artefakt ist eine einzigartige magische Waffe von ungeheurer Kraft mit einem eigenen Ursprung und einer eigenen Geschichte. Ein Artefakt kann durch Götter oder durch Sterbliche von gewaltiger Macht geschaffen worden sein. Es könnte hergestellt worden sein, während eine Katastrophe wütete, die das Königreich, die Welt oder das gesamte Multiversum bedrohte und somit ein entscheidender Moment in der Geschichte war.

Manche Artefakte erscheinen dort, wo sie am meisten gebraucht werden. Für andere gilt genau das Gegenteil; wenn sie gefunden werden, erzittert die Welt vor den Auswirkungen, die der Fund mit sich bringt. In beiden Fällen muss ein Artefakt mit Vorausplanung in die Kampagne eingeführt werden. Das Artefakt könnte ein Gegenstand sein, das die gegnerische Seite gerne an sich reißen würde oder es ist etwas, wofür Abenteurer ihre größte Herausforderung bestehen müssen.

Charaktere finden Artefakte normalerweise nicht im normalen Verlauf des Abenteuers. Artefakte erscheinen tatsächlich nur, wenn du es willst, da sie ebenso Handlungsträger wie magische Gegenstände sind. Ein Artefakt zu finden und zu bergen, ist oft das Hauptziel eines Abenteuers. Charaktere müssen Gerüchten hinterherjagen, sich erheblichen Prüfungen

KLEINERE VORTEILHAFT EIGENSCHAFTEN

W100 Eigenschaften

- 01–20 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, erhältst du Übung in einer Fertigkeit nach Wahl des SL.
- 21–30 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, bist du immun gegenüber Krankheiten.
- 31–40 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, kannst du weder bezaubert noch verängstigt werden.
- 41–50 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, hast du Resistenz gegen eine Schadensart nach Wahl des SL.
- 51–60 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, kannst du eine Aktion verwenden, um damit einen Zaubertrick nach Wahl des SL auszuführen.
- 61–70 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, kannst du eine Aktion verwenden, um damit einen Zauber des 1. Grades (nach Wahl des SL) zu wirken. Nachdem du den Zauber gewirkt hast, wirf einen W6. Bei 1–5 kannst du ihn bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut wirken.
- 71–80 Wie 61–70, außer dass der Zaubergrad 2 ist.
- 81–90 Wie 61–70, außer dass der Zaubergrad 3 ist.
- 91–00 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse.

unterziehen und zu gefährlichen, halbvergessenen Orten reisen, um das Artefakt, das sie suchen, zu finden.

Alternativ könnte ein großer Widersacher bereits im Besitz des Artefakts sein. Das Artefakt in die Hände zu bekommen und zu zerstören, könnte der einzige Weg sein, um sicher zu gehen, dass seine Macht nicht für das Böse eingesetzt werden kann.

EIGENSCHAFTEN VON ARTEFAKTEN

Jedes Artefakt hat seine eigenen magischen Eigenschaften, wie andere magische Gegenstände sie auch haben, und diese Eigenschaften sind oft außergewöhnlich mächtig. Ein Artefakt könnte andere Eigenschaften haben, die entweder vorteilhaft oder nachteilig sind. Du kannst solche Eigenschaften aus den Tabellen in diesem Abschnitt wählen oder sie nach dem Zufallsprinzip bestimmen. Du kannst auch neue nützliche und schädliche Eigenschaften erfinden. Diese Eigenschaften ändern sich normalerweise jedes Mal, wenn ein Artefakt in der Welt erscheint.

Ein Artefakt kann bis zu vier kleinere vorteilhafte Eigenschaften und zwei große vorteilhafte Eigenschaften haben. Es kann bis zu vier kleinere nachteilige Eigenschaften und zwei große nachteilige Eigenschaften haben.

GRÖßERE VORTEILHAFT EIGENSCHAFTEN

W100 Eigenschaft

- 01–20 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, ist einer deiner Attributswerte (nach Wahl des SL) um 2 erhöht, bis zu einem Maximum von 24.
- 21–30 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, erhältst du 1W6 Trefferpunkte am Anfang deines Zuges zurück, insofern du mindestens 1 Trefferpunkt hast.
- 31–40 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist und mit einer Waffe einen Treffer landest, erhält das Ziel zusätzlich 1W6 Schaden nach Art der Waffe.
- 41–50 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, ist deine Bewegungsrate um 3 Meter erhöht.
- 51–60 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, kannst du eine Aktion verwenden, um damit einen Zauber des 4. Grades (nach Wahl des SL) zu wirken. Nachdem du den Zauber gewirkt hast, wirf einen W6. Bei 1–5 kannst du ihn bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut wirken.
- 61–70 Wie 51–60, außer dass der Zaubergrad 5 ist.
- 71–80 Wie 51–60, außer dass der Zaubergrad 6 ist.
- 81–90 Wie 51–60, außer dass der Zaubergrad 7 ist.
- 91–00 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, kannst du nicht blind, taub, versteinert oder betäubt werden.





KLEINERE NACHTEILIGE EIGENSCHAFTEN

W100 Eigenschaft

- 01–05 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, hast du einen Nachteil auf Rettungswürfe gegen Zauber.
- 06–10 Das erste Mal, wenn du einen Edelstein oder ein Schmuckstück berührst, nachdem du dich auf dieses Artefakt eingestimmt hast, wird der Wert des Edelsteins oder des Schmuckstücks halbiert.
- 11–15 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, bist du blind, wenn du mehr als 3 Meter davon entfernt bist.
- 16–20 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, hast du einen Nachteil auf Rettungswürfe gegen Gift.
- 21–30 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, dünstest du einen sauren Gestank aus, der bis zu 3 Meter weit zu riechen ist.
- 31–35 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, wird sämtliches Weihwasser innerhalb von 3 Metern zu dir zerstört.
- 36–40 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, bist du physisch krank und hast einen Nachteil auf Attributs- oder Rettungswürfe, die deine Stärke oder Konstitution benutzen.
- 41–45 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, erhöht sich dein Gewicht um 1W4 x 10 Pfund.
- 46–50 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, ändert sich dein Aussehen nach Wahl des SLs.
- 51–55 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, bist du taub, wenn du mehr als 3 Meter davon entfernt bist.
- 56–60 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, verringert sich dein Gewicht um 1W4 x 10 Pfund.
- 61–65 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, kannst du nicht riechen.
- 66–70 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, werden nichtmagische Flammen innerhalb von 9 Metern zu dir ausgelöscht.
- 71–80 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, können andere Kreaturen innerhalb von 90 Metern zu dir keine kurze oder lange Rast einlegen.
- 81–85 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, fügst du jeder Pflanze, die du berührst und die keine Kreatur ist, 1W6 nekrotischen Schaden zu.
- 86–90 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, sind dir Tiere innerhalb von 9 Metern zu dir feindlich gesonnen.
- 91–95 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, musst du pro Tag sechsmal so viel essen und trinken wie gewöhnlich.
- 96–00 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, ist dein Makel nach Entscheidung des SL verstärkt.

GRÖßERE NACHTEILIGE EIGENSCHAFTEN

W100 Eigenschaft

- 01–05 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, verrottet dein Körper über die Dauer von vier Tagen, wonach das Verrotten aufhört. Bis zum Ende von Tag 1 verlierst du deine Haare, Finger- und Zehenspitzen am Ende von Tag 2, Lippen und Nase am Ende von Tag 3 und die Ohren am Ende von Tag 4. Ein Zauber *Regeneration* stellt verlorene Körperteile wieder her.
- 06–10 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, wird deine Gesinnung täglich zur Morgendämmerung ausgewürfelt, indem du einen W6 zweimal wirfst. Beim ersten Wurf ist 1–2 rechtschaffen, 3–4 neutral und 5–6 chaotisch. Beim zweiten Wurf ist 1–2 gut, 3–4 neutral und 5–6 böse.
- 11–15 Wenn du dich das erste Mal auf das Artefakt einstimmt, gibt es dir eine Aufgabe nach Wahl des SL. Du musst diese Aufgabe erfüllen, so als wäre der Zauber *Geas* gewirkt worden. Wenn die Aufgabe erfüllt wurde, bist du nicht länger von dieser Eigenschaft betroffen.
- 16–20 Das Artefakt bewahrt eine körperlose Lebensform, die dir feindlich gesinnt ist. Jedes Mal, wenn du eine Aktion verwendest, um eine der Eigenschaften des Artefaktes zu aktivieren, besteht eine Chance von 50%, dass die Lebensform versuchen wird, das Artefakt zu verlassen und deinen Körper zu übernehmen. Wenn du einen Charismarettungswurf gegen SG 20 nicht schafft, hat sie Erfolg und du wirst zu einem NSC unter der Kontrolle des SLs, bis die eingedrungene Lebensform durch Verbannungsmagie wie den Zauber *Gutes und Böses bannen* vertrieben wird.
- 21–25 Kreaturen mit einem Herausforderungsgrad von 0 sowie Pflanzen, die keine Kreaturen sind, sinken auf 0 Trefferpunkte, wenn sie sich innerhalb von 3 Metern zu dem Artefakt befinden.
- 26–30 Das Artefakt hält einen **Todesslaad** (siehe das *Monster Manual (Monsterhandbuch)*) gefangen. Jedes Mal, wenn du eine Aktion verwendest, um eine Eigenschaft des Artefaktes zu aktivieren, hat der Slaad eine Chance von 10% zu entkommen, woraufhin er innerhalb von 4,50 Meter zu dir erscheint und dich angreift.
- 31–35 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, sind Kreaturen, die einen bestimmten Typ (abgesehen von humanoid haben (nach Wahl des SL)), dir feindlich gesinnt.
- 36–40 Das Artefakt verdünnt Zaubersprüche innerhalb von 3 Metern zu ihm, was sie nicht-magisch macht.
- 41–45 Das Artefakt löscht magische Schriftrollen innerhalb von 3 Metern zu ihm, was sie nicht-magisch macht.
- 46–50 Bevor du eine Aktion verwendest, um eine der Eigenschaften des Artefaktes zu aktivieren, musst du eine Bonusaktion verwenden, um ein bisschen Blut zu vergießen. Das Blut kann entweder von dir selbst oder von einer willigen oder kampfunfähigen Kreatur innerhalb deiner Reichweite kommen, wofür du eine Stich- oder Hieb- oder Wurf- oder Schlagwaffe nutzen musst. Das Ziel erhält 1W4 Schaden des entsprechenden Typs.
- 51–60 Wenn du dich auf das Artefakt einstimmt, erhältst du einen langfristigen Wahnsinn (siehe Kapitel 8 „Das Spiel leiten“).
- 61–65 Du nimmst 4W10 psychischen Schaden, wenn du dich auf das Artefakt einstimmt.
- 66–70 Du nimmst 8W10 psychischen Schaden, wenn du dich auf das Artefakt einstimmt.
- 71–75 Bevor du auf das Artefakt eingestimmt werden kannst, musst du eine Kreatur deiner eigenen Gesinnung töten.
- 76–80 Wenn du dich auf das Artefakt einstimmt, ist ein zufälliges Attribut von dir um 2 verringert. Der Zauber *Vollständige Genesung* lässt das Attribut wieder normal werden.

- 81–85 Jedes Mal, wenn du dich auf das Artefakt einstimmst, alterst du um 3W10 Jahre. Du musst einen Konstitutionswurf gegen SG 10 schaffen oder du stirbst vor Schreck. Wenn du stirbst, wirst du sofort zu einem **Gruftschrecken** (siehe das *Monster Manual (Monsterhandbuch)*) unter der Kontrolle des SLs. Du bist dann darauf eingeschworen, das Artefakt zu schützen.
- 86–90 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, verlierst du die Fähigkeit zu sprechen.
- 91–95 Während du auf das Artefakt eingestimmt bist, hast du Empfindlichkeit gegen alle Schadensarten.
- 96–00 Wenn du dich auf das Artefakt einstimmst, besteht eine Chance von 10 %, dass du die Aufmerksamkeit eines Gottes auf dich ziehst, der einen Avatar entsendet, um dir das Artefakt abzunehmen. Der Avatar hat dieselbe Gesinnung wie sein Schöpfer und hat die Werte eines **Empyriers** (siehe das *Monster Manual (Monsterhandbuch)*). Wenn er das Artefakt in seinen Besitz gebracht hat, verschwindet der Avatar.

ARTEFAKTE ZERSTÖREN

Ein Artefakt muss auf eine besondere Art zerstört werden. Andernfalls ist es unempfindlich gegen Schaden.

Jedes Artefakt hat eine Schwäche, durch die seine Schöpfung rückgängig gemacht werden kann. Diese Schwäche herauszufinden, kann eine exzessive Recherche erfordern oder das erfolgreiche Abschließen einer Quest. Der SL entscheidet, welches Artefakt wie zerstört werden kann. Einige Vorschläge sind hier gegeben:

- Das Artefakt muss in dem Vulkan, der Schmiede oder dem Schmelztiegel, wo es geschaffen wurde, eingeschmolzen werden.
- Das Artefakt muss im Fluss Styx versenkt werden.
- Das Artefakt muss durch eine Tarraske oder ein anderes uraltes Geschöpf geschluckt und verdaut werden.
- Das Artefakt muss im Blut eines Gottes oder eines Engels gebadet werden.
- Das Artefakt muss mit durch eine spezielle Waffe zerschlagen werden, die nur für diesen Zweck erschaffen wurde.
- Das Artefakt muss durch die titanischen Getriebe von Mechanus pulverisiert werden.
- Das Artefakt muss zu seinem Schöpfer gebracht werden, der es mit einer Berührung zerstören kann.

BEISPIELE FÜR ARTEFAKTE

Die hier aufgeführten Artefakte sind bereits in einer oder mehreren D&D-Welten aufgetaucht. Nutze sie als Richtlinien, um deine eigenen Artefakte zu erschaffen oder passe sie nach deinen Wünschen an.

AXT DER ZWERGENLORDS

Waffe (Kriegshammer), Artefakt (benötigt Einstimmung)

Als er die Gefahr sah, die seinem Volk gegenüberstand, gelangte ein junger Zwergenprinz zu der Überzeugung, dass sein Volk etwas brauchte, was sie vereinen könnte. Daher machte er sich auf, eine Waffe zu schmieden, die ein solches Symbol werden sollte.

Auf der Reise tief unter den Berg, tiefer als je ein Zwerg hinabgestiegen war, kam der Prinz zum Herzen eines großen Vulkans. Mit der Hilfe von Moradin, dem zwergischen Gott der Schöpfung, erschuf er erst die vier großen Objekte: Die *Brutale Hacke*, die *Erdherzschmiede*, den *Amboss der Lieder* und den *Formenhammer*. Mit diesen schmiedete er dann die *Axt der Zwergenlords*.

Bewaffnet mit dem Artefakt, kehrte der Prinz wieder zu den Zwergenklans zurück und brachte Frieden. Seine Axt beendete Streit und beantwortete Kränkungen. Die Klans wurden zu

Verbündeten, und sie schlugen ihre Feinde zurück, woraufhin eine Ära des Wohlstands einkehrte. Der junge Zwerg ist als der Erste König bekannt. Als er alt wurde, gab er seine Waffe, die zu seinem Amtsabzeichen geworden war, an seinen Erben weiter. Die rechtmäßigen Erben gaben die Axt Generation für Generation weiter.

Später, in einer dunklen Ära, die voller Verrat und Bosheit war, ging die Axt in einem blutigen Bürgerkrieg verloren, der durch die Gier nach der Macht und dem Status, die sie verlieh, entstand. Jahrhunderte später suchen die Zwerge noch immer nach der Axt, und viele Abenteurer haben es sich zur Lebensaufgabe gemacht, Gerüchten hinterher zu jagen und alte Gewölbe zu plündern, um sie zu finden.

Magische Waffe. Die *Axt der Zwergenlords* ist eine magische Waffe, die einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe gewährt, die damit ausgeführt werden. Sie fungiert darüber hinaus als *Zwergengürtel*, *Zwergischer Wurfhammer* und *Schwert der Schärfe*.

Zufällige Eigenschaften. Die Axt hat die folgenden zufällig ausgewählten Eigenschaften:

- 2 kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- 1 größere vorteilhafte Eigenschaft
- 2 kleinere nachteilige Eigenschaften

Segen von Moradin. Wenn du ein Zwerg und auf die Axt eingestimmt bist, erhältst du folgende Vorteile:

- Du hast Schadensimmunität gegenüber Gift.
- Die Reichweite deiner Dunkelsicht erhöht sich um 18 m.
- Du erhältst Übung mit Handwerkergegenständen, die mit Schmiedekunst, Brauerei und Steinmetzarbeiten in Verbindung stehen.



AXT DER ZWERGENLORDS

Erdelementar beschwören. Wenn du die Axt hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um damit den Zauber *Elementar beschwören* zu wirken und einen Erdelementar herbeizurufen. Du kannst diese Eigenschaft bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwenden.

Die Tiefen bereisen. Du kannst eine Aktion verwenden und mit der Axt ein festes Stück Zwergenmauerwerk berühren, um den Zauber *Teleportieren* mit der Axt zu wirken. Wenn dein beabsichtigtes Ziel unterirdisch ist, gibt es keine Chance eines Missgeschicks oder an einem unerwarteten Ort anzukommen. Du kannst diese Eigenschaft nicht erneut verwenden, ehe 3 Tage verstrichen sind.

Fluch. Die Axt trägt einen Fluch, der jeden Nicht-Zwerg, der sich darauf einstimmt, beeinträchtigt. Selbst wenn die Einstimmung endet, verbleibt der Fluch. Mit jedem vergehenden Tag wird die äußere Erscheinung und Statur der Kreatur zwergenartiger. Nach sieben Tagen sieht die Kreatur wie ein normaler Zwerg aus, aber sie verliert ihre typischen Rassenmerkmale nicht und gewinnt auch die Merkmale der Zwerge nicht hinzu. Die physische Veränderung, die durch die Axt hervorgerufen wird, gilt nicht als magisch und kann deshalb auch nicht gebannt werden, aber sie kann rückgängig gemacht werden durch Effekte, die Flüche brechen wie etwa die Zauber *Vollständige Genesung* oder *Fluch brechen*.

Die Axt zerstören. Der einzige Weg, die Axt zu zerstören, besteht darin, sie in der *Erdherzschmiede*, wo sie geschaffen wurde, aufzuschmelzen. Sie muss für fünfzig Jahre in der brennenden Schmiede verbleiben, bevor sie endlich dem Feuer nachgibt und zerstört wird.

BUCH DER ÜBERSCHWÄNGLICHEN TATEN

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (benötigt Einstimmung durch eine Kreatur guter Gesinnung)

Das sagenumwobene *Buch der überschwänglichen Taten*, die endgültige Abhandlung über alles Gute im Multiversum, hat eine wichtige Funktion innerhalb vieler Religionen. Anstatt ein Manuskript zu sein, welches nur einem bestimmten Glauben gewidmet ist, ist dieses Buch von verschiedenen Autoren verfasst worden, die alle ihre eigenen Ansichten über wahre Werte in den Seiten niederschrieben und damit Anleitungen zum Sieg über das Böse gaben.

Das *Buch der überschwänglichen Taten* bleibt selten am gleichen Ort. Sobald das Buch gelesen wurde, verschwindet es zu einem anderen Ort im Multiversum, wo seine Moralbelehren Licht in die dunkle Welt bringen können. Obwohl es Versuche gab, das Werk zu kopieren, schlagen alle Bemühungen fehl, seine magische Natur festzuhalten oder den Nutzen zu übersetzen, den es jenen bietet, die reinen Herzens und fest in ihren Überzeugungen sind.

Eine schwere Buchschließe, deren Form Engelsflügeln nachempfunden ist, hält den Inhalt des Buchs sicher unter Verschluss. Nur eine Kreatur von guter Gesinnung, die auf das Buch eingestimmt ist, kann die Schließe, die das Buch geschlossen hält, öffnen. Sobald das Buch geöffnet wurde, muss die eingestimmte Kreatur 80 Stunden damit verbringen, das Buch zu lesen, um seine Inhalte aufzunehmen und seine Vorteile zu erlangen. Andere Kreaturen, die in den offenen Seiten des Buches stöbern, können zwar den Text lesen, erkennen aber keine tiefere Bedeutung und erhalten keine Vorteile. Eine böse Kreatur, die versucht, das Buch zu lesen, erhält 24W6 gleißenden Schaden. Der Schaden ignoriert Resistenzen und Schadensimmunitäten und kann auf keine Weise reduziert oder vermieden werden.

Eine Kreatur, die durch diesen Schaden auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, verschwindet in einem blendenden Blitz, ist zerstört und hinterlässt ihren Besitz.

Vorteile, die durch das *Buch der überschwänglichen Taten* verliehen werden, bleiben nur solange erhalten, wie du danach

strebst, Gutes zu tun. Wenn es dir nicht gelingt, in einer Zeitspanne von 10 Tagen mindestens eine Tat von Freundlichkeit oder Großzügigkeit zu tun, oder wenn du willentlich eine bössartige Handlung ausführst, verlierst du alle Vorteile, die dir durch das Buch verliehen wurden.

Zufällige Eigenschaften. Das *Buch der überschwänglichen Taten* hat die zufällig ausgewählten Eigenschaften:

- 2 kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- 2 größere vorteilhafte Eigenschaften

Erhöhte Weisheit. Nachdem du die erforderliche Zeit mit dem Lesen und Studieren des Buches verbracht hast, erhöht sich dein Weisheitswert um 2, bis zu einem Maximum von 24. Du kannst diesen Vorteil nicht mehrmals vom Buch erhalten.

Erleuchtete Magie. Sobald du das Buch gelesen und studiert hast, zählt jeder Zauberplatz den du verbrauchst, um Kleriker- oder Paladinzauber zu wirken, als Zauberplatz des nächsthöheren Grades.

Heiligenschein. Wenn du dieses Buch gelesen und studiert hast, erhältst du einen schützenden Heiligenschein. Dieser Heiligenschein strahlt helles Licht in einem Radius von 3 Metern und dämmriges Licht in weiteren 3 Metern aus. Du kannst den Heiligenschein als Bonusaktion manifestieren oder entlassen. Während er präsent ist, gewährt er dir einen Vorteil bei Würfeln auf Charisma (Überzeugen), die du ablegst, um mit guten Kreaturen zu interagieren, und auf Charisma (Einschüchtern), die du ablegst, um mit bösen Kreaturen zu interagieren.

Zusätzlich haben Unholde und Untote, die im hellen Licht des Heiligenscheins einen Angriffswurf auf dich ausführen, einen Nachteil.

Das Buch zerstören. Es wird gemunkelt, dass das *Buch der überschwänglichen Taten* nicht zerstört werden kann, solange Gutes im Multiversum existiert. Wenn man es jedoch im Fluss Styx versenkt, werden alle Schriften und Bilder der Seiten entfernt, was das Buch für 1W100 Jahre machtlos macht.

BUCH DER NIEDERTRÄCHTIGEN DUNKELHEIT

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (benötigt Einstimmung)

Der Inhalt dieses widerwärtigen Manuskripts von unaussprechlicher Bosheit ist der Nährboden für die Knechte des Bösen. Kein Sterblicher sollte je die Geheimnisse erfahren, die es enthält, so schreckliches Wissen, dass bereits ein Blick in die beschmierten Seiten Wahnsinn hervorrufen kann.

Die meisten glauben, dass der Lich-Gott Vecna Autor des *Buchs der niederträchtigen Dunkelheit* ist. Er hat in seinen Seiten jede kranke Idee, jeden verstörten Gedanken und jedes Beispiel schwärzester Magie, die ihm begegnet ist oder die er selbst erschuf, festgehalten. Vecna hat jedes abscheuliche Thema angesprochen, das er konnte und somit ein Buch erschaffen, das einen grausamen Katalog aller moralischen Falschheiten darstellt.

Andere Praktizierende des Bösen hatten das Buch in Besitz und haben ihre Kenntnisse in den Katalog des abscheulichen Wissens einfließen lassen. Ihre Einfügungen sind deutlich erkennbar, da die Verfasser späterer Arbeiten ihre Schriften in das Handbuch eingenäht oder, in manchen Fällen, Zusätze und Anmerkungen zu bereits existenten Texten verfasst haben. An manchen Stellen fehlen Seiten, Seiten sind zerrissen oder so komplett mit Tinte oder Blut bedeckt, dass man den Originaltext nicht mehr erraten kann.

Die Natur kann die Präsenz des Buchs nicht ertragen. Gewöhnliche Pflanzen verwelken in seiner Anwesenheit, Tiere wagen es nicht, sich ihm zu nähern, und alles, was das Buch berührt, wird allmählich zerstört. Selbst Stein bricht und wird zu Pulver, wenn das Buch lange genug auf ihm ruht.

Eine Kreatur, die auf das Buch eingestimmt ist, muss 80 Stunden damit verbringen, es zu lesen und zu studieren, um seine Inhalte aufzunehmen und von seinen Vorteilen zu profitieren. Die Kreatur kann dann die Inhalte des Buchs frei verändern,

NIEDERTRÄCHTIGE ÜBERLIEFERUNGEN

Das Buch der niederträchtigen Dunkelheit zieht sämtliche Übel im Kosmos an. Ein Charakter kann die Überlieferungen, die im Buch enthalten sind, benutzen, um schreckliche Geheimnisse zu entdecken, die kein Sterblicher wissen sollte. Unter diesen Inhalten kann ein Charakter folgendes finden, plus alles andere nach deiner Wahl:

- **Niederträchtige Apotheose.** Das Buch könnte ein Ritual beinhalten, das einem Charakter erlaubt, zu einem Lich oder zu einem Todesritter zu werden.
- **Wahre Namen.** Die wahren Namen jeder beliebigen Menge von Unholden könnten in dem Buch stehen.
- **Dunkle Magie.** Mehrere schrecklich böse Zauber nach der Kreation und der Wahl des SL könnten in dem Buch enthalten sein. Zauber können furchtbare Flüche verhängen, andere entstellen, Menschenopfer benötigen, Kreaturen mit lähmenden Schmerzen belegen, schädliche Plagen verbreiten und so weiter.

vorausgesetzt, dass diese Änderungen das Böse voranbringen und die bereits enthaltenen Überlieferungen ergänzen.

Jedes Mal, wenn eine nicht-böse Kreatur sich auf das *Buch der niederträchtigen Dunkelheit* einstimmt, muss diese Kreatur einen Konstitutionswurf gegen SG 17 schaffen. Bei einem Fehlschlag wird die Gesinnung der Kreatur zu neutral böse.

Das *Buch der niederträchtigen Dunkelheit* bleibt nur solange bei dir, wie du danach strebst, Böses in der Welt zu verrichten. Wenn du es nicht schaffst, in einem Zeitraum von 10 Tagen mindestens eine böse Handlung zu vollziehen oder wenn du willentlich eine gute Handlung vollziehst, verschwindet das Buch. Wenn du stirbst, während du auf das Buch eingestimmt bist, wird eine Wesenheit großer Bosheit deine Seele beanspruchen. Du kannst auf keine Weise zum Leben zurückgeholt werden, während deine Seele gefangen ist.

Zufällige Eigenschaften. Das *Buch der niederträchtigen Dunkelheit* hat die zufällig ausgewählten Eigenschaften:

- 3 kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- 1 größere vorteilhafte Eigenschaft
- 3 kleinere nachteilige Eigenschaften
- 2 größere nachteilige Eigenschaften

Angepasste Attributswerte. Nachdem du die erforderliche Zeit damit verbracht hast das Buch zu lesen und zu studieren, wird ein Attributswert deiner Wahl um 2 erhöht, bis zu einem Maximum von 24. Ein anderer Attributswert deiner Wahl sinkt um 2, bis zu einem Minimum von 3. Das Buch kann die Attributswerte nicht erneut verändern.

Zeichen der Dunkelheit. Nachdem du die erforderliche Zeit damit verbracht hast, das Buch zu lesen und zu studieren, erhältst du eine physische Entstellung als ein scheußliches Zeichen deiner Hingabe zur niederträchtigen Dunkelheit. Eine böse Rune könnte in deinem Gesicht erscheinen oder Hörner könnten aus deiner Stirn wachsen. Vielleicht wirst du auch schrumpelig und abstoßend, verlierst alle Gesichtszüge, erhältst eine gespaltene Zunge oder ein anderes Merkmal nach Wahl des SLs. Mit dem Zeichen der Dunkelheit hast du bei Würfeln auf Charisma (Überzeugen), die du ablegst, um mit bösen Kreaturen zu interagieren, und auf Charisma (Einschüchtern), die du ablegst, um mit guten Kreaturen zu interagieren, einen Vorteil.

Böses beherrschen. Während du auf das Buch eingestimmt bist und es hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um damit den Zauber *Monster beherrschen* auf ein böses Ziel zu wirken (Rettungswurf SG 18). Du kannst diese Eigenschaft bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwenden.

Dunkle Überlieferung. Du kannst das *Buch der niederträchtigen Dunkelheit* zu Rate ziehen, wenn du einen Wurf auf Intelligenz ablegst, um dir Informationen über einen Aspekt des Bösen, wie z.B. Überlieferungen über Dämonen, ins



BUCH DER NIEDERTRÄCHTIGEN
DUNKELHEIT



BUCH DER
ÜBERSCHWÄNGLICHEN TATEN

Gedächtnis zu rufen. Wenn du das tust, verdoppelt sich dein Übungsbonus auf diesen Wurf.

Dunkle Sprache. Während du das *Buch der niederträchtigen Dunkelheit* bei dir trägst und darauf eingestimmt bist, kannst du eine Aktion verwenden, um Worte aus seinen Seiten zu zitieren, die in einer verdorbenen Sprache verfasst sind, die als Dunkle Sprache bekannt ist. Jedes Mal, wenn du das tust, erhältst du 1W12 psychischen Schaden und jede nicht-böse Kreatur innerhalb von 4,50 Meter zu dir erleidet 3W6 psychischen Schaden.

Das Buch zerstören. Das Buch der niederträchtigen Dunkelheit erlaubt, dass man ihm Seiten ausreißt, aber jede böse Überlieferung, die auf diesen Seiten vermerkt war, wird irgendwann ihren Weg zurück in das Buch finden, normalerweise dann, wenn ein neuer Autor dem Handbuch neue Seiten hinzufügt.

Wenn ein Solar das Buch in zwei Hälften reißt, ist das Buch für 1W100 Jahre zerstört, wonach es sich an einem dunklen Ort im Multiversum wieder neu formt.

Eine Kreatur, die für einhundert Jahre auf das Buch eingestimmt ist, kann im Originaltext einen Satz entdecken, der den Sprecher und das Buch in einem blendenden Blitz zerstört, wenn er in Celestisch übersetzt und laut ausgesprochen wird. Solange jedoch Böses im Multiversum existiert, wird sich das Buch 1W10 x 100 Jahre später wieder bilden.

Wenn alles Böse im Multiversum ausgelöscht wird, wird das Buch zu Staub und ist für immer zerstört.

AUGE UND HAND VON VECNA

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (benötigt Einstimmung)

Selten wird der Name Vecna ausgesprochen, außer in einer geflüsterten Stimme. Vecna war, zu seiner Zeit, einer der mächtigsten von allen Magiern. Durch dunkle Magie und Eroberungen erschuf er ein schreckliches Imperium. Doch trotz all seiner Kraft konnte Vecna nicht seiner eigenen Sterblichkeit entkommen. Er begann, den Tod zu fürchten und unternahm Schritte, um sein eigenes Ende zu verhindern.

Orcus, der Dämonenprinz der Untoten, lehrte Vecna ein Ritual, welches ihm ermöglichen würde, als ein Lich weiterzuleben. Nach dem Tod wurde er zu einem der größten Liche aller Zeiten. Obgleich sein Körper allmählich verdarb und zerfiel, baute Vecna sein böses Imperium weiter aus. So gewaltig und abscheulich war sein Wille, dass selbst seine Untertanen fürchteten, seinen Namen auszusprechen. Er wurde als der Geflüsterte bekannt, der Meister des Spinnenthrons, der Unsterbliche König und als der Herr des Verrotteten Turms.

Manche sagen, dass Vecnas Leutnant Kas den Spinnenthron selbst begehrte, oder dass das Schwert, welches sein Herr eigens für ihn erschaffen hatte, ihn zur Rebellion verführte. Was auch immer der Grund war, Kas brachte die Herrschaft des Unsterblichen Königs in einem schrecklichen Kampf zu einem Ende, der Vecnas Turm als einen Haufen Asche zurückließ. Von Vecna selbst verblieb lediglich eine Hand und ein Auge, grausame Artefakte, die immer noch für den Willen des Geflüsterten in der Welt arbeiten.

Das Auge von Vecna und die Hand von Vecna können zusammen oder getrennt gefunden werden. Das Auge sieht aus wie ein blutunterlaufenes Organ, das aus seiner Höhle entfernt wurde. Die Hand ist eine mumifizierte und geschrumpfte linke Gliedmaße.

Um sich auf das Auge einzustimmen, musst du dir dein eigenes Auge entfernen und das Artefakt in die leere Höhle drücken. Das Auge pflanzt sich selbst in deinen Kopf ein und bleibt dort, bis du stirbst. Ist es erst einmal an seinem Platz, verwandelt es sich in ein goldenes Auge mit einem Schlitz als Pupille, ähnlich wie bei einer Katze. Wenn das Auge jemals entfernt wird, stirbst du.

Um dich auf die Hand einzustimmen, musst du dir deine linke Hand am Handgelenk abschneiden und das Artefakt gegen den Stummel drücken. Die Hand pflanzt sich von selbst an deinen Arm und wird zu einer funktionierenden Gliedmaße. Wenn die Hand je entfernt wird, stirbst du.

Zufällige Eigenschaften. Das Auge von Vecna und die Hand von Vecna haben jeweils die folgenden zufällig ausgewählten Eigenschaften:

- 1 kleinere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 größere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 kleinere nachteilige Eigenschaft

Eigenschaften des Auges. Deine Gesinnung ändert sich zu neutral böse und du erhältst die folgenden Eigenschaften:

- Du hast den Wahren Blick.
- Du kannst eine Aktion verwenden, um so zu sehen, als würdest du den *Ring des Röntgenblicks* tragen.
- Das Auge hat 8 Ladungen. Du kannst eine Aktion aufwenden und 1 oder mehrere Ladungen verbrauchen, um einen der folgenden Zauber damit zu wirken (Rettungswurf SG 18): *Hellsehen* (2 Ladungen), *Krone des Wahnsinns* (1 Ladung), *Auflösung* (4 Ladungen), *Monster beherrschen* (5 Ladungen) oder *böser Blick* (4 Ladungen).
- Das Auge erhält zu jeder Morgendämmerung 1W4 + 4 verbrauchte Ladungen zurück. Jedes Mal, wenn du damit einen Zauber wirkst, besteht eine Chance von 5%, dass Vecna deine Seele aus deinem Körper reißt, diese verschlingt und dann Kontrolle über deinen Körper übernimmt, als wärst du eine Marionette. Wenn das passiert, wirst du ein NSC unter der Kontrolle des SL.

Eigenschaften der Hand. Deine Gesinnung ändert sich zu neutral böse und du erhältst die folgenden Eigenschaften:

- Dein Stärkewert wird 20, wenn er nicht bereits 20 oder höher ist.
- Jeder Nahkampf-Zauberangriff, den du mit dieser Hand ausführst, und jeder Nahkampfangriff mit einer Waffe ausgeführt, die von der Hand geführt wird, richtet bei einem Treffer zusätzlich 2W8 Kälteschaden an.
- Die Hand hat 8 Ladungen. Du kannst eine Aktion aufwenden und 1 oder mehrere Ladungen verbrauchen, um einen der folgenden Zauber damit zu wirken (Rettungswurf SG 18): *Finger des Todes* (5 Ladungen), *Schlaf* (1 Ladung), *Verlangsamung* (2 Ladungen) oder *Teleportieren* (3 Ladungen). Die Hand erhält zu jeder Morgendämmerung 1W4 + 4 verbrauchte Ladungen zurück. Jedes Mal, wenn du mit der Hand einen Zauber wirkst, wirkt sie auf dich den Zauber *Einflüsterung* (Rettungswurf SG 18), und verlangt, dass du eine böse Handlung vollziehst. Die Hand könnte eine spezielle Handlung im Sinn haben oder es dir überlassen.

Eigenschaften des Auges und der Hand. Wenn du sowohl auf das Auge als auch die Hand eingestimmt bist, erhältst du die folgenden zusätzlichen Eigenschaften:

- Du bist immun gegen Krankheit und Gift.
- Den Röntgenblick des Auges zu verwenden, sorgt nie dafür, dass du Erschöpfung erleidest.
- Du hast Vorahnungen über Gefahren und, insofern du nicht kampfunfähig bist, kannst nie überrascht werden.
- Wenn du deinen Zug mit mindestens 1 Trefferpunkt startest, erhältst du 1W10 Trefferpunkte zurück.
- Wenn eine Kreatur ein Skelett hat, kannst du versuchen, mit einer Berührung der *Hand von Vecna* seine Knochen zu Gelee zu verwandeln. Du kannst dies tun, indem du eine Aktion verwendest, um einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur in deiner Reichweite durchzuführen. Dabei benutzt du auf deine Entscheidung hin entweder deinen Nahkampfangriffs-Bonus für Waffen oder Zauber. Bei einem Treffer muss das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 schaffen oder es fällt auf 0 Trefferpunkte.
- Du kannst eine Aktion verwenden, um *Wunsch* zu wirken. Diese Eigenschaft kann nicht erneut eingesetzt werden bevor nicht 30 Tage verstrichen sind.

Das Auge und die Hand zerstören. Wenn sowohl das Auge von Vecna als auch die Hand von Vecna beide an derselben Kreatur angebracht sind und diese Kreatur mit dem *Schwert von Kas* getötet wird, gehen sowohl das Auge als auch die Hand in Flammen auf, werden zu Asche und sind für immer zerstört. Jeglicher andere Versuch, das Auge oder die Hand zu zerstören,



KUGEL DER DRACHEN



AUGE UND
HAND VON VECNA



scheint zu wirken, aber das jeweilige Artefakt taucht in einem von Vecnas zahlreichen verborgenen Gewölben wieder auf, wo es nur darauf wartet, wieder entdeckt zu werden.

KUGEL DER DRACHEN

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (benötigt Einstimmung)

Vor vielen Zeitaltern führten Elfen und Menschen in der Welt von Krynn einen schrecklichen Krieg gegen böse Drachen. Als die Welt verdammt schien, kamen die Magier der Türme der hohen Zauberkunst zusammen und wirkten ihre größte Magie; sie schmiedeten gemeinsam fünf *Kugeln der Drachen* (oder *Drachenkugeln*), um mit deren Hilfe die Drachen zu besiegen. Jede Kugel wurde zu einem der fünf Türme gebracht und dort benutzt, um den Krieg zu einem siegreichen Ende zu führen. Die Magier nutzten die Kugeln, um die Drachen zu sich zu locken, und zerstörten sie dann mit enormer Magie.

Als die Türme der hohen Zauberkunst in späteren Zeiten fielen, wurden die Kugeln zerstört oder verblassten zur Legende, und nur drei davon sollen überlebt haben. Ihre Magie wurde über die Jahrhunderte verzerrt und verdorben, sodass sie nun bis zu einem gewissen Grad Drachen kontrollieren können, obwohl sie ursprünglich nur dazu gedacht waren, Drachen anzulocken, was sie immer noch tun.

Jede Kugel enthält die Essenz eines bösen Drachen, eine Präsenz, die jeden Versuch, davon Magie zu beziehen, verübelt. Jene, die eine schwache Persönlichkeit haben, könnten sich bald als Sklaven der Kugel wiederfinden.

Eine Kugel ist eine matte Kristallkugel von etwa 25 cm Radius. Wenn sie benutzt wird, wächst sie bis auf 50 cm Durchmesser an, und Nebel beginnt sich im Inneren zu bewegen.

Während du auf die Kugel eingestimmt bist, kannst du eine Aktion verwenden, um in die Tiefen der Kugel zu blicken und ihr Befehlswort zu sprechen. Du musst daraufhin einen Wurf auf Charisma gegen SG 15 ablegen. Bei einem erfolgreichen Wurf kontrollierst du die Kugel, solange du auf sie eingestimmt bist. Bei einem Fehlschlag wirst du von der Kugel bezaubert, solange du auf sie eingestimmt bist.

Während du von der Kugel bezaubert bist, kannst du die Einstimmung nicht freiwillig beenden, und die Kugel wird nach Belieben den Zauber *Einflüsterung* (SG 18) auf dich wirken und dich so dazu antreiben, ihren bösen Wünschen Folge zu

leisten. Die Drachenessenz im Inneren der Kugel könnte viele Dinge wollen: die Vernichtung eines bestimmten Volkes, Freiheit von der Kugel, Leid in der Welt zu verbreiten, die Anbetung Takhisis (Tiamats Name auf Krynn) zu verbreiten oder etwas anderes nach Wahl des SL.

Zufällige Eigenschaften. Die *Kugel der Drachen* hat die folgenden zufällig ausgewählten Eigenschaften:

- 2 kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- 1 kleinere nachteilige Eigenschaft
- 1 größere nachteilige Eigenschaft

Zauber. Die Kugel hat 7 Ladungen und gewinnt zu jeder Morgendämmerung 1W4 + 3 der verbrauchten Ladungen zurück. Wenn du die Kugel kontrollierst, kannst du eine Aktion aufwenden, um 1 oder mehrere Ladungen zu verbrauchen und damit folgende Zauber zu wirken (Rettungswurf SG 18): *Wunden heilen* (Grad 5, 3 Ladungen), *Tageslicht* (1 Ladung), *Todesschutz* (2 Ladungen) oder *Ausspähung* (3 Ladungen).

Außerdem kannst du eine Aktion verwenden, um *Magie entdecken* mittels der Kugel zu wirken, ohne Ladungen zu verbrauchen.

Drachen herbeirufen. Während du die Kugel kontrollierst, kannst du eine Aktion verwenden, um zu bewirken, dass das Artefakt einen telepathischen Ruf von sich gibt, der in alle Richtungen 60 km weit reicht. Böse Drachen in dieser Entfernung fühlen sich gezwungen, sobald wie möglich zu der Kugel zu kommen und dabei die direkteste Route zu nehmen. Drachen-Gottheiten wie Tiamat sind von diesem Ruf nicht beeinträchtigt. Drachen, die von diesem Ruf angelockt wurden, könnten dir feindlich gesinnt sein, da du sie gegen ihren Willen herbeirufen hast. Sobald du diese Eigenschaft verwendet hast, kann sie für 1 Stunde nicht erneut verwendet werden.

Eine Kugel zerstören. Eine *Kugel der Drachen* scheint zerbrechlich zu sein, ist aber gegenüber dem meisten Schaden unempfindlich, Angriffe von Drachen und deren Odemwaffen eingeschlossen. Ein Zauber *Auflösung* oder ein guter Treffer durch eine +3 magischen Waffe ist jedoch ausreichend, um eine Kugel zu zerstören.

SCHWERT VON KAS

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (benötigt Einstimmung)

Als Vecnas Macht wuchs, ernannte er einen bösen und rücksichtslosen Stellvertreter, Kas die Blutige Hand, um als sein Leibwächter und seine rechte Hand zu agieren. Dieser verabscheuungswürdige Erzschorke diente als Berater, Kriegsherr und Assassine. Seine Erfolge brachten ihm Vecnas Bewunderung und eine Belohnung: ein Schwert mit einem so düsteren Stammbaum wie der Mann, der es führen würde.

Für eine lange Zeit diente Kas treu dem Lich, aber als Kas' Macht wuchs, so wuchs auch seine Überheblichkeit. Sein Schwert forderte ihn auf, Vecna zu ersetzen, damit sie das Imperium des Lichts an Vecnas Stelle beherrschen konnten.

Die Legende besagt, dass Vecnas Zerstörung durch Kas' Hand kam, doch Vecna bewirkte auch den Untergang seines rebellischen Stellvertreters und ließ nur sein Schwert zurück. Die Welt wurde dadurch heller.

Das *Schwert von Kas* ist ein magisches, intelligentes Langschwert, das einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe gewährt, die damit ausgeführt werden. Es landet bei einer 19 oder einer 20 einen kritischen Treffer und fügt Untoten 2W10 Hiebschaden zusätzlich zu.

Wenn das Schwert nicht innerhalb von 1 Minute in Blut gebadet wird, nachdem es aus seiner Scheide gezogen wurde, muss sein Träger einen Wurf auf Charisma gegen SG 15 ablegen. Bei einem erfolgreichen Wurf nimmt der Träger 3W6 psychischen Schaden. Bei einem Fehlschlag wird der Träger vom Schwert beherrscht, so als wäre er vom Zauber *Monster beherrschen* betroffen, und das Schwert verlangt, in Blut getränkt zu werden. Der Effekt des Zaubers endet, wenn die Forderung des Schwerts erfüllt wurde.

Zufällige Eigenschaften. Das *Schwert von Kas* hat die folgenden zufällig ausgewählten Eigenschaften:

- 1 kleinere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 kleinere nachteilige Eigenschaft
- 1 größere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 größere nachteilige Eigenschaft

Geist von Kas. Während du das Schwert an deinem Körper trägst, erhöhst du deine Initiative am Anfang jedes Kampfes um 1W10.

Zusätzlich kannst du, wenn du eine Aktion verwendest, um mit dem Schwert anzugreifen, den kompletten oder anteiligen Angriffsbonus stattdessen auf deine Rüstungsklasse transferieren. Die angepassten Boni bleiben solange bestehen, bis du deinen nächsten Zug beginnst.

Zauber. Während du das Schwert hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um damit einen der folgenden Zauber (Retungswurf SG 18) zu wirken: *Blitze herbeirufen*, *Göttliches Wort* oder *Finger des Todes*.

Sobald du das Schwert benutzt hast, um einen Zauber zu wirken, kannst du diesen Zauber bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut wirken.

Intelligenz. Das *Schwert von Kas* ist eine intelligente, chaotisch böse Waffe mit einer Intelligenz von 15, einer Weisheit von 13 und einem Charisma von 16. Es hat ein Gehör und Dunkelsicht auf eine Weite von 36 Meter.

Die Waffe kommuniziert mit ihrem Träger telepathisch und kann die Gemeinsprache sprechen, lesen und verstehen.

Persönlichkeit. Die Bestimmung des Schwerts ist es, Vecna Verderben zu bringen. Vecnas Anbeter zu töten, die Werke des Lichts zu zerstören und seine Machenschaften zu vereiteln sind Taten, die diesem Ziel dienen.

Das *Schwert von Kas* will auch jeden zerstören, der durch das *Auge* und die *Hand von Vecna* korrumpiert wurde. Die Besessenheit des Schwerts von diesen Artefakten wird schließlich zu etwas, worauf auch der Träger des Schwerts fixiert sein wird.

Das Schwert zerstören. Eine Kreatur, die sowohl auf das *Auge von Vecna* als auch auf die *Hand von Vecna* eingestimmt ist, kann die Eigenschaft *Wunsch* der beiden kombinierten Objekte einsetzen, um die Erschaffung des Schwerts von Kas rückgängig zu machen. Die Kreatur muss den Zauber *Wunsch* wirken und einen Wurf auf Charisma ablegen, der mit dem Wurf auf Charisma des Schwerts verglichen wird. Das Schwert muss sich innerhalb von 9 Metern von der Kreatur

SCHWERT VON KAS

ZAUBERSTAB VON ORCUS

befinden oder der Zauber schlägt fehl. Wenn das Schwert den Vergleich gewinnt, passiert nichts und der Zauber ist verschwendet. Wenn das Schwert verliert, wird es zerstört.

ZAUBERSTAB VON ORCUS

Zauberstab, Artefakt (benötigt Einstimmung)

Der grässliche *Zauberstab von Orcus* verlässt fast nie Orcus' Seite. Der Gegenstand, der so böse ist wie sein Schöpfer, teilt das Ziel des Dämonenprinzen, das Leben aller lebenden Dinge auszulöschen und die Materielle Ebene in einen untoten Stillstand zu versetzen. Orcus erlaubt seinem Zauberstab ab und an, seinem Griff zu entgleiten. Wenn der Zauberstab das tut, erscheint er auf magische Weise dort, wo immer sein Meister die Gelegenheit sieht, ein grausames Ziel umzusetzen.

Der aus eisenharten Knochen bestehende Stab ist mit einem magisch vergrößerten Totenschädel gekrönt, der einst einem menschlichen Helden gehörte, den Orcus tötete. Der Zauberstab kann auf magische Art seine Größe ändern, um sich dem Griff seines Besitzers besser anzupassen.

Pflanzen verdorren, Getränke verderben, Fleisch rotet und Schädlinge gedeihen in der Anwesenheit des Stabes.

Jede Kreatur, abgesehen von Orcus, die versucht, sich auf den Stab einzustimmen, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem Erfolg nimmt die Kreatur 10W6 nekrotischen Schaden, bei einem Fehlschlag stirbt die Kreatur und kehrt als Zombie zurück.

In den Händen von jemandem, der auf ihn eingestimmt ist, kann der Stab als magischer Streitkolben verwendet werden, der einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die damit getätigt werden, gewährt. Der Zauberstab richtet bei einem Treffer zusätzlich 2W12 nekrotischen Schaden an.

Zufällige Eigenschaften. Der *Zauberstab von Orcus* hat die folgenden zufällig ausgewählten Eigenschaften:

- 2 kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- 1 größere vorteilhafte Eigenschaft
- 2 kleinere nachteilige Eigenschaften
- 1 größere vorteilhafte Eigenschaft

Die nachteiligen Eigenschaften des *Zauberstabs von Orcus* sind unterdrückt, wenn er auf Orcus selbst eingestimmt ist.

Schutz. Du erhältst einen Bonus von +3 auf deine Rüstungsklasse, während du auf den Stab eingestimmt bist.

Zauber. Der Stab hat 7 Ladungen und gewinnt zu jeder Morgendämmerung 1W4 + 3 der verbrauchten Ladungen zurück. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion aufwenden, um 1 oder mehrere Ladungen zu verbrauchen und damit folgende Zauber zu wirken (Rettungswurf SG 18): *Tote beleben* (1 Ladung), *Dürre* (2 Ladungen), *Todeskreis* (3 Ladungen), *Finger des Todes* (3 Ladungen), *Wort der Macht: Tod* (4 Ladungen) oder *Mit Toten sprechen* (1 Ladung).

Während er auf den Stab eingestimmt ist, kann Orcus oder einer seiner Leute, der von ihm gesegnet wurde, jeden der Zauber des Stabes mit 2 Ladungen weniger wirken (Minimum 0).

Untote rufen. Während du den Stab hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um Skelette und Zombies herbeizurufen. Du rufst eine Anzahl von Untoten herbei, auf die du 500 Trefferpunkte verteilen kannst, wobei jeder Untote den Durchschnittswert an Trefferpunkten hat (siehe das *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)). Die Untoten steigen auf magische Art aus dem Boden heraus oder formen sich auf anderem Weg an freien Stellen innerhalb von 90 Metern zu dir und sie hören auf deinen Befehl, bis sie zerstört werden, oder bis zur Morgendämmerung des nächsten Tages, woraufhin sie in leblose Knochenhaufen und verrottende Leichen zerfallen. Sobald diese Eigenschaft des Stabs benutzt wurde, kannst du sie bis zur nächsten Morgendämmerung nicht erneut verwenden. Während er auf den Stab eingestimmt ist, kann Orcus jede Art von Untoten beschwören, nicht nur Skelette und Zombies.

Die Untoten zerfallen und verschwinden nicht am nächsten Morgen, sondern bleiben, solange bis Orcus sie entlässt.

Intelligenz. Der *Zauberstab von Orcus* ist ein intelligenter, chaotisch böser Gegenstand mit einer Intelligenz von 16, einer Weisheit von 12 und einem Charisma von 16. Er hat ein Gehör und Dunkelsicht bis zu 36 Metern.

Der Stab kommuniziert telepathisch mit seinem Träger und kann sowohl die Gemeinsprache als auch Abyssisch sprechen, lesen und verstehen.

Persönlichkeit. Die Bestimmung des Stabs ist es, Orcus Wunsch, alles im Multiversum zu töten, zu befriedigen. Der Zauberstab ist kalt, grausam, nihilistisch und humorberaubt.

Um die Ziele seines Meisters voranzutreiben, spielt der Stab seinem aktuellen Träger Untergebenheit vor und verspricht grandiose Dinge, die er nicht vor hat, je zu erfüllen, wie z.B. seinem Träger zu schwören, ihn dabei zu unterstützen, Orcus zu stürzen.

Den Stab zerstören. Den *Stab des Orcus* zu zerstören erfordert, dass er auf die Ebene der Positiven Energie gebracht wird, und zwar von dem uralten Helden, dessen Schädel nun auf ihm ragt. Damit dies geschehen kann, muss der lang verlorene Held als erstes zurück unter die Lebenden gebracht werden – keine einfache Aufgabe, angesichts der Tatsache, dass Orcus die Seele des Helden eingesperrt hat und sie gut versteckt und bewacht hält. Den Stab in positiver Energie zu baden, sorgt dafür, dass er zersplittert und explodiert, doch bis nicht die oben genannten Konditionen erfüllt wurden, formt er sich mit sofortiger Wirkung auf Orcus Ebene im Abyss neu.

ANDERE BELOHNUNGEN

Auch wenn Abenteurer Schätze begehren, sind sie auch anderen Formen der Belohnung gegenüber nicht abgeneigt. Dieser Abschnitt zeigt eine Vielfalt an Wegen, wie Götter, Monarchen und andere mächtige Wesen die Leistungen der Charaktere anerkennen könnten. Eingeschlossen sind übernatürliche Geschenke, die Charakteren neue Fähigkeiten geben, Titel, Länder, andere Zeichen von Prestige; und Gaben, die nur Abenteurern zur Verfügung stehen, die Stufe 20 erreicht haben.

ÜBERNATÜRLICHE GESCHENKE

Ein übernatürliches Geschenk ist eine besondere Belohnung durch ein Wesen oder eine Kraft von großer magischer Macht. Solche übernatürlichen Geschenke gibt es in zwei Formen: Segen und Bezauberungen. Ein Segen stammt in der Regel von einem Gott oder einem göttlichen Wesen. Eine Bezauberung ist in der Regel die Arbeit eines mächtigen Geistes, eines Orts der alten Magie oder einer Kreatur, die legendäre Fähigkeiten hat. Anders als ein magischer Gegenstand, ist ein übernatürliches Geschenk kein Objekt und erfordert keine Einstimmung. Es gibt dem Charakter eine außergewöhnliche Fähigkeit, die ein oder mehrere Male benutzt werden kann.

SEGEN

Ein Charakter könnte für eine wirklich bedeutsame Tat den Segen einer Gottheit erhalten – für eine Leistung, die sowohl die Aufmerksamkeit der Götter als auch der Sterblichen auf sich zieht.

Randalierende Gnolle zu töten, ist einen solchen Segen eher selten wert, aber den Hohepriester von Tiamat zu töten, während er gerade dabei ist, die Drachenkönigin zu beschwören, schon.

Ein Segen ist eine angemessene Belohnung für eine der folgenden Leistungen:

- Den heiligsten Schrein eines Gottes wiederherstellen.
- Den erderschütternden Plan der Feinde eines Gottes verhindern.
- Dem favorisierten Diener eines Gottes dabei helfen, eine heilige Queste zu erfüllen.

Ein Abenteurer könnte einen Segen für eine gefährvolle Queste auch im Voraus erhalten. Beispielsweise könnte ein Paladin einen Segen erhalten, bevor er loszieht, um einen schrecklichen Lich zu töten, der für die magische Seuche, die das Land befällt, verantwortlich ist.

Ein Charakter sollte nur einen Segen erhalten, der für ihn auch nützlich ist, und manche Segen werden von Erwartungen seitens des Wohltäters begleitet. Ein Gott gibt seinen Segen normalerweise für einen bestimmten Zweck, wie die Überreste eines Heiligen wiederzuerlangen oder ein tyrannisches Imperium zu stürzen. Der Gott könnte den Segen zurücknehmen, wenn der Charakter den Zweck nicht erfüllen kann oder der Sache zuwiderhandelt.

Ein Charakter behält die Vorteile eines Segens für immer oder bis er durch den Gott, der ihn gewährt hat, weggenommen wird. Anders als bei einem magischen Gegenstand kann ein solcher Segen durch Effekte wie *Antimagisches Feld* oder etwas ähnliches nicht unterdrückt werden.

Die meisten Abenteurer verbringen ihr ganzes Leben, ohne einen solchen Segen zu empfangen. Es gibt keine Grenzen auf die Anzahl der Segen, die ein Charakter empfangen kann, aber es sollte selten sein, dass ein Charakter mehr als einen zur gleichen Zeit hat. Darüber hinaus kann ein Charakter nicht von mehreren Instanzen desselben Segens profitieren. Beispielsweise kann ein Charakter nicht die Vorteile von zwei Instanzen des Segens der Gesundheit zur gleichen Zeit nutzen.

Einige Beispiele für Segen sind unten aufgeführt. Der Text eines Segens meint dessen Nutzer. Wenn du beschließt, mehr Segen zu erschaffen, denk dran: Ein typischer Segen imitiert die Eigenschaften eines wundersamen Gegenstands.

Segen der Gesundheit: Dein Konstitutionswert erhöht sich um 2, bis zu einem Maximum von 22.

Segen des Schutzes: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse und Rettungswürfe.

Segen der Magieresistenz: Du hast einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Segen des Verständnisses: Dein Weisheitswert erhöht sich um 2, bis zu einem Maximum von 22.

Segen von Valhalla: Der Segen verleiht dir die Fähigkeit, Kriegergeister herbeizurufen, so als hättest du das *Horn von Valhalla* geblasen. Wenn du den Segen genutzt hast, kannst du ihn nicht erneut verwenden, ehe 7 Tage verstrichen sind.

Segen der Waffenverzauberung: Eine einzelne nicht-magische Waffe in deinem Besitz wird zu einer +1 Waffe, wann immer du sie führst.

Segen der Wundheilung: Der Segen verleiht dir die Vorteile eines *Anhängers der Wundheilung*.

BEZAUBERUNGEN

Eine Bezauberung ist ein kleines übernatürliches Geschenk, das auf vielerlei Wege erhalten werden kann. Beispielsweise könnte ein Magier, der ein schauerliches Geheimnis im Buch eines toten Erzmagiers findet, von der Magie einer Bezauberung erfasst werden, genauso wie ein Charakter, der das Rätsel einer Sphinx gelöst oder aus einem magischen Brunnen getrunken hat.

Legendäre Kreaturen, wie Uralte Goldene Drachen und Einhörner, belegen ihre Verbündeten manchmal mit einer Bezauberung, und manche Abenteurer stellen nach dem Fund eines lang verschollenen Ortes, der mit urzeitlicher Magie gefüllt war, fest, dass sie Träger einer Bezauberung geworden sind.

Manche Bezauberungen können nur ein einziges Mal, andere eine bestimmte Anzahl an Malen verwendet werden, bevor sie verschwinden. Wenn eine Bezauberung dich einen Zauber wirken lässt, bist du in der Lage, dies zu tun, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen oder irgendwelche Komponenten aufzuwenden (verbal, gestisch oder materiell). In jedem Fall kann eine Bezauberung nicht in Gebieten eingesetzt werden, die von einem *Antimagischen Feld* oder einem ähnlichen Effekt belegt

sind, und die Effekte der Bezauberung sind anfällig gegenüber *Magie bannen* und ähnlichen Effekten.

Die Bezauberung selbst kann jedoch nicht von einer Kreatur entfernt werden, wenn diese etwas geringeres als Göttliche Intervention oder den Zauber *Wunsch* benutzt.

Beispiele für Bezauberungen sind unten angegeben. Der Text einer Bezauberung meint dessen Nutzer. Eine normale Bezauberung imitiert den Effekt eines Tranks oder eines Zaubers, es ist also leicht, weitere eigene Bezauberungen zu erschaffen, wenn du das möchtest.

Bezauberung der Tierbeschwörung: Die Bezauberung erlaubt dir, den Zauber *Tier beschwören* (auf dem 3. Grad) als eine Aktion zu wirken. Wenn du den Zauber dreimal gewirkt hast, verschwindet die Bezauberung.

Bezauberung der Dunkelsicht: Die Bezauberung erlaubt dir, den Zauber *Dunkelsicht* als eine Aktion zu wirken. Komponenten sind nicht erforderlich. Wenn du den Zauber dreimal gewirkt hast, verschwindet die Bezauberung.

Bezauberung des Federfalls: Die Bezauberung gewährt dir die Vorteile eines *Rings des Federfalls*. Dieser Vorteil dauert 10 Tage an, danach verschwindet die Bezauberung von dir.

Bezauberung des Heldenmuts: Diese Bezauberung erlaubt dir, dir mit einer Aktion die Vorteile des *Tranks des Heldenmuts* zu geben. Sobald du dies getan hast, verschwindet die Bezauberung.

Bezauberung der Genesung: Diese Bezauberung hat 6 Ladungen. Du kannst eine Aktion benutzen, um einige ihrer Ladungen zu verbrauchen und damit die folgenden Zauber zu wirken: *Vollständige Genesung* (4 Ladungen) oder *schwache Genesung* (2 Ladungen). Sobald alle Ladungen ausgegeben wurden, verschwindet die Bezauberung von dir.

Bezauberung des Schlächters: Ein Schwert in deinem Besitz wird für die nächsten 9 Tage zu einem *Drachentöter* oder zu einem *Riesentöter* (Wahl des SL). Danach verschwindet die Bezauberung und die Waffe wird wieder normal.

Bezauberung der Vitalität: Diese Bezauberung erlaubt dir, dir selbst die Vorteile eines *Tranks der Vitalität* zu verleihen. Wenn du dies getan hast, verschwindet die Bezauberung.

ZEICHEN VON PRESTIGE

Manchmal ist die denkwürdigste Belohnung eines Abenteurers das Ansehen, das sie in einem Bereich erhalten. Ihre Abenteurer bringen ihnen oft Ruhm und Macht ein, Feinde und Verbündete, und Titel, die sie ihren Nachfolgern vererben können. Manche Fürsten und Fürstinnen haben als gewöhnliche Bürger angefangen, die zu den gefährlichsten Orten auf der Welt vorgezogen sind und sich durch ihre mutigen Taten einen Namen gemacht haben.

Dieser Bereich enthält die verbreitetsten Zeichen von Prestige, die Abenteurer während ihrer Kampagne erhalten könnten. Diese Zeichen werden normalerweise gemeinsam mit Schätzen erhalten, können aber auch für sich selbst stehen.

EMPFEHLUNGSSCHREIBEN

Wenn der Goldvorrat knapp ist, könnte der Wohltäter der Abenteurer sie mit einem Empfehlungsschreiben anstelle einer monetären Zahlung ausstatten. Solch ein Brief ist normalerweise in einem stattlichen Foliant, einer Hülle oder einem Schriftrollenbehältnis sicher für den Transport verpackt und trägt im Regelfall die Unterschrift und das Siegel von demjenigen, der ihn schrieb. Ein Empfehlungsschreiben von einer Person eines einwandfreien Rufs kann Abenteurern Zugang zu NSC erlauben, bei denen sie normalerweise Schwierigkeiten hätten, wenn sie versuchen, ohne Hilfe mit ihnen in Kontakt zu treten, wie etwa mit einem Herzog, einem Vizekönig oder einer Königin. Außerdem helfen solche Empfehlungsschreiben dabei, „Missverständnisse“ mit lokalen Autoritäten zu klären, die den Worten der Abenteurer andernfalls keinen Glauben geschenkt hätten.

Ein Empfehlungsschreiben ist nur so viel Wert wie die Person, die es geschrieben hat und es bietet keinen Nutzen an Orten, wo der der Schreiber keinen Einfluss hat.

MEDAILLEN

Auch wenn sie oft aus Gold oder anderen wertvollen Materialien gemacht sind, haben Medaillen meist einen viel höheren symbolischen Wert für diejenigen, die sie vergeben und die sie erhalten. Medaillen werden normalerweise von mächtigen politischen Figuren für Taten von besonderem Heldenmut vergeben, und eine Medaille zu tragen, ist im Normalfall genug, um sich Respekt bei denen zu verschaffen, die ihre Bedeutung verstehen. Verschiedene Arten von Heldentum können verschiedene Arten von Medaillen gewährleisten. Der König von Breland (im Eberron-Kampagnensetting) könnte ein Königliches Abzeichen der Tapferkeit (geformt wie ein Schild, aus Rubin und Elektrum bestehend) an Abenteurer vergeben, die breländische Bürger verteidigt haben. Auf der anderen Seite könnte der Goldene Bär von Breland (eine Medaille aus Gold in Form eines Bärenkopfs mit Edelsteinen als Augen) für Abenteurer reserviert sein, indem sie eine Verschwörung gegen das Abkommen von Thronehold, welches den Letzten Krieg wiederaufleben lassen würde, aufgedeckt und vereitelt haben.

Eine Medaille bietet nicht unbedingt einen bestimmten Vorteil im Spiel für denjenigen, der sie trägt, sondern sie kann den Umgang mit NSC beeinflussen. Beispielsweise wird ein Charakter, der den Goldenen Bär von Breland stolz präsentiert, bei den Bürgern des Königreiches von Breland als Held betrachtet. Außerhalb von Breland hat die Medaille weniger Gewicht, außer bei Verbündeten des breländischen Königs.

LANDPARZELLEN

Eine Parzelle Land ist genau das, und man erhält sie normalerweise in Verbindung mit einem königlichen Brief, der bestätigt, dass das Land als eine Belohnung für einen Dienst vergeben wurde. Solches Land bleibt normalerweise im Besitz des lokalen Herrschers oder des herrschenden Körpers, aber es wird an den Charakter verpachtet, mit dem Verständnis, dass es weggenommen werden kann, speziell wenn die Loyalität des Charakters in Frage gestellt wird.

Eine Landparzelle, die groß genug ist, könnte bereits einen oder mehrere Bauernhöfe oder Dörfer beherbergen, in welchem Fall der Empfänger zum Fürst oder zur Fürstin des Landes ernannt wird, wobei dann von ihm bzw. ihr voraussichtlich erwartet wird, Steuern zu sammeln, zusammen mit anderen Aufgaben.

Ein Charakter, der eine Landparzelle erhält, kann darauf frei bauen und von ihm wird erwartet, dass er das Land schützt. Er kann das Land als Teil eines Erbes vergeben, aber es ist ohne Erlaubnis des lokalen Herrschers oder des lokalen herrschenden Körpers weder verkäuflich noch steht es zum Tausch bereit. Landparzellen stellen eine wunderbare Belohnung für Abenteurer dar, die einen Platz suchen, um sich niederzulassen, und die eine Familie oder eine Art persönliche Verbindung zu der Region haben, in der das Land liegt.

SPEZIELLE GEFALLEN

Belohnung könnte auch in Form eines Gefallens verliehen werden, den ein Charakter irgendwann in der Zukunft einlösen kann. Spezielle Gefallen funktionieren am besten, wenn das Individuum, das sie vergibt, vertrauenswürdig ist. Ein rechtschaffen guter oder ein rechtschaffener neutraler NSC wird tun, was auch immer getan werden kann, um die Verpflichtung zu erfüllen, wenn der Zeitpunkt erst einmal gekommen ist, es sei denn, er verstieße damit gegen das Gesetz. Ein rechtschaffen böser NSC tut dasselbe, aber nur, weil ein Deal ein Deal ist. Ein neutral guter oder

MEDAILLEN

EMPHELUNGSSCHREIBEN





neutraler NSC könnte einen Gefallen erfüllen, um seinen Ruf zu bewahren. Ein chaotisch guter NSC dürfte mehr darum bemüht sein, den Abenteuern etwas Gutes zu tun und dabei die Verpflichtung zu ehren, anstatt sich allzu viele Sorgen um ein persönliches Risiko oder das Einhalten von Gesetzen zu machen.

SPEZIELLE RECHTE

Eine politisch mächtige Person kann Charaktere belohnen, indem sie ihnen besondere Rechte zuspricht, die in der Regel in irgendeiner Art von amtlichem Dokument schriftlich formuliert werden. Beispielsweise können Charaktere besondere Rechte bekommen, die ihnen erlauben, Waffen an öffentlichen Orten zu tragen, Feinde der Krone zu töten, oder im Namen des Herzogs zu verhandeln. Sie könnten sich das Recht verdienen, freie Kost und Logis bei jedem Betrieb innerhalb einer bestimmten Gesellschaft zu verlangen oder sie haben das Recht, das lokale Militär zu Hilfe zu ziehen, wenn sie Unterstützung benötigen. Spezielle Rechte gelten nur solange, wie es das amtliche Dokument bestimmt, und solche Rechte können widerrufen werden, wenn der Abenteurer sie missbraucht.

FESTUNGEN

Eine Festung ist eine Belohnung, die normalerweise erfahrenen Abenteuern verliehen wird, die eine unerschütterliche Treue zu einer mächtigen politischen Figur oder einem Herrschaftskörper gezeigt haben, wie beispielsweise einem König, einer Ritterschaft oder einem Magierrat. Eine Festung kann alles von einem befestigten Turm im Herzen der Stadt bis hin zu einem ländlichen Schloss an den Landesgrenzen sein. Während die Festung von den Charakteren verwaltet werden kann, wie sie es für richtig erachten, bleibt das Land, auf dem sich die Festung befindet, Eigentum der Krone oder des lokalen Herrschers. Sollten sich die Charaktere als illoyal oder des Geschenks unwürdig herausstellen, können sie aufgefordert oder gezwungen werden, die Obhut über die Festung aufzugeben.

Als zusätzliche Belohnung könnte das Individuum, das die Festung übereignet, anbieten, deren Wartungskosten für einen Zeitraum von einem oder mehreren Monaten zu zahlen, wonach der Charakter die Verantwortung übernimmt. Siehe Kapitel 6 für mehr Informationen über die Instandhaltung einer Festung.

TITEL

Eine politisch mächtige Figur hat das Privileg, Titel zu verteilen. Ein Titel trägt oft eine Landparzelle mit sich (siehe oben). Beispielsweise könnte ein Charakter den Titel Graf von Sturmfluss oder Baroness von Dun Fjord erhalten, zusammen mit einer Landparzelle, die eine Siedlung oder Region gleichen Namens umfasst. Ein Charakter kann mehr als einen Titel haben, und in einer feudalen Gesellschaft können diese Titel an die eigenen Kinder vererbt oder unter ihnen verteilt werden. Während ein Charakter einen Titel trägt, wird von ihm erwartet, dass er sich standesgemäß verhält. Durch einen Erlass können Titel entzogen werden, wenn der Herrscher oder der herrschende Körper Anlass hat, die Loyalität oder Kompetenz eines Charakters anzuzweifeln.

ALTERNATIVEN ZU EPISCHEN GABEN

Du könntest beschließen, anstelle einer Epischen Gabe eine der folgenden Belohnungen an einen Charakter zu vergeben, der mindestens Stufe 20 erreicht hat. Diese beiden Optionen können einem Charakter mehr als einmal verliehen werden.

Attributwerterhöhung. Der Charakter kann einen Attributswert um 2 erhöhen oder er kann zwei Attributswerte je um 1 erhöhen. Der Attributswert kann nun über 20 gesteigert werden, bis zu einem Maximum von 30.

Neues Talent. Der Charakter erhält ein neues Talent, das vom Spieler gewählt wird, aber deiner Genehmigung untersteht.

TRAINING

Einem Charakter könnte eine spezielle Ausbildung anstelle von einer finanziellen Belohnung angeboten werden. Diese Art von Ausbildung ist nicht weit verbreitet und daher höchst begehrenswert. Sie erfordert das Vorhandensein eines qualifizierten Lehrmeisters – vielleicht ein Abenteurer in Rente oder ein Champion, der bereit ist, als Mentor zu fungieren. Der Trainer könnte ein einsiedlerischer Magier sein oder ein hochmütiger Zauberer, der der Königin einen Gefallen schuldet, oder aber ein Großoffizier der Wächter des Königs, ein Anführer eines mächtigen Druidenzirkels, ein schrulliger Mönch, der in einer fernen Bergpagode lebt, ein Barbaren-Häuptling, ein Hexenmeister, der unter Nomaden als Wahrsager lebt oder aber ein geistesabwesender Barde, dessen Stücke und dessen Poesie im ganzen Land bekannt sind.

Ein Charakter, der mit dem Training als Belohnung einverstanden ist, muss mit seinem Trainer Zeit zwischen den Abenteuern verbringen (siehe Kapitel 6 für mehr Informationen zu Aktivitäten während der Auszeit). Im Austausch wird dem Charakter garantiert, einen besonderen Vorteil zu erlangen. Mögliche Vorteile vom Training können wie folgt sein:

- Der Charakter gewinnt für 1W4 + 6 Tage bei jeder Morgendämmerung Inspiration.
- Der Charakter erwirbt eine Übung in einer Fertigkeit.
- Der Charakter erlernt ein Talent.

EPISCHE GABEN

Eine Epische Gabe ist eine spezielle Kraft, die nur für Charaktere der Stufe 20 verfügbar ist. Charaktere auf dieser Stufe erhalten solch eine Gabe nur, wenn du das möchtest und nur, wenn du es als angemessen ansiehst. Epische Gaben werden am besten dann vergeben, wenn ein Charakter eine größere Quest abgeschlossen hat, oder wenn er etwas besonders Bemerkenswertes erreicht hat. Ein Charakter könnte eine Epische Gabe erlangen, nachdem er ein böses Artefakt zerstört, einen Uralten Drachen besiegt oder eine Invasion von den Äußerer Ebenen verhindert hat.

Epische Gaben können auch als eine Form des Charakteraufstiegs verwendet werden, um größere Macht für Charaktere, die keine Stufen mehr aufsteigen können, zu gewährleisten. Nach diesem Ansatz kannst du darüber nachdenken, ob du für alle 30.000 EP, die ein Charakter über 355.000 EP hinaus erhält, eine Epische Gabe vergibst.

Du bestimmst, welche Epische Gabe ein Charakter erhält. Idealerweise sollte die von dir gewählte Gabe etwas sein, was der Charakter bei künftigen Abenteuern verwenden kann. Du kannst einem Spieler erlauben, eine Gabe für seinen Charakter auszuwählen, was aber deiner Zustimmung bedarf.

Welche Gabe auch immer ein Charakter am Ende bekommt, bedenke ihren Platz in deiner Geschichte und in deiner Welt. Viele Gaben sind außergewöhnlich und repräsentieren einen schrittweisen Wandel eines Charakters in etwas, das einem Halbgott ähnelt. Der Erwerb einer Gabe könnte sich sichtbar in einem Charakter zeigen. Die Augen eines Charakters mit der Gabe des Wahren Blicks könnten glühen, wenn er starke Emotionen fühlt, und um den Kopf eines Charakters, der die Gabe der Hohen Magie besitzt, könnten schwache Lichtpartikel funkeln.

Entscheide auch, wie die Gabe zum ersten Mal auftritt. Erscheint die Gabe spontan und mysteriös? Oder manifestiert sich eine Wesenheit von kosmischer Kraft, die sie verleiht? Die Verleihung einer Gabe kann für sich allein schon eine aufregende Szene im Abenteuer sein. Der Text der Gabe meint ihren Träger. Insofern die Beschreibung einer Gabe nichts anderes besagt, kann ein Charakter sie nicht mehr als einmal erhalten.



GABE DER KAMPFFÄHIGKEIT

Wenn dir ein Nahkampfwaffenangriff misslingt, kannst du stattdessen entscheiden, getroffen zu haben. Wenn du diese Gabe eingesetzt hast, kannst du sie nicht erneut verwenden, bevor du nicht eine kurze Rast eingelegt hast.

GABE DER DIMENSIONSREISEN

Als eine Aktion kannst du den Zauber *Nebelschritt* wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen oder Komponenten benutzen zu müssen. Wenn du das getan hast, kannst du die Gabe nicht erneut verwenden, bevor du nicht eine kurze Rast eingelegt hast.

GABE DES SCHICKSALS

Wenn eine andere Kreatur innerhalb deines Blickfelds und innerhalb von 18 Metern zu dir einen Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf ablegt, kannst du einen W10 werfen und das Ergebnis als Bonus oder Malus auf diesen Wurf anrechnen. Wenn du das getan hast, kannst du die Gabe nicht erneut verwenden, bevor du nicht eine kurze Rast eingelegt hast.

GABE DER STÄRKE

Dein Trefferpunktmaximum steigt um 40.

GABE DER HOHEN MAGIE

Du erhältst einen Zauberplatz des 9. Grads, vorausgesetzt, dass du bereits einen hast.

GABE DER UNSTERBLICHKEIT

Du hörst auf zu altern. Du bist immun gegenüber jedem Effekt, der dich altern lassen würde, und du kannst nicht aufgrund deines hohen Alters sterben.

GABE DER UNVERWUNDBARKEIT

Wenn du durch irgendeine Quelle Schaden beziehst, kannst du diesen Schaden auf 0 reduzieren. Wenn du das getan hast, kannst du die Gabe nicht erneut verwenden, bevor du nicht eine kurze Rast eingelegt hast.

GABE DES UNAUFHALTBAREN ANGRIFFS

Du kannst die Schadensresistenzen jeder Kreatur umgehen.

GABE DES GLÜCKS

Du kannst einen W10 auf jeden Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf, den du ablegst, hinzurechnen. Wenn du das getan hast, kannst du die Gabe nicht erneut verwenden, bevor du nicht eine kurze Rast eingelegt hast.

GABE DES MAGIEWIDERSTANDS

Du hast einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

GABE DES UNVERGLEICHLICHEN ZIELENS

Du kannst dir selbst einen Bonus von +20 auf einen Fernkampfangriffswurf geben. Wenn du das getan hast, kannst du die Gabe nicht erneut verwenden, bevor du nicht eine kurze Rast eingelegt hast.

GABE DER PERFEKTEN GESUNDHEIT

Du bist immun gegenüber allen Krankheiten und Giften und du hast einen Vorteil auf Konstitutionsrettungswürfe.

GABE DER EBENENREISE

Wenn du diese Gabe erhältst, wähle eine Existenzebene, die nicht die Materielle Ebene ist. Du kannst nun eine Aktion verwenden, um den Zauber *Ebenenwechsel* zu wirken (kein Zauberplatz oder Komponenten erforderlich). Das Ziel bist lediglich du selbst, und du kannst nur zur gewählten Ebene oder von dieser Ebene zurück zur Materiellen Ebene reisen. Wenn du das getan hast, kannst du die Gabe nicht erneut verwenden, bevor du nicht eine kurze Rast eingelegt hast.

GABE DES SCHNELLEN WIRKENS

Wähle einen deiner Zauber vom 1., vom 2. oder vom 3. Grad, der einen Zeitaufwand von 1 Aktion hat. Der Zeitaufwand dieses Zaubers ist für dich jetzt 1 Bonusaktion.

GABE DER ERHOLUNG

Du kannst eine Bonusaktion benutzen, um eine Anzahl von Trefferpunkten zurück zu erhalten, die der Hälfte deines Trefferpunktmaximums entspricht. Wenn du das getan hast, kannst du die Gabe nicht erneut verwenden, bevor du nicht eine kurze Rast eingelegt hast.

GABE DER WIDERSTANDSFÄHIGKEIT

Du hast Resistenz gegen Wucht-, Stich- und Hiebschaden von nicht-magischen Waffen.

GABE DER FERTIGKEITSÜBUNG

Du erhältst Übung in allen Fertigkeiten.

GABE DER GESCHWINDIGKEIT

Deine Bewegungsrate erhöht sich um 9 Meter. Zusätzlich kannst du eine Bonusaktion verwenden, um die Aktionen Spurt oder Rückzug auszuführen. Wenn du das getan hast, kannst du die Gabe nicht erneut verwenden, bevor du nicht eine kurze Rast eingelegt hast.

GABE DER ZAUBERBEHERRSCHUNG

Wähle einen Zauberer-, Hexenmeister- oder Magierzauber des 1. Grades, den du wirken kannst. Du kannst den Spruch nun auf seinem niedrigsten Grad wirken, ohne einen Zauberplatz auszugeben.

GABE DER ZAUBERERINNERUNG

Du kannst jeden Zauber, den du kennst oder vorbereitet hast, wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Wenn du das getan hast, kannst du die Gabe nicht erneut verwenden, bevor du nicht eine kurze Rast eingelegt hast.

GABE DER FEUERSEELE

Du hast Schadensimmunität gegenüber Feuerschaden. Du kannst außerdem nach Belieben den Zauber *Brennende Hände* (Rettungswurf SG 15) wirken, ohne Zauberplatz oder Komponenten.

GABE DES NACHTGEISTES

Während du in einem Bereich von dämmrigem Licht oder Dunkelheit bist, kannst du mit einer Aktion unsichtbar werden. Du bleibst unsichtbar, bis du eine Aktion oder Reaktion ausführst.

GABE DES STURMGEBORENEN

Du hast Schadensimmunität gegenüber Blitz- und Schallschaden. Du kannst außerdem nach Belieben den Zauber *Donnerwoge* (Rettungswurf SG 16) wirken, ohne Zauberplatz oder Komponenten.

GABE DES UNEINGESCHRÄNKTEN

Du hast einen Vorteil auf Attributswürfe, um zu verhindern, gepackt zu werden. Außerdem kannst du dich mittels einer Aktion automatisch aus dem Zustand gepackt befreien, ebenso von Bewegungseinschränkungen jeder Art.

GABE DES WAHREN BLICKS

Du hast den Wahren Blick auf eine Reichweite von 18 Metern.

GABE DES UNAUFFINDBAREN

Deine Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) erhalten einen Bonus von +10 und du kannst weder das Ziel von Erkenntniszaubern noch durch sie entdeckt werden. Ausspähungssensoren sind eingeschlossen.

TEIL 3

Meister der Regeln





KAPITEL 8: DAS SPIEL LEITEN

REGELN SOLLEN ES DIR UND DEINEN SPIELERN ermöglichen, Spaß am Spieltisch zu haben. Die Regeln dienen dir, nicht umgekehrt. Es gibt die eigentlichen Spielregeln, und es gibt Regeln für das gemeinsame Spielen am Tisch. So müssen die Spieler wissen, was passiert, wenn einer von ihnen eine Sitzung verpasst. Sie müssen wissen, ob sie Miniaturen mitbringen müssen, ob bestimmte Hausregeln gelten, und wie es gehandhabt wird, wenn ein Würfel „brennt“ (es also nicht erkennbar ist, welche Zahl er zeigt). Diese und weitere Themen werden in diesem Kapitel behandelt.

REGELN AM SPIELTISCH

Idealerweise haben alle Spieler am Tisch das gleiche Ziel: gemeinsam Spaß zu haben. Dieser Abschnitt liefert Empfehlungen für Regeln am Spieltisch, die du zum Erreichen dieses Ziels einführen kannst. Hier sind einige Grundlagen:

Fördere Respekt: Tragt keine persönlichen Konflikte während des Spielens aus, und lasst Meinungsverschiedenheiten nicht in negative Stimmung ausarten. Berühre nicht die Würfel eines anderen, wenn er darauf empfindlich reagiert.

Vermeide Ablenkungen: Schalte den Fernseher und die Spielekonsole aus. Wenn du kleine Kinder hast, suche dir einen Babysitter. Das Reduzieren von Ablenkungen hilft den Spielern, in ihrer Charakterrolle zu bleiben und die Geschichte zu genießen. Es kann in Ordnung sein, wenn sich die Spieler hin und wieder vom Tisch entfernen, jedoch bevorzugen manche Spieler fest eingeplante Pausen.

Besorgt Snacks: Entscheidet vor einer Sitzung, wer Essen und Getränke mitbringt. Dies ist oft etwas, worum sich die Spieler kümmern können.

GESPRÄCHE AM SPIELTISCH

Benenne deine Erwartungen, wie die Spieler am Tisch miteinander sprechen sollen:

- Mache deutlich, wer spricht: der Charakter oder der Spieler (außerhalb seiner Rolle).
- Entscheide, ob ein Spieler seinen Mitspielern Informationen geben darf, die sein Charakter nicht haben kann oder die er ihnen nicht mitteilen kann, weil er bewusstlos, tot oder weit weg ist.
- Ist es in Ordnung, wenn Spieler zurückziehen, was sie gerade über die Handlungen ihrer Charaktere gesagt haben?

WÜRFELN

Lege einige Erwartungen in Bezug auf das Würfeln fest. Ein guter Anfang ist, dass immer in Sichtweite der anderen Spieler gewürfelt werden muss. Wenn du siehst, dass ein Spieler würfelt und die Würfel gleich wieder einsammelt, bevor ein anderer sie sehen kann, ermuntere ihn, weniger geheimnistuerisch zu sein.

Wenn ein Würfel auf den Boden fällt, zählt er oder wird er erneut geworfen? Wenn der Würfel gegen ein Buch rollt und „brennt“, ziehst du dann das Buch weg und lässt das Ergebnis gelten, oder wird neu gewürfelt?

Was ist mit dir? Würfelst du offen, oder versteckst du die Würfel hinter einem Spielleiterschirm? Bedenke das Folgende:

- Wenn du die Würfel dort würfelst, wo die Spieler sie sehen können, wissen sie, dass du fair spielst und die Würfe nicht verfälschst.

- Würfelst du hinter dem Spielleiterschirm, wissen die Spieler weniger über die Stärke ihrer Gegner. Wenn ein Monster immer trifft, hat es dann eine viel höhere Stufe als die Spieler, oder würfelst du einfach nur gut?
- Wenn du hinter dem Schirm würfelst, kannst du das Ergebnis verändern, wenn du es willst. Wenn zwei kritische Treffer nacheinander einen Spieler töten würden, könntest du den zweiten kritischen Treffer in einen normalen Treffer oder sogar einen Misserfolg umwandeln. Verändere die Ergebnisse jedoch nicht zu oft, und gib nicht zu, dass du es tust. Sonst könnten die Spieler denken, dass ihnen keine Gefahr mehr droht – oder schlimmer, dass du deine Lieblingsspieler beschützt.
- Das Würfeln hinter dem Schirm kann das Geheimnisvolle im Spiel erhalten. Zum Beispiel: Wenn ein Spieler glaubt, dass sich in der Nähe jemand befindet, der unsichtbar ist und deshalb einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) ablegt, dann würfele hinter dem Schirm, auch wenn niemand da ist. So glauben die Spieler, dass dort wirklich jemand ist. Verwende diesen Tricks aber nicht zu häufig.
- Du kannst einen Wurf für einen Spieler ausführen, wenn dieser Spieler nicht wissen soll, wie hoch das Ergebnis eines Wurfs ist. Hat ein Spieler beispielsweise den Verdacht, dass eine Adelige bezaubert ist, und will deshalb einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) ablegen, könntest du diesen Wurf im Verborgenen für den Spieler würfeln. Wenn der Spieler ein hohes Ergebnis würfelt und nicht das Gefühl hat, dass etwas nicht stimmt, wäre der Spieler sich sicher, dass die Adelige nicht bezaubert ist. Bei einem niedrigen Ergebnis wäre eine negative Antwort nicht so aussagekräftig. Ein verborgener Wurf erlaubt diese Unsicherheit.

ANGRIFFE UND SCHADEN WÜRFELN

Spieler sind daran gewöhnt, erst einen Angriffswurf und danach den Schadenswurf durchzuführen. Machen sie beides gleichzeitig, lassen sich die einzelnen Aktionen schneller abhandeln.

REGELDISKUSSIONEN

Es kann sein, dass du Grundsätze zur Diskussion von Regeln am Spieltisch festlegen musst. Einige Gruppen stört es nicht, das Spiel zu unterbrechen, während verschiedene Interpretationen einer Regel ausdiskutiert werden. Anderen ist es lieber, wenn der SL eine Entscheidung trifft und dann weitergespielt wird. Wenn ihr beim Spielen über ein Regelproblem stolpert, macht euch eine Notiz (das kann auch ein Spieler übernehmen) und kommt später darauf zurück.

METASPIEL-GEDANKEN

Metaspiel-Gedanken bedeutet, dass man über das Spiel als ein Spiel nachdenkt. Es ist wie in einem Film, wenn der Charakter weiß, dass er sich in einem Film befindet und dementsprechend handelt. Zum Beispiel könnte ein Spieler sagen: „Der SL würde uns kein so mächtiges Monster vorsetzen!“, oder du könntest folgendes hören: „Der Vorlesertext hat diese Tür ziemlich ausführlich beschrieben – wir sollten sie nochmal untersuchen.“

Versuche, Metaspiel-Gedanken zu verhindern, indem du den Spielern die folgende Frage stellst: „Was denken eure Charaktere?“ Du kannst Metaspiel-Gedanken eindämmen, indem du Situationen erschaffst, die schwierig für die Charaktere sind und die zum Überleben Verhandlungen oder den Rückzug erfordern.

FEHLENDE SPIELER

Wie gehst du mit den Charakteren von Spielern um, die nicht an der Spielsitzung teilnehmen? Ziehe die folgenden Optionen in Betracht:

- Lasse den Charakter von einem anderen Spieler spielen. Der Spieler mit dem zusätzlichen Charakter sollte darauf achten, dass der Charakter am Leben bleibt und nicht zu viele Ressourcen verbraucht.
- Spiele den Charakter selbst. Das ist zwar eine zusätzliche Belastung, kann aber funktionieren.
- Entscheide, dass der Charakter nicht da ist. Erfinde einen guten Grund, warum der Charakter das Abenteuer verpasst, zum Beispiel, weil er in der Stadt bleibt oder einer anderen Beschäftigung nachgeht. Gib dem Charakter die Möglichkeit, zur Gruppe zurückzukehren, sobald der Spieler wieder mitspielt.
- Lass den Charakter in den Hintergrund treten. Die Lösung führt dazu, dass jeder ein wenig aus der Spielwelt herausgehen und die Zweifel ignorieren muss, dennoch kann dies die einfachste Lösung sein. Du handelst, als wäre der Charakter nicht da, aber es gibt im Spiel keine Erklärung für seine Abwesenheit. Monster greifen den Charakter nicht an, und er erwidert diesen Gefallen. Bei seiner Rückkehr spielt der Spieler weiter, als wäre er nie weg gewesen.

KLEINE GRUPPEN

Meistens spielt ein Spieler genau einen Charakter. So spielt man dieses Spiel am leichtesten, ohne jemanden zu überfordern. Wenn deine Gruppe jedoch sehr klein ist, könnte ein Spieler auch mehr als einen Charakter kontrollieren. Oder du kannst die Gruppe mit NSC füllen, entsprechend der Richtlinien „Erschaffung von Nichtspielercharakteren“ in Kapitel 4. Alternativ kannst du die Charaktere auch widerstandsfähiger machen, indem du die Option Heilungswege aus Kapitel 9 „Werkstatt des Spielleiters“ verwendest.

Zwinge einen widerwilligen Spieler nicht, mehrere Charaktere zu spielen, und favorisiere nicht einen einzelnen Spieler, indem du nur ihm erlaubst, mehrere Charaktere zu spielen. Wenn ein Charakter der Mentor des anderen ist, kann sich der Spieler auf das Rollenspiel für einen der beiden konzentrieren. Ansonsten kann es zu unangenehmen Situationen kommen, wenn der Spieler mit sich selbst sprechen muss, oder gar kein Rollenspiel mehr macht.

Mehrere Charaktere können eine gute Möglichkeit in einem Spiel sein, das aus ständigen Gefahren und häufigen Charaktertoden besteht. Wenn deine Gruppe dieser Lösung zustimmt, Sorge dafür, dass jeder Spieler immer ein bis zwei zusätzliche Charaktere zur Hand hat, die einspringen können, sobald der aktuelle Charakter stirbt. Jeder Mal, wenn der Hauptcharakter eine Stufe aufsteigt, steigen auch die Ersatzcharaktere auf.

NEUE SPIELER

Wenn ein neuer Spieler in die Gruppe kommt, erlaube diesem Spieler, einen Charakter zu erschaffen, dessen Stufe dem Charakter mit der niedrigsten Stufe in der Gruppe entspricht. Die einzige Ausnahme dieser Regel tritt ein, wenn ein Spieler in die Gruppe kommt, dem D&D völlig fremd ist. In diesem Fall sollte der Spieler mit seinem Charakter auf Stufe 1 beginnen. Wenn der Rest der Gruppe bereits eine deutlich höhere Stufe hat, kann es helfen, die aktuelle Kampagne zu unterbrechen und ein paar Sitzungen lang alle Spieler mit Charakteren auf Stufe 1 spielen zu lassen, während der neue Spieler die Grundlagen erlernt.

Es kann schwierig sein, einen neuen Charakter in die Gruppe einzuführen, wenn diese sich mitten in einem Abenteuer befindet. Die folgenden Ansätze können dies erleichtern:

- Der neue Charakter ist ein Freund oder Verwandter eines der Abenteurer und hat versucht, die Gruppe zu finden.
- Der neue Charakter ist ein Gefangener der Gegner, welche die anderen Charaktere bekämpfen. Nach seiner Rettung schließt er sich der Gruppe an.
- Der neue Charakter ist der einzige Überlebende einer anderen Abenteurergruppe.

DIE ROLLE DER WÜRFEL

Würfel sind neutrale Schiedsrichter. Sie können das Ergebnis einer Aktion bestimmen, ohne die Pläne des SLs zu beachten oder irgendjemanden zu bevorzugen. Wie häufig du sie benutzt, hängt ganz allein von dir ab.

WÜRFELN, WÜRFELN, WÜRFELN

Einige Spielleiter verlassen sich für so gut wie alles auf die Würfel. Wenn ein Charakter etwas versucht, verlangt der SL einen Wurf und legt einen SG fest. Wenn du als SL so handelst, kannst du dich nicht darauf verlassen, dass die Charaktere die Handlung in eine bestimmte Richtung lenken, indem ihnen ein Wurf gelingt oder misslingt. Du musst in der Lage sein, zu improvisieren und dich an wechselnde Situationen anzupassen.

Verlässt man sich auf die Würfel, führt es auch dazu, dass die Spieler das Gefühl bekommen, alles schaffen zu können. Klar, es scheint unwahrscheinlich, dass der Halbling in der Gruppe auf den Rücken des Ogers springt, ihm einen Sack über den Kopf zieht und wieder in Sicherheit springt, aber mit einem wirklich guten Wurf ist alles möglich.

Ein Nachteil dieses Ansatzes ist, dass das Rollenspiel nachlässt, wenn die Spieler feststellen, dass eher das Würfelergebnis anstatt ihrer Entscheidungen und Darstellungen den Erfolg bestimmt.

IGNORIERE DIE WÜRFEL

Ein Ansatz ist, die Würfel so selten wie möglich zu verwenden. Einige SL nutzen sie nur während des Kampfes, und bestimmen in anderen Situationen den Erfolg oder Misserfolg, wie es ihnen gefällt.

Bei diesem Ansatz entscheidet der SL, ob eine Aktion gelingt oder nicht, je nachdem, wie gut sich die Spieler anstellen, wie gründlich und kreativ sie sind, oder anhand der Bewertung anderer Faktoren. Zum Beispiel könnten die Spieler beschreiben, wie sie nach einer Geheimgtür suchen, indem sie die Wand abklopfen oder mit der Flamme einer Fackel nach Spalten suchen. Dies kann ausreichen, um den SL davon zu überzeugen, dass die Abenteurer die Geheimgtür finden, ohne dass sie dafür einen Attributswurf ablegen müssen.

Dieser Ansatz belohnt Kreativität, indem er die Spieler ermuntert, in der von dir beschriebenen Situation nach Antworten zu suchen, anstatt nur auf ihre Werte und Fähigkeiten zu schauen. Ein Nachteil dabei ist, dass kein SL völlig neutral ist. Es kann passieren, dass ein SL einige Spieler oder Ideen bevorzugt, oder sich sogar gegen gute Ideen stellt, wenn sie das Spiel in eine Richtung lenken, die ihm nicht gefällt. Dieser Ansatz kann außerdem das Spiel verlangsamen, wenn der SL auf eine „korrekte“ Handlung fixiert ist, die die Charaktere beschreiben müssen, um ein Hindernis zu überwinden.

DER MITTELWEG

Viele SL sind der Meinung, dass eine Kombination der beiden zuvor beschriebenen Ansätze am besten funktioniert. Indem du die Verwendung der Würfel und deine Entscheidung über den Erfolg gleich häufig verwendest, ermunterst du deine Spieler, sich auf ihre Boni und Fertigkeiten zu verlassen, während sie gleichzeitig auf das Spiel achten und in die Spielwelt eintauchen.

Vergiss nicht, dass nicht die Würfel das Spiel leiten – sondern du. Würfel sind wie Regeln. Sie sind Werkzeuge, die das

Spiel am Laufen halten. Du kannst jederzeit entscheiden, dass die Aktion eines Spielers automatisch ein Erfolg ist. Du kannst außerdem dem Spieler einen Vorteil auf jeglichen Attributswurf gewähren, wodurch du die Chance reduzierst, dass ein schlechter Wurf die Pläne des Spielers durchkreuzt. Auf die gleiche Art können ein schlechter Plan oder unglückliche Umstände die einfachste Aufgabe in eine Unmöglichkeit verwandeln, oder zumindest für einen Nachteil sorgen.

VERWENDUNG VON ATTRIBUTSWERTEN

Wenn ein Spieler etwas tun will, ist es oft angebracht, ihn dies ohne einen Wurf oder einen Blick auf seine Charakterwerte schaffen zu lassen. Zum Beispiel benötigt ein Charakter normalerweise keinen Wurf auf Geschicklichkeit, um durch einen leeren Raum zu gehen, oder keinen Wurf auf

Charisma, um einen Krug Bier zu bestellen. Verlange nur einen Wurf, wenn ein Misslingen ernsthafte Konsequenzen hätte.

Wenn du entscheidest, ob du einen Wurf verlangen sollst, stelle dir die folgenden zwei Fragen:

- Ist eine Aufgabe so einfach und so konflikt- und stressfrei, dass es keine Chance auf Misserfolg geben sollte?
- Ist eine Aufgabe so unpassend oder unmöglich – wie das Treffen des Mondes mit einem Pfeil – dass sie einfach nicht gelingen kann?

Ist die Antwort auf beide diese Fragen nein, ist ein Wurf angemessen. Die folgenden Abschnitte liefern einige Hinweise darauf, ob du einen Attributswurf, einen Angriffswurf oder einen Rettungswurf verlangen solltest, wie du den SG festlegst, wie du Vorteile und Nachteile verwendest, sowie andere zugehörige Themen.

ATTRIBUTSWÜRFE

Ein Attributswurf wird benötigt, um festzustellen, ob ein Charakter Erfolg bei einer Aufgabe hat, an der er sich versuchen will. Das *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) enthält Beispiele, wofür jeder Attributswert genutzt wird. Die Tabelle „Attributswürfe“ fasst dieses Material für schnelles Nachschauen zusammen.

MEHRFACHE ATTRIBUTSWÜRFE

Manchmal misslingt ein Attributswurf, und der Charakter will es erneut versuchen. In manchen Fällen kann der Charakter

dies einfach tun, es kostet ihn dann nur mehr Zeit. Mit genügend Versuchen und ausreichend Zeit wird ein Charakter die Aufgabe schließlich meistern. Um die Angelegenheit zu beschleunigen, nimm an, dass ein Charakter, der zehnmal so viel Zeit für eine Aufgabe aufwendet, wie normalerweise für diese Aufgabe nötig wäre, diese automatisch schafft. Jedoch kann kein unendliches Wiederholen eines Wurfs dafür sorgen, dass eine unmögliche Aufgabe erfolgreich endet.

In anderen Fällen kann das Misslingen eines Attributswurfs dazu führen, dass es unmöglich ist, diesen Wurf erneut abzulegen. Zum Beispiel könnte ein Schurke versuchen, eine Stadtwache davon zu überzeugen, dass die Abenteurer in Wirklichkeit Agenten des Königs sind. Wenn der Schurke einen vergleichenden Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen Weisheit (Einsicht) der Wache verliert, kann er ihm nicht die



ATTRIBUTSWÜRFE

Attribut	Verwendet für ...	Beispielverwendung
Stärke	Physische Kraft und Athletik	Eine Tür einschlagen, einen Findling bewegen, einen Keil verwenden, um eine Tür zu verbarrikadieren
Geschicklichkeit	Beweglichkeit, Reflexe und Balance	An einer Wache vorbeischieben, auf einer schmalen Kante entlanggehen, sich aus Ketten befreien
Konstitution	Ausdauer und Lebenspunkte	Einen Marathon laufen, heißes Metall berühren, ohne Schmerz zu zeigen, einen Trinkwettbewerb gewinnen
Intelligenz	Gedächtnis und logisches Denken	Sich an bestimmte Überlieferungen erinnern, die Bedeutung eines Hinweises erkennen, eine verschlüsselte Nachricht entschlüsseln
Weisheit	Wahrnehmung und Willenskraft	Eine verborgene Kreatur entdecken, erkennen, dass jemand lügt
Charisma	Sozialer Einfluss und Selbstbewusstsein	Jemanden überzeugen, etwas zu tun, eine Menschenmenge einschüchtern, überzeugend lügen

gleiche Lüge erneut aufspielen. Die Charaktere können einen anderen Weg wählen, um an dieser Wache vorbeizukommen, oder es an einem anderen Stadttor mit dem gleichen Trick erneut probieren. Jedoch kannst du festlegen, dass der Misserfolg zu Beginn die folgenden Würfe erschwert.

VERGLEICH

Ein Vergleich ist eine Art von Wurf, bei der zwei Kreaturen gegeneinander antreten. Verwende einen Vergleich, wenn ein Charakter etwas versucht, das entweder die Handlung einer anderen Kreatur durchkreuzt oder direkt gegen diese Handlung gerichtet ist. Bei einem Vergleich werden die Attributswürfe miteinander verglichen anstatt mit einem Zielwert.

Wenn du einen Vergleich ansagst, wählst du das Attribut, das jede Seite verwenden muss, und entscheidest dabei, ob beide Seiten das gleiche Attribut nutzen, oder ob sich hier verschiedene Attribute gegenüberstehen. Versucht beispielsweise eine Kreatur, sich zu verstecken, erfordert dies einen Vergleich zwischen Geschicklichkeit und Weisheit. Wenn sich aber zwei Kreaturen im Armdrücken versuchen, oder wenn eine Kreatur eine Tür zudrückt, die die andere Kreatur aufdrücken will, so verwenden beide Kreaturen Stärke.

ANGRIFFSWÜRFE

Verlange einen Angriffswurf, wenn ein Charakter eine Kreatur oder einen Gegenstand mit einem Angriff treffen will, besonders, wenn der Angriff aufgrund von Rüstung, Schild oder Deckung des Ziels misslingen kann. Du kannst Angriffswürfe auch verwenden, um das Ergebnis von Aktivitäten außerhalb des Kampfes zu bestimmen, zum Beispiel bei einem Wettkampf im Bogenschießen oder einem Dartspiel.

RETTUNGSWÜRFE

Ein Rettungswurf ist die sofortige Antwort auf einen Schadens-effekt, der fast nie mit Absicht abgelegt wird. Ein Rettungswurf macht am meisten Sinn, wenn einem Charakter etwas Schlimmes passiert und er eine Chance hat, diesem Effekt zu entgehen. Ein Attributswurf ist etwas, was der Charakter aktiv zu erreichen versucht, während ein Rettungswurf eine kurzfristige Reaktion auf die Aktion von etwas oder jemand anderem darstellt.

Meist wird ein Rettungswurf nötig, wenn ein Effekt ausgelöst wird – wie ein Zauber, die Fähigkeit eines Monsters oder

WURF AUF INTELLIGENZ ODER WURF AUF WEISHEIT

Wenn du Schwierigkeiten hast, zu entscheiden, ob du einen Wurf auf Intelligenz oder Weisheit verlangen sollst, wenn es darum geht, ob ein Charakter etwas bemerkt, denke darüber nach, was ein sehr hoher bzw. sehr niedriger Wert bei diesen beiden Attributen bedeuten würde.

Ein Charakter mit einem hohen Wert in Weisheit, aber mit geringer Intelligenz, ist sich seiner Umgebung bewusst, kann aber nur schwer interpretieren, was diese Dinge bedeuten. Der Charakter könnte bemerken, dass ein Teil der Wand besonders glatt und eingestaubt ist im Vergleich zum Rest der Wand, aber er würde nicht zwingend daraus schließen, dass sich dort eine Geheimtür befindet.

Dem gegenüber steht ein Charakter mit hoher Intelligenz und geringer Weisheit, der zwar unaufmerksam, aber clever ist. Der Charakter würde zwar die glatte Stelle an der Wand nicht bemerken, würde aber sofort ihre Bedeutung erkennen, wenn man ihn danach fragt.

Würfe auf Weisheit erlauben den Charakteren, die Welt um sie herum wahrzunehmen (die Wand ist an dieser Stelle glatt), während Würfe auf Intelligenz erklären, warum etwas so ist (dort ist möglicherweise eine Geheimtür).

eine Falle – bei dem der benötigte Rettungswurf und dessen SG schon festgelegt sind.

In anderen Situationen kann ebenfalls ein Rettungswurf nötig sein, wenn ein Charakter einen schädlichen Effekt erleidet, der nicht durch Rüstung oder Schild abgewehrt werden kann. Dann musst du entscheiden, welcher Attributswert verwendet wird. Vorschläge dazu liefert die Liste zu Rettungswürfen.

RETTUNGSWÜRFE

Attribut	Verwendet für ...
Stärke	Einer Kraft widerstehen, die dich physisch bewegt oder festhält
Geschicklichkeit	Schaden ausweichen
Konstitution	Eine Krankheit, Gift, oder andere lebensbedrohliche Gefahren aushalten
Intelligenz	Illusionen durchschauen und geistige Angriffe abwehren, die durch Logik, gutes Gedächtnis oder beides zu widerlegen sind
Weisheit	Effekten widerstehen, die verzaubern oder verängstigen oder auf andere Weise die Willenskraft angreifen
Charisma	Effekten wie Besessenheit widerstehen, die die Persönlichkeit unterdrücken oder dich in eine andere Existenzebene werfen.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Es ist deine Aufgabe, den Schwierigkeitsgrad für einen Attributswurf oder einen Rettungswurf festzulegen, wenn dieser nicht durch eine Regel oder das Abenteuer vorgegeben ist. Manchmal willst du vielleicht auch den vorgegebenen SG verändern. Wenn du dies tust, überlege, wie schwierig eine Aufgabe ist, und wähle danach den passenden SG aus der Tabelle für typische SG.

TYPISCHE SG

Aufgabe	SG
Sehr leicht	5
Leicht	10
Mittelschwer	15
Schwer	20
Sehr schwer	25
Fast unmöglich	30

Die Werte, die diesen Schwierigkeitskategorien zugeordnet werden, sollen einfach sein, damit du sie dir gut merken kannst und nicht jedes Mal in diesem Buch nachschlagen musst. Hier sind einige Tipps, wie du die Kategorien für den SG am Spieltisch verwendest.

Wenn du dich entschieden hast, dass ein Attributswurf nötig ist, dann ist die Aufgabe meistens nicht **sehr leicht**. Die meisten Leute können eine Aufgabe mit einem SG von 5 mit nur sehr geringen Misserfolgchancen schaffen. Wenn die Umstände nicht ungewöhnlich sind, sollten die Charaktere diese Aufgabe auch ohne einen Wurf erfolgreich meistern.

Dann frage dich: „Ist diese Aufgabe leicht, mittelschwer oder schwer?“ Wenn du immer nur die SG 10, 15 und 20 verwendest, wird dein Spiel wunderbar funktionieren. Beachte, dass ein Charakter mit einem Wert von 10 im zugehörigen Attribut und keiner Übung in ca. 50 Prozent der Fälle bei einer **leichten** Aufgabe erfolgreich sein wird. Eine **mittelschwere** Aufgabe erfordert einen höheren Wert oder Übung für einen Erfolg, während eine **schwere** Aufgabe typischerweise beides erfordert. Eine große Portion Glück beim Würfeln mit dem W20 kann auch nicht schaden.

Wenn du denkst „Diese Aufgabe ist besonders schwer“, kannst du einen höheren SG verwenden, aber sei vorsichtig und bedenke die Stufe der Charaktere. Eine Aufgabe mit einem SG von 25 ist für niedrigstufige Charaktere **sehr schwer** zu schaffen, wird aber ungefähr ab der 10. Stufe angemessen. Ein Wurf gegen einen SG von 30 ist **fast unmöglich** für die meisten niedrigstufigen Charaktere. Ein Charakter auf Stufe 20 mit Übung und einem Attributswert von 20 muss immer noch eine 19 oder 20 würfeln, um einen Erfolg bei solch einer Aufgabe zu erreichen.

VARIANTE: AUTOMATISCHER ERFOLG

Manchmal führt die Zufälligkeit des W20-Wurfes zu lächerlichen Ergebnissen. Nehmen wir an, eine Tür erfordert einen Stärkewurf gegen einen SG von 15, um sie einzutreten. Ein Kämpfer mit einer Stärke von 20 kann aufgrund eines schlechten Wurfes hilflos gegen die Tür klatschen. Währenddessen könnte der Schurke mit einer Stärke von 10 trotzdem eine 20 würfeln und damit die Tür aus den Angeln reißen.

Wenn dich solche Ergebnisse stören, überlege, ob du für manche Würfe einen automatischen Erfolg zulässt. Mit dieser optionalen Regel gelingt ein Wurf automatisch, wenn bei einem Attributswurf der SG kleiner oder gleich dem relevanten Attributswert des Charakters minus 5 ist. In dem oben genannten Beispiel würde der Kämpfer die Tür automatisch eintreten. Diese Regel gilt nicht für Vergleiche, Rettungswürfe oder Angriffswürfe.

Übung mit einer Fertigkeit oder einem Werkzeug kann auch automatische Erfolge erlauben. Wenn der Übungsbonus eines Charakters auf seinen Attributswurf angewandt wird, ist der Charakter bei SG 10 oder weniger automatisch erfolgreich. Wenn der Charakter bereits Stufe 11 oder mehr erreicht hat, ist der Wurf bei einem SG von 15 oder weniger erfolgreich.

Der Nachteil dieses Ansatzes ist seine Vorhersehbarkeit. Zum Beispiel sind alle Würfe mit SG 15 oder weniger automatisch erfolgreich, sobald der Charakter einen Attributswert von 20 erreicht. Kluge Spieler nutzen dann immer den Charakter mit dem höchsten Attributswert für den entsprechenden Wurf. Wenn du weiterhin ein Versagensrisiko haben willst, musst du höhere SG verwenden. Wenn du das tust, kannst du dein Ausgangsproblem jedoch noch weiter verschlimmern, denn höhere SG erfordern höhere Würfelergebnisse, wodurch das Ergebnis noch mehr vom Würfelglück beeinflusst wird.

ÜBUNG

Wenn du von einem Spieler einen Attributswurf verlangst, überlege, ob die Übung in einer Fertigkeit oder mit einem Werkzeug dafür angewandt werden kann. Der Spieler könnte dich auch fragen, ob es ihm hilft, wenn er in einer bestimmten Fertigkeit geübt ist.

Bei dieser Frage sollte man sich zunächst fragen, ob der Charakter bei einer bestimmten Aufgabe durch Training und gezielte Übung besser werden könnte. Wenn die Antwort nein ist, ist es in Ordnung zu sagen, dass Übung in einer Fertigkeit hier nicht hilft. Lautet die Antwort jedoch ja, wähle eine passende Fertigkeit oder ein Werkzeug aus, um diese Übung widerzuspiegeln.

FERTIGKEITEN

Wie im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* beschrieben, fokussiert sich ein Charakter, der in einer Fertigkeit besonders geübt ist, auf einen Aspekt eines Attributes. Unter all den Dingen, die der Geschicklichkeitswert eines Charakters umfasst, ist der Charakter besonders gut im Herumschleichen, was sich in einem hohen Übungswert in der Fertigkeit Heimlichkeit wiederfindet. Wird diese Fertigkeit für einen Attributswurf verwendet, geschieht dies normalerweise in Verbindung mit Geschicklichkeit. Unter bestimmten Bedingungen kannst du bestimmen, dass die Übung bei einer bestimmten Fertigkeit

auf einen anderen Attributswurf angewandt werden kann. Zum Beispiel kannst du dich entscheiden, dass ein Charakter, der von einer Insel zum Festland schwimmen will, einen Wurf auf Konstitution (anstelle von Stärke) schaffen muss, da er eine weite Distanz überbrücken will. Der Charakter ist geübt in Athletik, was auch Schwimmen abdeckt, weshalb du dem Charakter erlaubst, den Bonus auf diesen Attributswurf anzuwenden. Effektiv verlangst du einen Wurf auf Konstitution (Athletik) anstatt Stärke (Athletik). Häufig fragen Spieler, ob sie die Übung in einer Fertigkeit auf einen Attributswurf anwenden können. Wenn ein Spieler eine gute Begründung dafür liefern kann, warum die Übung und das Können eines Charakters auf den Wurf angewandt werden können, erlaube es und belohne den Spieler damit für kreatives Denken.

WERKZEUGE

Übung mit einem Werkzeug erlaubt es, den Übungsbonus auf einen Attributswurf anzuwenden, wenn dieses Werkzeug verwendet wird. Ist ein Charakter beispielsweise geübt mit Tischlerwerkzeugen, kann er seinen Übungsbonus auf einen Wurf auf Geschicklichkeit zum Schnitzen einer hölzernen Flöte, auf einen Wurf auf Intelligenz zum Herstellen einer hölzernen Geheimtür oder auf einen Wurf auf Stärke zum Bauen eines funktionierenden Trebuchets anwenden. Jedoch kann der Übungsbonus nicht auf einen Attributswurf angewandt werden, wenn es darum geht, die Stabilität einer Holzkonstruktion zu bewerten oder die Herkunft eines hergestellten Gegenstands zu erkennen, da in diesem Fall keine Werkzeuge verwendet werden.

RETTUNGSWÜRFE UND ANGRIFFSWÜRFE

Charaktere sind entweder geübt in einem Rettungswurf oder Angriff, oder sie sind es nicht. Der Bonus wird immer angewendet, wenn ein Charakter darin geübt ist.

VORTEIL UND NACHTEIL

Vorteil und Nachteil gehören zu den hilfreichsten Werkzeugen eines SLs. Sie stehen für temporäre Bedingungen, die die Chancen eines Charakters auf Erfolg oder Misserfolg beeinflussen. Der Vorteil ist außerdem eine gute Methode, Spieler für außerordentliche Kreativität im Spiel zu belohnen.

Charaktere erhalten oftmals einen Vor- oder Nachteil durch den Einsatz besonderer Fähigkeiten, Aktionen, Zauber, oder anderer Merkmale, die durch ihre Klasse oder ihren Hintergrund vorgegeben sind. In anderen Fällen entscheidest du, ob eine Bedingung den Wurf in die eine oder andere Richtung beeinflusst, und gewährst dementsprechend einen Vor- oder Nachteil.

Überlege, einen **Vorteil** zu gewähren, wenn ...

- Begleitumstände, die nicht auf die Fähigkeiten einer Kreatur zurückzuführen sind, ihr einen Vorteil verschaffen.
- einige Umgebungsbedingungen die Erfolgsaussichten des Charakters erhöhen.
- ein Spieler besondere Kreativität oder Gewitztheit beim Versuchen oder beim Beschreiben einer Aufgabe zeigt.
- vorherige Aktionen (ob durch den Charakter, der selbst etwas versucht, oder eine andere Kreatur) die Erfolgschancen verbessern.

Überlege, einen **Nachteil** aufzuerlegen, wenn ...

- Begleitumstände den Erfolg behindern
- einige Umgebungsbedingungen die Erfolgsaussichten des Charakters verringern (angenommen, dass dieser Umstand den Wurf nicht bereits erschwert).
- ein Teil des Plans oder der Beschreibung den Erfolg unwahrscheinlicher macht.

Da Vor- und Nachteil sich gegenseitig aufheben, muss man nicht nachverfolgen, wie viele Bedingungen für die jeweilige Seite zählen.

Stell dir vor, ein Magier läuft einen Gang in einem Gewölbe entlang, um vor einem Betrachter zu fliehen. Hinter der nächsten Ecke liegen zwei Oger auf der Lauer. Hört der Magier, wie sich die Oger auf ihren Angriff vorbereiten? Du schaust dir den passiven Wert auf Weisheit (Wahrnehmung) an, den der Magier hat, und betrachtest dann alle Faktoren, die das Ergebnis beeinflussen.

Der Magier läuft und achtet nicht darauf, was vor ihm passiert. Dadurch hätte er einen Nachteil auf seinen Attributswurf. Jedoch bereiten die Oger eine Falle mit einem Fallgitter vor und verursachen dabei viel Lärm an einer Winde, wodurch der Magier einen Vorteil auf seinen Wurf erhalten würde. In Folge dessen hat der Charakter weder einen Vor- noch einen Nachteil bei seinem Wurf auf Weisheit, und du musst keine weiteren Faktoren mit einbeziehen. Frühere Begegnungen mit Angriffen von Ogern aus einem Hinterhalt, die Tatsache, dass dem Magier nach dem Zauber *Donnerwoge*, den er auf den Betrachter gewirkt hat, immer noch die Ohren klingeln, der Hintergrundlärm im Gewölbe – all das zählt nicht mehr. Es wird alles aufgehoben.

INSPIRATION

Das Vergeben von Inspiration ist eine effektive Möglichkeit, Rollenspiel und Risikofreudigkeit zu fördern. Wie im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben, bringt Inspiration dem Charakter einen offensichtlichen Vorteil: er kann damit einen Vorteil auf einen Attributswurf, einen Angriffs- oder Rettungswurf erhalten. Bedenke, dass ein Charakter niemals mehr als eine Inspiration zur gleichen Zeit haben kann.



VERGABE VON INSPIRATION

Sieh die Inspiration als eine Zutat, die du nutzen kannst, um deine Kampagne zu ergänzen. Einige SL verzichten völlig auf ihre Verwendung, während sie bei anderen ein integraler Bestandteil des Spiels ist. Wenn du aus diesem Abschnitt irgendetwas mitnimmst, bedenke immer diese goldene Regel: Inspiration soll das Spiel für alle unterhaltsamer machen. Gewähre Inspiration, wenn Spieler Aktionen durchführen, die das Spiel spannender, amüsanter oder Erinnerungswürdiger machen.

Als Faustregel gilt, dass jeder Charakter ungefähr einmal pro Sitzung Inspiration erhalten sollte. Mit der Zeit kann es passieren, dass du häufiger oder seltener Inspiration vergeben willst, je nachdem, wie es zu deinen Spielern passt. Du kannst die Häufigkeit während deiner gesamten Karriere als SL beibehalten, oder sie bei jeder Kampagne anpassen.

Inspiration als Belohnung fördert ein gewisses Verhalten bei deinen Spielern. Denke an deine Art, das Spiel zu leiten, und an die Präferenzen deiner Gruppe. Was sorgt dafür, dass die Gruppe mehr Spaß hat? Welche Art von Aktionen passt zu Art und Genre deiner Kampagne? Deine Antworten auf diese Fragen können dir helfen festzulegen, wann du Inspiration gewährst.

Rollenspiel. Die Vergabe von Inspiration als Belohnung für gutes Rollenspiel ist ein guter Anfangspunkt für die meisten Gruppen. Belohne einen Spieler, wenn er etwas tut, das zur Persönlichkeit seines Charakters und seinen Persönlichkeitsmerkmalen, Makeln oder Bindungen passt. Die Aktion des Charakters sollte auf irgendeine Art wichtig sein. Sie könnte die Geschichte vorantreiben, die Abenteurer in Gefahr, oder alle zum Lachen bringen. Im Endeffekt belohnst du den Spieler für Rollenspiel, welches das Spiel für alle anderen unterhaltsamer macht.

Bedenke dabei den Spielstil der einzelnen Spieler, und versuche, niemanden zu bevorzugen. Zum Beispiel könnte Nina Spaß daran haben, mit einem fremden Akzent zu sprechen und die Eigenarten ihres Charakters zu übernehmen, während Matthias sich eher befangen fühlt, wenn er etwas ausspielen soll, weshalb er stattdessen die Taten und die Einstellung seines Charakters beschreibt. Keine dieser beiden Arten zu spielen ist besser als die andere. Inspiration ermutigt die Spieler, am Spiel teilzunehmen und sich anzustrengen, daher macht eine gleichmäßige Verteilung das Spiel für alle besser.

Heldenmut. Du kannst Inspiration verwenden, um Spieler dazu zu ermutigen, höhere Risiken einzugehen. Ein Kämpfer würde sich normalerweise nicht von einem Balkon mitten in eine Gruppe von hungrigen Ghulen stürzen, aber du könntest diese mutige Aktion des Charakters mit Inspiration belohnen. Solch eine Belohnung zeigt den Spielern, dass du verwegene Aktionen bei ihnen gern siehst.

Dieser Ansatz ist gut für Kampagnen, deren Betonung auf aktionsgeladenen Heldentaten liegt. In solchen Kampagnen solltest du erlauben, dass die Inspiration nach dem Wurf des W20 genutzt wird anstatt zuvor. Dieser Ansatz verwandelt Inspiration in ein Polster gegen Misserfolge – und garantiert, dass sie nur im Angesicht eines Misserfolgs eingesetzt wird. Solch eine Absicherung macht riskante Taktiken weniger abschreckend.

Eine Belohnung für den Sieg. Einige SL bleiben in ihren Kampagnen lieber unparteiisch. Normalerweise muss ein SL entscheiden, ob er Inspiration vergibt, was deinem Stil widersprechend könnte, wenn du lieber alles durch die Würfel entscheiden lässt. In diesem Fall kannst du dir überlegen, ob du Inspiration als Belohnung für das Erreichen eines wichtigen Ziels oder Sieges vergibst, was dann eine Welle von Selbstbewusstsein und Energie darstellt.

Bei diesem Ansatz erhalten alle Spieler Inspiration, wenn die Charaktere einen mächtigen Feind besiegen, einen gewitzten Plan ausführen, um ein Ziel zu erreichen, oder auf andere Art ein furchterregendes Hindernis in der Kampagne überwinden.

Nachahmung eines Genres. Inspiration ist ein praktisches Werkzeug, um die Konventionen eines bestimmten Genres durchzusetzen. Mit diesem Ansatz können die Motive eines Genres als Persönlichkeitsmerkmale, Makel und Bindungen gesehen werden, die auf jeden der Abenteurer angewandt werden können. Eine durch den Film Noir inspirierte Kampagne könnte folgenden Makel für die Charaktere enthalten: „Ich kann dem Drang nicht widerstehen, einer anziehenden Person zu helfen, auch wenn ich weiß, dass sie mich nur in Schwierigkeiten bringt.“ Wenn die Charaktere sich darauf einlassen, einer verdächtigen, aber verführerischen Adligen zu helfen und sich deshalb in ein Netz von Intrigen und Verrat verstricken, belohne sie durch Inspiration.

Genauso können Charakter in einer Horrorgeschichte typischerweise gar nicht anders, als die Nacht in einem Spukhaus zu verbringen, um seine Geheimnisse zu erfahren. Auch entfernen sie sich allein von der Gruppe, obwohl sie wissen, dass dies keine gute Idee ist. Wenn sich die Gruppe trennt, überlege, jedem Charakter dafür Inspiration zu geben.

Eine vernünftige Person würde die Intrigen der Adligen und das Spukhaus vermeiden, aber beim Film Noir und in Horrorgeschichten geht es nicht um vernünftige Leute, sondern um die Protagonisten in einer bestimmten Geschichte. Damit dieser Ansatz funktioniert, schreibe eine Liste mit den Konventionen des Genres und teile sie mit den Spielern. Sprich vor der Kampagne über die Liste, damit jeder im Boot ist, bevor ihr nach diesen Konventionen handelt.

Spieler und Inspiration. Vergiss nicht, dass ein Spieler mit Inspiration diese an einen anderen Spieler weitergeben kann. Manche Gruppen behandeln Inspiration als Gruppenressource, bei der gemeinsam entschieden wird, ob man sie für einen Wurf ausgeben soll. Es ist am besten, wenn die Spieler ihre Inspiration verteilen, wie es ihnen gefällt, aber sprich ruhig mit ihnen darüber, dass dafür einige Richtlinien gelten sollten, vor allem, wenn du versuchst, die Konventionen eines bestimmten Genres durchzusetzen.

WANN VERGIBST DU INSPIRATION?

Bedenke das Timing der Belohnung durch Inspiration. Einige SL vergeben Inspiration als Antwort auf eine Handlung. Andere SL versuchen, die Spieler mit Hilfe von Inspiration zu bestimmten Handlungen zu ermuntern, wenn mehrere Optionen zur Wahl stehen. Beide Ansätze haben ihre Vor- und Nachteile.

Wartet man, bis eine Handlung vorüber ist, bleibt der Spielfluss erhalten, aber es bedeutet auch, dass die Spieler nicht wissen, ob ihr Handeln ihnen Inspiration bringt oder nicht. Es bedeutet auch, dass die Spieler die Inspiration nicht für die Tat ausgeben können, für die sie sie bekommen haben, sofern du nicht die nachträgliche Anwendung erlaubst oder sie schnell genug vor etwaigen Würfen verteilst. Dieser Ansatz funktioniert am besten bei Gruppen, die in das Spiel eintauchen wollen und bei denen die Pläne der Spieler im Vordergrund stehen, während der SL sich zurückhält und den Spielern die Freiheit lässt, zu tun, was sie wollen.

Indem du einem Spieler sagst, dass er für eine bestimmte Handlung Inspiration erhalten würde, schaffst du zwar Klarheit, aber es kann sich auch so anfühlen, als würdest du die Spieler manipulieren oder an ihrer Stelle Entscheidungen treffen. Das Anbieten von Inspiration vor einer Handlung funktioniert gut bei Gruppen, die sich auf Nachahmung eines Genres einlassen und gemeinsam eine Geschichte erzählen wollen, bei denen die Freiheit des Einzelnen nicht so wichtig ist wie die gemeinsam geschaffene Geschichte.

Beginne damit, Inspiration nach einer Handlung zu vergeben, besonders in deiner ersten Kampagne oder beim ersten Spielen mit einer neuen Gruppe. Dieser Ansatz ist weniger störend für den Spielfluss, und er verhindert, dass die Spieler das Gefühl bekommen, von dir manipuliert zu werden.

NACHVERFOLGEN VON INSPIRATION

Ein Spieler notiert sich normalerweise auf seinem Charakterbogen, ob er über Inspiration verfügt oder nicht, oder du kannst Pokerchips oder ein anderes Zeichen dafür verwenden. Alternativ kann du auch besondere W20 verteilen, um die Inspiration zu symbolisieren. Wenn ein Spieler Inspiration ausgibt, würfelt er mit diesem W20 und gibt ihn dir danach zurück. Wenn der Spieler die Inspiration an jemand anderen gibt, erhält dieser Spieler stattdessen den Würfel.

INSPIRATION IGNORIEREN

Es kann sein, dass Inspiration nicht zu deiner Kampagne passt. Manche SL glauben, dass es eine Ebene der Metaspiel-Gedanken ins Spiel bringt, und andere sind der Meinung, dass Heldenmut, Rollenspiel und andere Spielbestandteile an sich Belohnung genug sind, sodass man keinen zusätzlichen Anreiz wie Inspiration benötigt.

Wenn du dich dafür entscheidest, Inspiration zu ignorieren, sagst du deinen Spielern zu Beginn der Kampagne, dass die Würfel fallen, wie sie eben fallen. Es ist eine gute Option bei düsteren, härteren Kampagnen oder solchen, bei denen der SL die Rolle des unparteiischen Regelkenners einnimmt.

VARIANTE: NUR DIE SPIELER VERGEBEN INSPIRATION

Als Spielleiter musst du während des Spiels auf viele Dinge achten. Manchmal könntest du die Inspiration aus dem Blick verlieren und vergessen, sie zu vergeben. Als Regelvariante kannst du die Vergabe von Inspiration vollständig den Spielern überlassen. Während jeder Sitzung kann ein Spieler einem anderen Spieler Inspiration gewähren. Der Spieler folgt dabei den Richtlinien für die Vergabe von Inspiration, die vorher von der Gruppe festgelegt wurden.

Dieser Ansatz macht dein Leben als SL einfacher und gibt den Spielern die Gelegenheit, sich gegenseitig für gutes Spiel zu belohnen. Du musst trotzdem weiterhin darauf achten, dass Inspiration fair vergeben wird.

Dieser Ansatz funktioniert am besten in Gruppen, die sich auf die Geschichte konzentrieren. Er funktioniert nicht, wenn die Spieler ihn manipulieren, um in Schlüsselsituationen einen Vorteil zu erlangen, ohne die Inspiration durch gutes Rollenspiel oder das Einhalten der zuvor festgelegten Richtlinien zu verdienen.

In dieser Variante kannst du den Spielern erlauben, mehr als einmal pro Sitzung Inspiration zu verleihen. Wenn du das tust, kann ein Spieler beim ersten Mal in einer Sitzung kostenlos Inspiration vergeben. Wenn der Spieler später im Spiel nochmal Inspiration vergibt, erhältst du als SL Inspiration, die du nutzen kannst, um einem Feind der Spielercharaktere einen Vorteil zu gewähren. Du kannst auf diese Art eine unbegrenzte Menge an Inspiration erlangen, und nicht verwendete Inspiration geht von einer Spielsitzung auf die nächste über.

AUFLÖSUNG UND KONSEQUENZEN

Du legst die Konsequenzen von Angriffswürfen, Attributswürfen und Rettungswürfen fest. In den meisten Fällen ist dies ziemlich unkompliziert. Wenn ein Angriff trifft, fügt er Schaden zu. Wenn einer Kreatur ein Rettungswurf misslingt, erleidet sie einen schädlichen Effekt. Wenn ein Attributswurf dem SG entspricht oder ihn übertrifft, gelingt er.

Als SL steht dir eine Auswahl von Möglichkeiten zur Verfügung, wenn es darum geht, über Erfolg und Misserfolg zu urteilen, um die Dinge etwas weniger Schwarz-Weiß erscheinen zu lassen.

ERFOLG HAT SEINEN PREIS

Misserfolge können hart sein, aber man leidet doppelt, wenn man nur ganz knapp am Erfolg vorbeischrämt. Wenn einem Charakter ein Wurf um 1 oder 2 Punkte misslingt, kannst du dem Charakter einen Erfolg zugestehen, der

dann allerdings seinen Preis in Form einer Komplikation oder Behinderung hat. Es folgen einige Beispiele für solche Komplikationen:

- Ein Charakter schafft es, mit seinem Schwert die Verteidigung eines Hobgoblins zu durchdringen und einen knappen Fehlversuch in einen Treffer umzuwandeln, aber der Hobgoblin entwapfnet ihn daraufhin mit seinem Schild.
- Ein Charakter entrinnt knapp einem *Feuerball*, ist danach aber liegend.
- Ein Charakter schafft es nicht, einen gefangenen Kobold einzuschüchtern, aber der Kobold verrät seine Geheimnisse trotzdem und schreit dabei aus voller Kehle, was andere Monster in der Nähe auf den Plan ruft.
- Ein Charakter schafft es, trotz mehrfachem Abrutschen die Spitze einer Klippe zu erreichen, nur um festzustellen, dass das Seil, an dem seine Gefährten hängen, kurz davor ist zu reißen.

Wenn du derartige Kosten einführt, versuche, daraus Hindernisse und Rückschläge zu machen, die die Abenteuersituation verändern. Im Tausch für den Erfolg müssen die Spieler neue Wege finden, mit einer Herausforderung umzugehen.

Du kannst diese Technik auch verwenden, wenn ein Charakter mit seinem Wurf exakt den SG trifft, wodurch ein knapper Erfolg zu einer Herausforderung wird.

MISSERFOLGSRADE

Manchmal hat ein misslungener Attributswurf unterschiedliche Auswirkungen in Abhängigkeit vom Misserfolgsgrad. Zum Beispiel könnte eine Charakter, dessen Versuch, eine Falle zu entschärfen, um mehr als 5 misslingt, versehentlich die Falle auslösen, während eine geringere Differenz nicht zu einem Auslösen der Falle geführt hätte. Überlege dir, ob du diese Unterscheidung auch bei anderen Würfeln anwenden kannst. Vielleicht bedeutet ein misslungener Wurf auf Charisma (Überzeugen), dass die Königin nicht bereit ist, den Charakter zu helfen, während ein Misslingen um 5 oder mehr dazu führt, dass die Charaktere wegen ungebührlichen Verhaltens ins Verlies geworfen werden.

KRITISCHER ERFOLG ODER MISSEFOLG

Würfelt man bei einem Attributswurf oder Rettungswurf eine 20 oder eine 1, hat dies normalerweise keine besonderen Auswirkungen. Jedoch könntest du so ein besonderes Würfelergebnis bei der Beurteilung des Gesamtergebnisses miteinbeziehen. Es liegt bei dir, wie du dies in das Spiel einbringst. Ein einfacher Ansatz wäre, die Bedeutung des Erfolges oder Misserfolges zu erhöhen. Zum Beispiel könnte eine 1 bei einem misslungenen Versuch, ein Schloss zu knacken, dazu führen, dass die Dietriche zerbrechen, und eine 20 bei einem Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) könnte einen zusätzlichen Hinweis bringen.

ERKUNDUNG

Dieser Abschnitt liefert Anleitungen für das Erkunden, besonders für Reisen, Spurenlesen und Sichtweite.

VERWENDUNG EINER KARTE

Welche Umgebung die Abenteurer auch immer erkunden, du kannst in jedem Fall eine Karte verwenden, um ihren Fortschritt nachzuverfolgen, während du ihre Reise beschreibst. In einem Gewölbe kann es helfen, die Bewegungen auf einer Karte nachzuverfolgen, wenn du die abzweigenden Durchgänge, Türen, Kammern und andere Besonderheiten beschreibst, auf die die Abenteurer treffen, und sie gibt den Abenteurern die Möglichkeit, ihren eigenen Weg zu wählen. Ebenso kann eine Karte der Wildnis Straßen, Flüsse, besonderes Gelände und andere Besonderheiten zeigen, die die Charaktere auf ihrem Weg leiten – oder sie vom Weg abbringen.

Die Tabelle zur Reisegeschwindigkeit auf Karten hilft dir, Reisen auf verschiedenen großen Karten nachzuverfolgen. Die Tabelle zeigt, wie groß die Distanz ist, die die Abenteurer zu Fuß in Minuten, Stunden oder Tagen zurücklegen können. Die Tabelle nutzt die Reisegeschwindigkeiten – langsam, normal und schnell – wie sie im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben sind. Charaktere, die sich mit einer normalen Geschwindigkeit bewegen, können sich pro Tag 24 Meilen weit bewegen.

REISEGESCHWINDIGKEIT AUF KARTEN

Kartengröße	Langsam	Normal	Schnell
Gewölbe (1 Feld = 3 m)	20 Felder/Min.	30 Felder/Min.	40 Felder/Min.
Stadt (1 Feld = 30 m)	2 Felder/Min.	3 Felder/Min.	4 Felder/Min.
Provinz (1 Hexfeld = 2 km)	2 Hexfelder/Std. 18 Hexfelder/Tag	3 Hexfelder/Std. 24 Hexfelder/Tag	4 Hexfelder/Std. 30 Hexfelder/Tag
Königreich (1 Hexfeld = 10 km)	1 Hexfeld/3 Std. 3 Hexfelder/Tag	1 Hexfeld/2 Std. 4 Hexfelder/Tag	1 Hexfeld/1½ Std. 5 Hexfelder/Tag

BESONDERE REISEGESCHWINDIGKEIT

Die Regeln für die Reisegeschwindigkeit im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) gehen davon aus, dass eine Gruppe von Reisenden eine Geschwindigkeit wählt, die nicht durch die individuelle Geschwindigkeit der einzelnen Gruppenmitglieder beeinflusst wird. Der Unterschied der Bewegungsgeschwindigkeit kann im Kampf bedeutend sein, aber während der Reise über längere Strecken wird dieser Unterschied geringer, wenn die Reisenden eine Pause machen, um sich auszuruhen, die schnelleren auf die langsamen warten, und die Schnelligkeit des Einzelnen durch die Ausdauer eines anderen ausgeglichen wird.

Ein Charakter, der auf einem Geisterross reitet, auf einem *Fliegenden Teppich* durch die Luft gleitet oder sich mit einem Segelboot oder einem dampfbetriebenen gnomischen Apparat fortbewegt, reist nicht mit normaler Geschwindigkeit, da die Magie, der Motor oder der Wind nicht ermüden, wie Kreaturen es tun, und die Luft nicht dieselben Hindernisse aufweist, auf die die Abenteurer an Land treffen würden. Wenn eine Kreatur mit Fluggeschwindigkeit oder mit Hilfe von Magie, Motoren oder natürlichen Mitteln (wie Wind oder Wasserströmungen) reist, ersetze diese Geschwindigkeiten mit Hilfe der folgenden Regeln in Reisegeschwindigkeit:

- In einer Minute kannst du dich deine Bewegungsrate x 10 Meter bewegen.
- In einer Stunde kannst du dich deine Bewegungsrate / 10 Kilometer bewegen.
- Für eine Tagesreise, multipliziere die stündliche Reisegeschwindigkeit mit der Anzahl der Stunden, in denen du reist (typischerweise 8 Stunden).
- Bei schneller Geschwindigkeit, erhöhe die Reisegeschwindigkeit um ein Drittel.
- Bei langsamer Geschwindigkeit, multipliziere die Reisegeschwindigkeit mit zwei Drittel.

Zum Beispiel erhält ein Charakter unter den Auswirkungen des Zaubers *Windwandeln* eine Flugbewegungsrate von 90 Metern. In einer Minute kann sich der Charakter bei normaler Geschwindigkeit 900 Meter weit bewegen, 1200 Meter bei schneller Geschwindigkeit und 600 Meter bei langsamer Geschwindigkeit. Der Charakter kann in einer Stunde außerdem 30, 45 oder 60 Kilometer zurücklegen. Der Zauber hält 8 Stunden an, wodurch der Charakter am Tag 240, 360 oder 480 Kilometer zurücklegen kann.



Ähnlich dazu erschafft der Zauber *Geisterross* ein magisches Reittier mit einer Geschwindigkeit von 30 Metern, das im Gegensatz zu einem echten Pferd nicht ermüdet. Ein Charakter auf einem Geisterross kann bei normaler Geschwindigkeit 300 Meter pro Minute zurücklegen, 400 Meter bei schneller Geschwindigkeit, oder 200 Meter bei langsamer Geschwindigkeit. In einer Stunde kann der Charakter 10,5, 15 oder 19,5 km zurücklegen.

SICHTWEITE IM FREIEN

Wenn die Charaktere unter freiem Himmel reisen, können sie bei klarer Sicht ungefähr 3 Kilometer in jede Richtung schauen, oder so weit, bis die Sicht durch Bäume, Hügel oder andere Dinge blockiert wird. Regen reduziert die Sichtweite normalerweise auf 1,5 Kilometer, und bei Nebel sinkt die Sichtweite auf 30 bis 90 Meter.

Bei klarer Sicht können die Charaktere 60 Kilometer weit sehen, wenn sie sich auf einem Berg oder einem hohen Hügel befinden, oder auf andere Art aus großer Höhe auf die Umgebung herabblicken können.

ANDERE KREATUREN BEMERKEN

Während des Erkundens können die Charaktere auf andere Kreaturen treffen. Eine wichtige Frage in einer solchen Situation ist: Wer bemerkt wen?

Befindet man sich im Inneren, hängt dies meist von der Gestaltung der Räume und Durchgänge ab. Die Sicht kann auch durch die verfügbaren Lichtquellen begrenzt werden. Im Freien kann die Sicht durch die Geländebeschaffenheit, Wetter und Tageszeit beeinflusst werden. Es kann wahrscheinlicher sein, dass Kreaturen einander zuerst hören anstatt sehen können.

Wenn sich keine der beiden Seiten unauffällig verhält, bemerken sich die Kreaturen gegenseitig, sobald sie sich in Hör- oder Sichtweite voneinander befinden. Ansonsten vergleiche die Ergebnisse der Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) von der Gruppe, die sich versteckt, mit den Werten der passiven Weisheit (Wahrnehmung) der anderen Gruppe, wie im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben.

SPURENLESEN

Abenteurer wählen manchmal ihren Weg, indem sie den Spuren anderer Kreaturen folgen – oder andere Kreaturen könnten die Abenteurer verfolgen! Zum Spurenlesen müssen eine oder mehrere Kreaturen einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) ablegen. Unter folgenden Umständen kann es dazu kommen, dass die Verfolger einen neuen Wurf ablegen müssen:

- Sie unterbrechen die Verfolgung und setzen sie nach einer kurzen oder langen Rast fort.
- Die Fährte überwindet ein Hindernis, beispielsweise einen Fluss, in dem keine Spuren zu finden sind.
- Die Wetterbedingungen oder das Gelände verändern sich, sodass das Spurenlesen erschwert wird.

Der SG für den Wurf hängt davon ab, wie leicht sich auf dem Untergrund die Spuren der Kreatur erkennen lassen. Bei offensichtlichen Spuren ist kein Wurf erforderlich. So benötigt man keinen Wurf, um eine Armee auf einer matschigen Straße zu verfolgen. Es ist deutlich schwieriger, Spuren auf blankem Stein zu finden, sofern die verfolgte Kreatur keine deutlichen Spuren hinterlässt. Zusätzlich wird es oft schwieriger, Spuren zu finden, je mehr Zeit vergeht. In einer Situation, in der es keine Spuren zu finden gibt, kannst du festlegen, dass das Spurenlesen unmöglich ist.

Die Tabelle zum SG des Spurenlesens bietet Richtlinien für das Festlegen des SG, oder du kannst alternativ einen SG anhand deiner Bewertung der Situation festlegen. Du kannst außerdem einen Vorteil auf den Wurf gewähren, wenn man mehr als einer Spur folgen kann, oder einen Nachteil, wenn die Spur durch eine Gegend mit vielen fremden Spuren führt.

Bei einem misslungenen Wurf verliert der Charakter die Spur, jedoch kann er sie wiederfinden, wenn er die Gegend gründlich absucht. Man benötigt 10 Minuten, um in einem begrenzten Bereich, wie z.B. einem Gewölbe, eine Spur zu finden, oder eine Stunde im Freien.

SG DES SPURENLESENS

Untergrund	SG
Weicher Untergrund, z.B. Schnee	10
Dreck oder Gras	15
Blanker Stein	20
Jeder Tag, seit die Kreatur dort war	+5
Kreatur hinterlässt eine Spur, z.B. aus Blut	-5

SOZIALE INTERAKTION

Während einer sozialen Interaktion haben die Charaktere meistens ein Ziel. Sie wollen Informationen sammeln, Hilfe besorgen, jemandes Vertrauen erlangen, einer Bestrafung entgehen, einen Kampf vermeiden, einen Vertrag aushandeln, oder ein anderes Ziel erreichen, weshalb sie überhaupt erst mit dieser Interaktion begonnen haben. Die Kreaturen, mit denen sie interagieren, haben ihre eigenen Pläne und Hintergedanken.

Einige SL sehen soziale Interaktion als reines Rollenspiel, bei dem die Würfel nur selten zum Einsatz kommen. Andere SL bestimmen das Ergebnis einer Interaktion lieber durch einen Wurf auf Charisma. Beide Ansätze funktionieren, und die meisten Spiele liegen irgendwo in der Mitte, indem sich die Fertigkeiten der Spieler (Rollenspiel und Überzeugungskraft) mit den Fertigkeiten der Charaktere (durch ihre Attributswürfe) ergänzen.

ABHANDLUNG VON INTERAKTIONEN

Das *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) bietet Richtlinien für das Gleichgewicht zwischen Rollenspiel und Attributswürfen bei sozialer Interaktion (s. Kapitel 8 „Auf Abenteuer ausziehen“ in

jenem Buch). Dieser Abschnitt ergänzt dieses Material, indem er eine Struktur für die Abhandlung einer sozialen Interaktion liefert. Ein Großteil dieser Struktur ist für die Spieler während des Spiels unsichtbar und ist zudem nicht als Ersatz für Rollenspiel vorgesehen.

1. GRUNDEINSTELLUNG

Wähle die grundsätzliche Einstellung, die eine Kreatur den Spielern gegenüber hat: freundlich, gleichgültig oder feindlich.

Eine **freundliche** Kreatur will den Abenteurern helfen und wünscht, dass sie Erfolg haben. Bei Aufgaben oder Aktionen, die kein besonderes Risiko, Anstrengung oder hohe Kosten beinhalten, wird diese Kreatur fraglos helfen. Wenn ein persönliches Risiko dabei besteht, kann es sein, dass ein Wurf auf Charisma nötig wird, um die Kreatur zu überzeugen, diese Gefahr auf sich zu nehmen.

Eine **gleichgültige** Kreatur könnte der Gruppe helfen oder sie behindern, je nachdem, was sie als hilfreich für sich selbst ansieht. Die Gleichgültigkeit einer Kreatur macht sie nicht automatisch reserviert oder desinteressiert. Gleichgültige Kreaturen können höflich und angenehm, mürrisch und reizbar sein, oder irgendetwas dazwischen. Ein erfolgreicher Wurf auf Charisma ist nötig, wenn die Charaktere eine gleichgültige Kreatur überzeugen wollen, etwas zu tun.

Eine **feindliche** Kreatur stellt sich gegen die Abenteurer und ihre Ziele, wird sie aber nicht zwingend sofort angreifen. Ein herablassender Adliger könnte sich wünschen, dass eine Gruppe von jungen Abenteurern scheitert, damit sie nicht mit ihm um die Gunst des Königs konkurrieren, und behindert ihre Pläne durch Verleumdung und Intrigen anstelle von direkten Drohungen und Gewalt. Den Abenteurern müssen ein oder mehrere Würfe auf Charisma gelingen, um eine feindliche Kreatur dazu zu bringen, etwas für sie zu tun. Es kann sogar passieren, dass eine Kreatur den Abenteurern so viel Schlechtes will, dass kein Wurf auf Charisma ihre Einstellung verbessern kann, wodurch jeder Versuch der Diplomatie automatisch fehlschlägt.

2. GESPRÄCH

Spiele das Gespräch aus. Lass die Charaktere ihre Argumente so vorbringen, dass sie für die Kreatur, mit der sie interagieren, von Bedeutung sind.

Einstellung verändern. Die Einstellung einer Kreatur kann sich im Laufe eines Gesprächs verändern. Wenn die Charaktere während einer Interaktion das Richtige sagen oder tun (vielleicht, indem sie auf die Ideale, Bindungen oder Makel einer Kreatur anspielen), können sie eine feindliche Kreatur zeitweise gleichgültig oder eine gleichgültige Kreatur zeitweise freundlich stimmen. Ebenso können ein Fauxpas, eine Beleidigung oder eine schlechte Tat dazu führen, dass eine freundliche Kreatur zeitweise gleichgültig und eine gleichgültige Kreatur zeitweise feindlich wird.

Ob die Abenteurer die Einstellung einer Kreatur ändern können, bleibt dir überlassen. Du entscheidest, ob die Abenteurer ihre Argumente so vorgebracht haben, dass die Kreatur überzeugt ist. Normalerweise kann sich die Einstellung einer Kreatur während einer einzelnen Interaktion nur um einen Schritt verändern, egal ob temporär oder permanent.

Eigenschaften festlegen. Die Charaktere kennen zu Beginn der sozialen Interaktion nicht zwingend alle Ideale, Bindungen oder Makel einer Kreatur. Wenn sie die Einstellung einer Kreatur verändern wollen, indem sie auf diese Eigenschaften anspielen, müssen sie zuerst herausfinden, was dieser Kreatur wichtig ist. Sie können raten, aber das birgt das Risiko, dass sie die Einstellung der Kreatur in die falsche Richtung verändern, wenn sie schlecht geraten haben.

Wenn die Charaktere lange genug mit einer Kreatur interagiert haben, um durch das Gespräch ein Gefühl für ihre

Persönlichkeitszüge und Eigenschaften zu erlangen, kann ein Abenteuerer einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) ablegen, um eine Eigenschaft der Kreatur zu entdecken. Du legst den SG fest. Misslingt der Wurf um 10 oder mehr, wird eine falsche Eigenschaft entdeckt. In diesem Fall solltest du eine falsche Eigenschaft nennen oder eine bestehende Eigenschaft umkehren. Wäre beispielsweise der Makel eines alten Gelehrten, dass er Vorurteile gegen Ungebildete hat, so könnte ein Abenteuerer, dem der Wurf deutlich misslingt, herausfinden, dass der Gelehrte gern selbst die arme Unterschicht ausbildet.

Mit der Zeit können die Abenteuerer die Eigenschaften einer Kreatur auch auf anderem Wege herausfinden, zum Beispiel durch deren Freunde und Partner, persönliche Briefe oder öffentlich erzählte Geschichten. Das Erlangen dieser Informationen geschieht dann wieder durch ganz eigene soziale Interaktionen.

3. WURF AUF CHARISMA

Wenn die Abenteuerer schließlich ihren Wunsch, ihre Forderung oder ihren Vorschlag vorbringen – oder wenn du beschließt, dass das Gespräch lange genug gedauert hat – verlange einen Wurf auf Charisma. Jeder Charakter, der aktiv an der Unterhaltung beteiligt war, kann einen Wurf ablegen. Je nachdem, wie die Unterhaltung abgelaufen ist, können die Fertigkeiten Überzeugen, Täuschen oder Einschüchtern angewandt werden. Die aktuelle Einstellung der Kreatur bestimmt den SG, um eine bestimmte Reaktion zu erhalten, wie in der Tabelle Reaktionen auf Gespräche beschrieben.

REAKTIONEN AUF GESPRÄCHE

SG Reaktion einer freundlichen Kreatur

- | | |
|----|---|
| 0 | Die Kreatur tut das, worum man sie bittet, ohne Risiken einzugehen oder ein Opfer zu bringen. |
| 10 | Die Kreatur tut das, worum man sie bittet, und geht ein geringes Risiko ein oder bringt ein geringes Opfer. |
| 20 | Die Kreatur tut das, worum man sie bittet, und geht ein signifikantes Risiko ein oder bringt ein signifikantes Opfer. |

SG Reaktion einer gleichgültigen Kreatur

- | | |
|----|---|
| 0 | Die Kreatur bietet keine Hilfe an, richtet aber auch keinen Schaden an. |
| 10 | Die Kreatur tut das, worum man sie bittet, solange sie keine Risiken eingehen oder Opfer bringen muss. |
| 20 | Die Kreatur tut das, worum man sie bittet, und geht ein geringes Risiko ein oder bringt ein geringes Opfer. |

SG Reaktion einer feindlichen Kreatur

- | | |
|----|--|
| 0 | Die Kreatur versucht, die Aktionen der Abenteuerer zu verhindern, und würde dafür auch Risiken eingehen. |
| 10 | Die Kreatur bietet keine Hilfe an, richtet aber auch keinen Schaden an. |
| 20 | Die Kreatur tut das, worum man sie bittet, solange sie keine Risiken eingehen oder Opfer bringen muss. |

Den Wurf unterstützen. Andere Charaktere, die grundlegend zum Gespräch beitragen, können den Charakter unterstützen, der den Wurf ablegt. Wenn ein unterstützender Charakter etwas sagt oder tut, das die Interaktion positiv beeinflussen würde, erhält der Charakter, der den Wurf auf Charisma ablegt, einen Vorteil. Sagt ein anderer Charakter jedoch etwas Kontraproduktives oder Beleidigendes, hat der Charakter bei seinem Wurf einen Nachteil.

Mehrfache Würfe. Manche Situationen erfordern mehr als einen Wurf, besonders, wenn die Charaktere mehrere Ziele bei der Interaktion verfolgen.

4. WIEDERHOLUNG?

Sobald ein Wurf auf Charisma abgelegt wurde, können weitere Versuche, die Kreatur zu beeinflussen, fruchtlos sein oder sogar dazu führen, dass sie verärgert wird, wodurch sie ihre Einstellung in Richtung feindlich verschiebt. Beurteile dies selbst. Wenn beispielsweise der Schurke der Gruppe etwas sagt, wodurch die Einstellung eines Adligen sich von gleichgültig zu feindlich wandelt, kann ein anderer Charakter die Feindseligkeit des Adligen vielleicht noch durch cleveres Rollenspiel und einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) auflösen.

ROLLENSPIEL

Für manche SL ist Rollenspiel etwas Natürliches. Wenn es das für dich nicht ist, mach dir keine Sorgen. Die Hauptsache ist, dass du Spaß daran hast, deine NSC und Monster darzustellen und deine Spieler damit zu unterhalten. Du musst kein gelernter Schauspieler oder Komiker sein, um Dramatik oder Humor zu erzeugen. Der Schlüssel ist, die Elemente der Geschichte und Charakterisierungen zu beachten, die deine Spieler zum Lachen bringen oder sie emotional einbeziehen, und dann diese Dinge in dein Rollenspiel zu übernehmen.

EIN NSC SEIN

Stell dir vor, wie ein Charakter oder ein Monster, das von dir verkörpert wird, auf die Abenteuerer reagieren würde. Überlege dir, was ihm wichtig ist. Hat er Ideale, Bindungen oder Makel? Indem du diese Dinge in deine Darstellung miteinbezieht, machst du den Charakter oder das Monster nicht nur glaubwürdiger, sondern verstärkst auch das Gefühl, dass sich die Abenteuerer in einer lebendigen Welt befinden.

Strebe nach Antworten und Taten, die unerwartete Wendungen ins Spiel bringen. Zum Beispiel könnte eine alte Frau, deren gesamte Familie von einem bösen Magier getötet wurde, starke Vorurteile gegen den Magier der Gruppe haben.

Wie auch immer du einen Charakter oder ein Monster spielst, es gilt immer die klassische Regel für Autoren: Zeigen, nicht erzählen. Anstatt einen NSC als oberflächlich und egozentrisch zu beschreiben, lasse ihn sich wie eine oberflächliche, egozentrische Person verhalten. Der NSC konnte auf alles eine spontane Antwort haben, ständig ungefragt persönliche Anekdoten erzählen und ein verzweifelteres Bedürfnis haben, sich selbst zum Mittelpunkt jedes Gesprächs zu machen.

NUTZE DEINE STIMME

Das meiste, was du während einer Sitzung sagst, wird in einer gleichbleibenden Lautstärke bleiben. Um Spannung zu erzeugen solltest du bereit sein, einen Schlachtruf zu brüllen oder verschwörerisch zu flüstern.

Auch Charaktere und Monster mit besonderen Stimmen prägen sich ein. Wenn du kein geübter Imitator oder Schauspieler bist, kannst du Sprachmuster aus dem echten Leben, Filmen oder dem Fernsehen kopieren. Übe, mit verschiedenen Stimmen zu sprechen und berühmte Personen zu imitieren, und nutze dieses Wissen, um deine NSC zum Leben zu erwecken.

Experimentiere mit verschiedenen Sprachmustern. Eine Barfrau wird eine andere Sprache nutzen als ein Magistrat in einer großen Stadt. Und während das einfache Volk in einen heftigen Dialekt verfällt, haben die reichen Leute womöglich eine übertrieben klare Aussprache. Lasse einen Piraten ein „Arrrrrr“ in bester Long John Silver-Manier rufen. Lass intelligente Monster sich in der Grammatik der Gemeinsprache verheddern. Lass Betrunkene und Monster lallend vor sich hin brabbeln, während Echsenmenschen ihre Drohungen zischelnd vorbringen.

NUTZE MIMIK UND GESTIK

Nutze deinen Gesichtsausdruck, um die Emotionen eines Charakters darzustellen. Schau finster, lächle, grinse, knurre, schmolle, verdreh die Augen – tu was nötig ist, um den Charakter oder das Monster unvergesslich zu machen. Wenn du deinen Gesichtsausdruck mit einer ungewöhnlichen Stimme kombinierst, erwacht ein Charakter tatsächlich zum Leben.

Auch wenn du nicht von deinem Stuhl aufstehen musst, so kannst du doch deine Arme verwenden, um einen NSC noch wirkungsvoller darzustellen. Ein Adliger könnte die Luft mit der Hand zerschneiden, während er monoton vor sich hinredet, während eine Erzmagierin ihren Unwillen ausdrückt, indem sie die Augen verdreht und ihre Schläfen mit den Fingerspitzen massiert.

MIT DEN SPIELERN INTERAGIEREN

Einige Spieler genießen Rollenspiel und Interaktion mehr als andere. Was immer deine Spieler bevorzugen, deine lebhaftere Darstellung der NSC und Monster kann sie inspirieren, auch ihre Charaktere mit so viel Hingabe darzustellen. Dadurch werden soziale Interaktionen zu einer Gelegenheit für alle, tiefer in das Spiel einzutauchen und eine Geschichte mit tiefgründigen Charakteren zu erschaffen.

Um sicherzugehen, dass jeder während einer rollenspiel-lastigen Spielsitzung etwas zu tun bekommt, überlege, ob du einen der folgenden Ansätze verwenden willst.

Sprich die Vorlieben der Spieler an. Es gibt Aktivitäten im Spiel, die Spieler lieber mögen als andere, wie in der Einleitung dieses Buches beschrieben. Spieler, die gern schauspielern, bevorzugen Interaktionen, und es ist in Ordnung, diese Spieler dann in den Mittelpunkt zu stellen. Sie inspirieren oft die anderen, es ihnen gleichzutun, aber pass auf, dass auch diese anderen Spieler die Möglichkeit haben, am Spaß teilzuhaben.

Spieler, die gern die Welt und ihre Geschichten erkunden, sind meist zugänglich für Rollenspiel, solange die Kampagne vorankommt und mehr über die Welt bekannt wird. Spieler, die gern Probleme lösen, haben oftmals Spaß daran, herauszufinden, wie sie die Einstellung eines NSC gegenüber der Gruppe verändern können. Spieler, die die Gruppe gern zu Aktionen anstacheln, rufen oft Reaktionen der NSC hervor, weshalb sie oft leicht einbezogen werden können – allerdings nicht immer auf produktive Art.

Spieler, die gern ihren Charakter optimieren und Monster töten, neigen zum Streiten, und ein Konflikt innerhalb einer Interaktion kann auch diese Spieler ans Rollenspiel heranziehen. Am besten ist es jedoch, wenn die Kämpfe mit ausgedehnten Interaktionen verbunden sind (wie bei einem korrupten Wesir, der den Abenteurern Assassinen auf den Hals hetzt).

Beziehe bestimmten Charaktere ein. Schaffe Situationen, in denen Charaktere, die sonst wenig an sozialen Interaktionen teilnehmen, zumindest ein bisschen reden müssen. Vielleicht ist der NSC ein Familienmitglied oder eine Kontaktperson eines bestimmten Abenteurers und spricht deshalb nur mit ihm. Ein NSC mit einer bestimmten Rasse oder Klasse könnte nur mit Leuten sprechen, mit denen er sich verbunden fühlt. Ein Gefühl von Dringlichkeit kann helfen, bestimmte Spieler mit einzubeziehen, aber schließe dabei nicht die anderen Spieler aus, die bereits Rollenspiel betreiben.

Wenn einige Spieler das Gespräch dominieren, nimm dir hin und wieder etwas Zeit, auch die anderen mit einzubeziehen. Du kannst dies als Charakter tun: „Und was ist mit deinem bulligen Freund? Sprich, Barbar! Was gibst du mir für meine Gunst?“ Oder frage den Spieler einfach, was sein Charakter tut, während die Unterhaltung abläuft. Der erste Ansatz ist besser geeignet für Charaktere, die schon mit der Stimme ihres Charakters sprechen können. Der zweite Ansatz ist besser für Spieler, die man noch ermuntern muss, an einem Rollenspielszenario aktiv teilzunehmen.

OBJEKTE

Wenn Charaktere Seile durchschneiden, ein Fenster einschlagen, oder den Sarg eines Vampirs zerschmettern müssen, gilt als einzige eindeutige Regel: mit genug Zeit und den richtigen Werkzeugen können die Charaktere jedes zerstörbare Objekt zerstören. Nutze deinen gesunden Menschenverstand, wenn es darum geht, ob ein Charakter erfolgreich einen Gegenstand zerstört. Kann ein Kämpfer mit einem Schwert eine Steinwand durchtrennen? Nein, eher geht das Schwert kaputt als die Wand.

Bezüglich dieser Regeln ist ein Objekt ein bestimmter, unbelebter Gegenstand wie ein Fenster, eine Tür, ein Schwert, ein Buch, ein Tisch, ein Stuhl oder Stein, nicht ein Gebäude oder ein Fahrzeug, dass aus vielen verschiedenen Objekten besteht.

WERTE FÜR OBJEKTE

Wenn Zeit eine Rolle spielt, kannst du zerstörbaren Objekten eine Rüstungsklasse und Trefferpunkte zuweisen. Du kannst ihm außerdem Immunitäten, Resistenzen und Empfindlichkeiten gegen bestimmte Schadensarten geben.

Rüstungsklasse. Die Rüstungsklasse eines Objektes legt fest, wie schwierig es ist, einem Objekt mit einem Treffer Schaden zuzufügen (da sich das Objekt nicht bewegen kann, um dem Schlag auszuweichen). Die Tabelle Objektrüstungsklassen liefert Vorschläge für die RK Werte von verschiedenen Substanzen.

OBJEKTRÜSTUNGSKLASSEN

Substanz	RK
Stoff, Papier, Seil	11
Kristall, Glas, Eis	13
Holz, Knochen	15
Stein	17
Eisen, Stahl	19
Mithril	21
Adamant	23

Trefferpunkte. Die Trefferpunkte eines Objektes zeigen an, wie viel Schaden es aushalten kann, bevor es seine strukturelle Integrität verliert. Widerstandsfähige Objekte haben mehr Trefferpunkte als zerbrechliche. Große Objekte haben meist mehr Trefferpunkte als kleine, es sei denn, das Zerstören eines kleinen Teils ist genauso effektiv wie die Zerstörung des gesamten Objektes. Die Tabelle zu Objekttrefferpunkten liefert Vorschläge für die Trefferpunkte von zerbrechlichen und widerstandsfähigen, kleineren und größeren Objekten.

OBJEKTTREFFERPUNKTE

Größe	Zerbrechlich	Widerstandsfähig
Winzig (Flasche, Schloss)	2 (1W4)	5 (2W4)
Klein (Truhe, Lauter)	3 (1W6)	10 (3W6)
Mittelgroß (Fass, Kerzenleuchter)	4 (1W8)	18 (4W8)
Groß (Wagen, 3m x 3m Fenster)	5 (1W10)	27 (5W10)

Riesige und gigantische Objekte. Normale Waffen sind gegen viele riesige und gigantische Objekte so gut wie nutzlos, zum Beispiel gegen eine kolossale Statue, eine Steinsäule, oder einen massiven Felsen. Jedoch kann eine Fackel einen riesigen Wandteppich verbrennen, und der Zauber *Erdbeben* macht einen Koloss zu einem Haufen Schutt. Du kannst die Trefferpunkte von riesigen und gigantischen Objekten nachverfolgen, wenn du Spaß daran hast, oder du legst einfach fest, wie lange das Objekt einer bestimmten Waffe oder Kraft widersteht. Wenn du die Trefferpunkte nachverfolgst, unterteile das Objekt in große oder kleinere Abschnitte, und verfolge die Trefferpunkte dieser einzelnen

Abschnitte gesondert. Wird einer dieser Abschnitte zerstört, könnte das gesamte Objekt ruiniert sein. Beispielsweise würde eine gigantische Statue umkippen, wenn eines ihrer großen Beine auf 0 Trefferpunkte reduziert wird.

Objekte und Schadensarten. Objekte sind immun gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Du kannst festlegen, dass einige Schadensarten gegen bestimmte Objekte oder Substanzen effektiver sind. Wuchtschaden funktioniert beispielsweise wunderbar, wenn es darum geht, etwas zu zerschlagen, hilft aber nicht, wenn man ein Seil oder Leder durchschneiden will. Papier und Stoff sind empfindlich gegen Feuer- und Blitzschaden. Mit einer Spitzhacke kann man Steine zerschlagen, jedoch nicht effektiv einen Baum fällen. Wie immer, nutze den gesunden Menschenverstand.

Schadensschwelle. Große Objekte wie die Wände von Burgen haben oftmals zusätzliche Widerstandskraft, die durch eine Schadensschwelle dargestellt wird. Ein Objekt mit einer Schadensschwelle hat Immunität gegen jeden Schaden, sofern es nicht durch einen einzigen Angriff so viel Schaden erhält, dass dieser höher oder gleich der Schadensschwelle ist. In diesem Fall nimmt das Objekt wie gewohnt Schaden. Jeglicher Schaden, der nicht gleich oder höher der Schadensschwelle ist, ist nur oberflächlich und reduziert nicht die Trefferpunkte des Objektes.

KAMPF

Dieser Abschnitt baut auf den Kampfregeln im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) auf und bietet Tipps, wie das Spiel in Kampfsituationen flüssig weiterläuft.

NACHVERFOLGEN DER INITIATIVE

Du kannst verschiedene Methoden verwenden, um nachzuverfolgen, wer im Kampf wann an der Reihe ist.

VERBORGENE LISTE

Viele SL haben für die Initiative eine Liste, die die Spieler nicht sehen können, meist auf einem Stück Papier hinter dem Spielleiterschirm oder eine Liste auf dem Tablet. Auf diese Weise können auch Kämpfer in der Liste aufgeführt werden, die noch nicht aufgetaucht sind, und du kannst in der Initiativliste die aktuellen Trefferpunkte der Monster nachverfolgen, zusätzlich zu anderen hilfreichen Notizen.

Der Nachteil dabei ist, dass du den Spieler ständig sagen musst, wer gerade an der Reihe ist.

SICHTBARE LISTE

Du kannst ein Whiteboard verwenden, um die Initiativreihenfolge nachzuverfolgen. Wenn die Spieler ihre Initiative nennen, schreibe sie in der Reihenfolge von der höchsten Initiative zur niedrigsten auf das Whiteboard. Lasse dabei Platz zwischen den einzelnen Namen. Schreibe die Initiative der Monster entweder gleich mit auf, oder füge sie hinzu, wenn das Monster das erste Mal an der Reihe ist.

Als weitere Verbesserung kannst du Magnete mit den Namen der Spieler und Monster verwenden, die du auf einem magnetischen Whiteboard nutzt, oder Karten mit den Namen, die von Magneten gehalten werden.

Eine sichtbare Liste sorgt dafür, dass jeder die Reihenfolge im Spiel sehen kann. Spieler wissen, wann sie an der Reihe sind, und können ihre Aktion im Voraus planen. Eine sichtbare Liste reduziert auch die Unsicherheit, wann die Monster im Kampf an der Reihe sind.

Eine Variante der sichtbaren Liste ist, einem Spieler die Verantwortung für die Initiativreihenfolge zu übertragen, entweder mit Hilfe eines Whiteboards oder auf einem Stück Papier, das die anderen Spieler sehen können. Diese Methode reduziert die Menge an Dingen, die du selbst nachverfolgen musst.

KARTEIKARTEN

Bei diesem Ansatz bekommt jeder Charakter eine Karteikarte, ebenso wie jede Gruppe von Monstern. Wenn die Spieler ihren Initiativwert ansagen, wird dieser auf der Karte notiert. Verfahre ebenso mit den Monstern. Dann ordne die Karten in einer Reihenfolge von der höchsten bis zur niedrigsten. Dann bewege dich von oben durch den Kartenstapel. Wenn du den Namen eines Charakters nennst, der an der Reihe ist, nenne auch gleich den nächsten, damit dieser seinen Zug planen kann. Nachdem ein Charakter oder eine Gruppe Monster ihre Aktion beendet hat, wird die Karte ans Ende des Stapels bewegt.

Zu Beginn kennen die Spieler die Reihenfolge nicht, wenn du solche Karten verwendest, und sie wissen nicht, wann die Monster an der Reihe sind, bevor diese das erste Mal handeln.

NACHVERFOLGEN DER TREFFERPUNKTE VON MONSTERN

Während einer Kampfbegegnung musst du nachverfolgen, wie viel Schaden die einzelnen Monster erleiden. Die meisten SL tun dies im Verborgenen, damit die Spieler nicht wissen, wie viele Trefferpunkte ein Monster noch übrig hat. Du kannst selbst entscheiden, ob du dies genauso handhaben willst oder nicht. Wichtig ist nur, dass die Trefferpunkte der einzelnen Monster individuell nachverfolgt werden.

Bei ein oder zwei Gegnern ist das Nachverfolgen des Schadens nicht so schwierig, aber für größere Gruppen von Monstern sollte man ein System haben. Wenn du keine Miniaturen oder andere visuelle Hilfen verwendest, ist es am einfachsten, wenn du den Monstern einzigartige Merkmale zuweist. Beschreibungen wie „der Oger mit der fiesen Narbe“ und „der Oger mit dem Hörnerhelm“ helfen dir und deinen Spielern, die Monster auseinanderzuhalten. Stell dir zum Beispiel vor, dass du eine Begegnung mit drei Ogern ausspielst, von denen jeder 59 Trefferpunkte hat. Sobald die Initiative feststeht, notiere dir die Trefferpunkte der einzelnen Oger und füge Notizen (und wenn du magst, auch einen Namen) hinzu, um sie voneinander zu unterscheiden:

Krag (Oger m. Narbe): 59

Thod (Oger m. Helm): 59

Mur (Oger, der nach Kacke riecht): 59

Wenn du Miniaturen verwendest, um die Monster darzustellen, ist es am einfachsten, wenn du verschiedene Miniaturen verwendest. Wenn du identische Miniaturen für mehrere Monster nutzt, kannst du kleine Aufkleber mit verschiedenen Zahlen, Buchstaben oder Nummern verwenden, um sie zu unterscheiden.

Zum Beispiel könntest du in einer Begegnung mit drei Ogern drei identische Miniaturen verwenden und diese mit den Aufklebern A, B und C versehen. Um die Trefferpunkte nachzuverfolgen, kannst du sie anhand der Buchstaben sortieren und den Schaden jeweils von den Trefferpunkten abziehen. Nach einigen Kampfunden könnte deine Liste dann so aussehen:

Oger A: 59 53 45 24 14 9 tot

Oger B: 59 51 30

Oger C: 59

Spieler fragen häufig, wie verletzt ein Monster aussieht. Fühle dich nicht gedrängt, die genauen Trefferpunkte zu verraten, aber wenn ein Monster mehr als die Hälfte seiner maximalen Trefferpunkte verloren hat, ist es fair zu sagen, dass es sichtbare Wunden hat und angeschlagen wirkt. Du kannst ein Monster, das bei der Hälfte seiner Trefferpunkte ist, als blutend beschreiben, damit die Spieler das Gefühl haben,

in einem Kampf gegen einen harten Gegner weiterzukommen, und es hilft ihnen, abzuschätzen, wann sie ihre mächtigsten Zauber und Fähigkeiten einsetzen sollten.

ZUSTÄNDE VERWENDEN UND NACHVERFOLGEN

Diverse Regeln und Merkmale im Spiel sagen deutlich, wann eine Kreatur durch sie einen bestimmten Zustand erhält. Du kannst diese Zustände auch spontan verteilen. Sie sind so gedacht, dass sie intuitiv eingesetzt werden. Zum Beispiel ist ein Charakter, der gerade schläft, nicht bei Bewusstsein, also kannst du sagen, dass der Charakter bewusstlos ist. Oder ist ein Charakter gerade gestolpert? Dann ist er jetzt liegend.

Das Nachverfolgen der Zustände kann schwierig sein. Bei Monstern ist es meist am einfachsten, die Zustände auf den Karten oder der Initiativliste zu notieren. Spieler sollten sich selbst merken, welche Zustände ihren Charakter aktuell beeinflussen. Da Spieler eher bestrebt sind, die nachteiligen Zustände ihrer Charaktere zu vergessen oder zu übersehen, hilft es, auch diese auf den Karten oder dem Whiteboard zu notieren.

Du kannst auch versuchen, Karten mit den verschiedenen Zuständen und ihren Auswirkungen zur Hand zu haben. Dann bekommt der Spieler die entsprechende Karte, wenn sein Charakter einen Zustand erleidet. Eine leuchtend pinke Karte mit einem Zustand erinnert selbst den abwesendsten Spieler daran, dass sein Charakter zaubert oder verängstigt ist.

MONSTER UND KRITISCHE TREFFER

Ein Monster unterliegt den gleichen Regeln für kritische Treffer wie ein Spielercharakter. Wenn du jedoch den durchschnittlichen Schaden eines Monsters verwendest, anstatt ihn auszuwürfeln, wie gehst du dann mit kritischen Treffern um? Wenn ein Monster einen kritischen Treffer schafft,

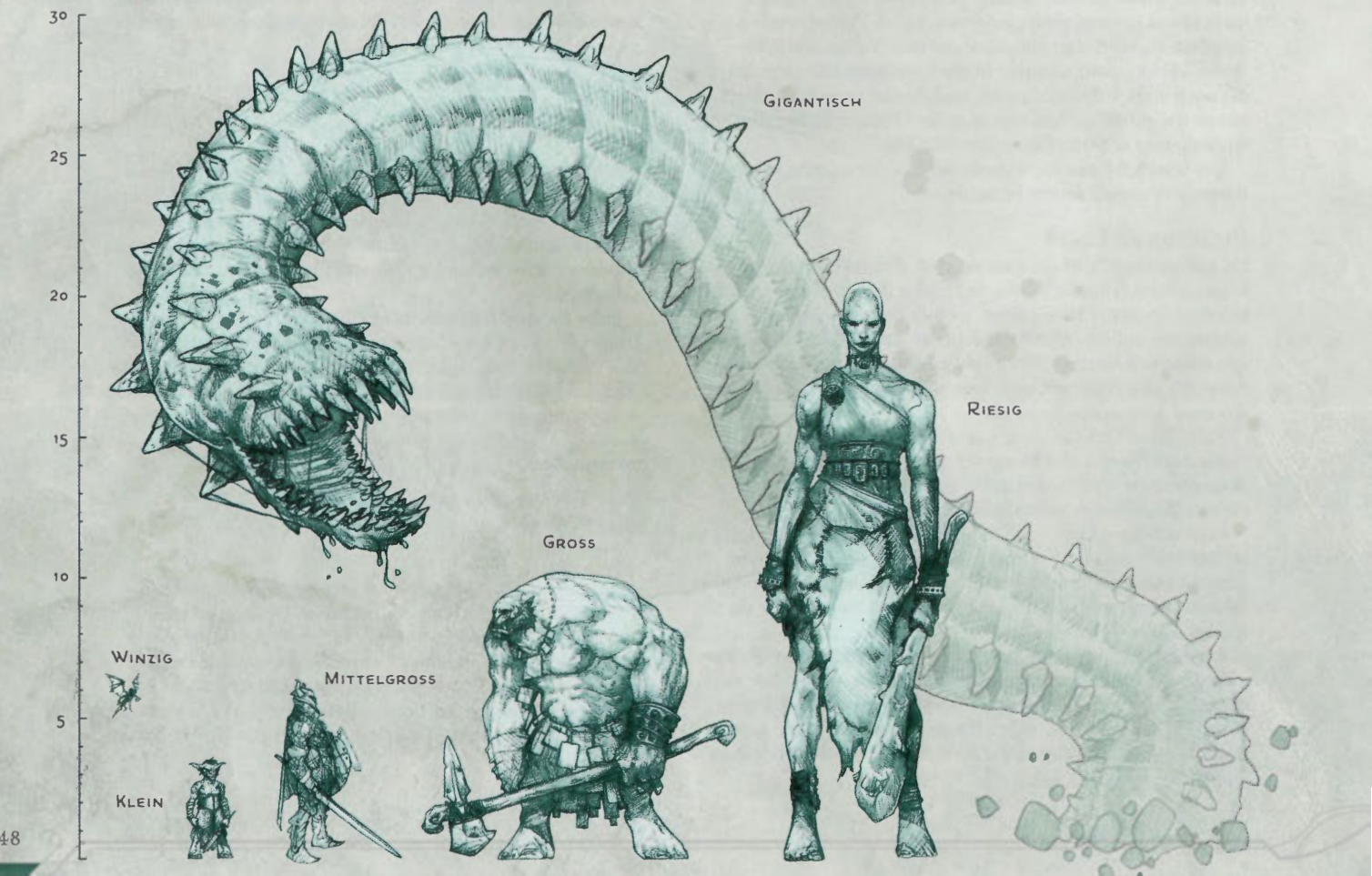
würfle alle Schadenswürfel, die zu diesem Treffer gehören, und addiere das Ergebnis zum durchschnittlichen Schaden. Fügt ein Goblin normalerweise 5 (1W6 +2) Hiebsschaden bei einem Treffer zu, macht er bei einem kritischen Treffer 5+1W6 Hiebsschaden.

SCHADEN IMPROVISIEREN

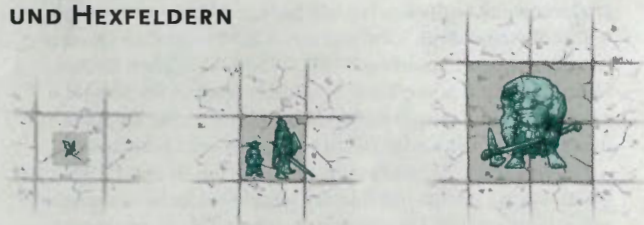
Ein Monster oder ein Effekt spezifizieren normalerweise den Schaden, den sie zufügen. In manchen Fällen musst du jedoch auch ohne feste Regeln den Schaden bestimmen. Die Tabelle zum Schaden improvisieren liefert einige Hinweise dafür.

Würfel	Beispiele
1W10	Von Kohlen verbrannt, von einem Bücherregal getroffen, von einer Giftnadel gestochen
2W10	Vom Blitz getroffen, in eine Feuergrube gefallen
4W10	Von herabfallenden Steinen in einem Tunnel getroffen, in ein Säurefass gefallen
10W10	Von Wänden zerquetscht, von wirbelnden Stahlklingen getroffen, Waten durch einen Lavastrom
18W10	In Lava schwimmen, von einer abstürzenden fliegenden Festung getroffen
24W10	Auf der Ebene des Elementaren Feuers in einen Mahlstrom aus Feuer fallen, in den Kiefern einer gottgleichen Kreatur oder einem Monster von der Größe des Mondes zerquetscht werden

Die Tabelle zu Schwere des Schadens und Stufen ist ein Anhaltspunkt dafür, wie tödlich diese Schadensmengen für Charaktere der verschiedenen Stufen sind. Vergleiche die Stufe eines Charakters mit dem Schaden, um die Schwere des Schadens festzustellen.



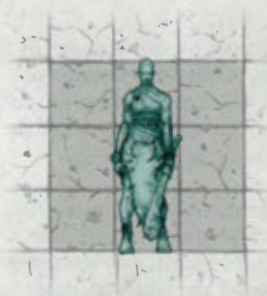
KREATURENGRÖSSE AUF QUADRATISCHEN FELDERN UND HEXFELDERN



WINZIG

KLEIN ODER MITTELGROSS

GROSS



RIESIG



GIGANTISCH



SCHWERE DES SCHADENS UND STUFEN

Charakterstufe	Rückschlag	Gefährlich	Tödlich
1. – 4.	1W10	2W10	4W10
5. – 10.	2W10	4W10	10W10
11. – 16.	4W10	10W10	18W10
17. – 20.	10W10	18W10	24W10

Schaden, der einen **Rückschlag** verursacht, stellt selten eine Lebensgefahr für die Charaktere der genannten Stufen dar, aber ein geschwächter Charakter kann von diesem Schaden aus dem Spiel genommen werden.

Im Gegensatz dazu kann **Gefährlicher** Schaden eine bedeutende Bedrohung für schwächere Charaktere darstellen und kann einen Charakter der angegebenen Stufe töten, wenn er zu dem Zeitpunkt nur wenige Trefferpunkte hat.

Wie der Name schon sagt, ist **Tödlicher** Schaden ausreichend, um einen Charakter der genannten Stufe auf 0 Trefferpunkte zu bringen. Diese Schadensstufe kann selbst mächtige Charaktere auf der Stelle töten, wenn sie bereits verwundet sind.

WIRKUNGSBEREICHE FESTLEGEN

Viele Zauber und andere Spieleigenschaften erschaffen Wirkungsbereiche, wie den Kegel und die Sphäre. Wenn du keine Miniaturen oder andere visuelle Hilfsmittel benutzt, kann es manchmal schwierig sein, festzustellen, wer sich im Wirkungsbereich befindet und wer nicht. Am einfachsten ist es, dabei auf dein Bauchgefühl zu hören und es einfach festzulegen.

Wenn du doch mehr Anleitung dazu benötigst, kannst du die Tabelle zu Zielen im Wirkungsbereich verwenden. Um die Tabelle zu nutzen, stelle dir vor, welche Kämpfer in der Nähe voneinander sind, und richte dich nach der Tabelle, um zu bestimmen, wie viele Kämpfer sich im Wirkungsbereich befinden. Füge Ziele hinzu oder reduziere sie, je nachdem, wie gedrängt sie stehen. Würfle dazu gegebenenfalls 1W3.

ZIELE IM WIRKUNGSBEREICH

Bereich	Anzahl der Ziele
Kegel	Größe ÷ 3 (aufgerundet)
Würfel oder Quadrat	Größe ÷ 1,5 (aufgerundet)
Zylinder	Radius ÷ 1,5 (aufgerundet)
Linie	Länge ÷ 9 (aufgerundet)
Sphäre oder Kreis	Radius ÷ 1,5 (aufgerundet)

Zielt beispielsweise ein Magier mit dem Zauber *Brennende Hände* (einen 4,5 Meter Kegel) auf eine Gruppe von Orks, könntest du die Tabelle verwenden und sagen, dass zwei Orks getroffen werden ($4,5 \div 3 = 1,5$, aufgerundet auf 2). Ebenso könnte ein Zauberer einen Blitz (30 Meter Linie) auf einige Oger und Hobgoblins schleudern, und du könntest die Tabelle verwenden und sagen, dass vier der Monster getroffen werden ($30 \div 9 = 3,33$, aufgerundet auf 4).

Dieser Ansatz zielt auf Einfachheit ab anstelle von räumlicher Präzision. Für taktischere Kämpfe solltest du Miniaturen verwenden.

UMGANG MIT GEGNERGRUPPEN

Wenn an einem Kampf Dutzende von Monstern teilnehmen, kann es schwierig werden, diesen zügig durchzuführen. Auf einem überfüllten Schlachtfeld kann du das Spiel beschleunigen, indem du nicht mehr einzelne Angriffswürfe machst, sondern die durchschnittliche Anzahl der Treffer berechnest, die eine große Gruppe von Monstern bei ihren Zielen landet.

Anstelle des Angriffswurfs, berechne den Mindestwurf auf einem W20, den eine Kreatur benötigt, um ein Ziel zu treffen, indem du ihren Angriffsbonus von der RK des Ziels abziehst. Du brauchst dieses Ergebnis während der Schlacht immer wieder, daher solltest du es dir notieren.

Suche den Mindestwurf in der Tabelle für Angriffe von Gegnergruppen. Die Tabelle zeigt, wie viele Gegner bei diesem Mindestwurf ein Ziel angreifen müssen, um es zu treffen. Wenn so viele Kreaturen das Ziel angreifen, sorgt ihr gemeinsamer Angriff dafür, dass einer von ihnen das Ziel trifft.

Zum Beispiel: Acht Orks umzingeln einen Krieger. Der Angriffsbonus der Orks ist +5, und die RK des Kriegers ist

19. Die Orks benötigen eine 14 oder mehr, um den Krieger zu treffen. Anhand der Tabelle kannst du feststellen, dass von je drei Orks, die den Krieger angreifen, einer treffen wird. Es gibt genug Orks, um zwei Gruppen mit je drei Angreifern zu bilden. Die restlichen beiden Orks schaffen es nicht, den Krieger zu treffen.

Wenn die angreifenden Kreaturen unterschiedlich viel Schaden zufügen, nimm an, dass diejenige Kreatur trifft, die den meisten Schaden zufügt. Wenn die treffende Kreatur mehrere Angriffe mit dem gleichen Angriffsbonus hat, nimm an, dass sie mit jedem dieser Angriffe einmal trifft. Wenn die Angriffe einer Kreatur unterschiedliche Angriffsboni haben, handle jeden Angriff einzeln ab.

Dieses Angriffssystem ignoriert kritische Treffer und verringert stattdessen die Anzahl der Würfelwürfe. Wenn die Zahl der Angreifer sinkt, wechsle wieder auf individuelle Würfe, um eine Situation zu vermeiden, in der eine Seite gar nicht mehr treffen kann.

ANGRIFFE VON GEGNERGRUPPEN

Benötigter W20 Wurf	Angreifer, die zum Treffen benötigt werden
1–5	1
6–12	2
13–14	3
15–16	4
17–18	5
19	10
20	20

VERWENDUNG VON MINIATUREN

Im Kampf können Spieler sich häufig auf deine Beschreibungen verlassen, wenn sie sich vorstellen müssen, wo ihre Charaktere sich im Verhältnis zu ihrer Umgebung und den Gegnern befinden. Einige komplexe Schlachten sind jedoch leichter mit visuellen Hilfsmitteln durchzuführen, von denen die gewöhnlichsten Miniaturen und ein Raster sind. Wenn du gern Geländemodelle oder dreidimensionale Gewölbe baust oder eine Vinylmatte nutzt, um die Karten aufzuzeichnen, sind Miniaturen ebenfalls hilfreich.

Das *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* liefert einfache Regeln für die Darstellung von Kämpfen mit Hilfe von Miniaturen auf einem Raster. Dieser Abschnitt ergänzt dieses Material.

TAKTISCHE KARTEN

Du kannst taktische Karten mit farbigen Markern auf einer feucht abwischbaren Vinylmatte mit 2,5 cm großen Quadraten, auf großen Papierbögen oder einem ähnlichen flachen Material aufzeichnen. Vorgedruckte Karten in Postergröße, aus Pappfliesen zusammengestellte Karten oder Gelände aus modelliertem Gips oder Resin sind auch sehr praktisch.

Die häufigste Einheit für taktische Karten ist das 1,5 Meter Quadrat, und Karten mit Rastern sind leicht zu bekommen oder selbst herzustellen. Du musst jedoch kein Raster verwenden. Du kannst Entfernungen auch mit einem Maßband, Faden, Stab oder Pfeifenreiniger mit einer bestimmten Länge abmessen.

Eine andere Option ist ein Spielfeld mit 2,5 cm großen Hexagonen (oft Hexfeld genannt), das eine Kombination aus einem abzählbaren Raster und der größeren Flexibilität des Spiels ohne Raster bietet. Jedoch kann man auf Hexfeldern nur schwer Gewölbe mit geraden Wänden und rechten Winkeln aufzeichnen.

KREATURENGRÖSSE AUF QUADRATISCHEN FELDERN UND HEXFELDERN

Die Größe einer Kreatur bestimmt, wie viel Platz sie auf quadratischen Feldern oder Hexfeldern einnimmt, wie in der Tabelle zu Kreaturengröße und Platz beschrieben. Wenn die Miniatur, die du für ein Monster verwendest, einen anderen Platzbedarf hat als hier angegeben, ist das nicht weiter schlimm, aber du solltest ansonsten alle Regeln für diese Größe beachten. Zum Beispiel könntest du eine Miniatur mit einer großen Basis für einen riesigen Riesen verwenden. Dieser Riese braucht auf dem Schlachtfeld weniger Platz als seine Größe vorgibt, aber er ist trotzdem riesig, wenn es um Regelfragen geht, zum Beispiel beim Zupacken.

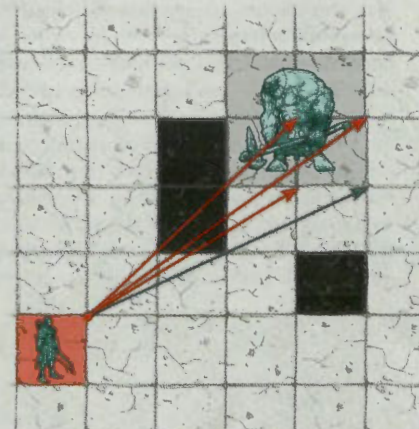
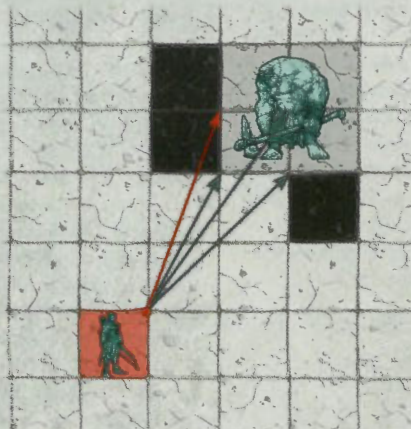
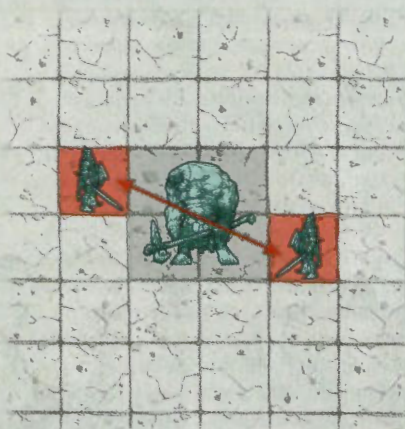
KREATURENGRÖSSE UND PLATZ

Größe	Platz: quadr. Felder	Platz: Hexfelder
Winzig	4 pro Feld	4 pro Hexfeld
Klein	1 Feld	1 Hexfeld
Mittelgroß	1 Feld	1 Hexfeld
Groß	4 Felder (2x2)	3 Hexfelder
Riesig	9 Felder (3x3)	7 Hexfelder
Gigantisch	16 Felder (4x4) oder mehr	12 Hexfelder oder mehr

IN DIE ZANGE NEHMEN
(QUADR. FELD)

TEILDECKUNG
(QUADR. FELD)

DREIVIERTELDECKUNG
(QUADR. FELD)



WIRKUNGSBEREICHE

Der Wirkungsbereich eines Zaubers, einer Monstereigenschaft, oder eines anderen Merkmals muss in quadratische Felder oder Hexfelder umgerechnet werden, um festzulegen, welche Ziele sich in dem Bereich befinden und welche nicht.

Wähle eine Kreuzung von quadratischen Feldern oder Hexfeldern als Ausgangspunkt des Wirkungsbereiches, dann folge den Regeln wie gewohnt. Wenn ein Wirkungsbereich rund ist und mindestens die Hälfte des Feldes bedeckt, wird das Feld mit beeinflusst.

SICHTLINIE

Um exakt zu bestimmen, ob es eine Sichtlinie zwischen zwei Feldern gibt, wähle eine Ecke von einem Feld und ziehe eine gedachte Linie von dieser Ecke zu irgendeinem Teil eines anderen Feldes. Wenn zumindest eine dieser Linien nicht durch ein Objekt oder eine sichtbehindernden Effekt hindurchgeht oder es berührt – wie eine Steinwand, einen dicken Vorhang oder eine dichte Nebelwolke – gibt es eine Sichtlinie.

DECKUNG

Um festzulegen, ob ein Ziel Deckung gegen einen Angriff oder einen anderen Effekt auf dem Raster hat, wähle eine Ecke des Felds, auf dem sich der Angreifer befindet, oder den Ausgangspunkt eines Wirkungsbereiches. Ziehe dann gedachte Linien von dieser Ecke zu jeder Ecke jedes Feldes, auf dem sich das Ziel befindet. Wenn eine oder zwei Linien durch ein Hindernis blockiert sind (dazu zählen auch andere Kreaturen), dann hat das Ziel Teildeckung. Wenn drei oder vier dieser Linien blockiert sind, der Angriff das Ziel aber dennoch erreichen kann (weil es sich beispielsweise hinter einer Schießscharte befindet), dann hat das Ziel Dreivierteldeckung.

Auf Hexfeldern kannst du das gleiche Prinzip benutzen wie bei quadratischen Feldern, indem du Linien zwischen den Ecken der Hexagone ziehst. Das Ziel hat Teildeckung, wenn bis zu drei Linien durch ein Hindernis blockiert werden, und Dreivierteldeckung, wenn vier oder mehr Linien blockiert sind, der Angriff das Ziel aber dennoch erreichen kann.

OPTIONALE REGEL: IN DIE ZANGE NEHMEN

Wenn du regelmäßig Miniaturen verwendest, ist das in die Zange nehmen eine einfache Möglichkeit für Kampfteilnehmer, einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen gemeinsame Gegner zu erhalten.

Eine Kreatur kann keinen Gegner in die Zange nehmen, den sie nicht sieht. Eine Kreatur kann auch niemanden in die Zange nehmen, wenn sie kampfunfähig ist. Eine Kreatur der Größe groß oder größer nimmt den Gegner in die Zange, wenn eines ihrer Felder dafür passend ist.

In die Zange nehmen auf quadratischen Feldern: Wenn eine Kreatur und mindestens einer ihrer Verbündeten an eine Kreatur angrenzend und auf gegenüberliegenden Seiten oder Ecken des gegnerischen Felds stehen, nehmen sie diesen Gegner in die Zange, und jeder von ihnen hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen diesen Gegner.

Wenn es Zweifel gibt, ob zwei Kreaturen einen Gegner in die Zange nehmen können, ziehe eine gedachte Linie zwischen der Mitte der Felder von diesen beiden Kreaturen. Wenn diese Linie durch gegenüberliegende Seiten oder Ecken des gegnerischen Feldes geht, wird der Gegner in die Zange genommen.

In die Zange nehmen auf Hexfeldern: Wenn eine Kreatur und mindestens einer ihrer Verbündeten an eine Kreatur angrenzend und auf gegenüberliegenden Seiten des gegnerischen Felds stehen, nehmen sie diesen Gegner in die Zange, und jeder von ihnen hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen diesen Gegner. Zähle auf Hexfeldern die Felder um den Gegner herum von einer Kreatur bis zu ihrem Verbündeten. Bei einer mittelgroßen oder kleineren Kreatur nehmen die Verbündeten diese in die Zange, wenn 2 Hexfelder zwischen ihnen liegen. Bei einer großen Kreatur nehmen die Verbündeten diese in die Zange, wenn 4 Hexfelder zwischen ihnen liegen. Bei einer riesigen Kreatur müssen 5 Hexfelder zwischen ihnen liegen. Bei einer gigantischen Kreatur müssen mindestens 6 Hexfelder zwischen ihnen liegen.

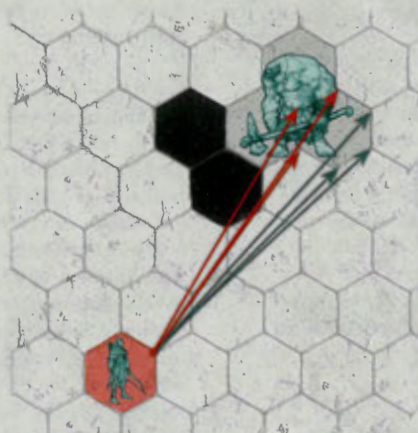
OPTIONALE REGEL: DIAGONALEN

Das *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) liefert eine einfache Methode, um Bewegung auf einem Raster abuzählen und Entfernungen zu messen: zähle jedes Feld als 1,5 Meter, auch wenn du dich diagonal bewegst. Die beschleunigt das Spiel, jedoch bricht es die Regeln der Geometrie und ist bei langen

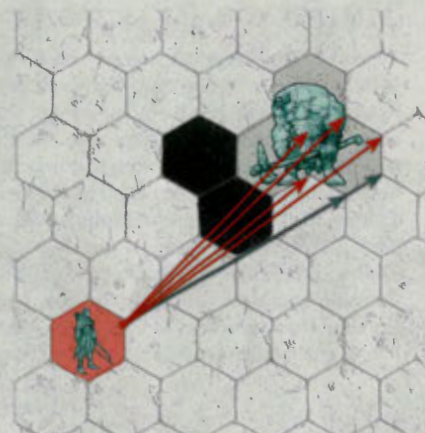
IN DIE ZANGE NEHMEN
(HEXFELDER)



TEILDECKUNG
(HEXFELDER)



DREIIVERTTELDECKUNG
(HEXFELDER)



Entfernungen sehr ungenau. Diese optionale Regel macht diese Bewegung realistischer.

Beim Messen von Entfernungen oder diagonalen Bewegung auf einem Raster zählt das erste diagonale Feld als 1,5 Meter, das zweite jedoch als 3 Meter. Dieses abwechselnde Muster von 1,5 Meter und danach 3 Meter wiederholt sich, wenn du diagonal zählst, auch wenn man sich zwischen der diagonalen Bewegung horizontal oder vertikal bewegt. Zum Beispiel kann sich ein Charakter 1 Feld diagonal bewegen (1,5 Meter) dann 3 Felder geradeaus (4,5 Meter) und dann noch ein Feld diagonal (3 Meter) mit einer Gesamtbewegung von 9 Metern.

OPTIONALE REGEL: BLICKRICHTUNG

Wenn du genau angeben willst, in welche Richtung eine Kreatur blickt, kannst du diese optionale Regel verwenden.

Eine Kreatur hat eine Vorderseite, eine linke und rechte Seite und eine Rückseite. Eine Kreatur kann ihre Blickrichtung ändern, wenn sie ihre Bewegung während ihres Zugs beendet, und auch als Reaktion auf die Bewegung einer anderen Kreatur.

Eine Kreatur kann normalerweise nur Ziele auf ihrer Vorderseite oder ihrer linken bzw. rechten Seite wählen. Ihre Rückseite kann sie nicht sehen. Das bedeutet, dass ein Angreifer auf der Rückseite einen Vorteil auf den Angriffswurf erhält. Schilde bringen nur einen Bonus auf die RK bei Angriffen von der Vorderseite sowie von der Seite, an der der Schild getragen wird. Ein Kämpfer, der seinen Schild am linken Arm trägt, kann ihn nur für Angriffe von der Vorderseite oder der linken Seite verwenden.

Es steht dir frei, festzulegen, dass nicht jede Kreatur all diese Seiten hat. Ein amorpher Ockerschleim könnte alle Seiten als Vorderseite behandeln, während eine Hydra drei Vorderseiten und eine Rückseite hat.

Auf quadratischen Feldern wählt man eine Seite des Feldes als Blickrichtung des Charakters aus. Die gegenüberliegende Seite ist die Rückseite. Die verbleibenden Seiten sind dann die linke bzw. die rechte Seite.

Auf Hexfeldern ist es etwas schwieriger, die Seiten festzulegen. Wähle eine Seite des Feldes, auf dem sich die Kreatur befindet, und schaffe von dort aus einen keilförmigen Bereich, der als Vorderseite zählt. Verfahre ebenso mit der Rückseite. Die verbleibenden Seiten sind dann wiederum die linke bzw. die rechte Seite.

Ein Feld/Hexfeld könnte sich in mehr als einem Seitenbereich befinden, je nachdem, wie man die Linien vom Feld einer Kreatur ausgehend zieht. Wenn sich mehr als die Hälfte eines Feldes/Hexfeldes in einem Bereich befindet, gehört das Feld zu der entsprechenden Seite. Wenn das Feld genau in der Mitte geteilt wird, nutze die folgende Regel: liegt die eine Hälfte auf der Vorderseite, zählt das Feld dazu. Liegt eine Hälfte auf der linken bzw. rechten Seite und die andere auf der Rückseite, zählt das Feld zur linken bzw. rechten Seite.

TIMING FÜR REAKTIONEN FESTLEGEN

Typische Kämpfer verlassen sich im Kampf auf Gelegenheitsangriffe und die Aktion Vorbereiten für die meisten ihrer Reaktionen. Verschiedene Zauber und Eigenschaften können einer Kreatur zusätzliche Optionen für eine Reaktion liefern, und manchmal ist das Timing für diese Reaktion schwer zu bestimmen. Nutze diese Faustregel: Folge den Regeln zum Timing, die bei der Beschreibung der Reaktion angegeben sind. Zum Beispiel können der Gelegenheitsangriff und der Zauber *Schild* ihre Auslöser unterbrechen. Wenn eine Reaktion kein bestimmtes Timing festlegt und es unklar ist, passiert die Reaktion, sobald der Auslöser seine Aktion beendet hat, genau wie bei der Vorbereiten-Aktion.

KOMBINIEREN VON SPIELEFFEKTEN

Ein Ziel kann von mehreren Spielmerkmalen zugleich betroffen sein. Aber wenn zwei oder mehr Merkmale den gleichen Namen haben, zählt nur der stärkere der beiden Effekte, solange sie sich überschneiden. Wird ein Ziel von der Feuerform eines Feuelementars in Brand gesteckt, erhöht sich der wiederholte Schaden nicht, wenn das brennende Ziel erneut dieser Fähigkeit ausgesetzt ist. Diese Spielmerkmale beinhalten Zauber, Klassenmerkmale, Talente, Rassenfähigkeiten, Monsterfähigkeiten und magische Gegenstände. Siehe dazu die verwandte Regel im Abschnitt „Magische Effekte Kombinieren“ in Kapitel 10 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuches*).

VERFOLGUNGSJAGD

Die strenge Anwendung von Bewegungsregeln kann eine potentiell spannende Verfolgungsjagd in eine langweilige, vorhersehbare Angelegenheit verwandeln. Schnellere Kreaturen werden immer die langsameren einholen, während gleich schnelle Kreaturen niemals die Distanz zueinander verändern. Die folgenden Regeln können Verfolgungsjagden spannender machen, indem sie Zufallselemente einfügen.

BEGINN EINER VERFOLGUNGSJAGD

Eine Verfolgungsjagd setzt einen Gejagten und mindestens einen Verfolger voraus. Jeder Teilnehmer, der nicht bereits in der Initiativreihenfolge aufgeführt ist, muss seine Initiative auswürfeln. Wie im Kampf kann jeder Teilnehmer der Verfolgungsjagd in seiner Runde eine Aktion und eine Bewegung durchführen. Die Jagd endet, wenn eine Seite aufgibt oder der Gejagte entkommt.

Wenn eine Verfolgungsjagd beginnt, lege die Anfangsdistanz zwischen Jäger und Gejagtem fest. Der Verfolger, der am dichtesten zum Gejagten steht, ist der Führende. Der führende Verfolger kann sich in jeder Runde ändern.

DURCHFÜHRUNG DER JAGD

Teilnehmer der Verfolgungsjagd sind hoch motiviert, in jeder Runde die Aktion Spurt auszuführen. Verfolger, die anhalten, um zu zaubern oder anzugreifen, laufen Gefahr, ihr Ziel zu verlieren, und ein Gejagter, der dies tut, wird leichter erwischt.

SPURT

Ein Teilnehmer der Verfolgungsjagd kann die Aktion Spurt 3 + Konstitutionsmodifikator Mal durchführen. Jede zusätzliche Spurt-Aktion, die er während der Verfolgungsjagd durchführt, erfordert einen Erfolg bei einem Wurf auf Konstitution gegen SG 10 am Ende seines Zugs, sonst erhält er eine Stufe Erschöpfung. Ein Teilnehmer unterbricht die Verfolgungsjagd, wenn seine Erschöpfung Stufe 5 erreicht, da seine Bewegungsrate dann auf 0 sinkt. Eine Kreatur kann die Erschöpfungsstufen, die sie auf diese Art erlangt hat, durch eine kurze oder lange Rast entfernen.

ZAUBER UND ANGRIFFE

Ein Teilnehmer einer Verfolgungsjagd kann gegen andere Kreaturen in Reichweite einen Angriff durchführen oder einen Zauber wirken. Verwende die normalen Regeln für Deckung, Gelände usw. für diese Angriffe und Zauber.

Teilnehmer einer Verfolgungsjagd können normalerweise keine Gelegenheitsangriffe gegeneinander durchführen, da man davon ausgeht, dass sie sich alle zur gleichen Zeit in die gleiche Richtung bewegen. Jedoch können die Teilnehmer trotzdem Gelegenheitsangriffe durch Kreaturen erhalten, die nicht an der Verfolgungsjagd teilnehmen. Zum Beispiel können Abenteurer, die einen Dieb verfolgen und dabei in einer Gasse an einer Gruppe Schläger vorbeikommen, von diesen Schlägern Gelegenheitsangriffe erhalten.

ENDE EINER VERFOLGUNGSJAGD

Eine Verfolgungsjagd endet, wenn die eine oder die andere Seite anhält, wenn der Gejagte entkommt oder wenn die Verfolger ihm nahe genug kommen, um ihn zu fangen.

Wenn keine Seite die Verfolgung aufgibt, legt der Gejagte am Ende jeder Runde einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) ab, nachdem alle Verfolger an der Reihe gewesen sind. Das Ergebnis wird mit dem passiven Wert der Weisheit (Wahrnehmung) der Verfolger verglichen. Wenn es mehrere Gejagte gibt, müssen sie alle diesen Wurf ablegen.

Wenn die Verfolger das Ziel niemals aus dem Blick verlieren, misslingt der Wurf automatisch. Ansonsten, wenn das Ergebnis des Wurfs der gejagten Kreatur höher ist als der höchste passive Wert, entkommt der Gejagte. Wenn nicht, geht die Verfolgungsjagd weiter.

Der Gejagte erhält abhängig von den herrschenden Bedingungen einen Vor- oder Nachteil auf diesen Wurf, wie in der Liste der Fluchtfaktoren beschrieben. Wenn einer oder mehrere Faktoren dem Gejagten sowohl einen Vorteil als auch einen Nachteil verschaffen würden, bekommt er wie üblich weder das eine noch das andere.

FLUCHTFAKTOREN

Faktor	Wurf ist im ...
Gejagter kann sich hinter vielen Dingen verstecken	Vorteil
Gejagter ist in einer überfüllten oder lauten Gegend	Vorteil
Gejagter kann sich hinter wenigen Dingen verstecken	Nachteil
Gejagter ist in einer leeren oder ruhigen Gegend	Nachteil
Der führende Verfolger ist ein Waldläufer oder geübt in Überlebenskunst	Nachteil

Auch andere von dir festgelegte Faktoren können die Flucht des Gejagten erleichtern oder behindern. Zum Beispiel hat ein Gejagter, der von dem Zauber *Feenfeuer* betroffen ist, einen Nachteil auf den Fluchtwurf, da er viel leichter zu sehen ist.

Die Flucht muss nicht bedeuten, dass der Gejagte seinen Verfolgern davongelaufen ist. In einer Stadt kann sich der Gejagte beispielsweise in einer Menge verborgen haben oder um eine Ecke herum entwischt sein, ohne dabei Hinweise auf seinen Weg zu hinterlassen.

KOMPLIKATIONEN EINER VERFOLGUNGSJAGD

Wie bei jeder guten Verfolgungsjagd können Komplikationen auftreten, die die Verfolgung noch spannender machen. Beispiele dafür findest du in den Tabellen Komplikationen Stadtjagd und Komplikationen Wildnisjagd. Komplikationen treten zufällig auf. Jeder Teilnehmer der Verfolgungsjagd würfelt am Ende seines Zugs einen W20. Konsultiere die passende Tabelle, um festzustellen, ob eine Komplikation eintritt. Wenn etwas passiert, betrifft es den nächsten Teilnehmer in der Initiativreihenfolge, nicht denjenigen, der gewürfelt hat. Der Teilnehmer, der gewürfelt hat, und derjenige, den die Komplikation betrifft, können Inspiration ausgeben, um die Komplikation zu ignorieren.

Charaktere können eigene Komplikationen erschaffen, um Verfolger abzuhängen (zum Beispiel den Zauber *Spinnennetz* in einer engen Gasse). Beurteile diese so, wie es dir richtig erscheint.



KOMPLIKATIONEN STADTJAGD

W20 Komplikation

- 1 Ein großes Hindernis wie ein Pferd oder ein Wagen blockiert den Weg. Lege einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 15 ab, um das Hindernis zu überwinden. Bei einem misslungenen Wurf zählt das Hindernis als 3 Meter schwieriges Gelände.
- 2 Eine Menschenmenge blockiert den Weg. Lege einen Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 (deine Wahl), um ungehindert durch die Menge zu kommen. Bei einem misslungenen Wurf zählt die Menge als 3 Meter schwieriges Gelände.
- 3 Ein großes Buntglasfenster oder eine ähnliche Barriere blockiert den Weg. Lege einen Stärkerettungswurf gegen SG 10 ab, um die Barriere zu durchbrechen und weiterzulaufen. Bei einem misslungenen Wurf prallst du von der Barriere ab und bist liegend.
- 4 Ein Labyrinth von Fässern, Kisten oder ähnlichen Hindernissen blockiert den Weg. Lege einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) oder auf Intelligenz gegen SG 10 ab (deine Wahl), um das Labyrinth zu passieren. Bei einem misslungenen Wurf zählt das Labyrinth als 3 Meter schwieriges Gelände.
- 5 Der Boden unter deinen Füßen ist rutschig durch den Regen, durch vergossenes Öl oder eine ähnliche Flüssigkeit. Lege einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ab. Bei einem misslungenen Wurf bist du liegend.
- 6 Du triffst auf ein Rudel Hunde, die um Futter kämpfen. Lege einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 ab, um ungehindert durch das Rudel zu kommen. Bei einem misslungenen Wurf wirst du gebissen und erhältst 1W4 Stichschaden, und die Hunde zählen als 1,5 Meter schwieriges Gelände.
- 7 Du läufst mitten in eine Prügelei. Lege einen Wurf auf Stärke (Athletik), Geschicklichkeit (Akrobatik) oder Charisma (Einschüchtern) gegen SG 15 ab (deine Wahl), um ungehindert durch die prügelnde Masse zu kommen. Bei einem misslungenen Wurf erhältst du 2W4 Wuchtschaden, und die Prügelnden zählen als 3 Meter schwieriges Gelände.
- 8 Ein Bettler tritt dir in den Weg. Lege einen Wurf auf Stärke (Athletik), Geschicklichkeit (Akrobatik) oder Charisma (Einschüchtern) gegen SG 10 ab (deine Wahl), um ungehindert an dem Bettler vorbeizukommen. Bei einem misslungenen Wurf zählt der Bettler als 1,5 Meter schwieriges Gelände.
- 9 Eine übereifrige Wache (siehe *Monster Manual* für Werte) hält dich für jemand anderen. Wenn du dich in deiner Runde 6 Meter oder mehr bewegst, führt die Wache mit einem Speer einen Gelegenheitsangriff gegen dich aus (+3 zum Treffen, 1W6 +1 Stichschaden bei einem Treffer).
- 10 Du musst eine scharfe Kurve machen, um nicht mit etwas Unüberwindbarem zu kollidieren. Lege einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ab, um die Kurve zu schaffen. Bei einem misslungenen Wurf kollidierst du mit etwas Hartem und erhältst 1W4 Wuchtschaden.

11-20 Keine Komplikation.

KOMPLIKATIONEN WILDNISJAGD

W20 Komplikation

- 1 Dein Pfad verläuft durch ein Stück struppiges Unterholz. Lege einen Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 ab (deine Wahl), um durch das Unterholz zu kommen. Bei einem misslungenen Wurf zählt das Unterholz als 1,5 Meter schwieriges Gelände.
- 2 Unebener Untergrund verlangsamt deinen Lauf. Lege einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 ab, um diesen Bereich zu überwinden. Bei einem misslungenen Wurf zählt der Boden als 3 Meter schwieriges Gelände.
- 3 Du läufst durch einen **Insektenschwarm** (siehe *Monster Manual* für Werte, der SL entscheidet, welche Insekten am meisten Sinn machen). Der Schwarm führt einen Gelegenheitsangriff gegen dich aus (+3 zum Treffen, 4W4 Stichschaden bei einem Treffer).
- 4 Ein Strom, eine Felsspalte oder ein steiniges Flussbett blockiert deinen Weg. Lege einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 ab, um dieses Hindernis zu überwinden. Bei einem misslungenen Wurf zählt das Hindernis als 3 Meter schwieriges Gelände.
- 5 Lege einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ab. Bei einem misslungenen Wurf erhältst du bis zum Ende deines Zugs durch Flugsand, Dreck, Asche, Schnee oder Pollen den Zustand blind. Während du auf diese Weise blind bist, ist deine Bewegungsrate halbiert.
- 6 Ein plötzlich erscheinender Abgrund überrascht dich. Lege einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ab, um dieses Hindernis zu überwinden. Bei einem misslungenen Wurf fällst du 1W4 x 1,5 Meter, erhältst wie üblich 1W6 Wuchtschaden je 3 Meter Sturz und landest liegend.
- 7 Du trittst in die Falle eines Jägers. Lege einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ab, um die Falle zu vermeiden. Bei einem misslungenen Wurf landest du in einem Netz und bist festgesetzt. Siehe Kapitel 5 „Ausrüstung“ im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* zu den Regeln, wie man aus einem Netz entkommt.
- 8 Du gerätst in eine Gruppe panisch fliehender Tiere. Lege einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ab. Bei einem misslungenen Wurf wirst du herumgestoßen und erhältst 1W4 Wuchtschaden und 1W4 Stichschaden.
- 9 Dein Pfad bringt dich in die Nähe eines Feldes von Klingenranken. Lege einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ab oder verwende 3 Meter deiner Bewegung (deine Wahl), um den Klingenranken auszuweichen. Bei einem misslungenen Wurf erhältst du 1W10 Hiebsschaden.
- 10 Eine in der Gegend heimische Kreatur verfolgt dich. Der SL wählt eine zur Gegend passende Kreatur.

11-20 Keine Komplikation.

EIGENE JAGDTABELLEN ERSTELLEN

Die hier gezeigten Tabellen passen nicht für jede Umgebung. Eine Verfolgungsjagd durch Abwasserkanäle von Baldurs Tor oder durch die spinnenwebengefüllten Gassen von Menzoberranzan könnte dich inspirieren, dir eigene Tabellen auszudenken.

SICH AUFTEILEN

Verfolgte Kreaturen können sich in kleinere Gruppen aufteilen. Diese Taktik zwingt die Verfolger, ihre Kräfte aufzuteilen oder einen Teil ihrer Opfer entkommen zu lassen. Wenn sich eine Jagd in mehrere aufspaltet, so handle jede Jagd einzeln ab. Spiele eine Runde der einen Jagd, dann eine Runde der anderen Jagd, usw., und verfolge die Abstände der einzelnen Gruppen getrennt.

KARTEN FÜR DIE VERFOLGUNG

Wenn du eine Verfolgungsjagd vorher planen kannst, nimm dir die Zeit, eine ungefähre Karte des Weges zu zeichnen. Füge Hindernisse an bestimmten Punkten ein, besonders solche, bei denen die Charaktere Attributswürfe oder Rettungswürfe ablegen müssen, um nicht langsamer zu werden oder anhalten zu müssen. Verwende alternativ eine Liste mit zufälligen Komplikationen ähnlich den hier beschriebenen. Ansonsten improvisiere während des Spiels.

Komplikationen können den Fortschritt behindern oder Gelegenheiten zum Stiften von Chaos sein. Charaktere, die von Grottenschraten durch einen Wald gejagt werden, könnten ein Wespennest entdecken und lange genug anhalten, um es anzugreifen oder mit Steinen zu bewerfen, um dadurch ein Hindernis für ihre Verfolger zu schaffen. Eine Karte der Verfolgungsjagd kann linear sein oder viele Abzweigungen haben, je nach Art der Jagd. So hat eine Jagd mit einer Lore in einer Mine eher wenige oder gar keine Abzweigungen, während in den Abwasserkanälen mehrere vorkommen können.

ROLLENWECHSEL

Während einer Verfolgungsjagd kann es passieren, dass die Jäger zum Gejagten werden. Zum Beispiel können Charaktere, die einen Dieb über den Marktplatz verfolgen, ungewollt die Aufmerksamkeit von anderen Mitgliedern der Diebesgilde auf sich ziehen. Während sie den fliehenden Dieb verfolgen, müssen sie gleichzeitig den anderen Dieben entkommen, die sie verfolgen. Werf Initiative für die Neuankömmlinge, und führe beide Jagden gleichzeitig durch. In einem anderen Szenario könnte der fliehende Dieb in die Arme seiner Komplizen laufen. Sind die Charaktere in der Unterzahl, könnten sie sich entscheiden zu fliehen, während die Diebe sie verfolgen.

BELAGERUNGS AUSTRÜSTUNG

Belagerungswaffen sind dazu geschaffen, Burgen und andere Festungsanlagen anzugreifen. Sie werden vor allem in Kampagnen verwendet, bei denen ein Krieg im Vordergrund steht. Die meisten Belagerungswaffen bewegen sich nicht von selbst über das Schlachtfeld, sondern sie benötigen Wesen, die sie sowohl bewegen als auch laden, ausrichten und abfeuern.

BALLISTA

Großes Objekt

Rüstungsklasse: 15

Trefferpunkte: 50

Schadensimmunitäten: Gift, psychisch

Eine Ballista ist eine massive Armbrust, die schwere Bolzen verschießt. Bevor sie abgefeuert werden kann, muss sie geladen und auf das Ziel ausgerichtet werden. Man benötigt eine Aktion zum Laden der Waffe, eine Aktion zum Zielen und eine Aktion zum Abfeuern.

Bolzen: Fernkampfwaffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 36/144 m, ein Ziel. **Treffer:** 16 (3W10) Stichschaden.

BELAGERUNGSTURM

Gigantisches Objekt

Rüstungsklasse: 15

Trefferpunkte: 200

Schadensimmunitäten: Gift, psychisch

Ein Belagerungsturm ist eine bewegbare Holzkonstruktion mit einem Rahmen aus Balken, über den Bretter genagelt sind. Große hölzerne Räder oder untergelegte Holzstämmen sorgen dafür, dass der Turm von Soldaten oder Lasttieren geschoben oder gezogen werden kann. Mittlere oder

kleinere Kreaturen können den Belagerungsturm nutzen, um auf Mauern mit einer Höhe von bis zu 12 Meter zu gelangen. Eine Kreatur im Turm hat vollständige Deckung gegen Angriffe von außerhalb des Turms.

KANONE

Großes Objekt

Rüstungsklasse: 19

Trefferpunkte: 75

Schadensimmunitäten: Gift, psychisch

Eine Kanone verwendet Schießpulver, um schwere Eisenkugeln mit zerstörerischer Geschwindigkeit durch die Luft zu treiben. In einer Kampagne ohne Schießpulver könnte eine Kanone eine arkane Vorrichtung sein, die von cleveren Gnomen oder erfinderischen Magiern geschaffen wurde.

Eine Kanone befindet sich meist auf einem hölzernen Gestell mit Rädern. Bevor sie abgefeuert werden kann, muss sie geladen und ausgerichtet werden. Man benötigt eine Aktion zum Laden der Waffe, eine Aktion zum Zielen und eine Aktion zum Abfeuern.

Kanonenkugel: Fernkampfwaffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 180/720 m, ein Ziel. **Treffer:** 44 (8W10) Wuchtschaden.

KESSEL, HÄNGEND

Großes Objekt

Rüstungsklasse: 19

Trefferpunkte: 20

Schadensimmunitäten: Gift, psychisch

Ein Kessel ist ein großer, aufgehängter Eisentopf, der leicht umgekippt werden kann, um seinen Inhalt auf Gegner zu entleeren. Sobald er geleert ist, muss der Kessel neu gefüllt werden – und sein Inhalt muss oftmals neu erhitzt werden – bevor er erneut genutzt werden kann. Man braucht drei Aktionen, um einen Kessel zu füllen und eine, um ihn umzukippen.

Kessel können auch mit anderen Flüssigkeiten gefüllt werden, wie beispielsweise Säure oder grünem Schleim, die einen anderen Effekt haben.

Kochendes Öl: Aus dem Kessel wird kochendes Öl auf einen 3 Quadratmeter großen Bereich direkt unter ihm gegossen. Jede Kreatur, die sich in diesem Bereich aufhält, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen und erhält 10 (3W6) Feuerschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, oder halben Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

MANGONEL

Großes Objekt

Rüstungsklasse: 15

Trefferpunkte: 100

Schadensimmunitäten: Gift, psychisch

Eine Mangonel ist eine Art von Katapult, die schwere Projektile in einem hohen Bogen schleudert. Mit dieser Waffe können auch Ziele in Deckung getroffen werden. Bevor die Mangonel abgefeuert werden kann, muss sie geladen und ausgerichtet werden. Man benötigt zwei Aktionen zum Laden der Waffe, zwei Aktionen zum Zielen und eine Aktion zum Abfeuern.

Typischerweise nutzt die Mangonel schwere Steine als Munition, aber sie kann auch andere Projektile mit anderen Zusatzeffekten schleudern.

Mangonel-Stein: Fernkampfwaffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 60/240 m (kann keine Ziele innerhalb von 18 Meter um sich herum treffen), ein Ziel. **Treffer:** 27 (5W10) Wuchtschaden.



RAMMBOCK

Großes Objekt

Rüstungsklasse: 15

Trefferpunkte: 100

Schadensimmunitäten: Gift, psychisch

Ein Rammbock besteht aus einem beweglichen Laufgang, der mit einem schweren Baumstamm ausgerüstet ist, welcher mit Ketten an zwei Dachbalken angebracht ist. Der Baumstamm ist mit Eisen verkleidet und wird verwendet, um Türen und Barrikaden zu zerstören.

Man benötigt mindestens vier mittelgroße Kreaturen, um den Rammbock zu bedienen. Da der Laufgang ein Dach hat, haben diese Kreaturen vollständige Deckung gegen Angriffe von oben.

Rammbock. *Nahkampfwaffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (3W10) Wuchtschaden.

TREBUCHET

Riesiges Objekt

Rüstungsklasse: 15

Trefferpunkte: 150

Schadensimmunitäten: Gift, psychisch

Ein Trebuchet ist ein mächtiges Katapult, welches seine Munition in einem hohen Bogen schleudert, sodass auch Ziele in Deckung getroffen werden können. Bevor das Trebuchet abgefeuert werden kann, muss es geladen und ausgerichtet werden. Man benötigt zwei Aktionen zum Laden der Waffe, zwei Aktionen zum Zielen und eine Aktion zum Abfeuern.

Typischerweise nutzt das Trebuchet schwere Steine als Munition, aber es kann auch andere Projektile mit anderen Zusatzeffekten schleudern, wie z.B. Fässer mit Öl oder Abwasser.

Trebuchet-Stein. *Fernkampfwaffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 90/360 m (kann keine Ziele innerhalb von 18 Metern um sich herum treffen), ein Ziel. *Treffer:* 44 (8W10) Wuchtschaden.

KRANKHEITEN

Eine Seuche verheert das Königreich, und die Abenteuer begeben sich auf die Suche nach einem Heilmittel. Ein Abenteuerer verlässt ein uraltes Grab, das seit Jahrhunderten nicht geöffnet wurde, und leidet kurz darauf an einer vernichtenden Krankheit. Ein Hexenmeister verärgert eine dunkle Macht und zieht sich dadurch eine merkwürdige Krankheit zu, die sich ausbreitet, wann immer er einen Zauber spricht.

Ein einfacher Ausbruch mag etwa nur zu einer geringen Belastung der Gruppenressourcen führen und kann durch den Zauber *Schwache Genesung* geheilt werden. Ein komplizierter Ausbruch kann die Grundlage für ein oder mehrere Abenteuer bilden, wenn die Abenteuerer nach einem Heilmittel suchen, die Ausbreitung der Krankheit verhindern und mit den Konsequenzen umgehen müssen.

Eine Krankheit, die mehr als einige Gruppenmitglieder befällt, ist hauptsächlich ein erzählerischer Kunstgriff. Diese Regeln helfen dabei, die Effekte einer Krankheit zu beschreiben und festzulegen, wie man sie heilen kann, aber die genauen Eigenheiten einer Krankheit werden nicht durch Regeln festgelegt. Krankheiten können jede Kreatur befallen, und eine bestimmte Krankheit kann möglicherweise von einer Rasse oder Kreaturenart zur nächsten weitergegeben werden. Eine Seuche könnte nur Konstrukte oder Untote befallen, oder durch ein Halblingviertel fegen, während andere Rassen nicht betroffen sind. Was zählt ist nur die Geschichte, die du erzählen willst.

BEISPIELKRANKHEITEN

Die hier genannten Krankheiten illustrieren die Vielzahl von Möglichkeiten, wie eine Krankheit im Spiel funktionieren kann. Passe den SG der Rettungswürfe, Inkubationszeiten, Symptome und andere Charakteristiken der Krankheiten deiner Kampagne an.

AUGENFÄULE

Diese schmerzhafteste Infektion verursacht blutende Augen, wodurch das Opfer schließlich erblindet.

Ein Tier oder ein Humanoider, der mit Augenfäule verseuchtes Wasser trinkt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, sonst wird er infiziert. Einen Tag nach der Infektion wird die Sicht der Kreatur verschwommen. Die Kreatur erhält einen Malus -1 auf Angriffswürfe und Attributswürfe, die die Sicht betreffen. Am Ende jeder langen Rast, nachdem die Symptome aufgetreten sind, erhöht sich der Malus um 1. Wenn er -5 erreicht, ist das Opfer blind, bis die Sehkraft durch Magie wiederhergestellt wird, z.B. durch *Schwache Genesung* oder *Heilung*.

Augenfäule kann mit einer seltenen Pflanze namens Augenschein geheilt werden, die in manchen Sümpfen wächst. Innerhalb einer Stunde kann ein Charakter, der Übung mit Kräuterkundeausrüstung hat, die Pflanze in eine Dosis einer Salbe verwandeln. Wird sie vor einer langen Rast auf die Augen aufgetragen, sorgt eine Dosis dafür, dass sich die Krankheit nach der Rast nicht verschlimmert. Nach der Verwendung von drei Dosen ist der Kranke vollständig geheilt.

GACKERFIEBER

Diese Krankheit befällt Humanoide, wobei Gnome merkwürdigerweise immun dagegen sind. Solange sie von dieser Krankheit befallen sind, haben die Opfer regelmäßige Anfälle von wahnsinnigem Gelächter, wodurch die Krankheit auch ihren Namen und ihren morbiden Beinamen erhält: „das Gekreischn“.

Die Symptome zeigen sich 1W4 Stunden nach Infektion und beinhalten Fieber und Desorientierung. Die infizierte Kreatur erhält 1 Stufe Erschöpfung, die nicht entfernt werden kann, bis die Krankheit geheilt wurde.

Jedes Ereignis, das bei der infizierten Kreatur großen Stress auslöst – dies beinhaltet kämpfen, Schaden erleiden, Angst erfahren oder einen Alptraum zu haben – zwingt die Kreatur, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 abzulegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 5 (1W10) psychischen Schaden und wird 1 Minute lang durch wahnsinniges Gelächter kampfunfähig. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen, bei einem Erfolg enden das wahnsinnige Gelächter und die Kampfunfähigkeit.

Jeder Humanoide, der seinen Zug innerhalb von 3 Metern Entfernung von einer infizierten Kreatur beginnt, während diese einen Anfall von wahnsinnigem Gelächter hat, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, ansonsten wird er ebenfalls mit der Krankheit infiziert. Sobald eine Kreatur den Rettungswurf schafft, ist sie für 24 Stunden immun gegen das wahnsinnige Lachen dieser infizierten Kreatur.

Am Ende einer langen Rast kann eine infizierte Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem erfolgreichen Wurf sinkt der SG für diesen Rettungswurf und für den Wurf zur Vermeidung eines Anfalls von wahnsinnigem Gelächter um 1W6. Wenn der SG des Rettungswurfes auf 0 sinkt, erholt sich die Kreatur von der Krankheit. Eine Kreatur, der drei dieser Rettungswürfe misslingen, erhält eine zufällig ausgewählte Form von Unendlichem Wahnsinn, der später in diesem Kapitel beschrieben wird.

KANALPEST

Die Kanalpest ist ein Sammelbegriff für eine weitgefaste Kategorie von Krankheiten, die man sich in Abwasserkanälen, Müllhaufen und Sümpfen zuziehen kann und die manchmal von Kreaturen übertragen werden, die sich in diesen Bereichen aufhalten, wie z.B. Ratten und Otyughs.

Wenn ein Humanoide von einer Kreatur gebissen wird, die diese Krankheit in sich trägt, oder er mit Dreck oder Abfall in Kontakt kommt, der mit der Krankheit kontaminiert ist, muss er einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, sonst wird er infiziert.

Es dauert 1W4 Tage, bis sich die Symptome der Kanalpest bei einer infizierten Kreatur zeigen. Diese Symptome beinhalten Müdigkeit und Krämpfe. Die infizierte Kreatur erleidet 1 Stufe Erschöpfung, und sie erhält nur die Hälfte der normalen Trefferpunkte durch das Werfen von Trefferwürfeln, und keine Trefferpunkte nach dem Beenden einer langen Rast.

Am Ende jeder langen Rast muss eine infizierte Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erhält der Charakter eine Stufe Erschöpfung. Bei einem erfolgreichen Wurf sinkt die Erschöpfung des Charakters um eine Stufe. Reduziert ein erfolgreicher Rettungswurf die Erschöpfungstufe der infizierten Kreatur unter 1, erholt sich die Kreatur von der Krankheit.

GIFTE

Aufgrund ihrer heimtückischen und tödlichen Art sind Gifte in den meisten Gesellschaften verboten, jedoch sind sie ein beliebtes Mittel für Assassinen und böse Kreaturen wie die Drow.

Gifte gibt es in den folgenden vier Typen.

Kontakt: Kontaktgift kann auf ein Objekt aufgetragen werden und bleibt wirksam, bis es berührt oder abgewaschen wird. Eine Kreatur, die Kontaktgift mit bloßer Haut berührt, erleidet seine Auswirkungen.

Einnahme: Eine Kreatur muss eine vollständige Dosis des Einnahmegiftes herunterschlucken, damit sie die Auswirkungen erleidet. Diese Dosis kann über Nahrung oder eine Flüssigkeit aufgenommen werden. Du kannst festlegen, dass eine nur teilweise aufgenommene Dosis einen geringeren Effekt hat, und damit einen erleichterten Rettungswurf erlauben oder bei einem misslungenen Rettungswurf nur halb so viel Schaden zufügen.

Eingeatmet: Diese Gifte sind Pulver oder Gase, deren Effekte durch das Einatmen ausgelöst werden. Zerstäubt man das Pulver oder setzt man das Gas frei, erleiden alle Kreaturen innerhalb eines Würfels mit 1,5 Metern Seitenlänge die Auswirkungen. Die entstehende Wolke löst sich danach sofort auf. Die Luft anhalten hilft nicht gegen diese Art von Gift, da es auch die Nasenschleimhäute, Tränenkanäle und andere Körperteile betrifft.

Verletzung: Verletzungsgift kann auf Waffen, Geschosse, Fallenskomponenten und andere Objekte aufgetragen werden, die Stich- oder Hiebschaden verursachen, und bleibt wirksam, bis es durch eine Wunde übertragen oder abgewaschen wird. Eine Kreatur, die Stich- oder Hiebschaden durch ein Objekt erhält, das mit diesem Gift bedeckt ist, erleidet seine Auswirkungen.

GIFTE

Gegenstand	Typ	Preis je Dosis
Aaskriecherschleim	Kontakt	200 GM
Assassinenblut	Einnahme	150 GM
Ätheressenz	Eingeatmet	300 GM
Betäubungsgift	Einnahme	600 GM
Blasse Tinktur	Einnahme	250 GM
Bosheit	Eingeatmet	250 GM
Drowgift	Verletzung	200 GM
Mitternachtstränen	Einnahme	1.500 GM
Purpurgift	Verletzung	2.000 GM
Schlangengift	Verletzung	200 GM
Taggitöl	Kontakt	400 GM
Verbrannte Othurdämpfe	Eingeatmet	500 GM
Wahrheitsserum	Einnahme	150 GM
Wyverngift	Verletzung	1.200 GM

BEISPIELGIFTE

Jede Art von Gift hat ihre eigenen, schwächenden Eigenschaften.

Aaskriecherschleim (Kontakt). Das Gift muss von einem toten oder handlungsunfähigen Aaskriecher entnommen werden. Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, sonst ist sie 1 Minute lang vergiftet. Die vergiftete Kreatur ist gelähmt. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende von jedem ihrer Züge wiederholen, bei einem Erfolg verschwinden die Auswirkungen des Giftes.

Ätheressenz (Eingeatmet). Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, sonst ist sie 8 Stunden lang vergiftet. Die vergiftete Kreatur ist bewusstlos. Die Kreatur wacht auf, wenn sie Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion dafür verwendet, sie wachzurütteln.

Assassinenblut (Einnahme). Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erhält sie 6 (1W12) Giftschaden und ist für 24 Stunden vergiftet. Bei einem erfolgreichen Wurf erhält sie nur halben Schaden und ist nicht vergiftet.

Betäubungsgift (Einnahme). Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, sonst ist sie für 4W6 Stunden vergiftet. Die vergiftete Kreatur ist kampfunfähig.

Blasse Tinktur (Einnahme). Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 schaffen, sonst erhält sie 3 (1W6) Giftschaden und ist vergiftet. Die vergiftete Kreatur muss den Rettungswurf alle 24 Stunden wiederholen und erleidet 3 (1W6) Giftschaden bei einem misslungenen Wurf. Bis die Wirkung des Gifts nachlässt, kann der Schaden, den das Gift verursacht, mit keinen Mitteln geheilt werden. Nach sieben erfolgreichen Rettungswürfen endet der Effekt und die Kreatur kann normal geheilt werden.

Bosheit (Eingeatmet). Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, sonst ist sie 1 Stunde lang vergiftet. Die vergiftete Kreatur ist blind.

Drowgift (Verletzung). Dieses Gift wird typischerweise nur von den Drow hergestellt, und zwar an einem weit vom Sonnenlicht entfernten Ort. Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, sonst ist sie 1 Stunde lang vergiftet. Misslingt der Rettungswurf um 5 oder mehr, ist die Kreatur zudem bewusstlos, solange sie vergiftet ist. Die Kreatur wacht auf, wenn sie Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion dafür verwendet, sie wachzurütteln.

Mitternachtstränen (Einnahme). Eine Kreatur, die dieses Gift einnimmt, erleidet keine Effekte bis Mitternacht. Wird das Gift nicht vorher neutralisiert, muss die Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, sonst erleidet sie bei einem misslungenen Wurf 31 (9W6) Giftschaden, bei einem erfolgreichen Wurf nur die Hälfte des Schadens.

Purpurgift (Verletzung). Das Gift muss von einem toten oder kampfunfähigen Purpurgift entnommen werden. Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 19 schaffen, sonst erleidet sie bei einem misslungenen Wurf 42 (12W6) Giftschaden, bei einem erfolgreichen Wurf nur die Hälfte des Schadens.

Schlangengift (Verletzung). Das Gift muss von einer toten oder handlungsunfähigen Riesengiftschlange entnommen werden. Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, sonst erleidet sie bei einem misslungenen Wurf 10 (3W6)

Giftschaden, bei einem erfolgreichen Wurf nur die Hälfte des Schadens.

Taggitöl (Kontakt). Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, sonst ist sie 24 Stunden lang vergiftet. Die vergiftete Kreatur ist bewusstlos. Die Kreatur wacht auf, wenn sie Schaden erleidet.

Verbrannte Othurdämpfe (Eingeatmet). Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, sonst erhält sie 10 (3W6) Giftschaden und muss den Rettungswurf zu Beginn von jedem ihrer Züge wiederholen. Bei jedem aufeinanderfolgenden misslungenen Wurf erleidet der Charakter 3 (1W6) Giftschaden. Das Gift verliert seine Wirkung nach drei erfolgreichen Rettungswürfen.

Wahrheitsserum (Einnahme). Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, sonst ist sie für 1 Stunde vergiftet. Die vergiftete Kreatur kann nicht wissentlich lügen, entsprechend der Auswirkungen des Zaubers *Zone der Wahrheit*.

Wyvern gift (Verletzung). Das Gift muss von einer toten oder kampfunfähigen Wyvern entnommen werden. Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, sonst erleidet sie bei einem misslungenen Wurf 24 (7W6) Giftschaden, bei einem erfolgreichen Wurf nur die Hälfte des Schadens.

GIFT KAUFEN

In einigen Settings ist es gesetzlich verboten, Gift zu besitzen und zu verwenden, aber ein Schwarzmarkthändler oder ein skrupelloser Apotheker könnte einen geheimen Vorrat haben. Charaktere mit Kontakten im kriminellen Milieu können leicht an Gift gelangen. Andere Charaktere müssen weitreichende Nachforschungen anstellen und Leute bestechen, bevor sie das Gift erhalten, das sie suchen.

Die Liste der Gifte nennt vorgeschlagene Preise für einzelne Dosen von verschiedenen Giften.

HERSTELLUNG UND ENTNAHME VON GIFT

In der Zeit zwischen den Abenteuern kann ein Charakter die Regeln zum Handwerken im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) verwenden, um einfache Gifte herzustellen, wenn der Charakter geübt im Umgang mit Giftmischerausrüstung ist. Nach deinem Belieben kann der Charakter auch andere Arten von Gift herstellen. Nicht alle Zutaten für Gifte sind frei zu erwerben, und das Erlangen mancher Zutat bietet Stoff für ein eigenständiges Abenteuer.

Ein Charakter kann stattdessen versuchen, Gift von einer giftigen Kreatur zu entnehmen, wie z.B. einer Schlange, einer Wyvern oder einem Aaskriecher. Die Kreatur muss kampfunfähig oder tot sein, und die Entnahme dauert 1W6 Minuten, gefolgt von einem Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 20 (Übung mit der Giftmischer-Ausrüstung zählt für den Wurf, wenn der Charakter nicht in Naturkunde geübt ist). Bei einem erfolgreichen Wurf entnimmt der Charakter genug Gift für eine einzelne Dosis. Bei einem misslungenen Wurf kann der Charakter kein Gift entnehmen. Misslingt der Wurf um 5 oder mehr, ist der Charakter dem Gift der Kreatur ausgesetzt.

WAHNSINN

In einer normalen Kampagne werden die Charaktere nicht durch die Schrecken, die sie sehen, und das Blutbad, das sie Tag für Tag anrichten, in den Wahnsinn getrieben, manchmal jedoch kann der Stress, den das Abenteuererleben mit sich bringt, zu viel für einen Charakter werden. Wenn deine

Kampagne sehr von Horror geprägt ist, könntest du den Wahnsinn nutzen, um die außerordentlich schreckliche Natur der Gefahren zu betonen, auf die die Charaktere treffen.

DEM WAHSINN VERFALLEN

Verschiedene magische Effekte können dafür sorgen, dass ein ansonsten gesunder Verstand dem Wahnsinn anheimfällt. Manche Zauber, wie *Kontakt zu anderen Ebenen* und *Symbol*, können Wahnsinn hervorrufen, und du kannst die hier genannten Regeln anstelle der Zauberbeschreibung im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) verwenden. Krankheiten, Gifte und Effekte der Ebenen, wie z.B. psychischer Wind oder die heulenden Winde von Pandämonium können allesamt Wahnsinn auslösen. Auch einige Artefakte können den Geist eines Charakters brechen, wenn er sie verwendet oder sich auf sie einstimmt. Einem Effekt zu widerstehen, der Wahnsinn hervorruft, benötigt meist einen Weisheits- oder Charismarettungswurf. Wenn dein Spiel einen Wert für geistige Gesundheit beinhaltet (s. Kapitel 9, „Werkstatt des Spielleiters“), kann eine Kreatur stattdessen einen Rettungswurf auf geistige Gesundheit ablegen.

AUSWIRKUNGEN DES WAHSINNS

Wahnsinn kann kurzfristig, langfristig oder permanent sein. Die meisten weltlichen Auswirkungen sorgen nur für kurzfristigen Wahnsinn, der nur einige Minuten anhält. Schreckliche oder mehrfache Auswirkungen können zu langfristigem oder permanentem Wahnsinn führen.

Ein Charakter, der **kurzfristigen Wahnsinn** erleidet, erhält eine Auswirkung aus der Tabelle für kurzfristigen Wahnsinn für die Dauer von 1W10 Minuten.

Ein Charakter, der **langfristigen Wahnsinn** erleidet, erhält eine Auswirkung aus der Tabelle für langfristigen Wahnsinn für die Dauer von 1W10 x 10 Stunden.

Ein Charakter, der **permanenten Wahnsinn** erleidet, erhält solange einen neuen Charaktermakel aus der Tabelle für permanenten Wahnsinn, bis dieser geheilt wird.

KURZFRISTIGER WAHSINN

W100 Auswirkung (hält 1W10 Minuten)

- 01–20 Der Charakter zieht sich in seinen Geist zurück und ist gelähmt. Der Effekt endet, wenn der Charakter Schaden erleidet.
- 21–30 Der Charakter wird kampfunfähig und verbringt die Dauer schreiend, lachend oder weinend.
- 31–40 Der Charakter wird verängstigt und muss seine Aktion und Bewegung in jeder Runde dafür aufwenden, vor der Quelle der Angst zu fliehen.
- 41–50 Der Charakter beginnt zu brabbeln und ist unfähig, normal zu sprechen oder zu zaubern.
- 51–60 Der Charakter muss seine Aktion in jeder Runde dafür aufwenden, die am nächsten befindliche Kreatur anzugreifen.
- 61–70 Der Charakter erlebt wilde Halluzinationen und hat einen Nachteil auf Attributswürfe.
- 71–75 Der Charakter tut alles, was irgendjemand ihm befiehlt, sofern es nicht offensichtlich selbstzerstörerisch ist.
- 76–80 Der Charakter wird von dem Drang übermannt, etwas Merkwürdiges zu essen, wie Dreck, Schleim oder Abfall.
- 81–90 Der Charakter ist betäubt.
- 91–00 Der Charakter wird bewusstlos.



LANGFRISTIGER WAHNSINN

W100 Auswirkung (hält 1W10 x 10 Stunden)

- 01–10 Der Charakter fühlt sich gezwungen, eine bestimmte Handlung immer und immer wieder zu wiederholen, wie zum Beispiel Hände waschen, Dinge berühren, beten oder Münzen zählen.
- 11–20 Der Charakter erlebt wilde Halluzinationen und hat einen Nachteil auf Attributswürfe.
- 21–30 Der Charakter leidet unter extremer Paranoia. Der Charakter hat einen Nachteil bei Würfeln auf Weisheit oder Charisma.
- 31–40 Der Charakter betrachtet etwas (meist die Quelle des Wahnsinns) mit intensivem Ekel, als stünde er unter dem Effekt Antipathie des Zaubers *Antipathie/Sympathie*.
- 41–45 Der Charakter unterliegt einer mächtigen Sinnestäuschung. Wähle einen Trank. Der Charakter bildet sich ein, dass er oder sie unter dessen Einfluss steht.
- 46–55 Der Charakter ist fixiert auf einen „Glücksbringer“, wie eine Person oder ein Objekt, und hat Nachteile auf Angriffswürfe, Attributswürfe und Rettungswürfe, wenn er mehr als 9 Meter davon entfernt ist.
- 56–65 Der Charakter ist blind (W100: 01–25) oder taub (26–00).
- 66–75 Der Charakter hat unkontrollierbare Zitteranfälle oder Tics, weshalb er einen Nachteil auf Angriffswürfe, Attributswürfe und Rettungswürfe auf Stärke oder Geschicklichkeit hat.
- 76–85 Der Charakter leidet unter einer partiellen Amnesie. Der Charakter weiß, wer er ist und behält seine Rassen- und Klassenmerkmale, erkennt aber keine anderen Leute und kann sich an nichts erinnern, was passiert ist, bevor er wahnsinnig wurde.
- 86–90 Wann immer der Charakter Schaden erleidet, muss er einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, sonst erleidet er die Auswirkungen eines misslungenen Rettungswurfs gegen den Zauber *Verwirrung*. Der Effekt der *Verwirrung* dauert 1 Minute.
- 91–95 Der Charakter verliert die Fähigkeit, zu sprechen.
- 96–00 Der Charakter wird bewusstlos. Kein Rütteln und kein noch so großer Schaden können den Charakter aufwecken.

WAHNSINN HEILEN

Der Zauber *Gefühle besänftigen* kann die Auswirkungen des Wahnsinns unterdrücken, während der Zauber *Schwache Genesung* einen Charakter von kurz- oder langfristigem Wahnsinn heilen kann. Je nach Quelle des Wahnsinns können auch *Fluch brechen* oder *Böses bannen* effektiv sein. Erst der Zauber *Vollständige Genesung* oder noch mächtigere Magie sind in der Lage, permanenten Wahnsinn zu heilen.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Erfahrungspunkte (EP) bilden die Grundlage für den Stufenaufstieg für Spielercharaktere und sind meist die Belohnung für das Bestehen von Kampfbegegnungen.

Jedes Monster hat einen EP-Wert basierend auf seinem Herausforderungsgrad. Wenn Abenteurer ein oder mehrere Monster besiegen – meist, indem sie sie töten, verjagen oder fangen – werden die addierten EP-Werte der Monster gleichmäßig unter den Spielern verteilt. Wenn die Gruppe grundlegende Hilfe von einem oder mehreren NSC erhalten hat, zählen diese NSC als Gruppenmitglieder, wenn es um das Verteilen der EP geht (da die NSC den Kampf einfacher gemacht haben, erhalten die einzelnen Charaktere weniger EP).

Kapitel 3, „Abenteuer erschaffen“, liefert Richtlinien für das Erstellen von Kampfbegegnungen unter Verwendung von Erfahrungspunkten.

PERMANENTER WAHNSINN

W100 Makel (hält an, bis er geheilt wird)

- 01–15 „Betrunken sein hält mich vernünftig.“
- 16–25 „Ich behalte alles, was ich finde.“
- 26–30 „Ich versuche, so zu werden wie jemand anders, den ich kenne – und übernehme seinen Kleidungsstil, sein Verhalten und seinen Namen.“
- 31–35 „Ich muss die Wahrheit verbiegen, übertreiben oder lügen, um für andere Menschen interessant zu sein.“
- 36–45 „Mein Ziel zu erreichen ist das einzige, was zählt, und ich ignoriere alles andere, während ich es verfolge.“
- 46–50 „Ich finde es schwer, mich für irgendetwas zu interessieren, was um mich herum passiert.“
- 51–55 „Ich mag es nicht, wie die Menschen mich ständig beurteilen.“
- 56–70 „Ich bin die schlaueste, weiseste, stärkste, schnellste und schönste Person, die ich kenne.“
- 71–80 „Ich bin überzeugt, dass ich von mächtigen Feinden gejagt werde, und ihre Agenten sind überall. Ich bin sicher, dass sie mich ständig beobachten.“
- 81–85 „Es gibt nur eine Person, der ich vertrauen kann. Und nur ich kann diesen besonderen Freund sehen.“
- 86–95 „Ich kann nichts ernst nehmen. Je ernster die Situation, desto lustiger finde ich sie.“
- 96–00 „Ich habe entdeckt, dass ich wirklich gern Leute umbringe.“

ABWESENDE CHARAKTERE

Normalerweise können Abenteurer nur Erfahrung für Begegnungen sammeln, an denen sie teilgenommen haben. Wenn ein Spieler in einer Sitzung abwesend ist, erhält sein Charakter keine Erfahrungspunkte.

Nach einiger Zeit könnte es daher eine Lücke zwischen den Stufen der Spielercharaktere geben, wenn einige Spieler nie eine Sitzung verpassen, andere aber eher sporadisch dabei sind. Eine Lücke von zwei oder drei Stufen zwischen den einzelnen Charakteren wird für niemanden das Spiel ruinieren. Manche Spielleiter nutzen EP, um die Teilnahme am Spiel zu belohnen, und es kann ein guter Anreiz für Spieler sein, an möglichst vielen Sitzungen teilzunehmen, weil sie mit den anderen Spielern mithalten wollen.

Alternativ kann man den abwesenden Spielern die gleichen EP geben, die der Rest der Gruppe während einer Sitzung bekommen hat, wodurch die Gruppe auf der gleichen Stufe bleibt. Wenige Spieler werden absichtlich den Spaß am Spiel verpassen, nur weil sie wissen, dass sie trotzdem EP bekommen, auch wenn sie nicht dabei sind.

HERAUSFORDERUNGEN AUSSERHALB DES KAMPFES

Du entscheidest, ob Charaktere auch Erfahrung für das Bestehen von Herausforderungen außerhalb des Kampfes bekommen. Wenn die Charaktere eine angespannte Verhandlung mit einem Baron überstehen, ein Handelsabkommen mit einem Klan mürrischer Zwerge abschließen oder erfolgreich den Abgrund des Verderbens durchqueren, könntest du beschließen, dass sie dafür eine EP-Belohnung verdient haben.

Als Grundlage kannst du die Regeln zum Aufbau von Kampfbegegnungen in Kapitel 3 verwenden, um die Schwierigkeit der Herausforderung zu bewerten. Belohne dann die Charaktere mit EP, als wäre dies eine Kampfbegegnung mit der gleichen Schwierigkeit gewesen, aber nur, wenn ein deutliches Risiko bestand, bei der Begegnung zu versagen.

MEILENSTEINE

Du kannst auch EP vergeben, wenn die Charaktere signifikante Meilensteine erreichen. Bei der Vorbereitung deines Abenteuers kannst du einige Ereignisse oder Herausforderungen als Meilensteine festlegen, wie zum Beispiel die folgenden Ereignisse:

- Das Erreichen eines einer Reihe von Zielen, die zum Abschluss des Abenteuers notwendig sind.
- Das Entdecken eines versteckten Ortes oder einer Information, die relevant für das Abenteuer sind.
- Das Erreichen eines wichtigen Bestimmungsortes.

Wenn du EP vergibst, behandle einen großen Meilenstein wie einen schwere Begegnung, und einen kleineren Meilenstein wie eine leichte Begegnung.

Willst du deine Spieler für den Fortschritt des Abenteuers mit mehr belohnen als EP und Schätzen, kannst du ihnen bei den Meilensteinen zusätzliche kleine Belohnungen geben. Hier einige Beispiele:

- Die Charaktere erhalten den Vorteil einer kurzen Rast.
- Die Charaktere können einen Trefferwürfel oder einen niedrigstufigen Zauberplatz zurückerhalten.
- Die Charaktere können magische Gegenstände erneut verwenden, deren begrenzte Nutzungen eigentlich schon verbraucht waren.

STUFENAUFSTIEG OHNE EP

Du kannst die EP auch komplett weglassen und den Charakteraufstieg selbst kontrollieren. Charaktere steigen dann auf, wenn sie eine bestimmte Anzahl von Sitzungen gespielt haben, oder wenn sie wichtige Ziele in der Kampagnengeschichte erreichen. In jedem Fall sagst du den Spielern, wann sie eine Stufe aufsteigen.

Diese Form des Stufenaufstiegs kann besonders hilfreich sein, wenn in deiner Kampagne nicht so viele Kämpfe enthalten sind, oder es im Gegenteil so viele Kämpfe gibt, dass das Nachverfolgen der EP anstrengend wird.

SITZUNGSBASIERTER AUFSTIEG

Eine gute Rate für den sitzungsbasierten Aufstieg ist, wenn die Charaktere nach der ersten Sitzung Stufe 2 erreichen, nach der nächsten Sitzung die Stufe drei, und nach zwei weiteren Sitzungen die Stufe 4. Für jede folgende Stufe sollte es zwei bis drei Sitzungen dauern. Diese Steigerungsrate entspricht dem Standard-Stufenaufstieg, davon ausgehend, dass eine Spielsitzung ungefähr vier Stunden dauert.

GESCHICHTSBASIERTER AUFSTIEG

Wenn du die Geschichte der Kampagne nutzt, um den Stufenaufstieg vorzugeben, steigen die Charaktere genau dann eine Stufe auf, wenn sie bedeutende Kampagnenziele erreichen.





KAPITEL 9: WERKSTATT DES SPIELLEITERS



ALS SL BIST DU NICHT DURCH DIE REGELN DES *Player's Handbook* (*Spielerhandbuchs*), die Richtlinien dieses Handbuchs oder durch die Auswahl der Monster im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) gebunden. Du kannst deiner Vorstellung freien Lauf lassen. Dieses Kapitel enthält optionale Regeln, um deine Kampagne beliebig zu gestalten

sowie Richtlinien, um eigenes Material, wie Monster oder magische Gegenstände, zu erstellen.

Die Optionen in diesem Kapitel beziehen sich auf viele verschiedene Teile des Spiels. Einige davon sind Varianten von Regeln, andere sind völlig neue Regeln. Jede Option stellt ein anderes Genre, einen anderen Spielstil oder beides dar. Versuche zunächst, nicht mehr als eine oder zwei dieser Optionen zur gleichen Zeit zu probieren, sodass du ihre Auswirkungen auf deine Kampagne klar einschätzen kannst, bevor du weitere Optionen hinzufügst.

Bevor du eine neue Regel zu deiner Kampagne hinzufügst, stelle dir zwei Fragen:

- Wird diese Regel das Spiel verbessern?
- Werden meine Spieler sie mögen?

Wenn du dir sicher bist, dass die Antwort auf beide Fragen ja lautet, hast du nichts zu verlieren und kannst den Versuch starten. Bewege deine Spieler dazu, dir ihre Meinung mitzuteilen. Wenn die Regeln oder das Spielelement nicht funktionieren wie gedacht oder nicht viel zum Spiel beitragen, kannst du nachbessern oder sie ganz entfernen. Der Ursprung einer Regel ist nicht wichtig, sie muss euch dienlich sein, nicht andersherum.

Hüte dich davor, etwas zum Spiel hinzuzufügen, was einem Charakter erlaubt, sich auf mehr als einen Effekt zur gleichen Zeit zu konzentrieren, mehr als eine Reaktion oder Bonusaktion pro Runde durchzuführen, oder sich auf mehr als drei magische Gegenstände einzustimmen. Regeln und Spielelemente, welche die Regeln für Konzentration, Reaktionen, Zusatzhandlungen und Einstimmung auf magische Gegenstände aushebeln, können dein Spiel unnötig kompliziert machen und aus der Balance bringen.

ATTRIBUTSOPTIONEN

Die optionalen Regeln in diesem Abschnitt nutzen weiterhin Attributswerte.

ÜBUNGSWÜRFEL

Diese optionale Regel ersetzt den Bonus eines Charakters für Übung durch einen Übungswürfel, um das Spiel zufälliger zu gestalten und um aus Übung einen weniger verlässlichen Indikator von Meisterschaft zu machen. Anstatt dem Attributswurf, einem Angriffswurf oder einem Rettungswurf einen festen Übungsbonus hinzuzufügen, wirft der Spieler einen Würfel. Die Tabelle für Übungswürfel gibt an, welchen oder welche Würfel, abhängig von der Stufe eines Charakters, zu werfen sind.

Immer wenn ein Klassenmerkmal, wie die Expertise eines Schurken, es einem Charakter erlaubt, seinen Übungsbonus zu verdoppeln, wirft der Spieler den Übungswürfel stattdessen zweimal.

Diese Option ist für Spielercharaktere und Nichtspielercharaktere gedacht, die über Stufen verfügen, im Gegensatz zu Monstern, die keine Stufen besitzen.

ÜBUNGSWÜRFEL

Stufe	Übungsbonus	Übungswürfel
1. –4.	+2	1W4
5. –8.	+3	1W6
9. –12.	+4	1W8
13. –16.	+5	1W10
17. –20.	+6	1W12

VARIANTEN VON FERTIGKEITEN

Eine Fertigkeit bestimmt die Umstände, unter denen ein Charakter einem Attributswurf seinen Übungsbonus hinzufügen kann. Fertigkeiten legen diese Umstände fest, indem sie sich auf die verschiedenen Aspekte der sechs Attributswerte beziehen. Zum Beispiel sind Akrobatik und Verstoßenheit zwei verschiedene Aspekte der Geschicklichkeit, und ein Charakter kann sich auf einen spezialisieren oder auf beide.

Du kannst auf Fertigkeiten verzichten und eine der folgenden Varianten verwenden. Du kannst dir aussuchen, was am besten zu deiner Kampagne passt.

ÜBUNG IN ATTRIBUTSWÜRFEN

Mit dieser Regelvariante haben Charaktere keine Fertigkeitenkompetenzen, stattdessen hat jeder Charakter Werte in zwei Attributen: einer abhängig von der Klasse des Charakters, der andere abhängig vom Hintergrund des Charakters. Die Tabelle Übung in Attributswürfen nach Klasse schlägt eine Übung für jede Klasse vor, und du entscheidest, welches Attribut an den jeweiligen Hintergrund geknüpft ist.

ÜBUNG IN ATTRIBUTSWÜRFEN NACH KLASSE

Klasse	Attributswurf
Barbar	Stärke, Geschicklichkeit oder Weisheit
Barde	Beliebig
Druide	Intelligenz oder Weisheit
Hexenmeister	Intelligenz oder Charisma
Kämpfer	Stärke, Geschicklichkeit oder Weisheit
Kleriker	Intelligenz, Weisheit, oder Charisma
Magier	Intelligenz oder Weisheit
Mönch	Stärke, Geschicklichkeit oder Weisheit
Paladin	Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz oder Charisma
Schurke	Geschicklichkeit, Intelligenz, Weisheit oder Charisma
Waldläufer	Stärke, Geschicklichkeit, oder Weisheit
Zauberer	Intelligenz oder Charisma

Das Klassenmerkmal Expertise funktioniert unter dieser Regel anders als gewöhnlich. Auf der ersten Stufe wählt ein Charakter mit dem Klassenmerkmal Expertise anstatt zwei Fertigkeiten, in denen er geübt ist, eines der Attribute aus, in welchem er geübt ist. Die Wahl eines Attributs zählt als zwei Expertise-Auswahlen des Charakters. Würde der Charakter eine weitere Fertigkeit, in der er geübt ist, hinzugewinnen, so sucht der Charakter stattdessen einen weiteren Attributswurf aus, in welchem er Übung hinzugewinnt.

Diese Option entfernt Fertigkeiten aus dem Spiel und erlaubt nur wenig Unterscheidung zwischen Charakteren. Zum Beispiel kann sich ein Charakter nicht entscheiden, sich auf Überzeugen oder Einschüchtern zu spezialisieren; er ist in beidem gleichermaßen geschickt.

ÜBUNGSBONUS: HINTERGRUND

Mit dieser Regelvariante haben Charaktere weder Fertigkeiten, in denen sie geübt sind, noch Übung im Umgang mit Werkzeugen. Alles, was einem Charakter Übung in Fertigkeiten oder Werkzeugen gewähren würde, bringt keinen Vorteil. Stattdessen kann ein Charakter seinen Übungsbonus auf jeden Attributswurf anwenden, der sich aus der vorherigen Erfahrung und dem Training (entsprechend dem Hintergrund des Charakters) als sinnvoll ergibt. Es liegt letztlich im Ermessen des SLs, ob der Hintergrund eines Charakters hierfür anwendbar ist.

Zum Beispiel kann der Spieler eines Charakters mit dem Hintergrund Adeliger nachvollziehbar anführen, dass sein Übungsbonus auf einen Charismawurf angerechnet werden kann, der dazu dient, eine Audienz beim König sicherzustellen. Der Spieler sollte ermutigt werden, genau zu schildern, wie der Hintergrund des Charakters Anwendung finden kann. Nicht einfach „Ich bin Adeliger“, sondern „Bevor ich meine Laufbahn als Abenteurer begann, diente ich meiner Familie als Botschafter am Königshof und diese Angelegenheiten sind mir nun eine zweite Natur.“

Dieses einfache System verlässt sich stark darauf, dass Spieler die Hintergrundgeschichten ihrer Charaktere ausarbeiten. Lass es nicht in einer endlosen Debatte darüber enden, ob ein Übungsbonus in einer bestimmten Situation anwendbar ist oder nicht. Solange nicht jeder andere am Tisch ob der Abwegigkeit der Erklärung die Augen verdreht, belohne den Spieler für seinen Aufwand.

Wenn ein Charakter das Klassenmerkmal Expertise hat, kann er, anstatt Fertigkeiten und Werkzeuge auszusuchen, die den Bonus des Merkmals erlangen, Aspekte seines Hintergrunds definieren, auf welche der Vorteil anwendbar ist. Um das Beispiel Adeliger noch einmal aufzugreifen, kann der Spieler entscheiden, dass Expertise auf „Situationen, in denen höfliche Manieren und Etikette von höchster Wichtigkeit sind“ und „Verschwörungen entdecken, die Hofmitglieder gegeneinander planen“ anwendbar ist.

ÜBUNGSBONUS: PERSÖNLICHE MERKMALE

Mit dieser Regelvariante haben Charaktere keine Fertigkeiten, in denen sie geübt sind. Stattdessen kann ein Charakter seinen Übungsbonus auf jeden Fertigkeitswurf anwenden, der in direktem Bezug zu seinen persönlichen Merkmalen steht. Zum Beispiel könnte ein Charakter mit dem persönlichen Merkmal „Ich habe niemals einen Plan, aber ich kann sehr gut improvisieren“ einen Bonus erhalten, wenn er sich in einer Täuschung aus dem Stehgreif versucht, um aus einer brisanten Situation zu entkommen. Ein Spieler sollte sich mindestens vier positive persönliche Merkmale ausdenken, wenn der Charakter erstellt wird.

Wenn ein negatives persönliches Merkmal einen Attributswurf direkt betrifft, so hat der Charakter einen Nachteil auf diesen Wurf. Wenn zum Beispiel ein Einsiedler das negative Merkmal „Ich verliere mich oft in meinen Gedanken und Überlegungen und bin unaufmerksam meiner Umgebung gegenüber“ hat, könnte er einen Nachteil auf Attributswürfe zum Entdecken sich anschleichender Kreaturen erleiden.

Wenn ein Charakter das Klassenmerkmal Expertise hat, kann der Spieler seinen Bonus auf Persönlichkeitsmerkmale anwenden, die sich auf Attributswürfe beziehen, anstatt auf Fertigkeiten und Werkzeuge. Würde der Charakter eine neue Fertigkeit oder Übung mit einem Werkzeug erlangen, so erhält er stattdessen ein neues positives persönliches Merkmal.

Dieses System verlässt sich sehr darauf, dass Spieler die Persönlichkeiten ihrer Charaktere ausarbeiten. Stelle sicher, dass unterschiedliche persönliche Merkmale – positive wie negative – mit ungefähr gleicher Häufigkeit ins Spiel kommen. Gestatte Spielern keine positiven Merkmale, die scheinbar immer anwendbar sind, und auch keine negativen Merkmale, die es niemals sind.

Nach deinem Ermessen kannst du auch die Ideale, Bindungen und Makel eines Charakters in dieses System einbinden.

HELDENPUNKTE

Heldenpunkte funktionieren sehr gut in epischer Fantasy oder mythischen Kampagnen, wo die Charaktere eher Superhelden gleichen sollen als gewöhnlichen Abenteurern.

Mit dieser Option startet ein Charakter auf Stufe 1 mit 5 Heldenpunkten. Wann immer der Charakter eine Stufe aufsteigt, verliert er alle nicht ausgegebenen Heldenpunkte und erlangt einen neuen Wert in Höhe von 5 + die halbe Stufe des Charakters.

Ein Spieler kann einen Heldenpunkt immer ausgeben, wenn er einen Angriffswurf, einen Attributswurf oder einen Rettungswurf ablegt. Der Spieler kann den Heldenpunkt ausgeben, nachdem der Wurf abgelegt ist, aber bevor die Auswirkungen des Ergebnisses angewendet werden. Einen Heldenpunkt auszugeben, erlaubt es dem Spieler, einen W6 zu würfeln und das Ergebnis dem W20 hinzuzufügen und so möglicherweise ein Scheitern in einen Erfolg zu verwandeln. Ein Spieler kann pro Wurf nur einen Heldenpunkt ausgeben.

Zusätzlich kann der Spieler immer einen Heldenpunkt ausgeben, wenn der Charakter dabei scheitert, mit einem Rettungswurf den Tod abzuwenden, und so das Scheitern in einen Erfolg verwandeln.

NEUE ATTRIBUTSWERTE: EHRE UND GEISTIGE GESUNDHEIT

Wenn du eine Kampagne leitest, die durch einen strikten Ehrenkodex geprägt ist oder durchgehend die Gefahr von Wahnsinn beinhaltet, kannst du in Erwägung ziehen, einen oder beide dieser neuen Attributswerte hinzuzufügen: Ehre und geistige Gesundheit. Diese Attribute funktionieren wie die normalen sechs Attribute, mit den Ausnahmen, die nachfolgend für jedes Attribut beschrieben werden.

So berücksichtigt man diese optionalen Attribute bei der Erstellung eines Charakters:

- Wenn deine Spieler die standardmäßige Anordnung von Attributen verwenden, so füge für jedes optionale Attribut eine 11 zur Anordnung hinzu.
- Wenn deine Spieler das optionale Punktekaufsystem verwenden, so füge für jedes optionale Attribut 3 Punkte zur Gesamtzahl an Punkten hinzu.
- Wenn deine Spieler ihre Attributswerte auswürfeln, lasse sie auch für die hinzugefügten Attributswerte würfeln.

Wenn du jemals einen Wurf oder einen Rettungswurf auf Ehre und geistige Gesundheit für ein Monster ablegen musst, welches diese Werte nicht hat, kannst du Charisma anstelle von Ehre und Weisheit anstelle von geistiger Gesundheit verwenden.

WERT: EHRE

Falls deine Kampagne Kulturen beinhaltet, in denen ein strikter Ehrenkodex Teil des täglichen Lebens ist, ziehe in Erwägung, den Wert Ehre als ein Mittel zu verwenden, um die Hingabe eines Charakters an diesen Kodex zu messen. Der Ehre-Wert spiegelt außerdem wider, wie sehr der Charakter sich diesem Kodex hingibt. Dieses Attribut passt gut in Umgebungen, die von asiatischen Kulturen inspiriert sind, wie zum Beispiel Karatur in den Vergessenen Reichen. Das Attribut Ehre ist auch in Kampagnen nützlich, die sich um Ritterorden drehen. Ein Charakter mit einem hohen Wert in Ehre hat üblicherweise einen Ruf, der anderen bekannt ist, besonders, wenn diese selbst hohe Werte in Ehre haben.

Anders als andere Werte, kann Ehre nicht mit normalen Attributswerterhöhungen gesteigert werden. Stattdessen kannst du, abhängig von den Handlungen eines Charakters, Anstiege in Ehre gewähren – oder Verringerungen verhängen. Wenn du am Ende eines Abenteuers der Meinung bist, die Handlungen eines Charakters hätten dessen Verständnis des Kodex gut oder schlecht widerspiegelt, kannst du den Wert Ehre des Charakters um einen Punkt heben oder senken. Wie bei anderen Werten auch, kann die Ehre eines Charakters 20 nicht übersteigen oder 1 unterschreiten.

Würfe auf Ehre. Würfe auf Ehre können, wie ansonsten Charisma, in sozialen Situationen benutzt werden, in denen das Verständnis eines Charakters um einen Verhaltenskodex die vorherrschende Art ist, in der soziale Interaktion stattfinden wird.

Du kannst auch einen Wurf auf Ehre fordern, wenn sich ein Charakter in einer der folgenden Situationen befindet:

- Unsicherheit, wie man ehrenhaft handelt
- Beim Versuch, das Gesicht zu wahren, während man kapituliert
- Beim Versuch, den Ehre-Wert eines anderen Charakters zu bestimmen
- Beim Versuch, die angemessene Etikette in einer heiklen sozialen Situation zu zeigen
- Beim Versuch, den eigenen ehrenhaften oder unehrenhaften Ruf zu verwenden, um jemand anderen zu beeinflussen

Rettungswürfe auf Ehre. Ein Rettungswurf auf Ehre kommt ins Spiel, wenn du bestimmen möchtest, ob ein Charakter unsichtbar etwas Unehrenhaftes tun könnte. In den folgenden Situationen kannst du einen Rettungswurf auf Ehre verlangen:

- Vermeidung eines versehentlichen Bruchs der Etikette oder des Kodex
- Dem Drang widerstehen, die Stichelei oder Beleidigung eines Feindes zu erwidern
- Erkennen, wenn ein Feind versucht, den Charakter zu einem unehrenhaften Verhalten zu verleiten

WERT: GEISTIGE GESUNDHEIT

Ziehe in Erwägung, den Wert geistige Gesundheit in deiner Kampagne zu verwenden, wenn diese sich um Wesenheiten dreht, die völlig fremdartig und von unaussprechlicher Natur sind, wie der Große Cthulhu, dessen Kräfte und Handlanger den Verstand eines Charakters zerschmettern können.

Ein Charakter von hoher geistiger Gesundheit ist selbst angesichts wahnwitziger Umstände ausgeglichen, während Charaktere mit niedriger geistiger Gesundheit bei einer Konfrontation mit befremdlichen Schrecken jenseits üblicher Vernunft leicht zerbrechen.

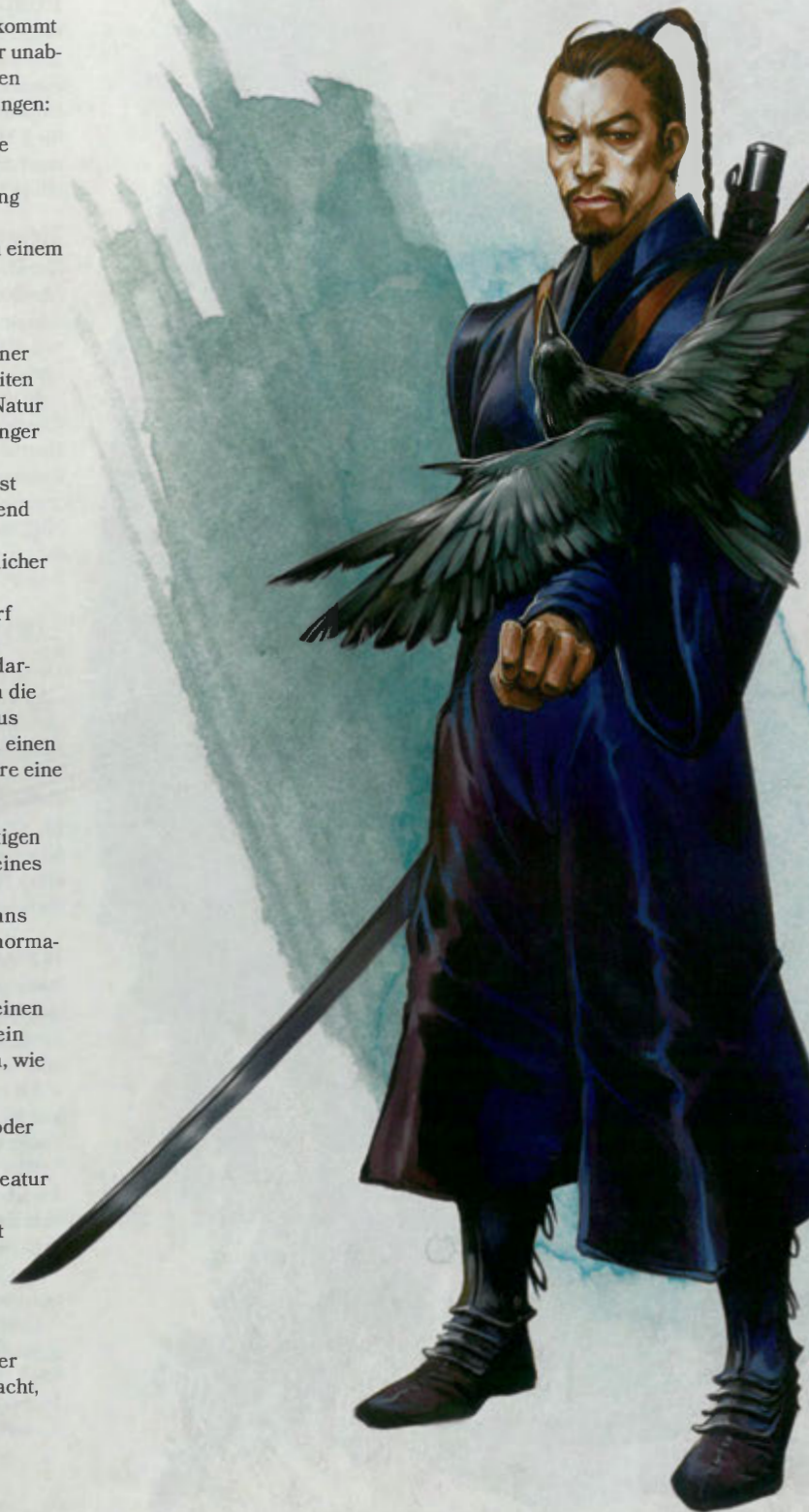
Würfe auf geistige Gesundheit. Du kannst einen Wurf auf geistige Gesundheit anstelle eines Intelligenzwurfs verlangen, wenn Charaktere sich Kenntnisse über fremdartige Kreaturen des Wahnsinns ins Gedächtnis rufen, um die Schriften rasender Irrer zu entziffern oder um Zauber aus Büchern verbotenen Wissens zu lernen. Du kannst auch einen Wurf auf geistige Gesundheit verlangen, wenn Charaktere eine der folgenden Handlungen versuchen:

- Ein Stück Text entziffern, der in einer derart fremdartigen Sprache verfasst wurde, dass er droht, den Verstand eines Charakters zu zerbrechen
- Überwinden der nachklingenden Effekte des Wahnsinns
- Begreifen eines Stücks fremdartiger Magie, die dem normalen Verständnis von Magie widerspricht

Rettungswürfe auf geistige Gesundheit. Du kannst einen Rettungswurf auf geistige Gesundheit verlangen, wenn ein Charakter Gefahr läuft, dem Wahnsinn anheim zu fallen, wie z.B. in den folgenden Situationen:

- Zum ersten Mal eine Kreatur aus dem Fernen Reich oder anderen fremdartigen Reichen sehen
- Direkten Kontakt mit dem Verstand einer fremden Kreatur herstellen
- Zaubern ausgesetzt sein, welche die geistige Stabilität beeinflussen, wie die Wahnsinn-Option des *Symbol*-Zaubers
- Durchqueren einer Halbebene, die auf fremdartiger Physik basiert
- Einem Effekt widerstehen, der durch einen Angriff oder durch einen Zauber, der psychischen Schaden verursacht, übertragen wurde

Ein gescheiterter Rettungswurf auf geistige Gesundheit kann in kurzfristigem, langfristigem oder unbefristetem Wahnsinn enden, wie in Kapitel 8 „Das Spiel leiten“ beschrieben. Immer, wenn ein Charakter langfristigen oder unbefristeten Wahnsinn erleidet, wird die geistige Gesundheit um 1 reduziert. Ein *Vollständige Genesung*-Zauber kann die geistige Gesundheit, die auf diese Weise verloren wurde, wiederherstellen, und ein Charakter kann seinen Wert in geistiger Gesundheit durch Stufenanstieg steigern.





ABENTEUEROPTIONEN

Dieser Abschnitt bietet dir Optionen, um die Regeln der Rast zu ändern sowie deiner Kampagne ungewöhnliche Dinge hinzuzufügen, wie etwa moderne Waffen.

FURCHT UND HORROR

Die Regeln für Furcht und Horror können dir helfen, in einer düsteren Fantasy-Kampagne eine Atmosphäre des Grauens aufrechtzuerhalten.

FURCHT

Wenn Abenteurer Bedrohungen begegnen, die sie nicht überwinden können, kannst du einen Weisheitsrettungswurf von ihnen verlangen. Bestimme den SG entsprechend der Umstände. Ein Charakter, der bei diesem Wurf scheitert, ist für 1 Minute verängstigt. Der Charakter kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen, um den Effekt auf sich mit einem Erfolg zu beenden.

HORROR

Horror beinhaltet mehr als nur einfache Angst. Er bringt Abscheu und Seelenqualen mit sich. Er tritt häufig auf, wenn Abenteurer etwas sehen, das dem allgemeinen Verständnis von dem, was in der Welt passieren kann und sollte, widerspricht, oder beim Realisieren einer grässlichen Wahrheit.

In einer solchen Situation kannst du verlangen, dass die Charaktere einen Charismarettungswurf ablegen, um dem Horror zu widerstehen. Setze den SG entsprechend des Ausmaßes der schreckensserregenden Umstände. Bei einem gescheiterten Wurf erhält der Charakter eine kurzzeitige oder langfristige Form von Wahnsinn, den du entweder aussuchen oder zufällig ermitteln kannst, wie in Kapitel 8, „Das Spiel leiten“, beschrieben.

HEILUNG

Diese optionalen Regeln machen es für Abenteurer einfacher oder schwieriger, sich von Verletzungen zu erholen. Die Zeit, die deine Spieler mit Abenteuern verbringen können, bevor sie rasten müssen, wird entweder verringert oder erhöht.

ABHÄNGIGKEIT VON HEILERAUSRÜSTUNG

Ein Charakter kann nach einer kurzen Rast keine Trefferwürfel einsetzen, es sei denn, jemand wendet eine Verwendung einer Heilerausrüstung auf, um die Wunden des Charakters zu verbinden und zu behandeln.

HEILUNGSWOGE

Diese optionale Regel erlaubt es Charakteren, sich inmitten des Gefechts zu heilen, und funktioniert gut für Abenteurergruppen, die wenige oder gar keine Charaktere mit Heilmagie enthalten oder für Kampagnen, in denen magische Heilung selten ist.

Als eine Aktion kann ein Charakter eine Heilungswoge nutzen und bis zur Hälfte seiner Trefferwürfel aufwenden. Für jeden Trefferwürfel, der auf diese Weise aufgewendet wird, wirft der Spieler den Trefferwürfel und zählt den Konstitutionsmodifikator des Charakters hinzu. Der Charakter erhält dann entsprechend viele Trefferpunkte hinzu. Der Spieler kann sich entscheiden, nach jedem Wurf einen weiteren Trefferwürfel auszugeben.

Ein Charakter, der eine Heilungswoge einsetzt, kann das nicht wieder tun, bis er eine kurze oder lange Rast abschließt.

Unter dieser optionalen Regel erhält ein Charakter alle ausgegebenen Trefferwürfel am Ende einer langen Rast zurück. Nach einer kurzen Rast erhält ein Charakter eine Zahl von Trefferwürfeln zurück, die seiner Stufe geteilt durch 4 entspricht (bei einem Minimum von 1).

Um das Gefühl zu unterstreichen, die Charaktere seien Superhelden, kannst du einen Charakter eine Heilungswoge als Bonusaktion einsetzen lassen anstatt als Aktion.

LANGSAME NATÜRLICHE HEILUNG

Charaktere erhalten keine Trefferpunkte am Ende einer langen Rast zurück. Stattdessen kann ein Charakter am Ende einer langen Rast Trefferwürfel ausgeben, um zu heilen, wie es auch nach einer kurzen Rast möglich ist.

Diese optionale Regel verlängert die Zeit, die ein Charakter ohne die Vorteile magischer Heilung benötigt, um sich von seinen Wunden zu erholen, und funktioniert gut für rauere, realistischere Kampagnen.

VARIANTEN DER RAST

Die Regeln für kurze und lange Rast, präsentiert in Kapitel 8 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuchs*), funktionieren gut in einer Kampagne mit heroischem Stil. Charaktere begegnen tödlichen Feinden auf Augenhöhe, erleiden Schaden, welcher sie in greifbare Nähe des Todes bringt, sind aber dennoch bereit, am nächsten Tag wieder zu kämpfen. Falls dieser Ansatz nicht in deine Kampagne passt, erwäge die nachfolgenden Varianten.

EPISCHES HELDENTUM

Diese Variante nutzt eine kurze Rast von 5 Minuten Dauer und eine lange Rast von einer Stunde Dauer. Diese Änderung macht Kämpfe routinemäßiger, da Charaktere sich leicht von jeder Schlacht erholen können. Vielleicht möchtest du Kampfbegegnungen schwieriger gestalten, um dies auszugleichen.

Zauberwirker, die dieses System nutzen, können es sich besonders auf höheren Stufen leisten, ihre Zauberplätze schnell zu verbrauchen. Du kannst in Betracht ziehen, Zauberwirker die Wiederherstellung ihrer aufgewendeten Zauberplätze nach einer Rast nur bis zur Hälfte (abgerundet) ihrer maximalen Zauberplätze zu erlauben und die wiederhergestellten Zauberplätze auf Grad 5 oder niedriger zu begrenzen. Nur eine vollständige Rast von 8 Stunden erlaubt es einem Zauberwirker, alle Zauberplätze wiederherzustellen und Zauberplätze des 6. Grades und höher zurückzuerhalten.

RAUER REALISMUS

Diese Variante nutzt eine kurze Rast von 8 Stunden und eine lange Rast von 7 Tagen. Dies verlangsamt eine Kampagne und macht es für die Charaktere notwendig, den Nutzen und die Konsequenzen eines Kampfes sorgfältig abzuwägen. Charaktere können es sich nicht erlauben, in zu viele Kämpfe hintereinander verwickelt zu werden, und Abenteuer erfordern sorgfältige Planung.

Dieser Ansatz ermutigt die Charaktere, Zeit außerhalb des Gewölbes zu verbringen. Es ist eine gute Option für Kampagnen, die ihren Schwerpunkt auf Intrigen, Politik und Interaktion zwischen Nichtspielercharakteren legen, und in denen Kämpfe selten sind oder eher vermieden werden, als dass man sich in sie hineinstürzt.

FEUERWAFFEN

Wenn du den Mantel-und-Degen-Stil von *Die drei Musketiere* und ähnlichen Geschichten als Vorbild nehmen möchtest, kannst du Schießpulverwaffen, wie sie mit der Renaissance verbunden werden, in deine Kampagne einbauen. Gleichermaßen können in einer Kampagne, in der ein Raumschiff abgestürzt ist oder Elemente unserer gegenwärtigen Erde vorhanden sind, Feuerwaffen vorkommen. Die Feuerwaffen-Tabelle enthält Beispiele für Feuerwaffen aus allen drei Perioden. Die modernen und futuristischen Gegenstände sind ohne Preis angegeben.

ÜBUNG

Es liegt an dir zu entscheiden, ob ein Charakter Übung mit einer Feuerwaffe hat. In den meisten D&D-Welten würden Charaktere keine solche Übung haben. In der Zeit zwischen den Abenteuern können Charaktere die Regeln zum Training aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) verwenden, um Übung mit Feuerwaffen zu erlangen. Dies setzt voraus, dass sie genug Munition haben, um die Waffe zu verwenden, während sie ihren Gebrauch meistern.

EIGENSCHAFTEN

Feuerwaffen nutzen spezielle Geschosse, und einige von ihnen haben die Eigenschaft Nachladen oder Feuerstoß.

Geschosse. Die Munition einer Feuerwaffe wird bei Verwendung zerstört. Waffen der Renaissance und moderne Feuerwaffen nutzen Kugeln. Futuristische Feuerwaffen werden von einer speziellen Munition betrieben, sogenannten Energiezellen. Eine Energiezelle enthält genügend Energie für alle Schüsse, die die Feuerwaffe abgeben kann.

Feuerstoß. Eine Waffe mit der Feuerstoß-Eigenschaft kann eine einzelne Attacke durchführen oder einen Bereich entsprechend einem Würfel mit 3 Metern Kantenlänge innerhalb der normalen Reichweite mit Schüssen eindecken. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 bestehen oder den normalen Schaden der Waffe erleiden. Diese Aktion verbraucht 10 Geschosse.

Nachladen. Mit einer Waffe mit der Eigenschaft Nachladen kann nur eine begrenzte Anzahl von Schüssen abgegeben werden. Ein Charakter muss dann unter Aufwendung einer Aktion oder Bonusaktion (nach Wahl des Charakters) nachladen.

SPRENGSTOFFE

Eine Kampagne kann Sprengstoffe aus der Renaissance oder der modernen Welt beinhalten (letztere sind ohne Preis), wie in der Tabelle Sprengstoffe dargestellt.

BOMBE

Ein Charakter kann diese Bombe zünden und bis zu 18 Meter weit werfen. Jede Kreatur innerhalb von 1,50 m der Explosion muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 bestehen oder 3W6 Feuerschaden erleiden.

SCHIESSPULVER

Schießpulver wird hauptsächlich verwendet, um Kugeln aus Läufen von Pistolen oder Gewehren zu feuern, oder um daraus eine Bombe zu machen. Schießpulver wird in kleinen hölzernen Fässern und in wasserdichten Pulverhörnern verkauft.

Einen mit Schießpulver gefüllten Behälter anzuzünden, kann ihn zur Explosion bringen, wobei im Umkreis von 3 Metern Feuerschaden verursacht wird (3W6 für ein Pulverhorn, 7W6 für ein Fass). Ein erfolgreicher Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 halbiert den Schaden. Zündet man eine Unze Schießpulver an, brennt sie für eine Runde und beleuchtet alles in 9 Metern Umkreis mit hellem Licht und in 9 weiteren Metern mit dämmrigem Licht.

DYNAMIT

Als eine Aktion kann ein Charakter einen Stab Dynamit anzünden und bis zu 18 Meter weit werfen. Jede Kreatur in einem Umkreis von 1,50 Metern muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 bestehen, um nicht 3W6 Wuchtschaden zu erleiden. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Schaden.

Ein Charakter kann einige Stäbe Dynamit zusammenbinden, damit sie gemeinsam explodieren. Jeder zusätzliche Stab erhöht den Schaden um 1W6 (bis zu einem Maximum von 10W6) und den Explosionsradius um 1,50 Meter (bis zu einem Maximum von 6 Metern).

Dynamit kann mit einer längeren Lunte versehen werden, um nach einer vorher bestimmten Zeit, üblicherweise 1 bis 6 Runden, zu explodieren. Würfe Initiative für das Dynamit. Nach der vorher festgelegten Anzahl von Runden explodiert das Dynamit, wenn es gemäß der Initiative an der Reihe ist.

GRANATEN

Als eine Aktion kann ein Charakter eine Granate bis zu 18 Meter weit werfen. Mit einem Granatwerfer kann ein Charakter eine Granate bis zu 36 Meter weit feuern.

Jede Kreatur innerhalb von 6 Metern Radius einer explodierenden **Splittergranate** muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Scheitern erleidet sie 5W6 Stichschaden, bei einem Erfolg die Hälfte davon.

Eine Runde, nachdem eine **Rauchgranate** landet, breitet sich eine Rauchwolke mit ihr als Zentrum aus, die einen Umkreis von 6 Metern komplett verschleiert. Ein mittelstarker Wind (mindestens 15 km/h) verweht den Rauch in 4 Runden; ein starker Wind (30 km/h oder mehr) verweht ihn in einer Runde.

SPRENGSTOFFE

Renaissance-Gegenstand	Kosten	Gewicht
Bombe	150 GM	1 Pfd.
Schießpulver, Fass	250 GM	20 Pfd.
Schießpulver, Pulverhorn	35 GM	2 Pfd.

Moderner Gegenstand	Kosten	Gewicht
Dynamit (Stange)	—	1 Pfd.
Granate, Splitter-	—	1 Pfd.
Granate, Rauch-	—	2 Pfd.
Granatwerfer	—	7 Pfd.

FEUERWAFFEN

Renaissance-Gegenstand	Kosten	Schaden	Gewicht	Eigenschaften
<i>Fernkampf-Kriegswaffen</i>				
Pistole	250 GM	1W10 Stich	3 Pfd.	Geschosse (Reichweite 9/27), Laden
Muskete	500 GM	1W12 Stich	10 Pfd.	Munition (Reichweite 12/36), Laden, Zweihändig
<i>Geschosse</i>				
Kugeln (10)	3 GM	—	2 Pfd.	—

Moderner Gegenstand	Kosten	Schaden	Gewicht	Eigenschaften
<i>Fernkampf-Kriegswaffen</i>				
Pistole, automatisch	—	2W6 Stich	3 Pfd.	Geschosse (Reichweite 15/45), Nachladen (15 Schuss)
Revolver	—	2W8 Stich	3 Pfd.	Geschosse (Reichweite 12/36), Nachladen (6 Schuss)
Gewehr, Jagd	—	2W10 Stich	8 Pfd.	Geschosse (Reichweite 24/72), Nachladen (5 Schuss), Zweihändig
Gewehr, automatisch	—	2W8 Stich	8 Pfd.	Geschosse (Reichweite 24/72), Feuerstoß, Nachladen (30 Schuss), Zweihändig
Schrotflinte	—	2W8 Stich	7 Pfd.	Geschosse (Reichweite 9/27), Zweihändig

<i>Geschosse</i>				
Kugeln (10)	—	—	1 Pfd.	—

Futuristischer Gegenstand	Kosten	Schaden	Gewicht	Eigenschaften
<i>Fernkampf-Kriegswaffen</i>				
Laserpistole	—	3W6 Gleißend	2 Pfd.	Geschosse (Reichweite 12/36), Nachladen (50 Schuss)
Antimaterie-Gewehr	—	6W8 Nekrotisch	10 Pfd.	Geschosse (Reichweite 36/108), Nachladen (2 Schuss), Zweihändig
Lasergewehr	—	3W8 Gleißend	7 Pfd.	Geschosse (Reichweite 30/90), Nachladen (30 Schuss), Zweihändig
<i>Geschosse</i>				
Energiezelle	—	—	5 Unzen	—

FREMDARTIGE TECHNOLOGIE

Wenn Abenteurer ein Stück Technologie finden, das nicht von ihrer Welt oder aus ihrer Zeitperiode stammt, könnten die Spieler verstehen, was es ist, aber den Charakteren dürfte das schwerfallen. Um die Unkenntnis eines Charakters darzustellen, lass ihn eine Reihe von Würfeln auf Intelligenz ablegen, damit er die Technologie durchschauen kann.

Wenn er feststellen will, wie die Technologie funktioniert, muss einem Charakter eine Anzahl von Würfeln auf Intelligenz gelingen, die auf der Komplexität des Gegenstands basiert: zwei Erfolge für einen einfachen Gegenstand (wie etwa ein Feuerzeug, ein Taschenrechner oder ein Revolver) und vier Erfolge für einen komplexen Gegenstand (wie etwa ein Computer, eine Kettensäge oder ein Luftkissenfahrzeug). Schau dann in die Tabelle Fremdartige Technologie verstehen. Wenn die Würfe eines Charakters viermal oder öfter scheitern, bevor er eine lange Rast abschließt, kannst du überlegen, ob er den Gegenstand dabei zerstört.

Ein Charakter hat einen Vorteil bei Würfeln auf Intelligenz, um einen Gegenstand zu verstehen, wenn er die Benutzung des Gegenstands beobachten konnte oder schon einmal einen ähnlichen Gegenstand benutzt hat.

FREMDARTIGE TECHNOLOGIE VERSTEHEN

Wurf Ergebnis auf Intelligenz	Ergebnis
9 oder niedriger	Ein Scheitern; eine Anwendung oder Ladung ist verschwendet, sofern anwendbar; Charakter hat einen Nachteil auf den nächsten Wurf
10 –14	Ein Scheitern
15 –19	Ein Erfolg
20 oder höher	Ein Erfolg; Charakter hat einen Vorteil beim nächsten Wurf

HANDLUNGSPUNKTE

Handlungspunkte erlauben es Spielern, den Verlauf der Handlung zu verändern, Komplikationen in die Handlung einzuführen, die Welt zu verändern und sogar die Rolle des SLs zu übernehmen. Wenn du beim Lesen dieser optionalen Regel Sorgen bekommst, dass deine Spieler dies missbrauchen könnten, ist diese Regel vielleicht nichts für dich.

HANDLUNGSPUNKTE VERWENDEN

Jeder Spieler startet mit einem Handlungspunkt. Während der Sitzung kann ein Spieler diesen Punkt für einen Effekt einsetzen. Der Effekt hängt davon ab, wie deine Gruppe an diese optionale Regel herangeht. Drei Optionen werden nachfolgend vorgestellt.

Ein Spieler kann nicht mehr als einen Handlungspunkt pro Sitzung einsetzen. Du kannst diese Beschränkung nach Belieben erhöhen, besonders wenn du möchtest, dass die Spieler die Geschichte stärker vorantreiben. Sobald jeder Spieler am Tisch einen Handlungspunkt ausgegeben hat, erhalten alle Spieler einen Handlungspunkt.

OPTION 1: WAS FÜR EINE WENDUNG!

Ein Spieler, der einen Handlungspunkt ausgibt, darf ein Element zur Welt oder Situation hinzufügen, welches die Gruppe (inklusive dir) als wahr akzeptieren muss. Zum Beispiel kann ein Spieler einen Handlungspunkt ausgeben, um zu sagen, er habe eine geheime Tür gefunden, ein NSC würde erscheinen oder dass sich ein Monster als ein vermisster Verbündeter herausstellt, der in eine schreckliche Bestie verwandelt wurde.

Ein Spieler, der einen Handlungspunkt in dieser Weise ausgeben möchte, sollte seine Idee mit jedem am Tisch besprechen und sich eine Rückmeldung einholen, bevor man sich auf einen Handlungsverlauf einigt.

OPTION 2: DIE GESCHICHTE VERDICHTET SICH

Immer wenn ein Spieler einen Handlungspunkt ausgibt, muss der Spieler zu seiner Rechten eine Komplikation zur Szene hinzufügen. Wenn zum Beispiel der Spieler, der den Handlungspunkt ausgibt, entscheidet, dass er eine geheime Tür gefunden hat, so könnte der Spieler zu seiner Rechten sagen, dass das Öffnen eine magische Falle auslöst, welche die Abenteurergruppe in einen anderen Teil des Gewölbes teleportiert.

OPTION 3: DIE GÖTTER MÜSSEN VERRÜCKT SEIN

Bei diesem Ansatz gibt es keinen dauerhaften SL. Jeder erstellt einen Charakter, und eine Person startet als SL und verwaltet ganz normal das Spiel. Der Charakter dieser Person wird zu einem NSC, welcher der Gruppe folgen kann oder am Rande bleibt, ganz wie die Gruppe es wünscht.

Zu jedem Zeitpunkt kann ein Spieler einen Handlungspunkt ausgeben, um zum SL zu werden. Dessen Charakter wird zu einem NSC, und das Spiel wird fortgesetzt. Es ist vermutlich keine gute Idee, die Rollen mitten im Kampf zu wechseln. Aber es kann geschehen, wenn die Gruppe dem neuen SL erlaubt, sich auf die neue Rolle einzustellen und die Szene da aufzunehmen, wo der vorherige SL sie verlassen hat.

Handlungspunkte auf diese Weise zu verwenden, kann für eine aufregende Kampagne sorgen, wenn jeder neue SL das Spiel in unerwartete Richtungen lenkt. Dieser Ansatz ist auch großartig für künftige Spielleiter, um das Spiel in kleinen, kontrollierten Dosen zu verwalten.

In einer Kampagne, welche Handlungspunkte in dieser Weise verwendet, sollte jeder Spieler mit etwas vorbereitetem Material oder einer spezifischen Begegnung im Sinn an den Tisch kommen. Ein Spieler, der nicht vorbereitet ist oder dem nicht danach ist, das Spiel zu leiten, kann sich entscheiden, in dieser Sitzung keinen Handlungspunkt auszugeben.





Damit dieser Ansatz funktioniert, sollten einige gemeinsame Erwartungen über die Kampagne vereinbart werden, damit die Spielleiter eine Arbeit nicht zweimal machen müssen oder sich gegenseitig ihre Pläne ruinieren.

KAMPFOPTIONEN

Die Optionen in diesem Abschnitt bieten alternative Wege an, um Kämpfe abzuhandeln. Das größte Risiko beim Hinzufügen dieser Regeln ist das Verlangsamen des Spielverlaufs.

VARIANTEN VON INITIATIVE

Dieser Abschnitt bietet neue Wege, Initiative abzuhandeln.

INITIATIVEWERT

Mit dieser optionalen Regel würfeln Kreaturen ihre Initiative nicht zu Beginn eines Kampfes. Stattdessen hat jede Kreatur einen Initiativwert, welcher ein passiver Initiativwurf ist: $10 +$ Geschicklichkeitsmodifikator.

Durch das Wegfallen von Initiativwürfen, Kopfrechnen und Erfragen und Aufzeichnen von Gesamtwerten kannst du das Spiel wesentlich beschleunigen – die Kosten sind eine Initiativereihenfolge, die oft vorhersagbar ist.

GRUPPENINITIATIVE

Die Initiative für jeden Spielercharakter und jedes Monster aufzuzeichnen, jeden in der korrekten Reihenfolge anzuordnen und sich zu erinnern, wo man sich in der Liste befindet, kann das Spiel verlangsamen. Wenn du schnellere Kämpfe möchtest, kannst du die Regel für Gruppeninitiative verwenden. Es besteht aber die Gefahr, dass diese Kämpfe unausgeglichen werden.

In dieser Variante werfen die Spieler einen W20 für die Initiative ihrer Gruppe. Du wirfst ebenfalls einen W20. Keiner der Würfe erhält Modifikationen. Wer höher würfelt, gewinnt die Initiative. Führt im Falle eines Gleichstandes weitere Würfe durch, bis der Gleichstand gebrochen ist.

Wenn eine Gruppe an der Reihe ist, können die Mitglieder dieser Gruppe in einer beliebigen Reihenfolge handeln. Sobald alle Mitglieder einer Gruppe gehandelt haben, ist die andere Gruppe an der Reihe. Eine Runde endet, wenn beide Seiten ihre Züge beendet haben.

Falls mehr als zwei Gruppen an einem Kampf teilnehmen, wirft jede Gruppe ihre Initiative. Gruppen handeln, beginnend mit der höchsten Initiative bis zur niedrigsten. Der Kampf wird in Initiativereihenfolge fortgesetzt, bis er beendet ist.

Diese Variante animiert zu Zusammenarbeit und macht dein Leben als SL einfacher, da du Monster einfacher koordinieren kannst. Der Nachteil ist, dass die Seite, welche die Initiative gewinnt, sich gegen Gegner zusammenschließen und diese aus dem Spiel nehmen kann, bevor sie eine Möglichkeit zum Handeln bekommen.

GESCHWINDIGKEITSFAKTOR

Einige SL empfinden den normalen Initiativverlauf als zu vorhersehbar und zu leicht auszunutzen. Spieler können ihre Kenntnis über die Initiativereihenfolge nutzen, um ihre Entscheidungen zu beeinflussen. Zum Beispiel könnte ein schwerverwundeter Kämpfer einen Troll angreifen, weil er weiß, dass der Kleriker vor dem Monster an der Reihe ist und ihn heilen kann.

Der Geschwindigkeitsfaktor ist eine Option für Initiative, welche mehr Unsicherheit in den Kampf bringt, aber auf Kosten der Spielgeschwindigkeit geht. In dieser Variante werfen die Kampfteilnehmer in jeder Runde ihre Initiative. Jeder Charakter und jedes Monster muss sich für eine Aktion entscheiden, bevor sie Initiative würfelt.

Initiativmodifikatoren. Modifikatoren können auf die Initiative von Kreaturen anwendbar sein, abhängig von deren Größe und der Aktion, die sie durchführen. Zum Beispiel ist eine Kreatur, die mit einer leichten Waffe kämpft oder nur einen simplen Zauber wirkt, wahrscheinlich eher an der Reihe als eine Kreatur mit einer schweren oder langsamen Waffe. Für Einzelheiten, schaue in die Tabelle Initiativmodifikatoren für den Geschwindigkeitsfaktor. Wenn für eine Aktion kein Modifikator aufgelistet ist, hat die Aktion keinen Einfluss auf die Initiative. Falls mehr als ein Modifikator anwendbar ist (wie das Führen von zweihändigen, schweren Nahkampfwaffen), wende sie alle auf den Initiativwurf an.

INITIATIVMODIFIKATOREN FÜR DEN GESCHWINDIGKEITSFAKTOR

Faktor	Initiativmodifikator
Zauberwirken	Grad des Zaubers abziehen
Nahkampf, schwere Waffe	-2
Nahkampf, leichte Waffe oder Waffe mit Finesse	+2
Nahkampf, zweihändige Waffe	-2
Fernkampf, Waffe laden	-5
Kreaturengröße	Initiativmodifikator
Winzig	+5
Klein	+2
Mittelgroß	+0
Groß	-2
Riesig	-5
Gigantisch	-8

Wende denselben Modifikator nicht mehr als einmal auf den Zug einer Kreatur an. Zum Beispiel erhält ein Schurke, der mit zwei Dolchen kämpft, den +2 Bonus für den Gebrauch von leichten oder Finesse-Waffen nur einmal. Im Falle des Zauberwirkens, wende nur den Modifikator des Zaubers mit dem höchsten Grad an.

Wende etwaige Modifikatoren für Bonusaktionen auf den Zug der jeweiligen Kreatur an, vergiss aber nicht, dass jeder nur einmal angewendet werden kann. Beispielsweise wirkt ein Paladin als Bonusaktion einen Zauber des zweiten Grades und greift dann mit einem Kurzsword an. Der Paladin erleidet einen Abzug -2 für den Zauber und erhält einen Bonus +2 für den Gebrauch einer leichten Waffe. Der Gesamtwert beträgt dann +0.

Die Tabelle ist nur ein Ansatzpunkt. Du kannst dich auf sie berufen, wenn du irgendwelche Aktionen beurteilst, die ein Charakter unternehmen könnte und von denen du denkst, sie sollten schneller oder langsamer sein. Schnelle und einfache Aktionen sollten einen Bonus erhalten, während schwierige und langsame einen Abzug erhalten sollten. Wende als Faustregel Boni oder Abzüge von 2 oder 5 auf eine Aktion an.

Beispielsweise möchte ein Kämpfer eine Winde bedienen, um ein Fallgitter zu heben. Das ist eine komplexe und schwierige Aktion. Du kannst festlegen, dass dies einen Initiativabzug von -5 verursacht.

Initiative würfeln. Nachdem sich jeder für eine Aktion entschieden hat, würfelt jeder seine Initiative aus, wendet Modifikatoren an und hält das Ergebnis geheim. Dann teilst du eine Initiativenummer mit, startest bei 30 und zählst herab (es hilft, wenn man zu Beginn Zahlenbereiche ausruft). Löse Gleichstände auf, indem du den Kampfteilnehmer mit der höchsten Geschicklichkeit zuerst handeln lässt. Wirf andernfalls einen Würfel, um zu bestimmen, wer zuerst handelt.

Züge. In seinem Zug bewegt sich eine Kreatur wie gewöhnlich, muss aber die ausgesuchte Aktion durchführen oder handelt überhaupt nicht.

Sobald alle gehandelt haben, wiederholt sich der Vorgang. Jeder Kampfteilnehmer wählt eine Aktion, würfelt die Initiative aus, und kommt der Reihe nach dran.

AKTIONSOPTIONEN

Dieser Abschnitt bietet neue Aktionsoptionen für den Kampf an. Sie können als Ganzes oder einzeln deinem Spiel hinzugefügt werden.

AUF EINE GRÖßERE KREATUR KLETTERN

Wenn eine Kreatur auf eine andere Kreatur aufspringen möchte, so kann sie das durch Ringen erreichen. Eine kleine oder mittelgroße Kreatur hat nur eine geringe Chance, eine riesige oder gigantische Kreatur erfolgreich in einen Haltegriff zu bekommen, sofern Magie dem Ringer nicht übernatürliche Kräfte verliehen hat.

Alternativ kann ein hinreichend großer Gegner wie Gelände behandelt werden, wenn es darum geht, auf seinen Rücken zu springen oder eine Gliedmaße zu erklettern. Nach Abwicklung aller notwendigen Attributswürfe, um in Position und auf die größere Kreatur zu gelangen, nutzt die kleinere Kreatur ihre Aktion, um einen Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) durchzuführen, welcher mit dem Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) des Ziels verglichen wird. Wenn die kleinere Kreatur den Vergleich gewinnt, bewegt sie sich erfolgreich in den Bereich der Zielkreatur und klammert sich an deren Körper. Während sie im Bereich des Ziels ist, bewegt sich die kleinere Kreatur mit dem Ziel und hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen das Ziel.

Die kleinere Kreatur kann sich innerhalb des Bereichs der größeren Kreatur bewegen. Der Bereich wird dabei wie schwieriges Gelände behandelt. Die Fähigkeit der größeren Kreatur, die kleinere Kreatur anzugreifen, ist abhängig von der Position der kleineren Kreatur und obliegt deiner Entscheidung. Die größere Kreatur kann die kleinere als eine Aktion entfernen – sie herunterschlagen, an einer Wand abstreifen oder ergreifen und wegwerfen – indem sie einen Wurf auf Stärke (Athletik) durchführt, welcher mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) der kleineren Kreatur verglichen wird. Die kleinere Kreatur wählt aus, welches Attribut verwendet wird.

ENTWAFFNEN

Eine Kreatur kann einen Angriff mit einer Waffe nutzen, um eine Waffe oder einen anderen Gegenstand aus dem Zugriff eines Ziels zu schlagen. Der Angreifer führt einen Angriffswurf durch, der mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) des Ziels verglichen wird. Wenn der Angreifer den Vergleich gewinnt, verursacht der Angriff keinen Schaden oder nachteiligen Effekt, aber der Verteidiger lässt den Gegenstand fallen.

Der Angreifer hat einen Nachteil auf seinen Angriffswurf, wenn das Ziel den Gegenstand mit zwei oder mehr Händen hält. Das Ziel hat einen Vorteil auf seinen Attributswurf, wenn es größer ist als die angreifende Kreatur, und einen Nachteil, wenn es kleiner ist.

MARKIEREN

Diese Option macht es für Teilnehmer von Nahkämpfen einfacher, sich gegenseitig mit Gelegenheitsangriffen zu bedrängen.

Wenn eine Kreatur einen Nahkampfangriff durchführt, kann sie ihr Ziel auch markieren. Bis zum Ende des nächsten Zuges des Angreifers sind Gelegenheitsangriffe, die dieser gegen ein markiertes Ziel durchführt, im Vorteil. Der Gelegenheitsangriff verbraucht nicht die Reaktion des Angreifers, aber der Angreifer kann den Angriff nicht durchführen, wenn er kampfunfähig ist oder wenn Zauber wie der *Schockgriff* verhindern, dass er reagieren kann. Der Angreifer kann pro Zug nur einen Gelegenheitsangriff durchführen.

ÜBERRENNEN

Wenn eine Kreatur versucht, sich durch den Bereich einer feindlichen Kreatur zu bewegen, so kann die sich bewegende Kreatur versuchen, sich ihren Weg zu bahnen, indem sie die feindliche Kreatur überrennt. Als Aktion oder Bonusaktion kann die sich bewegende Kreatur einen Wurf auf (Athletik) durchführen, der mit dem Wurf auf Stärke (Athletik) der feindlichen Kreatur verglichen wird. Die Kreatur, die zu überrennen versucht, hat einen Vorteil auf ihren Wurf, wenn sie größer ist als die feindliche Kreatur, oder einen Nachteil, wenn sie kleiner ist. Wenn die sich bewegende Kreatur gewinnt, so kann sie sich in diesem Zug durch den Raum der feindlichen Kreatur bewegen.

BEISEITESTOSSEN

Mit dieser Option benutzt eine Kreatur den speziellen Angriff „Stoßen“ aus dem *Player's Handbook* (Spielerelektbuch), um ein Ziel zur Seite zu zwingen, anstatt es wegzustoßen. Der Angreifer hat einen Nachteil bei seinem Wurf auf Stärke (Athletik), wenn er so vorgeht. Falls dieser Wurf erfolgreich ist, bewegt der Angreifer das Ziel um 1,50 m in einen anderen Bereich innerhalb seiner Reichweite.

TURNEN

Eine Kreatur kann versuchen, durch den Bereich einer feindlichen Kreatur zu turnen, indem sie sich unter dem Gegner weg duckt und sich an ihm vorbeiwirbelt. Als Aktion oder Bonusaktion legt die turnende Kreatur einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) ab, der mit dem Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) der feindlichen Kreatur verglichen wird. Wenn der Wurf der turnenden Kreatur gelingt, kann die Kreatur sich in diesem Zug einmal durch den Bereich der feindlichen Kreatur bewegen.

DECKUNG TREFFEN

Wenn ein Fernkampfangriff ein Ziel verfehlt, das von Deckung geschützt ist, kannst du diese optionale Regel verwenden, um festzustellen, ob die Deckung durch den Angriff getroffen wurde.

Ermittle zunächst, ob der Angriffswurf das geschützte Ziel ohne die Deckung getroffen hätte. Wenn der Angriffswurf in einen Bereich fällt, der niedrig genug ist, um das Ziel zu verfehlen, aber hoch genug, um zu treffen, wenn keine Deckung vorhanden gewesen wäre, so trifft der Angriff die Deckung. Falls eine Kreatur einer verfehlten Kreatur Deckung bietet und der Angriffswurf die RK der verdeckenden Kreatur übertrifft, wird die verdeckende Kreatur getroffen.

DOPPELSCHLAG

Falls deine Spielercharaktere regelmäßig Horden von niedrigstufigen Monstern bekämpfen, erwäge diese optionale Regel, um solche Kämpfe zu beschleunigen.

Wenn ein Nahkampfangriff eine unverletzte Kreatur auf 0 Trefferpunkte reduziert, so kann der überschüssige Schaden des Angriffs auf eine Kreatur in der Nähe übertragen werden. Der Angreifer wählt eine andere Kreatur innerhalb seiner Reichweite und überträgt überschüssigen Schaden auf sie, falls der ursprüngliche Angriff sie treffen kann. Falls diese Kreatur auch unverletzt war und nun ebenfalls auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, so wird der überschüssige Schaden übertragen, bis entweder keine gültigen Ziele mehr verfügbar sind, oder bis der übertragene Schaden nicht mehr ausreicht, um eine zuvor unverletzte Kreatur auf 0 Trefferpunkte zu reduzieren.

VERLETZUNGEN

Schaden lässt normalerweise keine bleibenden Effekte zurück. Diese Option führt die Möglichkeit langfristiger Verletzungen ein.

Es liegt bei dir zu entscheiden, wann ein Wurf für eine bleibende Verletzung erfolgt. Eine Kreatur kann unter den folgenden Umständen eine bleibende Verletzung erhalten:

- Wenn sie einen kritischen Treffer erleidet.
- Wenn ihre Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, sie aber davon nicht sofort getötet wird.
- Wenn ihr ein Todesrettungswurf um 5 oder mehr misslingt.

Um die Natur der Verletzung zu ermitteln, würfle auf die Tabelle Bleibende Verletzungen. Die Tabelle geht von einer normalen, humanoiden Physiologie aus, aber du kannst die Ergebnisse an Kreaturen mit einem anderen Körperbau anpassen.

BLEIBENDE VERLETZUNGEN

W20 Verletzung

- 1 Verlust eines Auges.** Du hast einen Nachteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich auf die Sicht beziehen, und auf Fernkampfangriffswürfe. Magie, wie etwa der Zauber *Regeneration*, kann das verlorene Auge wieder herstellen. Wenn du nach dem Erleiden dieser Verletzung keine Augen mehr hast, erleidest du den Zustand blind.
- 2 Verlust eines Armes oder einer Hand.** Du kannst Dinge nicht mehr mit zwei Händen halten und kannst nur einen Gegenstand zur gleichen Zeit halten. Magie, wie etwa der Zauber *Regeneration*, kann die verlorene Gliedmaße wieder herstellen.
- 3 Verlust eines Fußes oder Beins.** Deine Geschwindigkeit zu Fuß ist halbiert, und du bist auf einen Stock oder Krücken angewiesen, um dich zu bewegen, falls du kein Holzbein oder eine andere Prothese hast. Nach einer Spurt-Aktion erhältst du den Zustand liegend. Du hast einen Nachteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit, die du ablegst, um das Gleichgewicht zu halten. Magie, wie etwa der Zauber *Regeneration*, kann die verlorene Gliedmaße wieder herstellen.
- 4 Hinken.** Deine Geschwindigkeit zu Fuß wird um 1,50 m verringert. Nach einer Spurt-Aktion musst du einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 durchführen. Falls du scheiterst, erleidest du den Zustand liegend. Magische Heilung hebt das Hinken auf.
- 5–7 Innere Verletzung.** Immer, wenn du im Kampf eine Aktion versuchst, musst du einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 bestehen. Bei einem Scheitern verlierst du deine Aktion und kannst bis zum Ende deines nächsten Zuges keine Reaktionen nutzen. Die Verletzung heilt, wenn du magische Heilung erhältst oder 10 Tage ausschließlich mit Rasten verbringst.
- 8–10 Gebrochene Rippen.** Gleicher Effekt wie Innere Verletzung, aber der SG des Rettungswurfs ist 10.
- 11–13 Schreckliche Narbe.** Du bist so sehr entstellt, dass du die Wunde nicht ohne weiteres verbergen kannst. Du hast einen Nachteil bei Würfeln auf Charisma (Überzeugen) und einen Vorteil bei Würfeln auf Charisma (Einschüchtern). Magische Heilung des Grades 6 oder höher, wie etwa die Zauber *Heilung* oder *Regeneration*, kann diese Narbe entfernen.
- 14–16 Schwärende Wunde.** Dein Maximum an Trefferpunkten wird alle 24 Stunden um 1 reduziert, solange diese Wunde besteht. Falls dein Trefferpunktemaximum dabei auf 0 sinkt, stirbst du. Die Wunde heilt, wenn du magische Heilung erhältst. Alternativ kann sich jemand der Wunde annehmen und einmal alle 24 Stunden einen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 15 durchführen. Nach zehn Erfolgen heilt die Wunde.
- 17–20 Geringe Narbe.** Die Narbe hat keine negativen Effekte. Magische Heilung des Grades 6 oder höher, wie etwa die Zauber *Heilung* oder *Regeneration*, kann diese Narbe entfernen.

Statt den Effekt zu benutzen, der in der Tabelle beschrieben ist, kannst du die Verantwortung, die bleibende Verletzung eines Charakters darzustellen, auch in die Hand des Spielers legen. Würfle auf der Tabelle für bleibende Verletzungen wie üblich, aber statt den beschriebenen Effekt zu erleiden, erhält der Charakter einen neuen Makel mit demselben Namen. Es liegt beim Spieler, diese bleibende Verletzung im Spiel darzustellen, wie auch jeden anderen Makel, mit der Möglichkeit, Inspiration zu gewinnen, wenn die Verletzung sich in bedeutendem Ausmaß auf den Charakter auswirkt.

MASSIVER SCHADEN

Diese optionale Regel macht es einfacher, eine Kreatur durch massiven Schaden zu Fall zu bringen.

Wenn eine Kreatur durch eine einzelne Quelle Schaden nimmt, welcher der Hälfte oder mehr ihres Trefferpunktemaximums entspricht, so muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 bestehen, oder einen zufälligen Effekt erleiden, der anhand der Systemschock-Tabelle ausgewürfelt wird. Zum Beispiel muss eine Kreatur mit einem Maximum von 30 Trefferpunkten diesen Konstitutionsrettungswurf durchführen, wenn sie 15 oder mehr Schaden aus einer einzelnen Quelle erleidet.

SYSTEMSCHOCK

W10	Effekt
1	Die Kreatur fällt auf 0 Trefferpunkte.
2–3	Die Kreatur fällt auf 0 Trefferpunkte, ist aber stabilisiert.
4–5	Die Kreatur ist bis zum Ende ihres nächsten Zuges betäubt.
6–7	Die Kreatur kann keine Reaktionen verwenden und hat bis zum Ende ihres nächsten Zuges einen Nachteil auf Angriffswürfe und Attributswürfe.
8–10	Die Kreatur kann bis zum Ende ihres nächsten Zuges keine Reaktionen durchführen.

MORAL

Einige Kampfteilnehmer rennen vielleicht davon, wenn der Kampf sich gegen sie wendet. Du kannst diese optionale Regel verwenden, um festzustellen, wann Monster und NSC fliehen.

Eine Kreatur kann unter jeder der folgenden Bedingungen fliehen:

- Die Kreatur ist überrascht.
- Die Kreatur wird zum ersten Mal in einem Kampf auf die Hälfte oder weniger ihrer Trefferpunkte reduziert.
- Die Kreatur hat in ihrem Zug keine Möglichkeit, der gegnerischen Seite zu schaden.

Eine Gruppe von Kreaturen kann unter jeder der folgenden Bedingungen fliehen:

- Alle Kreaturen der Gruppe sind überrascht.
- Der Anführer der Gruppe wird auf 0 Trefferpunkte reduziert, außer Gefecht gesetzt, gefangen genommen, oder aus dem Kampf entfernt.
- Die Gruppe wird auf die Hälfte ihrer ursprünglichen Größe reduziert, ohne Verluste auf der gegnerischen Seite.

Um zu bestimmen, ob eine Kreatur oder eine Gruppe von Kreaturen flieht, lege einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 für die Kreatur oder den Anführer der Gruppe ab. Falls die Gegenseite überwältigend ist, kannst du einen Nachteil für den Wurf bestimmen oder entscheiden, dass er automatisch scheitert. Falls der Anführer einer Gruppe, aus welchem Grund auch immer, den Rettungswurf nicht durchführen kann, lasse stattdessen die Kreatur mit dem nächsthöheren Charismawert den Wurf durchführen.

Bei einem gescheiterten Wurf flieht die betroffene Kreatur oder Gruppe auf dem schnellstmöglichen Weg. Falls eine

Flucht nicht möglich ist, wird sich die Kreatur oder Gruppe ergeben. Falls eine Kreatur oder Gruppe, die sich ergibt, von ihren Besiegern angegriffen wird, kann sich der Kampf zwar fortsetzen, und weitere Versuche, zu fliehen oder sich zu ergeben, werden unwahrscheinlich.

Ein gescheiterter Rettungswurf ist nicht immer zum Vorteil der Abenteurer. Zum Beispiel könnte ein aus dem Kampf fliehender Oger den Rest des Gewölbes alarmieren oder mit einem Schatz davonrennen, den die Charaktere zu erlangen hofften.

EIN MONSTER ERSCHAFFEN

Das *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) enthält Hunderte von spielbereiten Monstern, aber es beinhaltet nicht alle Monster, die man sich vorstellen könnte. Teil der D&D-Erfahrung ist die einfache Freude, neue Monster zu erschaffen oder bereits existierende anzupassen. Und sei es aus keinem anderen Grund, als die Spieler zu überraschen und damit zu erfreuen, dass sie etwas begegnen, von dem sie nie zuvor gehört haben.

Zuerst solltest du dir ein Konzept für dein Monster ausdenken. Was macht es einzigartig? Wo lebt es? Welche Rolle soll es in deinem Abenteuer, deiner Kampagne oder deiner Welt spielen? Wie sieht es aus? Hat es seltsame Fähigkeiten? Sobald du die Antworten auf diese Fragen hast, kannst du anfangen, dir zu überlegen, wie man das Monster im Spiel darstellen kann.

MONSTER MODIFIZIEREN

Sobald du eine Idee für ein Monster hast, wirst du Werte brauchen, um es darzustellen. Die erste Frage, die du dir stellen solltest, lautet: Kann ich Werte verwenden, die bereits existieren?

Die Spielwerte im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) sind eine gute Ausgangsbasis für dein Monster. Stelle dir zum Beispiel vor, du möchtest ein intelligentes, baumbewohnendes Raubtier erschaffen, welches Elfen jagt. Im *Monster Manual* gibt es kein solches Monster, aber ein Quaggoth (Tiefenbär) ist ein wilder, humanoider Jäger mit einer Klettern-Bewegungsrate. Du kannst die Spielwerte des Quaggoth für dein neues Monster ausborgen und nur den Namen ändern. Du kannst auch ein paar kleine Veränderungen vornehmen, wie das Auswechseln der Sprache der Quaggoths, Gemeinsprache der Unterreiche, mit einer passenderen wie Elfish oder Sylvanisch. Du brauchst einen feurigen Phönix? Nimm den Riesenadler oder Roch, gib ihm Immunität gegen Feuer und erlaube ihm, Feuerschaden mit seinen Angriffen zu verursachen. Du brauchst einen fliegenden Affen? Ziehe einen Pavian in Erwägung, mit Flügeln und einer Fliegen-Bewegungsrate. Beinahe jedes Monster, das du dir vorstellen kannst, kann man mithilfe derer erschaffen, die bereits vorhanden sind.

Spielwerte anzupassen ist weniger zeitaufwendig, als sie ganz neu zu erschaffen, und du kannst Veränderungen an einem bereits vorhandenen Monster durchführen, die keine Auswirkung auf seinen Herausforderungsgrad haben, wie das Austauschen von Sprachen, das Ändern seiner Gesinnung, oder das Hinzufügen spezieller Sinne.

Sobald du jedoch die offensiven oder defensiven Attribute einer Kreatur änderst, wie Trefferpunkte oder Schaden, kann sich der Herausforderungsgrad ändern, wie weiter unten gezeigt wird.

AUSTAUSCHEN VON WAFFEN

Falls ein Monster eine hergestellte Waffe führt, kannst du diese Waffe mit einer anderen austauschen. Zum Beispiel kannst du das Langschwert eines Hobgoblins mit einer Hellebarde tauschen. Vergiss nicht, den Schaden und die Angriffsreichweite entsprechend zu verändern, falls es notwendig ist. Sei dir auch der Folgen bewusst, wenn du von einhändigen zu zweihändigen Waffen wechselst und umgekehrt. Beim Beispiel des Hobgoblins mit einer Hellebarde (zweihändige Waffe) verliert er seinen Schild, also sinkt seine RK um 2.

HINZUFÜGEN EINES SPEZIELLEN MERKMALS

Eine weitere einfache Art, Monster anzupassen, ist das Hinzufügen eines speziellen Merkmals. Du kannst entweder ein von dir erdachtes Merkmal hinzufügen oder eines von den vielen Kreaturen aus dem *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) aussuchen. Du kannst zum Beispiel eine Mischung aus Spinne und Goblin erschaffen, indem du einem normalen Goblin *Spinnenklettern* verleihst, einen gewöhnlichen Troll in einen zweiköpfigen ändern, indem du ihm das Spezialmerkmal *Zwei Köpfe* gibst, oder einen Eulenbären in einen fliegenden Eulenbären verwandeln, indem du ihm Flügel und die Fliegen-Bewegungsrate einer Rieseneule verleihst.

WERTE ZUM SCHNELLEN ERSCHAFFEN VON MONSTERN

Falls du einfach nur ein paar simple Werte für ein Monster eines bestimmten Herausforderungsgrades benötigst, folge diesen Schritten. Falls du etwas erschaffen möchtest, das eher den Spielwerten im *Monster Manual* ähnelt, dann überspringe das Folgende bis zum Abschnitt „Monsterspielwerte erschaffen“.

MONSTERWERTE NACH HERAUSFORDERUNGSGRAD

HG	Übungs- bonus	— Defensiv —		— Offensiv —		
		RK	Treffer- punkte	Angriffs- bonus	Schaden/ Runde	Rettungs- wurf-SG
0	+2	≤13	1–6	≤+3	0–1	≤13
1/8	+2	13	7–35	+3	2–3	13
¼	+2	13	36–49	+3	4–5	13
½	+2	13	50–70	+3	6–8	13
1	+2	13	71–85	+3	9–14	13
2	+2	13	86–100	+3	15–20	13
3	+2	13	101–115	+4	21–26	13
4	+2	14	116–130	+5	27–32	14
5	+3	15	131–145	+6	33–38	15
6	+3	15	146–160	+6	39–44	15
7	+3	15	161–175	+6	45–50	15
8	+3	16	176–190	+7	51–56	16
9	+4	16	191–205	+7	57–62	16
10	+4	17	206–220	+7	63–68	16
11	+4	17	221–235	+8	69–74	17
12	+4	17	236–250	+8	75–80	17
13	+5	18	251–265	+8	81–86	18
14	+5	18	266–280	+8	87–92	18
15	+5	18	281–295	+8	93–98	18
16	+5	18	296–310	+9	99–104	18
17	+6	19	311–325	+10	105–110	19
18	+6	19	326–340	+10	111–116	19
19	+6	19	341–355	+10	117–122	19
20	+6	19	356–400	+10	123–140	19
21	+7	19	401–445	+11	141–158	20
22	+7	19	446–490	+11	159–176	20
23	+7	19	491–535	+11	177–194	20
24	+7	19	536–580	+12	195–212	21
25	+8	19	581–625	+12	213–230	21
26	+8	19	326–670	+12	231–248	21
27	+8	19	671–715	+13	249–266	22
28	+8	19	716–760	+13	267–284	22
29	+9	19	761–805	+13	258–302	22
30	+9	19	806–850	+14	303–320	23

SCHRITT 1. ERWARTETER HERAUSFORDERUNGSGRAD

Wähle den erwarteten Herausforderungsgrad (HG) für dein Monster. Den erwarteten Herausforderungsgrad des Monsters zu kennen, hilft dir, den Übungsbonus des Monsters und andere wichtige Kampfwerte festzulegen. Sorge dich nicht darum, den Herausforderungsgrad exakt zu bestimmen; du kannst in den späteren Schritten noch Anpassungen vornehmen.

Ein einzelnes Monster mit einem Herausforderungsgrad gleich der Stufe der Abenteurer ist für sich genommen eine faire Herausforderung für eine Gruppe von vier Charakteren. Wenn ein Monster dazu gedacht ist, in Paaren oder Gruppen bekämpft zu werden, so sollte der erwartete Herausforderungsgrad niedriger sein als die Stufe der Abenteurergruppe.

Vermeide den Trugschluss, dass dein Monster einen Herausforderungsgrad haben muss, der den Stufen der Charaktere gleichen muss, um eine würdige Herausforderung zu sein. Bedenke, dass Monster mit einem niedrigen Herausforderungsgrad für Charaktere höherer Stufe eine Gefahr sein können, wenn sie in Gruppen angetroffen werden.

SCHRITT 2. BASISWERTE

Nutze die Tabelle Monsterwerte nach Herausforderungsgrad, um Rüstungsklasse, Trefferpunkte, Angriffsbonus, und Schaden pro Runde zu bestimmen, basierend auf dem Herausforderungsgrad, den du in Schritt 1 gewählt hast.

SCHRITT 3. WERTE ANPASSEN

Erhöhe oder senke die RK des Monsters, die Trefferpunkte, den Angriffsbonus, den Schaden pro Runde, und den Rettungswurf-SG, wie du es für richtig erachtest, basierend auf dem Konzept, welches du für das Monster hast.

Halte die Werte des Monsters fest, sobald du die gewünschten Anpassungen vorgenommen hast. Wenn es noch andere Werte gibt, von denen du denkst, dass dein Monster sie benötigt (wie Attributswerte), folge den entsprechenden Schritten unter „Monsterspielwerte erstellen“.

SCHRITT 4. ABSCHLIEßENDER HERAUSFORDERUNGSGRAD

Berechne den abschließenden Herausforderungsgrad des Monsters unter Berücksichtigung der Anpassungen, die du in Schritt 3 vorgenommen hast.

Defensiver Herausforderungsgrad. Durchsuche die Spalte Trefferpunkte in der Tabelle Monsterwerte nach Herausforderungsgrad, bis du die Trefferpunkte deines Monsters findest. Überprüfe dann in derselben Zeile den vorgeschlagenen Herausforderungsgrad für ein Monster mit so vielen Trefferpunkten und schreibe ihn auf.

Dann schaue dir die vorgeschlagene Rüstungsklasse für ein Monster mit diesem Herausforderungsgrad an. Wenn die RK deines Monsters mindestens zwei Punkte höher oder niedriger als diese Zahl ist, erhöhe oder verringere den Herausforderungsgrad, der für seine Trefferpunkte vorgeschlagen wird, um 1 für jeweils zwei Punkte RK.

Offensiver Herausforderungsgrad. Durchsuche die Spalte Schaden/Runde in der Tabelle Monsterwerte nach Herausforderungsgrad, bis du den Schadenswert pro Runde deines Monsters findest. Überprüfe dann in derselben Zeile den vorgeschlagenen Herausforderungsgrad für ein Monster, das so viel Schaden austeilt, und schreibe ihn auf.

Schaue dir nun den vorgeschlagenen Angriffsbonus für ein Monster mit diesem Herausforderungsgrad an. Wenn der Angriffsbonus deines Monsters mindestens zwei Punkte höher oder niedriger als diese Zahl ist, erhöhe oder verringere den Herausforderungsgrad, der für seinen Schaden/Runde vorgeschlagen wird, um 1 für jeweils 2 Punkte Angriffsbonus.

Wenn dein Monster sich mehr auf Effekte mit Rettungswürfen als auf Angriffe verlässt, nutze stattdessen den Rettungswurf-SG anstelle seines Angriffsbonus'.

Wenn dein Monster verschiedene Angriffsboni oder Rettungswurf-SG nutzt, verwende den Wert, der am häufigsten genutzt werden wird.

Durchschnittlicher Herausforderungsgrad. Der abschließende Herausforderungsgrad des Monsters ist der Durchschnitt aus den offensiven und defensiven Herausforderungsgraden. Runde den Durchschnitt zum nächsten Herausforderungsgrad auf oder ab, um den abschließenden HG deines Monsters festzulegen. Ist zum Beispiel der defensive HG der Kreatur 2 und sein offensiver HG ist 3, so ist der abschließende HG 3.

Mit dem abschließenden HG kannst du den Übungsbonus bestimmen, indem du die Tabelle Monsterwerte nach Herausforderungsgrad verwendest. Nutze die Tabelle für Erfahrungspunkte nach Herausforderungsgrad, um festzustellen, wieviel EP das Monster wert ist. Ein Monster mit HG 0 ist 0 EP wert, wenn es keine Bedrohung darstellt. Andernfalls ist es 10 EP wert.

Ein Monster zu erschaffen, ist nicht nur Jonglieren mit Zahlen. Die Richtlinien in diesem Kapitel können dir helfen, Monster zu erschaffen, aber die einzige Möglichkeit herauszufinden, ob es auch Spaß macht, besteht darin, das Monster im Spiel zu testen. Nachdem du dein Monster in Aktion erlebt hast, möchtest du den HG vielleicht basierend auf deinen Erfahrungen nach oben oder unten anpassen.

ERFAHRUNGSPUNKTE NACH HERAUSFORDERUNGSGRAD

HG	EP	HG	EP
0	0 oder 10	14	11.500
1/8	25	15	13.000
1/4	50	16	15.000
1/2	100	17	18.000
1	200	18	20.000
2	450	19	22.000
3	700	20	25.000
4	1.100	21	33.000
5	1.800	22	41.000
6	2.300	23	50.000
7	2.900	24	62.000
8	3.900	25	75.000
9	5.000	26	90.000
10	5.900	27	105.000
11	7.200	28	120.000
12	8.400	29	135.000
13	10.000	30	155.000

MONSTERSPIELWERTE ERSCHAFFEN

Wenn du vollständige Monster-Spielwerte erstellen möchtest, nutze die nachfolgende Methode, um dein Monster zu erschaffen.

Die Einführung zum *Monster Manual (Monsterhandbuch)* erklärt alle Komponenten von Monster-Spielwerten. Mache dich mit dem Material vertraut, bevor du beginnst. Wenn du im Verlauf der Erschaffung deines Monsters mal keine Entscheidung treffen kannst, lasse dich von den Beispielen aus dem *Monster Manual (Monsterhandbuch)* leiten.

Sobald du ein Konzept für ein Monster im Kopf hast, befolge die nachfolgenden Schritte.

SCHRITT 1. NAME

Der Name eines Monsters sollte nicht weniger gut überlegt sein als jeder andere Aspekt davon, wenn nicht sogar mehr.

Dein Monster kann auf einem echten Wesen basieren oder ein Monster der Sagenwelt sein, wobei der Name dann offensichtlich ist. Wenn du einen Namen erfinden musst, bedenke, dass die besten Namen entweder die Erscheinung oder die Natur (siehe Eulenbär und Formwandler) des Monsters widerspiegeln, oder einen guten Klang haben (wie die Chuul oder Thri-Keen).

SCHRITT 2. GRÖSSE

Du kannst dein Monster jede beliebige Größe haben lassen: winzig, klein, mittelgroß, groß, riesig, oder gigantisch.

Die Größe eines Monsters bestimmt, welcher Würfel in Schritt 8 verwendet wird, um die Trefferpunkte zu ermitteln. Die Größe bestimmt auch die Größe des Bereichs, den ein Monster einnimmt, wie es im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* beschrieben wird.

SCHRITT 3. ART

Die Art eines Monsters gewährt Einblick in seine Ursprünge und seine Natur. Das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* beschreibt jede Art von Monster. Wähle die Art, die deinem Konzept für das Monster am besten entspricht.

SCHRITT 4. GESINNUNG

Wenn dein Monster kein Konzept von Moral hat, ist es ohne Gesinnung. Andernfalls hat es eine Gesinnung entsprechend seiner Natur und seiner moralischen Weltanschauung, wie im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* beschrieben.

SCHRITT 5. ATTRIBUTSWERTE UND MODIFIKATOREN

Monster haben, wie Spielercharaktere, sechs Attributswerte. Ein Monster kann in keinem Attribut Werte geringer als 1 oder höher als 30 haben.

Der Wert eines jeden Attributs bestimmt seinen Attributs-Modifikator, wie in der Tabelle Attributswerte und Modifikatoren im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* (S. 173) beschrieben. Falls du dich nicht entscheiden kannst, wie die Attributswerte eines Monsters sein sollen, suche im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* nach vergleichbaren Monstern und ahme ihre Werte nach. Wenn dein Monster zum Beispiel in etwa so schlau ist wie ein menschlicher Gemeiner, gib ihm einen Intelligenzwert von 10 (+0 Modifikator). Wenn es stark wie ein Oger ist, gib ihm eine Stärke von 19 (+4 Modifikator).

SCHRITT 6. ERWARTETER HERAUSFORDERUNGSGRAD

Wähle einen Herausforderungsgrad für dein Monster. Siehe Schritt 1 unter „Werte zum schnellen Erschaffen von Monstern“ für mehr Informationen. Du wirst den Übungsbonus in späteren Schritten brauchen, also schreibe ihn jetzt auf oder präge ihn dir ein.

SCHRITT 7. RÜSTUNGSKLASSE

Die Rüstungsklasse eines Monsters hat direkte Auswirkung auf seinen Herausforderungsgrad und umgekehrt. Du kannst die Rüstungsklasse deines Monsters in einer von zwei Weisen bestimmen.

Nutze die Tabelle. Du kannst eine angemessene RK wählen, die auf dem erwarteten Herausforderungsgrad in der Tabelle Monsterwerte nach Herausforderungsgrad basiert. Die Tabelle bietet einen RK-Grundwert für ein Monster eines bestimmten Herausforderungsgrades. Passe den RK-Wert ruhig nach bestem Wissen und Gewissen an. Zum Beispiel ist



13 der RK-Grundwert eines Monsters mit Herausforderungsgrad 1, aber wenn dein Monster gut gepanzert ist, kannst du den RK entsprechend erhöhen. Mache dir keine Gedanken, falls der RK-Wert deines Monsters nicht dem erwarteten Herausforderungsgrad entspricht. Andere Faktoren können den Herausforderungsgrad beeinflussen, wie in den nachfolgenden Schritten aufgezeigt.

Bestimme eine angemessene Rüstungsklasse. Alternativ kannst du die angemessene RK anhand der Art der Rüstung, welche die Kreatur trägt, seiner natürlichen Rüstung, oder anderer Boni auf die Rüstungsklasse (wie der Zauber *Magierrüstung*) bestimmen. Mache dir auch hier keine Sorgen, wenn die RK deines Monsters nicht mit dem erwarteten Herausforderungsgrad übereinstimmt.

Falls dein Monster hergestellte Rüstung trägt, so basiert seine RK auf der Art der getragenen Rüstung (siehe *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) für Arten von Rüstungen). Falls das Monster einen Schild trägt, so füge den Schildbonus ganz normal hinzu. Ein Monster, das keine Rüstung trägt, könnte eine natürliche Rüstung haben. In diesem Fall hat es eine RK von 10 + seinen Geschicklichkeitsmodifikator + seinen natürlichen Rüstungsbonus. Ein Monster mit dicker Haut hat im Allgemeinen einen natürlichen Rüstungsbonus von +1 bis +3. Der Bonus kann höher ausfallen, falls die Kreatur besonders gut gepanzert ist. Ein Gorgone ist zum Beispiel mit stählernen Platten überzogen und hat einen natürlichen Rüstungsbonus von +9.

SCHRITT 8. TREFFERPUNKTE

Die Trefferpunkte eines Monsters haben einen direkten Einfluss auf seinen Herausforderungsgrad und umgekehrt. Du kannst die Trefferpunkte deines Monsters auf zwei Arten bestimmen.

Nutze die Tabelle. Du kannst beim erwarteten Herausforderungsgrad beginnen und die Tabelle Monsterwerte nach Herausforderungsgrad nutzen, um eine angemessene Zahl von Trefferpunkten zu bestimmen. Die Tabelle vergleicht eine Spanne von Trefferpunkten für jeden Herausforderungsgrad.

Teile Trefferwürfel zu. Alternativ kannst du einem Monster eine Zahl von Trefferwürfeln zuweisen und dann seine durchschnittlichen Trefferpunkte ausrechnen. Mache dir keine Gedanken, wenn die Trefferpunkte nicht dem erwarteten Herausforderungsgrad des Monsters entsprechen. Andere Faktoren können den Herausforderungsgrad eines Monsters beeinflussen, wie in nachfolgenden Schritten erklärt wird. Du kannst im Nachhinein die Trefferpunkte des Monsters noch anpassen.

Ein Monster kann so viele Trefferpunkte haben, wie du willst, aber die Größe des Würfels zur Ermittlung seiner Trefferpunkte hängt von der Größe des Monsters ab, wie in der Tabelle Trefferwürfel nach Größe dargestellt ist. Beispielweise nutzt ein mittelgroßes Monster W8 für seine Trefferpunkte, also hat ein mittelgroßes Monster mit 5 Trefferwürfeln und einer Konstitution von 13 (+1 Modifikator) $5W8 + 5$ Trefferpunkte.

Ein Monster hat üblicherweise durchschnittliche Trefferpunkte entsprechend seinen Trefferwürfeln. Als Beispiel hat eine Kreatur mit $5W8 + 5$ Trefferpunkten einen Durchschnitt von 27 Trefferpunkten ($5 \times 4,5 + 5$).

TREFFERWÜRFEL NACH GRÖSSE

Monstergröße	Trefferwürfel	TP Durchschnitt pro Würfel
Winzig	W4	2 ½
Klein	W6	3 ½
Mittelgroß	W8	4 ½
Groß	W10	5 ½
Riesig	W12	6 ½
Gigantisch	W20	10 ½

SCHRITT 9. EMPFINDLICHKEITEN, RESISTENZEN UND IMMUNITÄTEN

Entscheide, ob dein Monster Empfindlichkeiten, Resistenzen oder Immunitäten gegen eine oder mehrere Arten von Schaden hat (siehe *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* für die verschiedenen Arten von Schaden). Weise einem Monster eine Empfindlichkeit, Resistenz oder Immunität nur dann zu, wenn es dir einleuchtet. Beispielsweise macht es Sinn, wenn ein Monster aus geschmolzener Lava eine Immunität gegen Feuer hat. Einem Monster Resistenzen oder Immunitäten gegen drei oder mehr Schadensarten zu geben (besonders Wucht-, Stich-, oder Hiebschaden) ist, als gäbe man ihm zusätzliche Trefferpunkte. Jedoch haben Abenteurer auf höheren Stufen mehr Ressourcen, um solche Verteidigungen zu umgehen, was Resistenzen und Immunitäten auf höheren Stufen weniger relevant machen.

Effektive Trefferpunkte. Wenn ein Monster Resistenzen oder Immunitäten gegen mehrere Arten von Schaden hat – besonders Wucht-, Stich-, und Hiebschaden von nichtmagischen Waffen – und nicht alle Charaktere der Abenteurergruppe über ein Mittel verfügen, um diese Resistenz oder Immunität zu umgehen, so musst du diese Verteidigungen bedenken, wenn du die Trefferpunkte eines Monsters mit seinem zu erwartenden Herausforderungsgrad vergleichst. Unter Verwendung der Tabelle für effektive Trefferpunkte auf Basis von Resistenzen und Immunitäten kannst du einen angemessenen Modifikator auf die Trefferpunkte des Monsters anwenden, um den letztendlichen Herausforderungsgrad zu ermitteln (die tatsächlichen Trefferpunkte des Monsters sollten sich nicht ändern).

Ein Monster mit einem erwarteten Herausforderungsgrad von 6, 150 Trefferpunkten, und Resistenz gegen Wucht-, Stich-, und Hiebschaden von nicht-magischen Waffen hat effektiv 225 Trefferpunkte (mit dem Modifikator von 1,5 für Resistenzen) zum Zweck der Ermittlung des finalen Herausforderungsgrades.

Monster haben normalerweise keine Empfindlichkeiten gegen mehr als eine oder zwei Arten von Schaden. Empfindlichkeiten beeinflussen den Herausforderungsgrad eines Monsters nicht in signifikanter Weise, es sei denn, das Monster hat Empfindlichkeiten gegen Schadensarten, die vorherrschend sind, im besonderen Wucht-, Stich-, und Hiebschaden. Halbiere die effektiven Trefferpunkte bei einem derartig seltsamen Monster. Oder besser: entferne die Empfindlichkeiten und gib dem zerbrechlichen Monster weniger Trefferpunkte.

EFFEKTIVE TREFFERPUNKTE AUF BASIS VON RESISTENZEN UND IMMUNITÄTEN

Erwarteter HG	TP Modifikator für Resistenzen	TP Modifikator für Immunitäten
1 – 4	x 2	x 2
5 – 10	x 1,5	x 2
11 – 16	x 1,25	x 1,5
17 oder mehr	x 1	x 1,25

SCHRITT 10. ANGRIFFSBONI

Die Angriffsboni eines Monsters haben eine direkte Auswirkung auf seinen Herausforderungsgrad und umgekehrt. Du kannst die Angriffsboni eines Monsters auf eine von zwei Arten ermitteln.

Nutze die Tabelle. Du kannst mit dem erwarteten Herausforderungsgrad eines Monsters beginnen und die Tabelle Monsterwerte nach Herausforderungsgrad nutzen, um den entsprechenden Angriffsbonus für alle Angriffe des Monsters, unabhängig von seinen Attributswerten, zu bestimmen.

Die Tabelle liefert den grundlegenden Angriffsbonus für jeden Herausforderungsgrad. Zögere nicht, den Angriffsbonus nach deinem Gutdünken dem anzupassen, was du dir

vorstellst. Für den Herausforderungsgrad 1 ist beispielsweise der Angriffsbonus +3, aber erhöhe den Wert entsprechend, wenn dein Monster mehr Genauigkeit braucht. Sorge dich nicht, wenn der Angriffsbonus des Monsters sich nicht mit dem erwarteten Herausforderungsgrad deckt. Andere Faktoren können den Herausforderungsgrad eines Monsters beeinflussen, wie in späteren Schritten gezeigt wird.

Berechne Angriffsboni. Alternativ kannst du die Angriffsboni auf dieselbe Weise berechnen, wie Spieler es für die Angriffsboni ihrer Charaktere tun.

Wenn ein Monster über eine Aktion verfügt, die einen Angriffswurf erfordert, dann ist sein Angriffsbonus gleich seinem Übungsbonus + seinen Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikator. Ein Monster addiert üblicherweise seinen Stärkemodifikator auf seine Nahkampfangriffe und seinen Geschicklichkeitsmodifikator auf seine Fernkampfangriffe. Kleine Monster nutzen jedoch manchmal Geschicklichkeit für beides.

Noch einmal: Sorge dich nicht, wenn die Angriffsboni sich nicht mit dem erwarteten Herausforderungsgrad für das Monster decken. Du kannst die Angriffsboni später noch anpassen.

SCHRITT 11. SCHADEN

Das Schadenspotenzial eines Monsters – die Menge an Schaden, die es jede Runde zufügt – hat direkten Einfluss auf seinen Herausforderungsgrad und umgekehrt. Du kannst das Schadenspotenzial eines Monsters auf eine von zwei Weisen bestimmen.

Nutze die Tabelle. Du kannst mit dem erwarteten Herausforderungsgrad des Monsters beginnen und die Tabelle Monsterwerte nach Herausforderungsgrad nutzen, um zu bestimmen, wieviel Schaden ein Monster in jeder Runde zufügen sollte. Die Tabelle bietet einen Zahlenbereich für jeden Herausforderungsgrad an. Es macht keinen Unterschied, wie dieser Schaden verteilt ist oder wie er zugefügt wird. Ein Monster könnte beispielsweise den Schaden in jeder Runde mit einem einzelnen Angriff zufügen, oder ihn auf mehrere Angriffe gegen mehrere Ziele aufteilen.

Wähle die Art des Schadens basierend auf deiner Vorstellung, wie der Schaden zugefügt werden soll. Wenn ein Monster zum Beispiel mit messerscharfen Klauen angreift, ist der Schaden, den es verursacht, vermutlich Hiebschaden. Wenn die Klauen giftig sind, so könnte ein Teil des Schadens Giftschaden anstatt Hiebschaden sein.

Wenn du möchtest, dass das Schadenspotenzial sich von Runde zu Runde leicht ändert, kannst du den Schadensbereich in einen einzelnen Würfelausdruck (für ein Monster mit einer Attacke) oder mehrere Würfelausdrücke (für ein Monster mit mehrfachen Angriffen) übersetzen. Beispiel: ein Monster mit Herausforderungsgrad 2 verursacht 15–20 Schaden pro Runde. Wenn du dir vorstellst, dass die Kreatur eine Stärke von 18 (Modifikator +4) hat, könntest du ihr einen Nahkampfangriff geben, der $3W8 + 4$ (Durchschnitt 17,5) zufügt, das Schadenspotenzial in zwei getrennte Angriffe aufteilen, die jeweils $1W10 + 4$ (Durchschnitt 9) verursachen, oder jede andere Kombination verwenden, solange das durchschnittliche Schadenspotenzial in den erwünschten Bereich fällt.

Mache den Schaden von der Waffe abhängig. Alternativ kannst du den Schaden beschreiben, den das Monster verursacht, indem du einen Würfelausdruck verwendest, der von den Waffen abhängt, die es verwendet.

Sorge dich nicht, wenn das Schadenspotenzial sich nicht mit dem erwarteten Herausforderungsgrad für das Monster deckt. In nachfolgenden Schritten wird erklärt, wie andere Faktoren den Herausforderungsgrad eines Monsters beeinflussen können. Du kannst das Schadenspotenzial eines Monsters immer noch anpassen.

Einige Monster haben natürliche Waffen wie Klauen oder Schwanzstachel. Andere führen hergestellte Waffen.

Wenn ein Monster natürliche Waffen hat, bestimmst du, wieviel Schaden es mit diesen Angriffen austeilte, wie auch die Art des Schadens. Siehe das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* für Beispiele. Wenn ein Monster eine hergestellte Waffe führt, fügt es den entsprechenden Schaden dieser Waffe zu. Ein mittelgroßes Monster mit einer zweihändigen Axt fügt beispielsweise 1W12 Hiebschaden plus den Stärkemodifikator des Monsters zu, wie es für diese Waffe normal ist.

Große Monster führen typischerweise übergroße Waffen mit sich, die zusätzliche Schadenswürfel bei einem Treffer erzeugen. Verdoppele die Waffenwürfel, wenn die Kreatur groß ist, verdreifache sie, wenn sie riesig ist, und vervierfache sie bei einem gigantischen Monster. Zum Beispiel verursacht ein riesiges Monster mit einer entsprechend großen zweihändigen Axt 3W12 Hiebschaden (plus seinen Stärkebonus), anstelle des normalen 1W12.

Eine Kreatur hat einen Nachteil auf Angriffswürfe mit einer Waffe, die für einen größeren Angreifer gedacht ist. Du kannst bestimmen, dass eine Waffe, die für einen um zwei Klassen größeren Angreifer gedacht ist, zu groß ist, um von der Kreatur überhaupt benutzt werden zu können.

Gesamtes Schadenspotenzial. Um das gesamte Schadenspotenzial eines Monsters zu bestimmen, nimm den durchschnittlichen Schaden, den es mit jedem seiner Angriffe in einer Runde zufügt, und addiere die Schadenswerte auf. Wenn das Monster verschiedene Angriffsoptionen hat, dann nutze die effektivste Attacke, um sein Schadenspotenzial zu bestimmen. Als Beispiel kann ein Feuerriese in einer Runde zwei Angriffe mit einem zweihändigen Schwert ausführen, oder einen Felsangriff. Die Angriffe mit dem Zweihandschwert verursachen mehr Schaden, sodass diese Attacke das Schadenspotenzial des Feuerriesen bestimmt. Wenn sich das Schadenspotenzial eines Monsters von Runde zu Runde verändert, dann berechne sein Schadenspotenzial für die ersten drei Runden des Kampfes und nimm den Durchschnitt.

Ein junger weißer Drache hat zum Beispiel Mehrfachangriffe (ein Bissangriff, zwei Klauenangriffe), die einen Durchschnitt von 37 Schaden pro Runde verursachen, wie auch eine Odemwaffe, die 45 Schaden verursacht, oder 90, wenn sie zwei Ziele trifft (was wahrscheinlich ist). In den ersten drei Runden des Kampfes wird der Drache seine Odemwaffe vermutlich einmal und seinen Mehrfachangriff zweimal anwenden. Das durchschnittliche Schadenspotenzial für die ersten drei Runden liegt dann bei $(90 + 37 + 37) / 3$, oder 54 Schaden (abgerundet). Wenn du das Schadenspotenzial eines Monsters berechnest, dann bedenke auch spezielle Merkmale, die Schaden außer der Reihe verursachen, wie Auren, Reaktionen, legendäre Aktionen oder Hortaktionen. Beispielsweise fügt die Feuerraura eines Balors jeder Kreatur 10 Feuerschaden zu, welche den Balor mit einem Nahkampfangriff trifft. Zu Beginn jeder Runde des Balors fügt die Aura außerdem jeder Kreatur innerhalb von 1,50 m 10 Feuerschaden zu. Wenn du davon ausgehst, dass ein Charakter der Abenteurergruppe zu jedem Zeitpunkt innerhalb von 1,50 m des Balors ist und

ANGRIFFSEFFEKTE

Viele Monster haben Angriffe, die mehr tun, als nur Schaden zu verursachen. Ein Angriff kann mit einigen Effekten kombiniert werden, um ihm ein gewisses atmosphärisches Extra zu verleihen:

- Füge Schaden einer anderen Schadensart hinzu.
- Lasse das Monster das Ziel bei einem Treffer packen.
- Erlaube dem Monster, ein Ziel bei einem Treffer umzustößen, sodass es den Zustand Liegend erleidet.
- Erlege dem Ziel einen Zustand auf, wenn der Angriff trifft und das Ziel bei einem Rettungswurf scheitert.

diesen jede Runde mit einer Nahkampfwaffe trifft, so liegt das Schadenspotenzial des Balors um 20 höher.

SCHRITT 12. RETTUNGSWURF-SG

Ein Monster kann einen Angriff oder anderes Merkmal besitzen, der es für ein Ziel notwendig macht, einen Rettungswurf durchzuführen. Der Rettungswurf-SG, um einem solchen Effekt zu widerstehen, hat einen direkten Einfluss auf den Herausforderungsgrad des Monsters und umgekehrt. Du kannst den Rettungswurf-SG auf einem von zwei Wegen bestimmen.

Nutze die Tabelle. Du kannst mit dem erwarteten Herausforderungsgrad eines Monsters beginnen und die Tabelle Monsterwerte nach Herausforderungsgrad verwenden, um einen angemessenen Rettungswurf-SG für jeden Effekt zu bestimmen, der es erfordert, dass ein Ziel einen Rettungswurf durchführt.

Berechne den Schwierigkeitsgrad. Alternativ kannst du den Rettungswurf-SG eines Monsters wie folgt berechnen: $8 + \text{den Übungsbonus des Monsters} + \text{den relevanten Attributmodifikator des Monsters}$. Nutze das Attribut, das am besten passt.

Wenn der Effekt beispielsweise Gift ist, dann ist das relevante Attribut vermutlich die Konstitution des Monsters. Wenn der Effekt eher einem Zauber ähnelt, dann kann das relevante Attribut Intelligenz, Weisheit, oder Charisma des Monsters sein. Sorge dich nicht, wenn die Rettungswurf-SGs sich nicht mit dem erwarteten Herausforderungsgrad des Monsters decken. Andere Faktoren können den Herausforderungsgrad eines Monsters beeinflussen, wie in späteren Schritten aufgezeigt wird, und du kannst den Rettungswurf-SG später noch anpassen.

SCHRITT 13. SPEZIELLE MERKMALE, AKTIONEN, UND REAKTIONEN

Manche spezielle Merkmale (wie Magieresistenz), spezielle Aktionen (Verbesserte Unsichtbarkeit), und spezielle Reaktionen (wie Parade) können die Kampfeffektivität eines Monsters verbessern und seinen Herausforderungsgrad erhöhen.

Die Tabelle Monstermerkmale listet verschiedene Merkmale auf, die du aus dem *Monster Manual (Monsterhandbuch)* übernehmen kannst. Die Tabelle beschreibt, wie ein Merkmal die effektive RK, die Trefferpunkte, den Angriffsbonus, oder das Schadenspotenzial erhöht, damit du den Herausforderungsgrad bestimmen kannst. Die Merkmale verändern nicht tatsächlich die Werte eines Monsters. Merkmale, die keine



Auswirkung auf den Herausforderungsgrad eines Monsters haben, sind mit einem (–) gekennzeichnet.

Wenn du einem Monster spezielle Merkmale, Aktionen oder Reaktionen zuteilst, dann bedenke, dass nicht alle Monster sie benötigen. Je mehr du hinzufügst, desto komplexer (und schwieriger zu handhaben) wird ein Monster.

Angeborenes Zauberwirken und Zauberwirken. Der Einfluss, den die speziellen Merkmale Angeborenes Zauberwirken und Zauberwirken auf den Herausforderungsgrad eines Monsters haben, hängt von den Zaubern ab, die das Monster wirken kann. Zauber, welche mehr Schaden verursachen als die normale Angriffsroutine eines Monsters, und Zauber, welche die RK oder die Trefferpunkte eines Monsters erhöhen, müssen bei der Berechnung des finalen Herausforderungsgrades berücksichtigt werden. Siehe dazu den Abschnitt „Spezielle Merkmale“ in der Einleitung des *Monster Manual (Monsterhandbuchs)*, um mehr Informationen über diese beiden speziellen Merkmale zu erhalten.

SCHRITT 14. BEWEGUNGSRATE

Jedes Monster hat eine Schritt-Bewegungsrate. (Bewegungs-unfähige Monster haben eine Schritt-Bewegungsrate von 0 Metern.) Zusätzlich zu seiner Schritt-Bewegungsrate kann ein Monster eine oder mehrere andere Bewegungsraten haben, eingeschlossen Graben, Klettern, Fliegen, oder Schwimmen.

Fliegendes Monster. Wenn ein Monster fliegen und Fernkampfschaden verursachen kann, und sein erwarteter Herausforderungsgrad 10 oder niedriger ist (hochstufige Charaktere haben mehr Möglichkeiten, um mit fliegenden Kreaturen fertig zu werden), so erhöhe seine effektive Rüstungsklasse um 2 (nicht die tatsächliche RK).

SCHRITT 15. BONI AUF RETTUNGSWÜRFE

Wenn du möchtest, dass ein Monster außergewöhnlich resistent gegen eine bestimmte Art von Effekten sein soll, dann kannst du ihm einen Bonus auf Rettungswürfe geben, die an ein bestimmtes Attribut gebunden sind. Ein Bonus auf einen Rettungswurf wird am besten verwendet, um einen niedrigen Attributswert auszugleichen. Ein untotes Monster mit einem niedrigen Wert in Weisheit könnte zum Beispiel einen Bonus auf seine Weisheitsrettungswürfe brauchen, um dem Umstand Rechnung zu tragen, dass es schwieriger ist, es zu bezaubern, zu verängstigen, oder zu vertreiben als sein Wert in Weisheit es vermuten lässt.

Ein Bonus auf Rettungswürfe entspricht dem Übungsbonus des Monsters + seinen relevanten Attributsmodifikator.

Ein Monster mit mehr als drei Boni auf Rettungswürfen hat entscheidende Vorteile bei der Verteidigung, weshalb seine effektive Rüstungsklasse (nicht die tatsächliche RK) erhöht werden sollte, wenn der Herausforderungsgrad berechnet wird. Wenn es drei oder vier Boni hat, so erhöhe seine effektive RK um 2. Wenn es fünf oder mehr Boni hat, so erhöhe die effektive RK um 4.

SCHRITT 16. FINALER HERAUSFORDERUNGSGRAD

Nun hast du alle Spielwerte, die du benötigst, um den abschließenden Herausforderungsgrad des Monsters zu berechnen. Dieser Schritt ist identisch mit Schritt 4 unter „Schnelles Erstellen von Monsterspielwerten“. Berechne den defensiven Herausforderungsgrad und den offensiven Herausforderungsgrad, dann nehme den Durchschnitt als finalen Herausforderungsgrad.

SCHRITT 17. FERTIGKEITSBONI

Wenn du möchtest, dass ein Monster Übung in einer Fertigkeit hat, kannst du ihm einen Bonus gewähren, der seinem Übungsbonus auf Attributswürfe für das jeweilige Attribut entspricht. Ein Beispiel: ein Monster mit scharfen Sinnen könnte einen

Bonus auf Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung) erhalten, während ein heuchlerisches Monster einen Bonus auf Würfe auf Charisma (Täuschen) erhalten könnte. Du kannst den Übungsbonus verdoppeln, um einer erhöhten Meisterschaft Rechnung zu tragen. Ein Doppelgänger ist zum Beispiel so gut darin, andere zu täuschen, dass sein Bonus auf Würfe auf Charisma (Täuschung) dem Doppelten seines Übungsbonus + seinen Charismamodifikator entspricht. Fertigungsboni haben keinen Einfluss auf den Herausforderungsgrad eines Monsters.

SCHRITT 18. IMMUNITÄTEN GEGEN ZUSTÄNDE

Ein Monster kann gegen einen oder mehrere lähmende Zustände immun sein, und diese Immunitäten haben keine Auswirkungen auf seinen Herausforderungsgrad. Für eine Beschreibung der verschiedenen Zustände siehe Anhang A des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*.

Wie auch bei Immunitäten gegen Schadensarten, sollten Immunitäten gegen Zustände intuitiv und logisch sein. Es macht zum Beispiel Sinn, dass ein Steingolem nicht vergiftet werden kann, da er ein Konstrukt ohne Nervensystem und innere Organe ist.

SCHRITT 19. SINNE

Ein Monster kann einen oder mehrere der folgenden speziellen Sinne haben: Blindsight, Darkvision, Erschütterungssinn, und Wahre Sicht. Ob ein Monster spezielle Sinne hat oder nicht, hat auf den Herausforderungsgrad keine Auswirkungen.

Passiver Wahrnehmungswert. Alle Monster haben einen passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung), welcher am häufigsten verwendet wird, um festzustellen, ob ein Monster sich nähernde oder versteckte Feinde entdeckt. Der passive Weisheitswert (Wahrnehmung) ist 10 + Weisheitsmodifikator. Wenn das Monster Übung mit dem Wahrnehmungswert hat, so ist sein Wert 10 + sein Bonus auf Weisheit (Wahrnehmung).

SCHRITT 20. SPRACHEN

Ob ein Monster eine Sprache sprechen kann oder nicht, hat keinen Einfluss auf seinen Herausforderungsgrad.

Ein Monster kann so viele gesprochene Sprachen meistern, wie du willst, jedoch kennen nur wenige Monster mehr als eine oder zwei. Viele Monster (Bestien im besonderen) haben überhaupt keine gesprochene Sprache. Ein Monster, dem die Fähigkeit zu sprechen fehlt, könnte dennoch eine Sprache verstehen.

Telepathie. Ob ein Monster Telepathie beherrscht oder nicht hat keinen Einfluss auf seinen Herausforderungsgrad. Siehe im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* für mehr Informationen zur Telepathie.

NSC-SPIELWERTE

Anhang B des *Monster Manual* beinhaltet Spielwerte für übliche NSC-Archetypen wie Banditen und Wachen, sowie Vorschläge, wie man diese anpasst. Diese Tipps umfassen das Hinzufügen zusätzlicher Völkermerkmale aus dem *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*, das Ausrüsten von NSC mit magischen Gegenständen, und das Tauschen von Rüstung, Waffen, und Zaubern.

Wenn du die Spielwerte eines NSC nehmen und ihn für eine bestimmte Art von Monster anpassen möchtest, dann wende die Attributsmodifikatoren an und füge die Merkmale hinzu, die in der Tabelle für NSC-Merkmale eingetragen sind. Falls die RK, Trefferpunkte, Angriffsboni, oder der Schaden sich ändern, so berechne einen neuen Herausforderungsgrad.

MONSTERMERKMALE

Name	Beispielmonster	Effekt auf den Herausforderungsgrad
Aggressiv	Ork	Erhöht den effektiv zugefügten Schaden des Monsters pro Runde um 2.
Amorph	Schwarzer Blob	–
Amphibisch	Kuo-Toa	–
Angeborenes Zauberwirken	Djinni	Siehe Schritt 13 unter „Monsterspielwerte erschaffen“.
Angriff umlenken	Goblin-Boss	–
Anspringen	Tiger	Erhöht den effektiven Schaden des Monsters für 1 Runde um den Betrag, den es mit der Bonusaktion aus diesem Merkmal verursacht.
Antimagische Empfindlichkeit	Fliegendes Schwert	–
Atem anhalten	Echsenmensch	–
Außerweltliche Wahrnehmung	Kuo-Toa	–
Behändes Entkommen	Goblin	Erhöht die effektive RK und den effektiven Angriffsbonus des Monsters um 4 (vorausgesetzt, das Monster versteckt sich jede Runde).
Belagerungsmonster	Erdelementar	–
Beleuchtung	Flammenschädel	–
Bezaubern	Vampir	–
Blinde Sinne	Grimlock	–
Bluttausch	Sahuagin	Erhöht den effektiven Angriffsbonus des Monsters um 4.
Chamäleonhaut	Troglodyt	–
Echolot	Hakenschecken	–
Einholen	Seiler	–
Elementarkörper	Azer	Erhöht den effektiv zugefügten Schaden des Monsters pro Runde um den im Merkmal angegebenen Wert.
Empfindlich gegenüber Sonnenlicht	Kobold	–
Engelswaffen	Deva	Erhöht den effektiv zugefügten Schaden des Monsters pro Runde um den im Merkmal angegebenen Wert.
Erinnerung des Labyrinths	Minotaurus	–
Falsches Erscheinungsbild	Gargyl	–
Feenblut	Drow	–
Form ändern	Uralter Messingdrache	–
Führungsqualitäten	Hobgoblin-Hauptmann	–
Furchterregende Präsenz	Uralter Schwarzer Drache	Erhöhe die effektiven Trefferpunkte des Monsters um 25%, wenn es gegen Charaktere der 10. Stufe oder niedriger kämpfen soll.
Gedanken lesen	Doppelgänger	–
Geländetarnung	Bullywug	–
Gestaltwandler	Werratte	–
Gestank	Troglodyt	Erhöht die effektive RK des Monsters um 1.
Grauenhaftes Antlitz	Todesfee	Siehe Furchterregende Präsenz.
Heimlicher Schatten	Schattendämon	Erhöht die effektive RK des Monsters um 4.
Illusionäres Erscheinungsbild	Grüne Vettel	–
Immun gegen Vertreibung	Lich	–
Inbesitznahme	Geist	Verdopple die effektiven Trefferpunkte des Monsters.
Kämpferischer Vorteil	Hobgoblin	Erhöhe den effektiven Schaden eines Angriffs pro Runde um den Wert, der in diesem Merkmal angegeben ist.
Körperlose Bewegung	Geist	–
Körperlosigkeit	Nachtvettel	–
Lauerjäger	Doppelgänger	Erhöht den effektiven Angriffsbonus des Monsters um 1.
Lebensentzug	Gruftschecken	–
Legendäre Resistenz	Uralter Schwarzer Drache	Jede tägliche Anwendung dieses Merkmals erhöht die effektiven Trefferpunkte des Monsters abhängig vom erwarteten Herausforderungsgrad: 1–4, 10 TP; 5–10, 20 TP; 11 oder höher, 30 TP.
Lichtempfindlichkeit	Schattendämon	–
Magieresistenz	Balor	Erhöht die effektive RK des Monsters um 2.
Magische Waffen	Balor	–
Meiden	Demilich	Erhöht die effektive RK des Monsters um 1.
Netz	Riesenspinne	Erhöht die effektive RK des Monsters um 1.
Netzsinn	Riesenspinne	–
Netzwandler	Riesenspinne	–

Name	Beispielmonster	Effekt auf den Herausforderungsgrad
Odemwaffe	Uralter Schwarzer Drache	Zur Ermittlung des zugefügten Schadens gehe davon aus, dass die Odemwaffe zwei Ziele trifft und beide den Rettungswurf nicht schaffen.
Parade	Hobgoblin-Kriegsherr	Erhöht die effektive RK des Monsters um 1.
Psychische Verteidigung	Githzerai-Mönch	Addiere den Weisheitsmodifikator des Monsters auf die aktuelle RK, wenn das Monster keine Rüstung trägt und keinen Schild verwendet.
Reaktiv	Marilith	–
Regeneration	Troll	Erhöhe die effektiven Trefferpunkte des Monsters um 3 x die Zahl der Trefferpunkte, die das Monster jede Runde regeneriert.
Resistenz gegen Vertreibung	Wiedergänger	–
Ringer	Mimik	–
Rohling	Grottschrat	Erhöht den effektiv zugefügten Schaden des Monsters pro Runde um den im Merkmal angegebenen Wert.
Rudeltaktik	Kobold	Erhöht den effektiven Angriffsbonus des Monsters um 1.
Schadensabsorption	Fleischgolem	–
Schadensübertragung	Mantler	Verdopple die effektiven Trefferpunkte des Monsters. Addiere ein Drittel der Trefferpunkte des Monsters auf den Schaden pro Runde.
Scharfe Sinne	Höllenhund	–
Schlüpfriß	Kuo-Toa	–
Sicherer Stand	Dao	–
Spinnenklettern	Atterkopp	–
Standfest	Bartteufel	–
Stehender Sprung	Bullywug	–
Stimmen nachahmen	Kenku	–
Sturmangriff	Zentaur	Erhöht den Schaden des Monsters bei einem Angriff um den im Merkmal angegebenen Wert.
Sturzflugangriff	Aarakocra	Erhöht den Schaden des Monsters bei einem Angriff um den im Merkmal angegebenen Wert.
Teleportieren	Balor	–
Teufelssicht	Klingenteufel	–
Todesexplosion	Magmin	Erhöhe den effektiven Schaden des Monsters für 1 Runde um den im Merkmal angegebenen Wert und gehe davon aus, dass er zwei Kreaturen trifft.
Tunnelbauer	Erdkoloss	–
Überraschungsangriff	Grottschrat	Erhöht den effektiven Schaden des Monsters für 1 Runde um den im Merkmal angegebenen Wert.
Umschlingen	Würgeschlange	Erhöht die effektive RK des Monsters um 1.
Undurchschaubar	Androsphinx	–
Unheiliger Segen	Cambion	Addiere den Charismamodifikator des Monsters auf seine RK.
Unnachgiebig	Wereber	Erhöht die effektiven Trefferpunkte des Monsters abhängig vom erwarteten Herausforderungsgrad: 1–4, 7 TP; 5–10, 14 TP; 11–26, 21 TP; 17 oder höher, 28 TP.
Unsichtbarkeit	Teufelchen	–
Untote Ausdauer	Zombie	Erhöht die effektiven Trefferpunkte des Monsters abhängig vom erwarteten Herausforderungsgrad: 1–4, 7 TP; 5–10, 14 TP; 11–26, 21 TP; 17 oder höher, 28 TP.
Unveränderbare Gestalt	Eisengolem	–
Unvorsichtig	Minotaurus	–
Verbesserte Unsichtbarkeit	Feendrache	Erhöht die effektive RK des Monsters um 2.
Vergrößern	Duergar	Erhöht den effektiven ausgeteilten Schaden des Monsters pro Runde um den im Merkmal angegebenen Wert.
Verschlucken	Behir	Gehe davon aus, dass das Monster eine Kreatur verschluckt und ihr 2 Runden lang Säureschaden zufügt.
Verwundete Wut	Quaggoth (Tiefenbär)	Erhöht den Schaden des Monsters für 1 Runde um den im Merkmal angegebenen Wert.
Vorbeifliegen	Peryton	–
Wiederbelebung	Lich	–
Wüten	Gnoll	Erhöht den zugefügten Schaden des Monsters pro Runde um 2.
Zauberwirken	Lich	Siehe Schritt 13 unter „Monsterspielwerte erschaffen“.
Zwei Köpfe	Ettin	–

NSCs NEU ERSCHAFFEN

Wenn du völlig neue Werte für einen NSC erschaffen möchtest, dann hast du zwei Optionen:

- Du kannst NSC-Spielwerte (ähnlich denen aus dem *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)) erstellen, so wie du auch Monsterspielwerte erstellen würdest, wie es im vorherigen Abschnitt beschrieben wurde.

- Du kannst den NSC erschaffen, wie du einen Charakter erschaffen würdest, wie im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben.

Wenn du dich entscheidest, einen NSC in derselben Weise zu erstellen wie einen Spielercharakter, kannst du die Auswahl eines Hintergrundes überspringen und stattdessen zwei Übungen mit Fertigkeiten für den NSC aussuchen.

Die Tabelle NSC-Merkmale fasst alle Attributsmodifikatoren und Merkmale von verschiedenen nichtmenschlichen

NSC-MERKMALE

Volk	Attributsmodifikator	Merkmale
Aarakocra	+2 GES, +2WEI	Sturzflugangriff; Klauenangriffsaktion; Bewegungsrate 6 m, fliegen 15 m; spricht Aural
Bullywug	−2 INT, −2 CHA	Amphibisch, mit Fröschen und Kröten sprechen, Sumpftarnung, stehender Sprung; Bewegungsrate 6 m, schwimmen 12 m; spricht Bullywug
Drachenblütiger*	+2 STR, −1 CHA	Odemwaffe (nutze den Herausforderungsgrad anstelle der Stufe, um Schaden zu ermitteln), Schadensresistenz, Drachenblut; spricht Gemeinsprache und Drakonisch
Drow*	+2 GES, +1 CHA	Feenblut, angeborenes-Zauberwirken-Merkmal der Drow, Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht; Dunkelsicht 36 m; spricht Elfish und Gemeinsprache der Unterreiche
Echsenmensch	+2 STR, −2 INT	Atem anhalten (15 Min.); +3 natürliche Rüstung auf die RK; Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m; spricht Drakonisch
Elf*	+2 GES, +1 INT oder WEI	Feenblut, Trance; Dunkelsicht 18 m; Übung in Wahrnehmung; Spricht Gemeinsprache und Elfish
Gnoll	+2 STR, −2 INT	Wüten; Dunkelsicht 18 m
Gnom*	+2 INT, +2 GES oder KON	Gnomische Gerissenheit; Klein; Bewegungsrate 7,50 m; spricht Gemeinsprache und Gnomisch
Goblin	−2 STR, +2 GES	Behändes Entkommen; klein; Dunkelsicht 18 m; spricht Gemeinsprache und Goblinisch
Grimlock	+2 STR, −2 CHA	Blinde Sinne, Scharfes Hören und Riechen, Steintarnung; kann nicht geblendet werden; Blindsicht 9 m, oder 3 m wenn taub (darüber hinaus blind); spricht Gemeinsprache der Unterreiche
Halbling*	+2 GES, +1 KON oder CHA	Tapfer, Halblingsgewandtheit, Glück; Klein; Bewegungsrate 7,50 m; spricht Gemeinsprache und Halblingsprache
Halbelf*	+1 GES, +1 INT, +2 CHA	Feenblut; Dunkelsicht 18 m; Übung in zwei Fertigkeiten; spricht Gemeinsprache und Elfish
Halbork*	+2 STR, +1 KON	Unnachgiebige Ausdauer; Dunkelsicht 18 m; Übung in Einschüchtern; spricht Gemeinsprache und Orkisch
Hobgoblin	Keine	Kämpferischer Vorteil; Dunkelsicht 18 m; spricht Gemeinsprache und Goblinisch
Kenku	+2 GES	Lauerjäger, Stimme nachahmen; versteht Aural und Gemeinsprache, spricht allerdings nur durch das Merkmal Stimme nachahmen
Kobold	−4 STR, +2 GES	Rudeltaktik, Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht; klein; Dunkelsicht 18 m; spricht Gemeinsprache und Drakonisch
Kuo-Toa	Keine	Amphibisch, außersinnliche Wahrnehmung, schlüpfzig, Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht; Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m; Dunkelsicht 36m; spricht Gemeinsprache der Unterreiche
Meervolk	Keine	Amphibisch; Bewegungsrate 3 m, schwimmen 12 m; spricht Aqual und Gemeinsprache
Ork	+2 STR, −2 INT	Aggressiv; Dunkelsicht 18 m; spricht Gemeinsprache und Orkisch
Skelett	+2 GES, −4 INT, −4 CHA	Empfindlich gegen Wuchtschaden; Immunität gegen Giftschaden und Erschöpfung; kann nicht vergiftet werden; Dunkelsicht 18 m; kann nicht sprechen, versteht aber die Sprachen seiner Lebzeiten
Tiefengnom	+1 STR, +2 GES	Gnomische Gerissenheit, angeborenes Zauberwirken, Steintarnung; klein; Bewegungsrate 6 m; Dunkelsicht 36 m; spricht Gnomisch, Terral, und Gemeinsprache der Unterreiche
Tiefling*	+1 INT, +2 CHA	Infernalisches Erbe (nutze den Herausforderungsgrad anstelle der Stufe, um Zauber zu bestimmen), Resistenz gegen Feuerschaden; Dunkelsicht 18 m; spricht Gemeinsprache und Diabolisch
Troglodyt	+2 STR, +2 KON, −4 INT, −4 CHA	Chamäleonhaut, Gestank, Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht; +1 natürlicher Bonus auf RK; Dunkelsicht 18 m; spricht Troglodyt
Zombie	+1 STR, +2 KON, −6 INT, −4 WEI, −4 CHA	Untote Ausdauer; Immunität gegen Giftschaden; kann nicht vergiftet werden; Dunkelsicht 18 m; kann nicht sprechen, versteht aber die Sprachen seiner Lebzeiten
Zwerg*	+2 STR oder WEI, +2 KON	Zwergische Unverwundlichkeit, Steingespür; Bewegungsrate 7,50 m; Dunkelsicht 18 m; spricht Gemeinsprache und Zwergisch

*Siehe *Player's Handbook* für Beschreibungen der Merkmale dieses Volkes, wobei keines davon den Herausforderungsgrad eines NSCs ändert.

Völkern zusammen, wie auch verschiedene Kreaturen aus dem *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) mit einem Herausforderungsgrad von 1. Wende diese Modifikatoren an und füge sie den Spielwerten des NSC hinzu, dann bestimme den Herausforderungsgrad des NSC, wie du es auch für ein Monster tun würdest. Merkmale, die den Herausforderungsgrad eines NSC beeinflussen können, sind in der Tabelle Monstermerkmale vermerkt. Der Übungsbonus eines NSCs wird, genau wie bei einem Charakter, durch seine Stufe bestimmt, und nicht durch den HG. Falls das Monster, das du verwenden möchtest, nicht in der Tabelle aufgelistet ist, kannst du den Prozess verwenden, der unter „Monster mit Klassen“ beschrieben wird.

MONSTER MIT KLASSEN

Du kannst die Regeln aus Kapitel 3 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuches*) verwenden, um Monstern Klassenstufen zu geben. Du kannst zum Beispiel einen gewöhnlichen Werwolf in einen Werwolf mit Stufe 4 der Barbarenklasse ändern (so ein Monster würde man als „Werwolf, Stufe 4 Barbar“ bezeichnen). Beginne mit den Spielwerten des Monsters. Das Monster erhält sämtliche Klassenmerkmale für jede Klassenstufe, die du hinzufügst, mit den folgenden Ausnahmen:

- Das Monster erhält nicht die Startausrüstung der hinzugefügten Klasse.
- Für jede Klassenstufe, die du hinzufügst, erhält das Monster einen Trefferwürfel seiner üblichen Art (basierend auf seiner Größe), ohne die Trefferwürfelentwicklung der Klasse zu beachten.
- Der Übungsbonus des Monsters basiert auf seinem Herausforderungsgrad, nicht auf seiner Klassenstufe.

Sobald du damit fertig bist, einem Monster Klassenstufen hinzuzufügen, kannst du nach deinem Gutdünken seine Attributswerte verändern (z. B. Erhöhung der Intelligenz des Monsters, sodass es ein effektiverer Zauberer ist), und führe auch alle anderen notwendigen Änderungen durch. Du wirst seinen Herausforderungsgrad neu berechnen müssen, so als ob du es ganz neu erschaffen hättest.

Abhängig vom Monster und davon, wie viele Klassenstufen du hinzufügst, kann sich der HG nur geringfügig oder gar dramatisch verändern. Ein Werwolf zum Beispiel, der vier Barbaren-Klassenstufen erhält, ist eine viel größere Bedrohung als vorher. Im Gegensatz dazu erhöhen die Trefferpunkte, Zauber, und anderen Klassenmerkmale, die ein Uralter Roter Drache durch fünf Klassenstufen Magier erhält, nicht seinen HG.

EINEN ZAUBER ERSCHAFFEN

Wenn du einen neuen Zauber erschaffst, verwende bestehende Zauber als Richtlinie. Diese Dinge sollte man bedenken:

- Wenn ein Zauber so gut ist, dass ein Zauberer ihn immerzu gebrauchen möchte, dann ist er vielleicht zu stark für seine Stufe.
- Abhängig vom Zauber kann eine lange Wirkungsdauer oder eine große Fläche einen geringen Effekt ausgleichen.
- Vermeide Zauber, die nur einen begrenzten Nutzen haben, etwa einen, der nur auf gute Drachen wirkt. Obwohl es einen solchen Zauber in der Welt geben kann, werden nur wenige Charaktere sich die Mühe machen, ihn zu lernen und vorzubereiten, es sei denn, sie wüssten vorher, dass es sich lohnt.
- Stelle sicher, dass der Zauber zur Identität der Klasse passt. Magier und Zauberer haben üblicherweise keinen Zugriff auf Heilungszauber, und der Klassenliste des Magiers einen Heilzauber hinzuzufügen, wird ihn mit dem Kleriker in Konflikt bringen.



ZAUBERSCHADEN

Konsultiere für jeden Zauber, der Schaden verursacht, die Tabelle Zauberschaden, um annäherungsweise zu bestimmen, wie viel Schaden dem Grad des Zaubers angemessen ist. Die Tabelle geht davon aus, dass ein Zauber die Hälfte seines Schadens verursacht, wenn der Zauberangriffswurf misslingt oder ein Rettungswurf gegen ihn Erfolg hat. Wenn dein Zauber bei einem erfolgreichen Rettungswurf keinen Schaden verursacht, kannst du den Schaden um 25 Prozent erhöhen.

Du kannst andere Schadenswürfel verwenden als jene in der Tabelle, solange das durchschnittliche Ergebnis ungefähr gleich bleibt. Dies kann den Zauber etwas abwechslungsreicher machen. Zum Beispiel kannst du den Schaden eines Zaubertricks von 1W10 (Durchschnitt 5,5) zu 2W4 (Durchschnitt 5) ändern. Es verringert den maximalen Schaden, aber macht ein durchschnittliches Ergebnis wahrscheinlicher.



ZAUBERSCHADEN

Zaubergrad	Ein Ziel	Mehrere Ziele
Zaubertrick	1W10	1W6
1.	2W10	2W6
2.	3W10	4W6
3.	5W10	6W6
4.	6W10	7W6
5.	8W10	8W6
6.	10W10	11W6
7.	11W10	12W6
8.	12W10	13W6
9.	15W10	14W6

HEILZAUBER

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

EINEN MAGISCHEN GEGENSTAND ERSCHAFFEN

Die magischen Gegenstände in Kapitel 7 „Schätze“ sind nur einige wenige der magischen Schätze, die Charaktere während ihrer Reisen entdecken können. Wenn deine Spieler erfahrende Veteranen sind, und du sie überraschen möchtest, kannst du entweder bestehende Gegenstände verändern oder etwas ganz neues erfinden.

EINEN GEGENSTAND VERÄNDERN

Die einfachste Art, einen neuen Gegenstand zu erfinden, ist, einen bestehenden zu verändern. Wenn ein Paladin einen Flegel als seine Hauptwaffe benutzt, kannst du einen *Heiligen Rächer* so verändern, dass er ein Flegel anstelle eines Schwertes ist. Du kannst einen *Ring des Widders* zu einem Zauberstab machen, oder einen *Umhang des Schutzes* zu einem *Diadem des Schutzes*, und zwar ohne die Eigenschaften des Gegenstandes zu verändern. Andere Substitutionen sind gleichermaßen einfach. Ein Gegenstand, der Schaden einer bestimmten Art verursacht, kann leicht Schaden einer anderen Art verursachen. Ein *Flammenzunge*-Schwert kann zum Beispiel Blitzschaden anstelle von Feuerschaden austeilen. Eine Fähigkeit kann eine andere ersetzen, so kann ein *Trank des Kletterns* leicht ein *Trank der Heimlichkeit* werden.

Du kannst einen Gegenstand auch verändern, indem du ihn mit den Eigenschaften eines anderen zusammenführst. Du kannst zum Beispiel die Effekte eines *Helm des Sprachenverstehens* mit den Effekten eines *Helms der Telepathie* in einem einzigen Helm kombinieren. Dies macht den Gegenstand mächtiger (und erhöht wahrscheinlich seine Seltenheit), wird aber nicht dein Spiel ruinieren.

Erinnere dich letztlich an die Werkzeuge zum Verändern von Gegenständen aus Kapitel 7 „Schätze“. Einem Gegenstand eine interessante kleinere Eigenschaft, eine Macke, oder Intelligenz zu geben, kann ihn deutlich reizvoller machen.

EINEN NEUEN GEGENSTAND ERSCHAFFEN

Falls das Abändern eines Gegenstandes nicht ausreicht, kannst du einen völlig neuen Gegenstand erschaffen. Ein magischer Gegenstand sollte einem Charakter entweder ermöglichen, etwas zu tun, was er zuvor nicht konnte, oder eine bestehende Fähigkeit des Charakters verbessern. Ein *Ring des Springens* erlaubt es seinem Träger beispielsweise, größere Distanzen zu überspringen, daher verstärkt er, was der Charakter bereits

kann. Ein *Ring des Widders* gibt dem Charakter andererseits die Möglichkeit, Energieschaden zu verursachen.

Je einfacher dein Ansatz, desto simpler ist es für einen Charakter, den Gegenstand im Spiel zu verwenden. Dem Gegenstand Ladungen zu geben, ist in Ordnung, besonders wenn er mehrere verschiedene Fähigkeiten hat. Es ist jedoch einfacher zu handhaben, wenn du entscheidest, dass ein Gegenstand immer aktiv ist oder nur eine begrenzte Anzahl von Anwendungen am Tag hat.

GRAD DER MACHT

Wenn du einen Gegenstand erschaffst, der es einem Charakter erlaubt, alles, was er damit trifft, sofort zu töten, dann wird dieser Gegenstand dein Spiel aus der Balance bringen. Andererseits ist ein Gegenstand, dessen Nutzen nur selten ins Spiel kommt, keine große Belohnung und es vermutlich nicht wert, überhaupt als solche verteilt zu werden.

Nutze die Tabelle Macht von magischen Gegenständen nach Seltenheit als Richtlinie, um zu bestimmen, wie mächtig ein Gegenstand basierend auf seiner Seltenheit sein sollte.

MACHT VON MAGISCHEN GEGENSTÄNDEN NACH SELTENHEIT

Seltenheit	Maximaler Zaubergrad	Maximaler Bonus
Gewöhnlich	1.	—
Ungewöhnlich	3.	+1
Selten	6.	+2
Sehr selten	8.	+3
Legendär	9.	+4

Maximaler Zaubergrad. Diese Spalte der Tabelle zeigt den höchststufigen Zaubereffekt an, den der Gegenstand auf Basis einer einzelnen Anwendung am Tag oder ähnlicher Begrenzungen gewähren sollte. Ein gewöhnlicher Gegenstand sollte beispielsweise einmal am Tag den Vorzug eines Zaubers des 1. Grades gewähren (oder nur einmal überhaupt, wenn er ein Verbrauchsgegenstand ist). Ein seltener, sehr seltener, oder legendärer Gegenstand könnte seinem Besitzer erlauben, einen Zauber niedrigen Grades viel häufiger zu gebrauchen.

Maximaler Bonus. Wenn ein Gegenstand einen dauerhaften Bonus auf die RK, auf einen Rettungswurf oder auf Attributswürfe gewährt, dann schlägt diese Spalte einen angemessenen Bonus vor, basierend auf der Seltenheit des Gegenstandes.

EINSTIMMUNG

Entscheide, ob der Gegenstand es für den Charakter notwendig macht, sich auf ihn einzustimmen, um seine Eigenschaften verwenden zu können. Nutze diese Faustregeln, um dir bei der Entscheidung zu helfen:

- Wenn es stören würde, wenn die Abenteurergruppe den Gegenstand herumreicht, um von seinen andauernden Eigenschaften zu profitieren, dann sollte der Gegenstand eine Einstimmung erfordern.
- Wenn der Gegenstand einen Bonus gewährt, den andere Gegenständen ebenfalls gewähren, wäre es eine gute Idee, eine Einstimmung zu erfordern, damit Charaktere nicht versuchen, zu viele dieser Gegenstände zu sammeln.

NEUE CHARAKTEROPTIONEN ERSCHAFFEN

Wenn die Optionen für Spielercharaktere im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) nicht alle Bedürfnissen deiner Kampagne erfüllen, kannst du den folgenden Abschnitt für das Erschaffen neuer Völker, Klassen und Hintergrundoptionen studieren.

NEUE VÖLKER ODER VOLKSUNTERARTEN ERSCHAFFEN

Dieser Abschnitt zeigt dir, wie du bereits existierende Völker modifizieren, aber auch neue Völker erschaffen kannst. Der wichtigste Schritt bei der Anpassung oder dem Entwerfen von Völkern für deine Kampagne ist, mit einer Geschichte für dein Volk oder Volksunterart, die du zu erschaffen wünschst, zu beginnen. Eine solide Idee für die Geschichte eines Volkes in deiner Kampagne zu haben, wird dir helfen, während des Erschaffungsprozesses Entscheidungen zu treffen. Stelle dir diese Fragen:

- Warum erfordert es meine Kampagne, dass dieses Volk spielbar ist?
- Wie sieht das Volk aus?
- Wie würde ich die Kultur dieses Volkes beschreiben?
- Wo leben die Mitglieder dieses Volkes?
- Gibt es interessante Konflikte in der Geschichte oder Kultur dieses Volkes, die das Volk mit Hinblick auf das Geschichtenerzählen interessant machen?
- Was sind die Beziehungen des Volkes zu anderen spielbaren Völkern?
- Welche Klassen und Hintergründe passen gut zu Mitgliedern dieses Volkes?
- Was sind die zentralen Merkmale dieses Volkes?
- Im Falle einer neuen Volksuntergruppe: Was hebt sie von anderen Volksuntergruppen des Hauptvolkes ab?

Vergleiche das Volk, das dir vorschwebt, mit den anderen Völkeroptionen, die den Spielern verfügbar sind, um sicherzustellen, dass das neue Volk nicht im Vergleich zu den bestehenden Optionen verblasst (was darin resultieren würde, dass dein Volk nicht beliebt ist), oder sie völlig überschattet (sodass die Spieler denken, die anderen Optionen seien unterlegen).

Wenn es an der Zeit ist, die Spielelemente des Volkes zu entwerfen, wie etwa seine Merkmale, wirf einen Blick auf die bereits bestehenden Völker und lasse dich inspirieren.

KOSMETISCHE ANPASSUNGEN

Das Erscheinungsbild eines bestehenden Volkes zu verändern ist eine einfache Weise, ein bereits bestehendes Volk zu modifizieren. Veränderungen am Erscheinungsbild des Volkes müssen sich nicht auf seine Spielelemente niederschlagen. Du könntest zum Beispiel Halblinge in anthropomorphe Mäuse verwandeln, ohne ihre Volksmerkmale ändern zu müssen.

KULTURELLE ANPASSUNGEN

In deiner Welt sind Elfen vielleicht Wüstennomaden anstelle von Waldbewohnern, Halblinge könnten in Wolkenstädten leben, und Zwerge könnten Seeleute sein anstelle von Bergleuten. Wenn du die Kultur eines Volkes veränderst, kannst du auch kleinere Änderungen an den Merkmalen und Fähigkeiten des Volkes vornehmen, um diese Kultur widerzuspiegeln.

Stelle dir zum Beispiel vor, dass die Zwerge in deiner Welt Seefahrer und Erfinder des Schießpulvers sind. Du kannst Pistolen und Musketen zur Liste der Waffen hinzufügen, mit denen Zwerge geübt sind, und ihnen einen Übungsbonus für Wasserfahrzeuge geben anstelle von Handwerkszeugen. Diese zwei kleinen Änderungen erzählen eine andere Geschichte als die üblichen Annahmen über Zwerge im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*), ohne dabei die Stärke des Volkes zu ändern.

EINE NEUE VOLKSUNTERGRUPPE ERSCHAFFEN

Eine neue Volksuntergruppe zu erschaffen, ist komplexer, als ein paar kleine Änderungen bei existierenden Volkseigenschaften vorzunehmen, hat aber den Vorteil, dass man die Breite an Optionen für ein bestimmtes Volk erhöht, anstatt nur einige Auswahlen mit anderen auszutauschen.



Die folgenden Beispiele führen durch den Prozess der Erschaffung einer elfischen Volksuntergruppe: den Eladrin. Diese Volksuntergruppe hat bereits eine Geschichte im D&D-Multiversum, sodass du einige Geschichten hast, auf die du zurückgreifen kannst, wenn du ihre Merkmale gestaltest.

BEISPIEL VOLKSUNTERGRUPPE: ELADRIN

Eladrin, Kreaturen der Magie mit starken Bindungen zur Natur, leben im Zwielfreich der Feywild. Ihre Städte wechseln manchmal in die Materielle Ebene und erscheinen kurzzeitig über Gebirgstälern oder tiefen Waldlichtungen, bevor sie wieder in die Feywild entgleiten.

Die Volksuntergruppen der Elfen im *Player's Handbook* (Spielershandbuch) beinhalten eine Attributswerterhöhung, ein Waffentrainingsmerkmal und zwei oder drei zusätzliche Merkmale. Auf Basis der Geschichte der Eladrin und ihrer magischen Natur erscheint eine Erhöhung der Intelligenz eines Eladrin-Charakters angemessen. Es gibt keinen Grund, das grundsätzliche Waffentraining, das von Hoch- und Waldelfen geteilt wird, zu verändern. Die Fähigkeit, die Begrenzungen zwischen den

Ebenen zu überschreiten, hebt die Eladrin von anderen Elfen ab. Sie verschwinden für einen Moment, bevor sie woanders wieder auftauchen. Im Spiel wird dies mit einem begrenzten Gebrauch des Zaubers *Nebelschritt* dargestellt. Da *Nebelschritt* ein Zauber des 2. Grades ist, ist er als Fähigkeit so stark, dass die Volksuntergruppe keine weiteren Merkmale benötigt. Die Volksuntergruppe Eladrin hat also die folgenden Merkmale:

Attributswerterhöhung. Dein Intelligenzwert steigt um 1.

Elfen-Waffentraining. Du bist geübt im Umgang mit Langschwert, Kurzschild, Kurzbogen und Langbogen.

Feenschritt. Mit diesem Merkmal kannst du den Zauber *Nebelschritt* einmal verwenden. Du erlangst diese Fähigkeit zurück, wenn du eine kurze oder lange Rast abschließt.

EIN NEUES VOLK ERSCHAFFEN

Wenn du ein ganz neues Volk erschaffst, dann beginne mit seiner Geschichte und mache von dort weiter. Vergleiche deine Schöpfung mit anderen Völkern deiner Welt und borge dir nach Belieben Merkmale von anderen Völkern. Erwäge zum Beispiel die Aasimar, ein Volk, das den Tieflingen ähnlich ist, allerdings mit einem himmlischen Erbe.

BEISPIELVOLK: AASIMAR

Während Tieflinge das Blut von Unholden in ihren Adern haben, sind Aasimar die Nachfahren von himmlischen Wesen. Diese Geschöpfe erscheinen für gewöhnlich als prächtige Menschen mit glänzendem Haar, makelloser Haut und durchdringenden Augen. Aasimar versuchen oft, als Menschen durchzugehen, um Ungerechtigkeiten richtigzustellen und um das Gute auf der Materiellen Ebene zu verteidigen, ohne unnötige Aufmerksamkeit auf ihr himmlisches Erbe zu lenken. Sie bemühen sich, sich in die Gesellschaft einzufügen, auch wenn sie normalerweise zu deren Spitze aufsteigen und verehrte Anführer und ehrbare Helden werden.

Du wirst vielleicht entscheiden, die Aasimar als Gegenstück zum Volk der Tieflinge zu verwenden. Diese zwei Völker könnten einander sogar uneins sein und damit einen größeren Konflikt zwischen den Mächten von Gut und Böse in deiner Kampagne zu reflektieren. Hier sind unsere grundlegenden Ziele für die Aasimar:

- Aasimar sollten effektive Kleriker und Paladine abgeben.
- Aasimar sollten für Himmlische und Menschen sein, was die Tieflinge für Unholde und Menschen sind.

Da die Aasimar und die Tieflinge zwei Seiten derselben Münze sind, eignen Tieflinge sich gut als Ausgangspunkt, um die Merkmale des neuen Volkes auszuarbeiten. Da wir möchten, dass die Aasimar effektive Paladine und Kleriker sein sollen, ist es sinnvoll, ihre Weisheit und ihr Charisma zu erhöhen, anstelle von Intelligenz und Charisma.

Genau wie die Tieflinge haben auch die Aasimar Dunkel-sicht. Anstelle von Resistenz gegen Feuerschaden geben wir ihnen Resistenz gegen gleißenden Schaden, um ihre himmlische Natur wiederzugeben. Jedoch ist gleißender Schaden nicht so üblich wie Feuerschaden, sodass wir ihnen auch noch Resistenz gegen nekrotischen Schaden geben, was sie effektiv gegen Untote macht. Das Merkmal der Tieflinge, Infernalisches Erbe, ist ein gutes Modell für ein vergleichbares Merkmal, um eine magische, himmlische Herkunft zu reflektieren. Die Zauber der Tieflinge werden durch Zauber ähnlicher Grade ersetzt, die dem himmlischen Erbe der Aasimar besser entsprechen. Die erweiterten Resistenzen der Aasimar könnten es allerdings notwendig machen, dieses Merkmal auf grundlegende Allzweckzauber zu begrenzen.

Nach dem Ergänzen der verbleibenden Details stellen sich die Volksmerkmale der Aasimar wie folgt dar:

Attributswerterhöhung. Dein Weisheitswert wird um 1 Punkt erhöht, dein Charismawert steigt um 2 Punkte.

Alter. Aasimar werden genauso schnell erwachsen wie Menschen, leben allerdings einige Jahre länger.

Gesinnung. Aufgrund ihrer himmlischen Herkunft sind Aasimar oft gut. Jedoch fallen einige Aasimar dem Bösen anheim und weisen ihr Erbe zurück.

Größe. Aasimar sind gebaut wie gut proportionierte Menschen. Sie sind mittelgroß.

Bewegungsrate. Die Grundbewegungsrate beträgt 9 m.

Dunkelsicht. Dank ihrer himmlischen Herkunft besitzen Aasimar eine überlegene Sicht in dunklen und dämmrigen Lichtverhältnissen. Sie können in dämmrigem Licht 18 m weit sehen, als ob es helles Licht wäre, und in Dunkelheit, als ob es dämmriges Licht wäre. Du kannst in der Dunkelheit keine Farben erkennen, nur unterschiedliche Graustufen.

Himmlische Resistenz. Du hast Resistenzen gegen nekrotischen und gleißenden Schaden.

Himmlisches Erbe. Du beherrscht den Zaubertrick *Licht*. Sobald du die 5. Stufe erreicht hast, kannst du mit diesem Merkmal einmal den Zauber *Geringe Wiederherstellung* als Spruch des 3. Grades wirken und erlangst diese Fähigkeit zurück, wenn du eine lange Rast hinter dir hast. Dein Zauberattribut für diese Zauber ist Charisma.

Sprachen. Du kannst Himmlisch und die Gemeinsprache sprechen, schreiben und lesen.

EINE KLASSE MODIFIZIEREN

Die Klassen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) umfassen eine große Bandbreite von Charakterarchetypen, aber deine Kampagne hat vielleicht Bedarf nach etwas mehr. Der folgende Abschnitt erklärt Wege, um bestehende Klassen so anzupassen, dass sie den Bedürfnissen deines Spiels besser entsprechen.

ÜBUNG ÄNDERN

Die Übung einer Klasse zu verändern, ist ein sicherer und einfacher Weg, um eine Klasse so zu verändern, dass sie deine Welt besser widerspiegelt. Die Übung in einer Fertigkeit oder mit einem Werkzeug auszutauschen, macht den Charakter weder stärker noch schwächer, kann aber das Spielgefühl einer Klasse auf subtile Art verändern. Eine prominente Schurkengilde in deiner Welt könnte zum Beispiel eine Schutzgottheit anbeten und geheime Missionen im Namen dieser Gottheit ausführen. Um dieses kulturelle Detail wiederzugeben, könntest du Religion auf die Liste der Fertigkeiten setzen, in der ein Schurke Übung erlangen kann. Du könntest sogar verlangen, dass Schurken, die dieser Gilde angehören, diese Fertigungsübung wählen müssen.

Du kannst auch Übung mit Rüstungen und Waffen verändern, um bestimmten Aspekten deiner Welt zu entsprechen. Du könntest zum Beispiel entscheiden, dass die Kleriker einer bestimmten Gottheit einem Orden angehören, der die Ansammlung aller materiellen Güter verbietet, mit Ausnahme von magischen Gegenständen, die ihrer göttlichen Mission dienlich sind. Solche Kleriker tragen einen Kampfstab bei sich, aber es ist ihnen verboten, Rüstungen zu tragen oder andere Waffen zu gebrauchen als ihre Kampfstäbe. Um das wiederzugeben, könntest du für Kleriker dieses Glaubens die Übung im Umgang mit Rüstungen und Waffen entfernen und nur Übung im Umgang mit dem Kampfstab gewähren. Du kannst ihnen einen Vorteil gewähren, um den Verlust von Übung auszugleichen – etwas wie das Klassenmerkmal Ungerüstete Verteidigung des Mönchs, jedoch dargestellt als göttlicher Segen.

ZAUBERLISTEN VERÄNDERN

Das Verändern der Zauberliste einer Klasse hat normalerweise keine große Auswirkung auf die Macht eines Charakters, kann aber das Spielgefühl einer Klasse signifikant verändern. In deiner Welt könnten Paladine keine Eide an ihre Ideale ablegen, sondern stattdessen mächtigen Zauberern die

Treue schwören. Um dieses Handlungskonzept einzufangen, könntest du dem Paladin eine neue Zauberliste geben, mit Zaubern, die von der Liste für Zauberer und Magier entliehen sind und dem Schutz ihrer Meister dienen. Plötzlich fühlen sich Paladine wie eine andere Klasse an.

Sei aber vorsichtig, wenn du die Zauberliste der Hexenmeister änderst. Da Hexenmeister ihre Zauberplätze nach einer kurzen Rast zurückerhalten, haben sie das Potenzial, bestimmte Zauber viel öfter an einem Tag zu verwenden, als es andere Klassen können.

ZUGANG ZU KLASSEN BESCHRÄNKEN

Ohne die Art zu ändern, wie eine Klasse funktioniert, kannst du sie tiefer in der Welt verwurzeln, indem du die Klasse an eine bestimmte Kultur oder ein bestimmtes Volk knüpfst.

Du könntest zum Beispiel entscheiden, dass Barden, Zauberer, Hexenmeister und Magier die magischen Traditionen von vier verschiedenen Rassen oder Kulturen repräsentieren. Die Schulen der Barden könnten jedem verschlossen sein, der kein Elf ist, Drachenblütige könnten die einzigen sein, die fähig sind, Zauberer zu werden, und alle Hexenmeister in deiner Welt könnten Menschen sein. Du kannst das auch noch feiner ausarbeiten: Barden aus der Schule des Wissens könnten Hochelfen sein, Barden aus der Schule des Krieges könnten Waldelfen sein. Gnome entdeckten die Schule der Illusion, also sind alle Magier dieser Schule Gnome. Unterschiedliche menschliche Kulturen bringen Hexenmeister verschiedener Pakte hervor und so weiter. In ähnlicher Weise könnten verschiedene Domänen der Kleriker gänzlich getrennte Religionen widerspiegeln, die mit unterschiedlichen Völkern und Kulturen verbunden sind.

Du entscheidest, wie flexibel du sein willst, wenn du einem Spielercharakter erlaubst, diese Beschränkungen zu durchbrechen. Kann ein Halbelf unter Elfen leben und ihre bardischen Traditionen erlernen? Kann ein Zwerg in einen Hexenmeister-Pakt stolpern, obwohl er keine Verbindung zu einer Kultur hat, die normalerweise Hexenmeister hervorbringt? Wie immer ist es besser zuzustimmen und das Bedürfnis des Spielers als Gelegenheit zu verwenden, um die Geschichte des Charakters und deiner Welt weiterzuentwickeln, als alle Möglichkeiten von vornherein zu verbauen.

KLASSENMERKMALE ERSETZEN

Falls eines oder mehrere der Merkmale einer gegebenen Klasse nicht exakt in das Thema oder die Stimmung deiner Kampagne passen, so kannst du sie aus der Klasse entfernen und sie durch neue ersetzen. Wenn du das tust, stelle sicher, dass die neuen Optionen genauso reizvoll sind wie die entfernten, und dass die Ersatz-Klassenmerkmale zur Effektivität der Klasse bei sozialen Interaktionen, Erkundung oder Kampf genauso gut beitragen wie die, welche ersetzt werden.

Letztlich existiert eine Klasse, um einem Spieler zu helfen, ein bestimmtes Charakterkonzept auszudrücken, und jedes Klassenmerkmal, welches du ersetzt, entfernt auch einen Aspekt dieses Charakters. Ein Klassenmerkmal sollte nur ersetzt werden, um ein bestimmtes Bedürfnis deiner Kampagne zu bedienen, oder um einen Spieler anzusprechen, der versucht, eine bestimmte Art von Charakter zu erschaffen (vielleicht einem Charakter in einem Roman, einer TV-Serie, einem Comic oder einem Film nachempfunden).

Zuerst solltest du bestimmen, welches Klassenmerkmal oder welche Gruppe von Klassenmerkmalen du austauschen willst. Dann musst du bewerten, was jedes Merkmal zu einer Klasse beiträgt, sodass die Merkmale, die du hinzufügst, die Klasse nicht zu stark oder zu schwach machen. Stelle dir selbst die folgenden Fragen über das Merkmal, das du austauschen möchtest:

- Welchen Einfluss hat das Ersetzen des Merkmals auf soziale Interaktion, Erkundung oder Kampf?



- Hat das Ersetzen des Merkmals einen Einfluss darauf, wie lange eine Abenteurergruppe am Tag aktiv sein kann?
- Verbraucht das Merkmal Ressourcen, die anderswo von der Klasse bereitgestellt werden?
- Funktioniert das Merkmal ununterbrochen, oder erlangt man es nach einer kurzen Rast, einer langen Rast oder einer anderen Zeitspanne zurück?

Sobald du Antworten auf diese Fragen hast, kannst du beginnen, neue Merkmale zu entwerfen, welche diejenigen ersetzen, die du entfernst. Es ist in Ordnung, wenn die neuen Merkmale mehr zu sozialer Interaktion, Erkundung oder Kampf tendieren als diejenigen, die du ersetzt, aber sei achtsam, nicht zu weit zu gehen. Wenn du zum Beispiel ein Merkmal entfernst, welches sich auf Erkundung bezieht, und es mit einem ersetzt, dass sich völlig auf Kampf ausrichtet, so hast du die Klasse nun stärker im Kampf gemacht. Sie könnte nun die anderen Klassen auf eine Art in den Schatten stellen, die du nicht beabsichtigt hast.

Es gibt keine Formel, die dir sagt, wie du neue Merkmale entwerfen kannst. Am besten beginnst du damit, dir die anderen Klassenmerkmale, Zauber, Talente oder Regeln anzusehen und dich inspirieren zu lassen. Du wirst sehr wahrscheinlich Fehlritte machen, wenn ein Merkmal auf dem Papier gut aussieht, sich aber im Spiel als unbrauchbar herausstellt. Aber das ist in Ordnung. Alles was du entwirfst, muss im Spiel ausprobiert werden. Wenn du neue Klassenmerkmale einführst, versichere dich, dass es für deine Spieler in Ordnung ist, wenn du Effekte noch einmal verändern musst, nachdem du sie im Spiel beobachten konntest.

NEUE KLASSENOPTIONEN ERSCHAFFEN

Jede Klasse hat mindestens eine große Wahlmöglichkeit. Kleriker entscheiden sich für eine Göttliche Domäne, Kämpfer wählen einen kriegerischen Archetypen, Magier wählen eine Arkane Tradition und so weiter. Eine neue Option zu erschaffen zwingt dich nicht, etwas aus der Klasse zu entfernen, aber eine neue Option sollte mit bereits bestehenden verglichen werden, um sicherzustellen, dass sie nicht stärker oder schwächer ist, jedoch einzigartig in ihrem Spielgefühl. Sei darauf vorbereitet, wie bei anderen Aspekten des Entwerfens von Klassen, deine Ideen im Spiel zu testen und Änderungen vorzunehmen, wenn sie nicht so funktionieren sollten, wie du es dir vorgestellt hast.

Sobald du ein Konzept für eine Klassenoption im Sinn hast, ist es Zeit, die Details zu entwerfen. Wenn du dir nicht sicher bist, wo du beginnen sollst, wirf einen Blick auf die

bestehenden Optionen, und schau dir an, welche Merkmale sie bereitstellen. Es ist völlig akzeptabel, wenn zwei Klassenoptionen ähnliche Merkmale haben, und es ist ebenso in Ordnung, dir andere Klassen anzusehen, um dich von Beispielen für Mechaniken inspirieren zu lassen. Wenn du ein Klassenmerkmal entwirfst, stell dir die folgenden Fragen:

- Wie unterstützt das Merkmal die Geschichte oder das Thema der Klassenoption?
- Gibt es ein existierendes Model, das ich mir als Vorbild nehmen kann?
- Wie stellt sich der Vergleich des neuen Klassenmerkmals mit anderen Merkmalen derselben Stufe dar?

VARIANTE: ZAUBERPUNKTE

Ein Weg, das Spielgefühl der Klasse zu modifizieren, ist die Art zu verändern, wie sie ihre Zauber verwendet. Mit dieser Systemvariante nutzt ein Charakter, der über das Merkmal Zauberwirken verfügt, Zauberpunkte anstelle von Zauberplätzen, um seine Zauber wirken zu können. Zauberpunkte geben einem Zauberwirker mehr Flexibilität, der Preis dafür ist aber eine höhere Komplexität.

In dieser Variante hat jeder Zauber Punktkosten, die auf seinem Grad basieren. Die Tabelle für Zauberpunktkosten fasst die Kosten von Zauberplätzen der Grade 1 bis 9 in Zauberpunkten zusammen. Zaubertricks erfordern keine Zauberplätze und daher auch keine Zauberpunkte.

Statt Zauberplätzen erhältst du eine Anzahl Zauberpunkte, um die Zauber deines Zauberwirken-Merkmals zu wirken. Du wendest eine Anzahl von Zauberpunkten auf, um einen Zauberplatz eines bestimmten Grades zu erschaffen, und nutzt diesen, um Zauber zu wirken. Du kannst deine Gesamtanzahl von Zauberpunkten nicht auf weniger als 0 senken, und du erhältst alle Zauberpunkte nach einer langen Rast zurück.

Zauber des 6. Grades und höher sind besonders schwierig zu wirken. Du kannst Zauberpunkte verwenden, um einen Zauberplatz für jeden Grad von 6 und höher zu erschaffen. Du kannst keine Zauberplätze desselben Grades erschaffen, bevor du nicht eine lange Rast abgeschlossen hast.

Die Zahl der Zauberpunkte, die du nutzen kannst, basiert auf deiner Stufe als Zauberwirker. Siehe dazu die Tabelle Zauberpunkte nach Stufe. Deine Stufe bestimmt auch den maximalen Grad des Zauberplatzes, den du erschaffen kannst. Auch wenn du genug Zauberpunkte hast, um einen Zauberplatz über deinem Maximum zu erschaffen, darfst du es dennoch nicht.

Die Tabelle Zauberplätze nach Klassenstufe gilt für Barden, Kleriker, Druiden, Zauberer und Magier. Halbiere für einen Paladin oder Waldläufer die Stufe in der entsprechenden Klasse und prüfe dann die Tabelle. Teile die Stufe des Charakters für einen Kämpfer (Mystischer Ritter) oder einen Schurken (Arkaner Betrüger) durch drei.

Dieses System kann zwar auf Monster angewendet werden, welche Zauberplätze verwenden, um Zauber zu wirken, aber empfehlenswert ist es nicht. Es kann sehr lästig sein, die Zauberpunktausgaben für ein Monster zu verwalten.

ZAUBERPUNKTEKOSTEN

Zaubergrad	Punktekosten	Zaubergrad	Punktekosten
1.	2	6.	9
2.	3	7.	10
3.	5	8.	11
4.	6	9.	13
5.	7		

ZAUBERPUNKTE NACH KLASSENSTUFE

Klassenstufe	Zauberpunkte	Maximaler Zaubergrad
1.	4	1.
2.	6	1.
3.	14	2.
4.	17	2.
5.	27	3.
6.	32	3.
7.	38	4.
8.	44	4.
9.	57	5.
10.	64	5.
11.	73	6.
12.	73	6.
13.	83	7.
14.	83	7.
15.	94	8.
16.	94	8.
17.	107	9.
18.	114	9.
19.	123	9.
20.	133	9.

EINEN HINTERGRUND ERSCHAFFEN

Ein gut ausgearbeiteter Hintergrund kann einem Spieler helfen, einen Charakter zu erschaffen, der sich wie eine spannende Ergänzung deiner Kampagne anfühlt. Er hilft, den Platz des Charakters in der Welt zu definieren, anstatt das, was ein Charakter in Bezug auf Regeln und Spielmechaniken darstellt.

Statt sich auf einen generischen Hintergrund zu konzentrieren, wie Händler oder Wanderer, denke über Fraktionen, Organisationen und Kulturen deiner Kampagne nach und wie man sie nutzen kann, um Spielercharakteren als stimmungs-volle Hintergründe zu dienen. Wenn du zum Beispiel einen Hintergrund als Tempeldiener der Kerzenburg erschaffst, dann ist das funktional einem Hintergrund als Weiser recht ähnlich, bindet den Charakter aber enger an einen Ort oder eine Organisation deiner Welt.

Ein Charakter mit dem Hintergrund Tempeldiener der Kerzenburg hat vermutlich Freunde unter den Mönchen, welche die Bibliothek der Kerzenburg pflegen. Der Charakter kann die Bibliothek ungehindert betreten und das dort gesammelte Wissen konsultieren, während andere seltene oder kostbare Büchern spenden müssen, bevor man ihnen Zutritt gewährt. Die Feinde der Kerzenburg sind Feinde des Charakters, und ihre Verbündeten sind Freunde des Charakters. Tempeldiener der Kerzenburg werden allgemein als gelehrte Weise und als Beschützer von Wissen angesehen. Man kann sich viele interessante Interaktionen vorstellen, wenn NSC vom Hintergrund des Charakters erfahren und ihn um Rat und Hilfe ersuchen.

Folge diesen Schritten, um deinen eigenen Hintergrund zu erstellen.

SCHRITT 1. VERWURZLE IHN IN DEINER WELT

Um den neuen Hintergrund in deiner Kampagne zu verankern, stelle zunächst fest, zu welchem Element deiner Kampagne er Bezug hat: einer Fraktion, einer Organisation, einem Gewerbe, einer Person, einem Ereignis oder einem Ort.

SCHRITT 2. SCHLAGE PERSÖNLICHE CHARAKTERISTIKEN VOR

Erschaffe Tabellen mit vorgeschlagenen Charakteristiken – Persönlichkeitsmerkmalen, Idealen, Bindungen und Makeln – die zum Hintergrund passen, oder nutze Einträge aus den Tabellen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*). Selbst wenn deine Spieler diese Tabellen nicht verwenden, so hilft dieser Schritt dennoch, sich den Platz des Hintergrunds in deiner Welt bildlich zu machen. Diese Tabellen müssen nicht ausführlich sein; zwei oder drei Einträge sollten jeweils ausreichen.

SCHRITT 3. TEILE ÜBUNG UND SPRACHKENNTNISSE ZU

Wähle zwei Übungen in Fertigkeiten und zwei Übungen mit Werkzeugen für den Hintergrund. Du kannst die Übungen mit Werkzeugen eins zu eins gegen Sprachkenntnisse tauschen.

SCHRITT 4. FÜGE STARTAUSRÜSTUNG HINZU

Stelle sicher, dass dein Hintergrund ein Paket mit Startausrüstung enthält. Die Startausrüstung sollte Gegenstände enthalten, die ein Charakter erhalten hat, bevor er sich auf Abenteuer begab, eine oder zwei für den Hintergrund einzigartige Gegenstände sowie etwas Geld, um Abenteuerausrüstung kaufen zu können. Zum Beispiel könnte die Startausrüstung eines Charakters mit dem Hintergrund Tempeldiener der Kerzenburg folgende Gegenstände enthalten: ein Satz Reisekleidung, eine Gelehrtenrobe, fünf Kerzen, eine Schachtel mit Zunder, eine leere Schatulle für Schriftrollen mit einer Gravierung des Emblems der Kerzenburg, sowie eine Gürteltasche mit 10 Goldmünzen. Die Schatulle könnte ein Geschenk sein, die einem Tempeldiener überreicht wird, der sich einem Leben des Abenteuers verschreibt. Wenn du möchtest, kann sie auch eine nützliche Karte enthalten.

SCHRITT 5. ENTSCHEIDE DICH FÜR EIN HINTERGRUNDMERKMAL

Wähle ein bestehendes Hintergrundmerkmal aus oder erschaffe ein neues, ganz wie du wünschst. Wenn du dich für ein bestehendes Merkmal entscheidest, dann addiere oder ändere einige Details, damit es sich einzigartig anfühlt. Ein Tempeldiener der Kerzenburg könnte beispielsweise das Merkmal Forscher des Hintergrunds Weiser besitzen (siehe *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*)), allerdings mit dem zusätzlichen Vorteil, dass er die Kerzenburg jederzeit betreten kann, ohne den üblichen Preis entrichten zu müssen. Ein Hintergrundmerkmal sollte keine rein regeltechnischen Vorteile im Spiel bieten, wie z. B. Boni auf Attributswürfe oder Angriffswürfe. Stattdessen sollte das Merkmal neue Optionen für das Rollenspiel, die Erkundung oder anderweitige Interaktionen mit der Welt bieten. Das Merkmal Forscher des Hintergrunds Weiser wurde entworfen, um den Charakter auf Abenteuer zu schicken. Es bietet keine Informationen oder automatische Erfolge bei Würfeln. Stattdessen weiß ein Charakter mit dem Hintergrund Weiser, wo er Informationen erhalten kann, falls er dabei scheitert, sie sich ins Gedächtnis zu rufen. Dies kann ein Hinweis auf einen anderen Weisen sein oder eine langverschollene Bibliothek in einer urzeitlichen Gruft. Die besten Hintergrundmerkmale geben Charakteren einen Grund, auf Abenteuer auszuziehen, Kontakte mit NSC zu knüpfen und Bindungen zu der Welt zu entwickeln, die du erschaffen hast.



ANHANG A: ZUFÄLLIGE GEWÖLBE

DIESER ANHANG HILFT DIR, SCHNELL EIN GEWÖLBE zu erstellen. Die Tabellen funktionieren in einer sich wiederholenden Art und Weise. Würfle zuerst ein Startgebiet aus, dann ermittle die Passagen und Türen, die man in dem Gebiet finden kann. Sobald du die ersten Passagen und Türen hast, kannst die die Beschaffenheit anschließender Passagen, Türen, Kammern, Treppen etc. ermitteln – alles durch Würfe auf verschiedenen Tabellen.

Das Befolgen dieser Anweisungen kann zu einem ausufernden Komplex führen, der mehr als einen einzelnen Bogen Millimeterpapier füllen kann. Wenn du dieses Gewölbe beschränken möchtest, dann lege bereits vorher Grenzen fest, die nicht überschritten werden können.

Die offensichtlichste Beschränkung der Größe eines Gewölbes sind die Abmessungen des Millimeterpapiers, auf dem es gezeichnet wird. Sollte ein Merkmal des Gewölbes die Grenzen des Papiers überschreiten, lasse ein Stück weg. Ein Korridor könnte abbiegen oder in einer Sackgasse am Rand der Karte enden. Du kannst Kammern kleiner erstellen, um dem verfügbaren Platz gerecht zu werden.

Du kannst auch entscheiden, dass Passagen, die über den Rand der Karte führen, zusätzliche Eingänge in das Gewölbe darstellen. Treppen, Schächte und andere Merkmale, die normalerweise zu anderen Ebenen führen würden, können ebenso verwendet werden.

STARTGEBIET

Die Tabelle Startgebiet erzeugt eine Kammer oder eine Reihe von Korridoren am Eingang deines Gewölbes. Wenn du ein zufälliges Startgebiet auswürfelst, dann wähle eine der Türen oder Passagen, die in das Gebiet führen, als Eingang zum eigentlichen Gewölbe.

Sobald du den Eingang gewählt hast, würfle für jede Tür und jede Passage, die vom Startgebiet wegführt, auf der entsprechenden Tabelle. Passagen führen jeweils 3 m über das Startgebiet hinaus. Prüfe danach auf der Tabelle Passage für jede Passage, was dahinter liegt. Nutze die Tabelle Jenseits einer Tür, um zu bestimmen, was hinter Türen und Geheimtüren liegt.

STARTGEBIET

W10	Konfiguration
1	Quadrat, 6 x 6 m; Passage in jeder Wand
2	Quadrat, 6 x 6 m; Türen an zwei Wänden, Passage in der dritten Wand
3	Quadrat, 12 x 12 m; Türen in drei Wänden
4	Rechteck, 24 x 6 m, Säulenreihe in der Mitte; zwei Passagen auf jeder langen Seite, Türen an den kurzen Seiten
5	Rechteck, 6 x 12 m; Passage in jeder Wand
6	Kreis, 12 m Durchmesser; eine Passage in jeder Himmelsrichtung
7	Kreis, 12 m Durchmesser; eine Passage in jeder Himmelsrichtung; Brunnen in der Mitte des Raumes (kann zu einer anderen Ebene führen)
8	Quadrat, 6 x 6 m, Türen in zwei Wänden, Passage in der dritten Wand, Geheimtür in der vierten Wand
9	Passage, 3 m breit; T-Kreuzung
10	Passage, 3 m breit; Kreuzung

PASSAGEN

Würfle beim Erstellen von Passagen und Korridoren mehrmals auf der Tabelle Passage, um so die Länge und Abzweigungen jeder offenen Passage auf der Karte solange auszubauen, bis du eine Tür oder eine Kammer erreichst.

Würfle immer die Breite aus, wenn du eine neue Passage erstellst. Würfle mit einem W12 auf der Tabelle Breite einer Passage, falls die Passage von einer anderen Passage abzweigt. Wenn die Passage aus einer Kammer kommt, würfle stattdessen mit einem W20 auf derselben Tabelle. Die Breite einer Passage muss mindestens 1,50 m geringer sein als die größte Abmessung der Kammer.

PASSAGE

W20	Detail
1–2	9 m geradeaus, keine Türen oder Abzweigungen
3	6 m geradeaus, Tür rechts, dann weitere 3 m geradeaus
4	6 m geradeaus, Tür links, dann weitere 3 m geradeaus
5	6 m geradeaus; Passage endet in einer Tür
6–7	6 m geradeaus, Abzweigung rechts, dann weitere 3 m geradeaus
8–9	6 m geradeaus, Abzweigung links, dann weitere 3 m geradeaus
10	6 m geradeaus, endet in Sackgasse; 10 % Chance einer Geheimtür
11–12	6 m geradeaus, Richtungswechsel nach links, dann weitere 3 m geradeaus
13–14	6 m geradeaus, Richtungswechsel nach rechts, dann weitere 3 m geradeaus
15–19	Kammer (würfle auf der Tabelle für Kammern)
20	Treppe* (würfle auf der Tabelle für Treppen)

*Das Vorhandensein von Treppen geht von einem Gewölbe mit mehr als einer Ebene aus. Wenn du nur eine Ebene wünschst, dann würfle hier erneut, nutze die Treppe als alternativen Eingang, oder ersetze sie mit einem anderen Merkmal deiner Wahl.

BREITE EINER PASSAGE

W12/W20	Weite
1–2	1,50 m
3–12	3 m
13–14	6 m
15–16	9 m
17	12 m, mit einer Säulenreihe in der Mitte
18	12 m, Doppelreihe Säulen
19	12 m breit, 6 m hoch
20	12 m breit, 6 m hoch, Galerie 3 m über dem Boden, die Zugang zu einer anderen Ebene erlaubt

TÜREN

Immer wenn ein Würfelwurf eine Tür anzeigt, dann würfle auf der Tabelle Türarten, um die Beschaffenheit der Tür zu bestimmen. Würfle anschließend auf der Tabelle Jenseits einer Tür, um zu sehen, was auf der anderen Seite der Tür liegt. Wenn eine Tür verriegelt ist, dann entscheidest du, auf welcher Seite sich der Riegel befindet. Entriegelte Türen können nach deinem Ermessen auch verklemmt sein. Siehe Kapitel 5 „Abenteuerumgebungen“ für Informationen zu Türen und Fallgattern.

TÜRARTEN

W20	Türart
1–10	Holz
11–12	Holz, verriegelt oder verschlossen
13	Stein
14	Stein, verriegelt oder verschlossen
15	Eisen
16	Eisen, verriegelt oder verschlossen
17	Fallgatter
18	Fallgatter, verkantet
19	Geheimtür
20	Geheimtür, verriegelt oder verschlossen

JENSEITS EINER TÜR

W20	Merkmal
1–2	3 m-Passage, dann T-Kreuzung mit weiteren 3 m-Passage nach rechts und links
3–8	6 m-Passage geradeaus
9–18	Kammer (Würfle auf der Tabelle Kammer)
19	Treppe (Würfle auf der Tabelle für Treppen)
20	Falsche Tür mit Falle

KAMMERN

Immer wenn ein Wurf eine Kammer anzeigt, nutze die Tabelle Kammer, um ihre Abmessungen zu bestimmen. Dann würfle auf der Tabelle Kammerausgänge, um zu ermitteln, wie viele Ausgänge sie hat. Würfle für jeden Ausgang auf den Tabellen Position des Ausgangs und Art des Ausgangs, um Beschaffenheit und Ort des Ausgangs zu bestimmen.

Nutze die Tabellen im Abschnitt „Ausstattung eines Gewölbes“, um den Inhalt einer Kammer zu bestimmen.

KAMMER

W20	Kammer
1–2	Quadrat, 6 x 6 m *1
3–4	Quadrat, 9 x 6 m *1
5–6	Quadrat, 12 x 12 m *1
7–9	Rechteck, 6 x 9 m *1
10–12	Rechteck, 9 x 12 m *1
13–14	Rechteck, 12 x 15 m *2
15	Rechteck, 15 x 24 m *2
16	Kreis, 9 m Durchmesser *1
17	Kreis, 15 m Durchmesser *2
18	Achteck, 12 x 12 m *2
19	Achteck, 18 x 18 m *2
20	Trapez, etwa 12 x 18 m *2

*1 Nutze die Spalte für normale Kammern in der Tabelle Kammerausgänge.

*2 Nutze die Spalte für große Kammern in der Tabelle Kammerausgänge.

KAMMER AUSGÄNGE

W20	Normale Kammer	Große Kammer
1–3	0	0
4–5	0	1
6–8	1	1
9–11	1	2
12–13	2	2
14–15	2	3
16–17	3	3

W20	Normale Kammer	Große Kammer
18	3	4
19	4	5
20	4	6

POSITION DES AUSGANGS

W20	Position
1–7	Wand gegenüber des Eingangs
8–12	Wand links vom Eingang
13–17	Wand rechts vom Eingang
18–20	Dieselbe Wand wie der Eingang

ART DES AUSGANGS

W20	Art
1–10	Tür (würfle auf der Tabelle Türarten)
11–20	Korridor, 3 m lang

TREPPEN

Treppen enthalten hier jede mögliche Art, sich aufwärts oder abwärts zu bewegen, inklusive Rampen, Schornsteine, offene Schächte, Aufzüge und Leitern. Wenn dein Gewölbe mehr als eine Ebene hat, dann ist der Abstand zwischen zwei Ebenen dir überlassen. In den meisten Gewölben funktioniert ein Abstand von 9 m gut.

TREPPEN

W20	Treppen
1–4	Eine Ebene hinunter in eine Kammer
5–8	Eine Ebene hinunter in eine 6 m lange Passage
9	Zwei Ebenen hinunter in eine Kammer
10	Zwei Ebenen hinunter in eine 6 m lange Passage
11	Drei Ebenen hinunter in eine Kammer
12	Drei Ebenen hinunter in eine 6 m lange Passage
13	Eine Ebene hinauf in eine Kammer
14	Eine Ebene hinauf in eine 6 m lange Passage
15	Hinauf in eine Sackgasse
16	Hinunter in eine Sackgasse
17	Kamin eine Ebene hinauf in eine 6 m lange Passage
18	Kamin zwei Ebenen hinauf in eine 6 m lange Passage
19	Schacht (mit oder ohne Aufzug) eine Ebene hinunter in eine Kammer
20	Schacht (mit oder ohne Aufzug) eine Ebene hinauf in eine Kammer und eine Ebene hinunter in eine Kammer

GEBIETE VERBINDEN

Wenn deine Karte fertig ist, überlege, Türen zwischen Kammern und Passagen einzufügen, die zwar nebeneinander liegen, aber sonst nicht verbunden sind. Solche Türen erschaffen mehr Pfade und erweitern die Optionen der Spieler.

Wenn dein Gewölbe aus mehr als einer Ebene besteht, dann stelle sicher, dass alle Treppen, Gruben und andere vertikalen Passagen übereinander liegen. Wenn du Millimeterpapier verwendest, dann lege einen neuen Bogen auf die bestehende Karte, um die Positionen von Treppen und anderen Merkmalen festzuhalten. Beginne dann mit der neuen Ebene.





EIN GEWÖLBE AUSSTATTEN

Eine Karte für dein Gewölbe zu erstellen, ist nur der halbe Spaß. Sobald du den Grundriss hast, musst du dir überlegen, welche Herausforderungen und Belohnungen in den Passagen und Kammern des Gewölbes gefunden werden können. Jeder hinreichend große Ort sollte mit interessanten Anblicken, Klängen, Objekten und Kreaturen ausgestattet sein.

Du musst nicht jedes einzelne Detail deines Gewölbes vorbereitet haben. Du kannst mit nichts weiter auskommen als einer Liste von Monstern, einer Liste von Schätzen und einer Liste von ein bis zwei wichtigen Elementen für jeden Bereich des Gewölbes.

DER ZWECK VON KAMMERN

Der Zweck eines Raumes kann dabei helfen, seine Ausstattung und andere Inhalte zu bestimmen.

Lege für jeden Raum auf deiner Gewölbekarte einen Zweck fest, oder verwende die nachfolgenden Tabellen, um Ideen zu erhalten. Jede Art von Gewölbe, die im Abschnitt „Zweck des Gewölbes“ in Kapitel 5 „Abenteuerumgebungen“ beschrieben wird, hat ihre eigene Tabelle für Räume, die auf den Zweck des Gewölbes angepasst sind. Wenn du zum Beispiel ein Grabmal baust, dann nutze die Tabelle Gewölbe: Grabmal, um den Zweck jeder Kammer festzulegen. Auf diese für jedes Gewölbe spezifischen Tabellen folgt die Tabelle Allgemeine Gewölbekammern, welche du verwenden kannst, wenn dein Gewölbe nicht exakt einem der Standardgewölbe entspricht oder du Elemente kombinieren möchtest.

Sich darauf zu verlassen, ein ganzes Gewölbe nur mit zufälligen Ergebnissen auszustatten, kann zu unvereinbaren Inhalten führen. Eine kleine Kammer könnte als Tempel festgelegt werden, während eine riesige Kammer nebenan als Vorratslager dient. Es kann Spaß machen, derart seltsamen Entwürfen einen Sinn zu geben, aber du solltest Änderungen vornehmen, wann immer du sie für nötig hältst. Du kannst ein paar wichtige Kammern hervorheben und spezielle Aufgaben für sie festlegen.

GEWÖLBE: TODESFALLE

W20 Zweck

1	Vorraum oder Warteraum für Zuschauer
2–8	Wachraum, gegen Eindringlinge gesichert
9–11	Tresorraum zur Aufbewahrung wichtiger Schätze. Kann nur durch eine verschlossene oder geheime Tür betreten werden (75% Chance einer Falle)
12–14	Raum mit Rätsel, welches gelöst werden muss, um eine Falle oder ein Monster zu umgehen
15–19	Falle für das Fangen oder Töten von Kreaturen
20	Beobachtungsraum. Erlaubt es Wachen oder Zuschauern, Kreaturen zu beobachten, die sich durch das Gewölbe bewegen

GEWÖLBE: HORT

W20 Zweck

1	Waffenkammer mit Waffen und Rüstungen
2	Audienzraum zum Empfangen von Gästen
3	Bankettraum für wichtige Feierlichkeiten
4	Kaserne für die Verteidiger des Hortes
5	Schlafraum für Anführer
6	Kapelle, in der die Hortbewohner beten
7	Zisterne oder Brunnen für Trinkwasser
8–9	Wachraum zur Verteidigung des Hortes
10	Zwinger für Haustiere oder Wachtiere
11	Küche zur Aufbewahrung und Zubereitung von Nahrung
12	Gefängnis oder Pferch zum Einsperren von Gefangenen
13–14	Vorratsraum, zumeist haltbare Waren
15	Thronsaal, in dem der Herr des Hortes Hof hält
16	Folterkammer
17	Trainings- und Übungsraum
18	Trophäenraum oder Museum

W20 Zweck

- 19 Latrine oder Bad
- 20 Werkstatt zur Herstellung von Waffen, Rüstungen, Werkzeugen und anderen Gütern

GEWÖLBE: IRRGARTEN**W20 Zweck**

- 1 Beschwörungsraum, zur Beschwörung von Kreaturen, die den Irrgarten bewachen
- 2–5 Wachraum für Wächter, die den Irrgarten patrouillieren
- 6–10 Hort für Wachtiere, die den Irrgarten patrouillieren
- 11 Gefängnis oder Pferch, kann nur durch eine Geheimtür betreten werden; für in den Irrgarten verbannte Gefangene
- 12 Schrein, einer Gottheit oder anderen Wesenheit geweiht
- 13–14 Vorratslager, Speisen und Werkzeuge für die Wachen, zur Versorgung und Instandhaltung des Komplexes
- 15–18 Falle, zur Verwirrung und Tötung derjenigen, die in den Irrgarten geschickt wurden
- 19 Brunnen für Trinkwasser
- 20 Werkstatt, in der Türen, Fackelhalterungen und andere Einrichtungsgegenstände repariert und in Schuss gehalten werden

GEWÖLBE: MINE**W20 Zweck**

- 1–2 Barracken für Bergleute
- 3 Schlafräum für einen Aufseher oder eine Führungskraft
- 4 Kapelle, die einer Gottheit der Bergleute, der Erde oder des Schutzes geweiht ist
- 5 Zisterne für die Versorgung der Bergleute mit Trinkwasser
- 6–7 Wachraum
- 8 Küche für die Versorgung der Arbeiter
- 9 Laboratorium für Tests an seltsamen Mineralen, die aus der Mine geschürft werden
- 10–15 Erzader, wo Erze geschürft werden (75% Chance, erschöpft zu sein)
- 16 Büro des Minenaufsehers
- 17 Schmiede für die Reparatur von Werkzeugen
- 18–19 Vorratsraum für Werkzeuge und andere Ausrüstung
- 20 Tresor oder befestigte Kammer für die Aufbewahrung von Erzen, die zur Oberfläche transportiert werden müssen

GEWÖLBE: EBENENPORTAL**W100 Zweck**

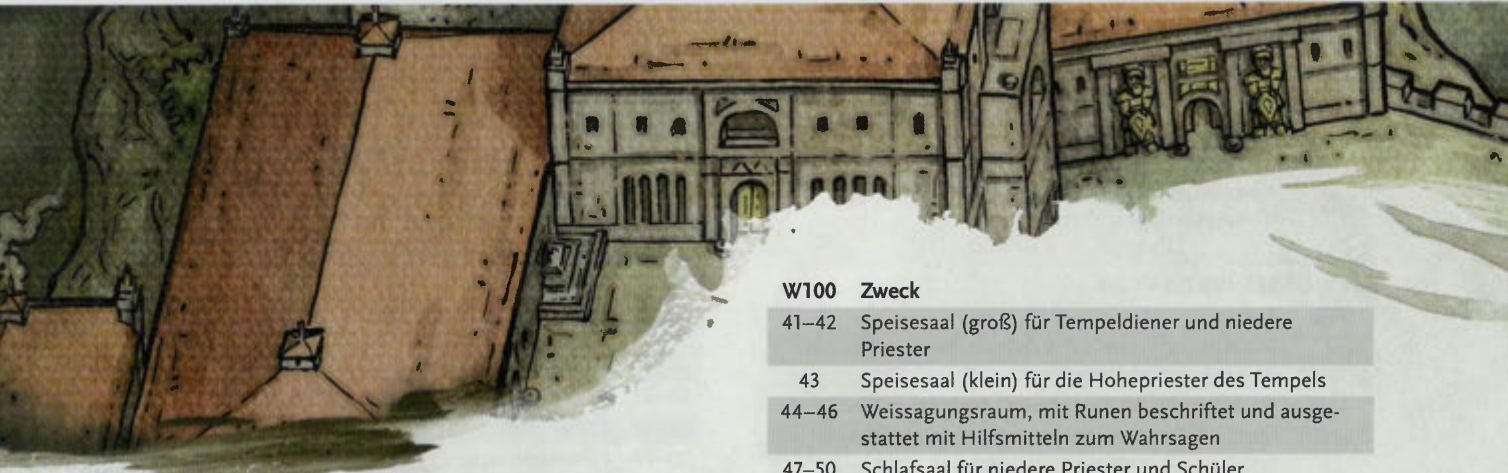
- 01–03 Geschmückter Eingangsbereich oder Vorraum
- 04–08 Waffenkammer für die Wächter des Portals
- 09–10 Audienzkammer für das Empfangen von Besuchern
- 11–19 Kaserne für die Wachen des Portals
- 20–23 Schlafkammer für die hochrangigen Mitglieder des Ordens, der das Portal bewacht
- 24–30 Kapelle, die einer oder einigen Gottheiten gewidmet ist, die in Bezug zum Portal und seinen Verteidigern stehen
- 31–35 Zisterne für die Frischwasserversorgung
- 36–38 Unterrichtsraum, in dem Initiaten die Geheimnisse des Portals erlernen
- 39 Beschwörungsraum für die Beschwörung von Kreaturen, die der Erforschung oder Verteidigung des Portals dienen
- 40–41 Krypta für die Überreste jener, die bei der Verteidigung des Portals starben

W100 Zweck

- 42–47 Speisesaal
- 48–50 Weissagungsraum für die Erforschung des Portals und der Ereignisse, die damit in Zusammenhang stehen
- 51–55 Schlafsaal für Besucher und Wachen
- 56–57 Eingangshalle oder Vorhof
- 58–59 Galerie für die Ausstellung von Trophäen und Objekten, die mit dem Portal und denen, die es verteidigen, in Zusammenhang stehen
- 60–67 Wachraum zur Bewachung oder zum Schutz des Portals
- 68–72 Küche
- 73–77 Laboratorium für Experimente am Portal und an Kreaturen, die daraus erscheinen
- 78–80 Bibliothek mit Schriften über die Geschichte des Portals
- 81–85 Pferch oder Gefängnis für Gefangene oder Kreaturen, die aus dem Portal erscheinen
- 86–87 Ebenen-Knotenpunkt, wo einst ein Portal zu einer anderen Ebene stand (25% Chance noch aktiv zu sein)
- 88–90 Lagerraum
- 91 Tresor oder befestigte Kammer für die Aufbewahrung wertvoller Schätze, die im Zusammenhang zum Portal stehen, oder für Geldmittel zur Bezahlung der Portalwächter
- 92–93 Studierzimmer
- 94 Folterkammer für das Befragen von Kreaturen, die das Portal durchqueren oder heimlich versuchen, es zu nutzen
- 95–98 Latrine oder Bad
- 99–00 Werkstatt für das Herstellen von Werkzeug und Ausrüstung, die zum Studium des Portals notwendig sind

GEWÖLBE: FESTUNG**W100 Zweck**

- 01–02 Vorkammer, in der Besucher auf Einlass in die Festung warten können
- 03–05 Waffenkammer mit hochwertiger Ausrüstung, inklusive leichter Belagerungswaffen wie Ballisten
- 06 Audienzkammer, die vom Herren der Festung verwendet wird, um Besucher zu empfangen
- 07 Vogelkäfig oder Zoo für exotische Tiere
- 08–11 Bankettraum für Gäste und Feierlichkeiten
- 12–15 Kaserne für Elitewachen
- 16 Bad mit Marmorboden und anderen luxuriösen Annehmlichkeiten
- 17 Schlafkammer für den Herren der Festung oder wichtige Gäste
- 18 Kapelle, gewidmet einer Gottheit, die mit dem Herren der Festung in Verbindung steht
- 19–21 Zisterne für Trinkwasser



W100 Zweck

- 22–25 Speisesaal für informelle Mahlzeiten und private Treffen
- 26 Ankleidesaal mit zahlreichen Kleidungsstücken
- 27–29 Galerie für die Ausstellung teurer Kunstwerke und Trophäen
- 30–32 Spielraum zur Unterhaltung von Gästen
- 33–50 Wachraum
 - 51 Zwinger, in dem Monster und abgerichtete Tiere zum Schutz der Festung gehalten werden
- 52–57 Küche für die Zubereitung von exotischen Speisen für große Gästezahlen
- 58–61 Bibliothek mit einer großen Sammlung seltener Bücher
- 62 Gesellschaftsraum für die Unterhaltung von Gästen
- 63–70 Speisekammer inklusive Weinkeller
- 71–74 Salon für die Familie und wichtige Gäste
- 75–78 Ställe
- 79–86 Vorratsraum für weltliche Versorgungsgüter
 - 87 Tresorraum zum Schutz wichtiger Schätze (75% Chance, hinter einer Geheimtür versteckt zu sein)
- 88–92 Studierzimmer inklusive Schreibtisch
 - 93 Thronsaal, prächtig dekoriert
- 94–96 Warteraum für niedere Gäste, die auf eine Audienz warten
- 97–98 Latrine oder Bad
- 99–00 Krypta, die dem Herrn der Festung oder jemand anderem von Rang gehört

GEWÖLBE: TEMPEL ODER SCHREIN

W100 Zweck

- 01–03 Waffenkammer mit Waffen und Rüstungen, Schlachtenbannern und Wimpeln gefüllt
- 04–05 Audienzkammer, in der Priester des Tempels Gemeine und Besucher von niedrigem Rang empfangen
- 06–07 Bankettraum für Feierlichkeiten und Feiertage
- 08–10 Kaserne für den militärischen Arm des Tempels oder angeheuete Wachen
- 11–14 Meditationszellen, in der die Frommen in stiller Andacht sitzen können
- 15–24 Zentraltempel für das Abhalten von Riten
- 25–28 Kapelle für eine niedere Gottheit, die mit der Hauptgottheit des Tempels in Verbindung steht
- 29–31 Unterrichtsraum zur Ausbildung von Initiaten und Priestern
- 32–34 Beschwörungsraum, speziell geeignet, für die Beschwörung von außerplanaren Kreaturen
- 35–40 Krypta für den Hohepriester oder ähnliche Autoritätsfiguren, versteckt und schwer bewacht durch Kreaturen und Wachen

W100 Zweck

- 41–42 Speisesaal (groß) für Tempeldiener und niedere Priester
- 43 Speisesaal (klein) für die Hohepriester des Tempels
- 44–46 Weissagungsraum, mit Runen beschriftet und ausgestattet mit Hilfsmitteln zum Wahrsagen
- 47–50 Schlafsaal für niedere Priester und Schüler
- 51–56 Wachraum
 - 57 Zwinger für Tiere und Monster, die mit der Tempelgotttheit in Verbindung stehen
- 58–60 Küche (könnte in einem bösen Tempel einer Folterkammer verblüffend ähnlich sehen)
- 61–65 Bibliothek, reichlich ausgestattet mit religiösen Abhandlungen
- 66–68 Gefängnis für gefangene Feinde (in guten oder neutralen Tempeln) oder für jene, die geopfert werden sollen (in bösen Tempeln)
- 69–73 Ankleideraum, enthält zeremonielle Roben und Gegenstände
 - 74 Stall für Reitpferde und andere Reittiere, die zum Tempel gehören oder für besuchende Boten oder Karawanen
- 75–79 Lagerraum für weltliche Güter
- 80 Tresorraum für wichtige Reliquien und zeremonielle Gegenstände, mit vielen Fallen versehen
- 81–82 Folterkammer, die bei Inquisitionen verwendet wird (gute oder neutrale Tempel, die eher rechtschaffend sind) oder für die pure Freude am Zufügen von Schmerzen (böse Tempel)
- 83–89 Trophäenraum, in welchem Kunst, die Schlüsselfiguren und Ereignisse der Mythologie zeigt, ausgestellt wird
 - 90 Latrine oder Bad
- 91–94 Brunnen für Trinkwasser, als Verteidigungspunkt ausgebaut im Falle eines Angriffs
- 95–00 Werkstatt für die Herstellung und Reparatur von Waffen, religiösen Gegenständen und Werkzeug

GEWÖLBE: GRABMAL

W20 Zweck

- 1 Vorraum für jene, die gekommen sind, um den Toten Respekt zu erweisen oder sich auf Begräbnisrituale vorzubereiten
- 2–3 Kapelle, Gottheiten gewidmet, die über die Toten wachen und deren Ruhestätten schützen
- 4–8 Krypta für weniger wichtige Begräbnisse
 - 9 Weissagungsraum für Rituale zur Kontaktaufnahme mit den Toten, um Rat zu bitten
 - 10 Falsche Krypta (enthält Falle), um Diebe zu fangen oder zu töten
 - 11 Galerie zur Darstellung der Taten der Toten durch Trophäen, Statuen, Gemälde und ähnliches
 - 12 Großkrypta für einen Adligen, einen Hohepriester oder eine andere wichtige Person
- 13–14 Wachraum, für gewöhnlich bewacht durch Untote, Konstrukte oder andere Kreaturen, die nicht schlafen oder essen müssen



W20 Zweck

15	Ankleideraum für Priester, die sich auf Begräbnisse vorbereiten
16–17	Vorratsraum mit Werkzeugen zur Pflege des Grabmals und zur Vorbereitung Toter für Begräbnisse
18	Gruft, in der die wohlhabendsten und wichtigsten Personen beigesetzt sind, geschützt durch Geheimtüren und Fallen
19–20	Werkstatt zur Einbalsamierung der Toten

GEWÖLBE: SCHATZKAMMER

W20 Zweck

1	Vorraum für besuchende Würdenträger
2	Waffenkammer mit weltlicher und magischer Ausrüstung für die Wachen der Schatzkammer
3–4	Kaserne für die Wachen
5	Zisterne für Frischwasser
6–9	Wachraum zum Schutz gegen Eindringlinge
10	Zwinger für abgerichtete Tiere zum Schutz der Schatzkammer
11	Küche zur Versorgung der Wachen
12	Beobachtungsraum für Wachen, der es erlaubt, sich der Schatzkammer Nähernde zu beobachten
13	Gefängnis für gefangene Eindringlinge
14–15	Tresor oder befestigte Kammer zur Aufbewahrung der Schätze im Gewölbe. Kann nur durch verschlossene oder geheime Türen betreten werden
16	Folterkammer für die Befragung von gefangenen Eindringlingen
17–20	Falle oder anderer Trick zum Fangen oder Töten von Kreaturen, welche die Schatzkammer betreten

ALLGEMEINE GEWÖLBKAMMERN

W100	Zweck	W100	Zweck
01	Vorraum	25–26	Hof
02–03	Waffenkammer	27–29	Krypta
4	Audienzraum	30–31	Speisesaal
05	Voliere (Vogelhaus)	32–33	Weissagungsraum
06–07	Bankettraum	34	Schlafsaal
08–10	Kaserne	35	Ankleidezimmer
11	Bad oder Latrine	36	Eingangshalle oder Vorhof
12	Schlafraum	37–38	Galerie
13	Bestiarium	39–40	Spielraum
14–16	Zelle	41–43	Wachraum
17	Kantorei	44–45	Halle
18	Kapelle	46–47	Halle, groß
19–20	Zisterne	48–49	Flur
21	Unterrichtsraum	50	Zwinger
22	Wandschrank	51–52	Küche
23–24	Beschwörungsraum		

W100 Zweck

53–54	Laboratorium
55–57	Bibliothek
58–59	Aufenthaltsraum
60	Meditationskammer
61	Observatorium
62	Arbeitszimmer
63–64	Speisekammer
65–66	Pferch oder Gefängnis
67–68	Empfangsraum
69–70	Refektorium (Speisesaal)
71	Ankleidekammer
72	Salon
73–74	Schrein
75–76	Wohnstube
77–78	Schmiede

W100 Zweck

79	Stall
80–81	Lagerraum
82–83	Tresorraum oder befestigte Kammer
84–85	Studierzimmer
86–88	Tempel
89–90	Thronsaal
91	Folterkammer
92–93	Trainings- oder Übungsraum
94–95	Trophäenraum oder Museum
96	Wartesaal
97	Kinderstube oder Schulraum
98	Brunnen
99–00	Werkstatt

GEGENWÄRTIGER ZUSTAND DER KAMMER

Wenn ein Gewölbe eine wechselhafte Geschichte hat, kannst du für jedes einzelne Gebiet auswürfeln, in welchem Zustand es sich befindet. Wird der Raum jedoch immer noch für seinen ursprünglichen Zweck verwendet, so ist er noch in bestem Zustand.

GEGENWÄRTIGER ZUSTAND DER KAMMER

W20 Merkmale

1–3	Geröll, Decke teilweise eingestürzt
4–5	Löcher, Boden teilweise eingestürzt
6–7	Asche, Rauminhalt größtenteils verbrannt
8–9	Als Lagerplatz benutzt
10–11	Überschwemmt, ursprünglicher Inhalt der Kammer hat schwere Wasserschäden
12–16	Möbel sind zerstört, aber noch vorhanden
17–18	Einem anderen Zweck zugeführt (Würfel auf der Tabelle für Allgemeine Gewölbekammer)
19	Ausgeräumt
20	Makellos und im Originalzustand

KAMMERINHALTE

Sobald du weißt, welchen Zweck die verschiedenen Kammern deines Gewölbes erfüllen sollen, kannst du dir ihren Inhalt überlegen. Die Tabelle Gewölbekammerinhalte erlaubt es dir, zufällige Inhalte für eine Kammer auszuwürfeln, oder du wählst die Inhalte eines bestimmten Gebietes direkt aus. Wenn du Inhalte direkt auswählst, dann stelle sicher, dass die Auswahl interessante und abwechslungsreiche Dinge bereithält. Ziehe zusätzlich zu den Inhalten dieser Tabelle auch die Tabelle Gewölbedekorationen, weiter hinten in diesem Anhang, für weitere Gegenstände und Elemente zur Ausstaffierung von Räumen zu Rate.

Auf der Tabelle für Gewölbekammerinhalte ist ein „vorherrschender Bewohner“ eine Kreatur, welche ein Gebiet kontrolliert. Haustiere und verbündete Kreaturen sind dem vorherrschenden Bewohner gegenüber hörig. „Zufällige Kreaturen“ sind Aasfresser oder andere Ärgernisse, die alleine oder in kleinen Gruppen das Gebiet durchstreifen. Es kann sich dabei um Aaskriecher, Düsterratten, Gallertwürfel und Rostmonster



handeln. Siehe auch Kapitel 3 „Abenteuer erschaffen“ für mehr Informationen zu solchen zufälligen Begegnungen.

GEWÖLBEKAMMERINHALTE

W100	Inhalte
01–08	Monster (vorherrschender Bewohner)
09–15	Monster (vorherrschender Bewohner) mit Schatz
16–27	Monster (Haustier oder verbündete Kreatur)
28–33	Monster (Haustier oder verbündete Kreatur), bewacht einen Schatz
34–42	Monster (zufällige Kreatur)
43–50	Monster (zufällige Kreatur) mit Schatz
51–58	Gefahr des Gewölbes (siehe „Zufällige Gefahr des Gewölbes“) mit zufälligem Schatz
59–63	Hindernis (siehe „Zufälliges Hindernis“)
64–73	Falle (siehe „Zufällige Falle“)
74–76	Falle (siehe „Zufällige Falle“), beschützt einen Schatz
77–80	Trick (siehe „Zufälliger Trick“)
81–88	Leerer Raum
89–94	Leerer Raum mit Gefahr des Gewölbes (siehe „Zufällige Gefahr des Gewölbes“)
95–00	Leerer Raum mit Schatz

MONSTER UND BEWEGGRÜNDE

Siehe Kapitel 3 „Abenteuer Erschaffen“ für Richtlinien für das Gestalten von Begegnungen mit Monstern. Baue Begegnungen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrads ein, um für Abwechslung und Spannung zu sorgen.

Kurz nach Beginn eines Gewölbes einer mächtigen Kreatur zu begegnen, erzeugt eine aufregende Stimmung und zwingt die Abenteurer, sich auf ihr Köpfchen zu verlassen. Zum Beispiel könnte ein Uralter Roter Drache auf der ersten Ebene eines Gewölbes schlafen und die Luft der Kammern nahe seines Horts mit Rauchwolken und seinem schweren Atmen erfüllen. Clevere Charaktere werden ihr Äußerstes versuchen, um den Drachen zu meiden, auch wenn der tapfere Dieb der Abenteurergruppe einige Münzen aus dem Hort des Drachen erhaschen kann.

Nicht alle Monster sind automatisch feindlich. Wenn du Monster in deinem Gewölbe platzierst, bedenke ihr Verhältnis zu Kreaturen in der Nähe und ihre Einstellung Abenteuern gegenüber. Charaktere könnten in der Lage sein, hungrige Kreaturen mit dem Angebot von Futter zu besänftigen, und klügere Kreaturen haben komplexe Beweggründe. Die Tabelle Beweggründe von Monstern erlaubt es dir, die Ziele des Monsters zu bestimmen und seine Anwesenheit im Gewölbe zu erklären.

Ein einzelner Beweggrund könnte auf eine große Gruppe von Monstern zutreffen, die auf mehrere Räume verteilt ist. Jede Untergruppe könnte aber auch miteinander in Konflikt stehende Ziele haben.

BEWEGGRÜNDE VON MONSTERN

W20	Ziele	W20	Ziele
1–2	Zuflucht finden	12–13	Vor Feinden verstecken
3–5	Das Gewölbe erobern	14–15	Von einer Schlacht erholen
6–8	Einen Gegenstand im Gewölbe suchen	16–17	Gefahr vermeiden
9–11	Einen Rivalen erschlagen	18–20	Wohlstand suchen

ZUFÄLLIGE GEWÖLBEGEFAHREN

Gefahren findet man selten in bewohnten Gegenden, da Monster sie entweder entfernen oder sie gänzlich vermeiden. Kreischer und violette Pilze werden im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) beschrieben. Andere Gefahren in der Tabelle werden in Kapitel 5 „Abenteuerumgebungen“ beschrieben.

GEWÖLBEGEFAHREN

W20	Gefahr	W20	Gefahr
1–3	Brauner Schimmel	11–15	Spinnweben
4–8	Grüner Schleim	16–17	Violetter Pilz
9–10	Kreischer	18–20	Gelber Schimmel

ZUFÄLLIGE HINDERNISSE

Hindernisse blockieren den Fortschritt durch das Gewölbe. In manchen Fällen mögen Abenteurer etwas als Hindernis erachten, was für die Bewohner des Gewölbes ein einfacher Pfad ist. So ist eine überflutete Kammer für viele Charaktere eine Barriere, kann von im Wasser lebenden Kreaturen aber einfach durchquert werden.

Hindernisse können mehr als einen Raum beeinflussen. Ein Abgrund kann mehrere Passagen und Kammern durchlaufen oder im größeren Umkreis Risse im Gestein verursachen. Mächtige Winde, die von einem magischen Altar ausgehen, könnten die Luft für Hunderte Meter in allen Richtungen gefährlich aufwirbeln.

HINDERNISSE

W20	Hindernis
1	Aura gegen Lebendes mit einem Radius von 1W10 x 3 m; lebende Kreaturen können keine TP regenerieren, solange sie sich in der Aura aufhalten
2	Starke Winde halbieren die Bewegungsrate und erzeugen einen Nachteil auf Fernkampfattacken
3	Klingenbarriere blockiert Passage
4–8	Felseinsturz
9–12	Abgrund, 1W4 x 3 m breit und 2W6 x 3 m tief, möglicherweise mit anderen Ebenen des Gewölbes verbunden
13–14	Überflutung, Wasser steht 2W10 x 0,3 m hoch; erschaffe aufsteigende Schrägen, erhöhte Fußböden oder aufwärts führende Treppen, um das Wasser einzugrenzen

W20 Hindernis

- 15 Lava fließt durch das Gebiet (50% Chance, dass eine Steinbrücke darüber führt)
- 16 Pilze überwuchern das Gebiet und blockieren den Durchgang. Sie müssen weggehackt werden (25% Chance einer verborgenen Gewölbegefahr durch Pilze oder Schimmel)
- 17 Giftiges Gas (fügt 1W6 Schaden pro Minute zu, in der man ihm ausgesetzt ist)
- 18 *Schwerkraft umkehren*-Effekt im Gebiet lässt alle Kreaturen an die Decke fallen
- 19 *Feuerwand blockiert* die Passage
- 20 *Energiewand blockiert* die Passage

ZUFÄLLIGE FALLEN

Falls du schnell eine Falle benötigst oder zufällige Fallen im Gewölbe verteilen möchtest, dann benutze die Beispielfallen aus Kapitel 5 „Abenteuerumgebungen“ oder die nachfolgenden Tabellen. Wenn du die Tabellen verwendest, beginne mit den Tabellen Falleneffekte und Fallenauslöser, um dich für eine Art von Falle zu entscheiden. Verwende dann die Tabelle Schwere von Fallenschaden, um zu entscheiden, wie tödlich sie sein sollte. Für mehr Information zur Schwere von Fallenschaden siehe Kapitel 5.

FALLENAUSLÖSER

W6 Auslöser

- 1 Trittauslöser (Boden, Treppen)
- 2 Bewegungsauslöser (Türeingang, Korridor)
- 3 Berührungsauslöser (Türknauf, Statue)
- 4 Öffnen (Tür, Schatzkiste)
- 5 Anschauen (Wandgemälde, Arkanes Symbol)
- 6 Bewegen (Karren, Steinblock)

SCHWERE DES SCHADENS

W6 Schwere des Schadens

- 1–2 Rückschlag
- 3–5 Gefährlich
- 6 Tödlich

FALLENEFFEKTE

W100 Effekt

- 01–04 *Magisches Geschoss* schießt aus einer Statue oder einem Objekt
- 05–07 Eingestürzte *Treppe*, erzeugt eine Rampe, welche die Spieler in eine *Grube* am unteren Ende rutschen lässt
- 08–10 Deckenstücke fallen herunter oder die Decke stürzt ein
- 11–12 Decke senkt sich langsam in einem verschlossenen Raum
- 13–14 Rutsche öffnet sich im Boden
- 15–16 Scheppernde Geräusche locken nahe Monster an
- 17–19 Berührung eines Objektes löst einen Zauber *Auflösen* aus

W100 Effekt

- 20–23 Tür oder ein anderer Gegenstand sind mit Kontaktgift bestrichen
- 24–27 Feuer schießt aus einer Wand, dem Boden oder einem Objekt
- 28–30 Ein Objekt berühren löst einen Zauber *Fleisch zu Stein* aus
- 31–33 Boden stürzt ein oder ist eine Illusion
- 34–36 Lüftungsöffnung verströmt Gas: Kann Giftschaden oder Säureschaden zufügen, den Bereich verschleiern, Kreaturen einschlafen oder die Zustände blind, gelähmt oder vergiftet auslösen
- 37–39 Bodenfliesen stehen unter Strom
- 40–43 *Glyphe des Schutzes*
- 44–46 Große Statue auf Rädern rollt den Korridor herunter
- 47–49 *Blitz* schießt aus einer Wand oder einem Objekt
- 50–52 Verschlossener Raum füllt sich mit *Wasser* oder *Säure*
- 53–56 Pfeile schießen aus einer geöffneten Kiste
- 57–59 Waffe, Rüstung oder Teppich wird bei Berührung belebt und greift an (siehe „Belebte Gegenstände“ im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*)
- 60–62 Pendel, entweder mit Klingen versehen oder mit Gewicht beschwert, schwingt durch den Raum oder die Halle
- 63–67 Versteckte Grube öffnet sich unter den Charakteren (25% Chance, dass ein Schwarzer *Blob* oder Gallertwürfel den Boden der Grube füllt.)
- 68–70 Versteckte Grube füllt sich mit *Säure* oder *Feuer*
- 71–73 Sich schließende Grube füllt sich mit *Wasser*
- 74–77 Klinge säbelt aus einer Wand oder aus einem Objekt
- 78–81 Speere (möglicherweise vergiftet) springen hervor
- 82–84 Zerbrechliche Treppe stürzt über Stacheln ein
- 85–88 *Donnerwoge* stößt Charaktere in eine Grube oder in Stacheln
- 89–91 Schnappfalle aus Stahl oder Stein hält einen Charakter fest
- 92–94 Steinblock kracht quer durch den *Korridor*
- 95–97 *Symbol*
- 98–00 Wände gleiten zusammen

ZUFÄLLIGE TRICKS

Tricks sind eigentümlicher und weniger tödlich als Fallen. Einige sind Effekte, die von den Erbauern des Gewölbes zurückgelassen wurden, während andere Manifestationen der seltsamen magischen Energien sind, welche das Gewölbe durchdringen.

Die nachfolgenden Tabellen erlauben dir, zufällige Tricks zu erzeugen. Würfle zuerst, um das Objekt festzulegen, auf dem der Trick liegt, dann bestimme die Beschaffenheit des Tricks. Einige Tricks sind dauerhafte Effekte, die nicht entzaubert werden können; andere sind zeitlich begrenzt oder können durch einen *Magie Bannen*-Zauber neutralisiert werden. Du entscheidest, was für den gewählten Trick gilt.

TRICKOBJEKTE

W20	Objekt	W20	Objekt
1	Buch	12	Becken mit Wasser
2	Gehirn, in einem Glas aufbewahrt	13	Runen, in die Wand oder den Boden eingraviert
3	Brennendes Feuer	14	Schädel
4	Juwel mit Sprung	15	Sphäre magischer Energie
5	Tür	16	Statue
6	Fresko	17	Steinobelisk
7	Möbelstück	18	Rüstung
8	Glasskulptur	19	Wandteppich oder Teppich
9	Pilzfeld	20	Zielattrappe
10	Gemälde		
11	Pflanze oder Baum		

TRICKS

W100	Trickeffekt
01–03	Lässt die erste Person, die das Objekt berührt, altern
04–06	Das berührte Objekt wird belebt oder belebt andere Objekte in der Nähe
07–10	Stellt drei Fragen (evtl. per Fertigkeitswürfen zu beantworten, wenn alle drei richtig beantwortet werden, erscheint eine Belohnung)
11–13	Verleiht Resistenz oder verursacht Empfindlichkeit
14–16	Verändert entweder Gesinnung, Persönlichkeit, Größe, Erscheinung oder Geschlecht der Kreatur, die es berührt
17–19	Verwandelt eine Substanz in eine andere, wie z. B. Gold in Blei oder Metall in zerbrechlichen Kristall
20–22	Erschafft ein Energiefeld
23–26	Erzeugt eine Illusion
27–29	Unterdrückt Magische Gegenstände für einige Zeit
30–32	Vergrößert oder verkleinert Charaktere
33–35	<i>Magischer Mund</i> stellt ein Rätsel
36–38	<i>Verwirrung</i> (zielt auf alle Kreaturen in 3 m-Umkreis)
39–41	Gibt Wegbeschreibungen (richtig oder falsch)
42–44	Gewährt einen Wunsch
45–47	Fliegt umher, um Berührungen zu vermeiden
48–50	Wirkt <i>Geas</i> auf die Charaktere
51–53	Verstärkung, Verringerung, Aufhebung oder Umkehrung der Schwerkraft
54–56	Verursacht Gier
57–59	Enthält eine gefangene Kreatur
60–62	Verschließt oder öffnet Ausgänge
63–65	Bietet ein Glücksspiel an, mit dem Versprechen einer Belohnung oder wertvoller Informationen
66–68	Schadet oder hilft bestimmten Arten von Kreaturen
69–71	Wirkt <i>Verwandlung</i> auf die Charaktere (wirkt 1 Stunde)
72–75	Präsentiert ein Puzzle oder Rätsel
76–78	Verhindert Fortbewegung
79–81	Gibt Münzen, falsche Münzen, Juwelen, falsche Juwelen, einen magischen Gegenstand oder eine Karte
82–84	Beschwört ein Monster, lässt eines frei oder verwandelt sich in eines
85–87	Wirkt <i>Einflüsterung</i> auf die Charaktere
88–90	Heult bei Berührung laut auf
91–93	Spricht (normale Sprechweise, Unsinn, Poesie und Reime, Singen, Zaubern oder Geschrei)
94–97	Teleportiert Charaktere an einen anderen Ort
98–00	Vertauscht den Verstand von zwei oder mehr Charakteren

ZUFÄLLIGE SCHÄTZE

Nutze die Tabellen und Richtlinien in Kapitel 7 „Schätze“, um die Schätze in jedem Gebiet deines Gewölbes zu bestimmen.

LEERE RÄUME

Ein leerer Raum kann für Charaktere, die einen sicheren Ort für eine kurze Rast benötigen, ein Gottesgeschenk sein. Charaktere können sich dort auch für eine lange Rast verschanzen.

Manchmal ist ein solcher Raum nicht so leer, wie er erscheint. Wenn die Charaktere den Raum sorgfältig absuchen, kannst du sie mit einem geheimen Fach belohnen, das ein Tagebuch eines früheren Bewohners enthält, eine Karte, die zu einem anderen Gewölbe führt, oder irgendeine andere Entdeckung.

GEWÖLBEDEKORATION

Diese Tabellen enthalten verschiedene Gegenstände und Dinge von Interesse, die in deinem Gewölbe platziert werden können. Gewölbedekoration kann dabei helfen, eine Stimmung zu erzeugen, kann Hinweise auf die Erbauer und die Geschichte des Gewölbes geben oder zu Erkundungen ermutigen.

Um Gewölbedekorationen zufällig zu erschaffen, wirf einmal auf jede der folgenden Tabellen: Geräusche, Luft und Gerüche. Würfe so oft wie du willst auf die anderen Tabellen in diesem Abschnitt oder suche dir die passenden Ausstattungsgüter für das Gebiet direkt aus.

GERÄUSCHE

W100	Effekt	W100	Effekt
01–05	Knall oder Schlag	49	Klimpern
06	Grölen	50–53	Klopfen
07	Brummen	54–55	Gelächter
08–10	Gesang	56–57	Jammern
11	Läuten	58–60	Murmeln
12	Zirpen	61–62	Musik
13	Klirren	63	Rattern
14	Scheppern	64	Klingeln
15	Klicken	65–68	Geraschel
16	Keuchen	69–72	Kratzen oder Scharren
17–18	Knarzen	73–74	Geschrei
19	Trommeln	75–77	Krabbeln
20–23	Schritte voraus	78	Schlurfen
24–26	Schritte, die sich nähern	79–80	Schlittern
27–29	Schritte im Rücken	81	Schnappen
30–31	Schritte, die sich entfernen	82	Niesen
32–33	Schritte auf der Seite	83	Schluchzen
34–35	Kichern (schwach)	84	Geplätscher
36	Gong	85	Splittern
37–39	Schaben	86–87	Quieten
40–41	Ächzen	88	Quietschen
42	Grunzen	89–90	Schmetternd
43–44	Fauchen	91–94	Pochen
45	Horn- oder Trompetenklang	95	Klingeln
46	Heulen	96	Peitschen
47–48	Summen	97	Weinen
		98	Wispern
		99–00	Pfeifen

LUFT

W100	Effekt	W100	Effekt
01–60	Klar und klamm	71–80	Klar aber kalt
61–70	Klar und zugig	81–83	Neblich und kalt

W100	Effekt	W100	Effekt
84–85	Klar mit Bodennebel	94–96	Verqualmt oder dunstig
86–90	Klar und warm	97–98	Klar mit Rauch an der Decke
91–93	Dunstig und feucht	99–00	Klar und windig

GERÜCHE

W100	Effekt	W100	Effekt
01–03	Sauer	66–70	Verdorben
04–05	Chlorhaltig	71–75	Verrottende Pflanzen
06–39	Feucht oder schimmelig	76–77	Salzig und nass
40–49	Erdig	78–82	Rauchig
50–57	Düngerartig	83–89	Abgestanden
58–61	Metallisch	90–95	Schweflig
62–65	Ozon	96–00	Urin

ALLGEMEINE MERKMALE

W100	Gegenstand	W100	Gegenstand
01	Pfeil, zerbrochen	61	Lederstiefel
02–04	Asche	62–64	Blätter und Zweige
05–06	Knochen	65–68	Schimmel (gewöhnlich)
07	Flasche, zerbrochen	69	Griff einer Spitzhacke
08	Kette, verrostet	70	Holzstange, zerbrochen (1,50 m lang)
09	Knüppel, zersplittert	71	Tonscherben
10–19	Spinnweben	72–73	Lumpen
20	Kupfermünze	74	Seil, verrottet
21–22	Deckenrisse	75–76	Schutt und Dreck
23–24	Bodenrisse	7	Sack, zerrissen
25–26	Mauerisse	78–80	Schleim (harmlos)
27	Dolchgriff	81	Stachel, verrostet
28–29	Feuchtkalte Decke	82–83	Stöcke
30–33	Feuchtkalte Wand	84	Steine, klein
34	Getrocknetes Blut	85	Stroh
35–41	Tropfendes Blut	86	Schwertklinge, zerbrochen
42–44	Dung	87	Zähne oder Fänge, verstreut
45–49	Staub	88	Fackelstummel
50	Feldflasche, gesprungen	89	Gekritzelt an der Wand
51	Essensreste	90–91	Wasser, große Pfütze
52	Pilze (gewöhnlich)	92–93	Wasser, kleine Pfütze
53–55	Guano	94–95	Wasser, Rinnsal
56	Haare oder Pelz	96	Wachsreste (Kerzenstumpf)
57	Hammerkopf, gesprungen	97	Wachstropfen
58	Helm, stark verbault	98–00	Holzstücke, verrottend
59	Eisenstange, verbogen und verrostet		
60	Wurfspeerspitze, stumpf		

ALLGEMEINE EINRICHTUNG UND AUSSTATTUNG

W100	Gegenstand	W100	Gegenstand
01	Altar	06	Fass (160 Liter)
02	Lehnstuhl	07–08	Bett
03	Kleiderschrank	09	Bank
04	Wandbehang oder Vorhang	10	Decke
05	Beutel	11	Schachtel (groß)

W100	Gegenstand	W100	Gegenstand
12	Kohlenpfanne und Holzkohle	54	Matte
13	Eimer	55	Matratze
14	Buffetschrank	56	Kübel
15	Pritschen	57	Gemälde
16	Tonne (großes Fass, 500 Liter)	58–60	Palette
17	Kabinettschrank	61	Podest
18	Kerzenhalter	62–64	Pflöck oder Dübel, Holz
19	Teppich (groß)	65	Kissen
20	Weinfass (160 Liter)	66	Großes Weinfass (420 Liter)
21	Kronleuchter	67	Steppdecke
22	Holzkohle	68–70	Vorlegeteppich (klein oder mittelgroß)
23–24	Stuhl, einfach	71	Binsen
25	Stuhl, gepolstert	72	Sack
26	Stuhl oder Liege, gepolstert	73	Wandleuchter
27	Kiste, groß	74	Wandschirm
28	Kiste, mittelgroß	75	Laken
29	Kommode	76–77	Regal
30	Wandschrank für Kleidung	78	Schrein
31	Kohle	79	Anrichte
32–33	Couch	80	Sofa
34	Lattenkiste	81	Stab, normal
35	Fackel	82	Ständer
36	Geschirrschrank	83	Statue
37	Polster	84	Hocker, hoch
38	Podium	85	Hocker, normal
39	Pult	86	Tisch, groß
40–42	Feuerstelle und Holz	87	Tisch, lang
43	Feuerstelle mit Umfassung	88	Tisch, niedrig
44	Fässchen (40 Liter)	89	Tisch, rund
45	Springbrunnen	90	Tisch, klein
46	Fresko	91	Tisch, aufgebockt
47	Schleifstein	92	Wandteppich
48	Deckelkorb	93	Thron
49	Fußkissen	94	Schrankkoffer
50	Oxhoft (großes Weinfass, 260 Liter)	95	Badezuber
51	Götzenbild, groß	96	Riesiges Weinfass (1.000 Liter)
52	Kleines Weinfass (80 Liter)	97	Urrie
53	Webstuhl	98	Wandbecken und Taufstein
		99	Holzrohling
		00	Werkbank

RELIGIÖSE ARTIKEL UND AUSSTATTUNGEN

W100	Gegenstand	W100	Gegenstand
01–05	Altar	24	Gardine oder Wandteppich
06–08	Glocken	25	Trommel
09–11	Kohlebecken	26–27	Taufstein
12	Kronleuchter	28–29	Gong
13–14	Kerzen	30–35	Symbol, heilig oder unheilig
15	Kerzenhalter	36–37	Schriften, heilig oder unheilig
16	Priestergewand	38–43	Götzenbild
17	Glockenspiel		
18–19	Altartuch		
20–23	Säulen oder Pfeiler		

W100	Gegenstand	W100	Gegenstand
44–48	Weihrauchschwenker	65	Geländer
49	Gebetsbank	66–69	Roben
50–53	Lampe	70–71	Wandschirm
54	Lesepult	72–76	Schrein
55	Mosaik	77	Seitenstühle
56–58	Behälter für Opfergaben	78–79	Ständer
59	Malereien oder Fresken	80–82	Statue
60–61	Kirchbänke	83	Thron
62	Flöten	84–85	Weihrauchfass
63	Gebetsteppich	86–90	Dreifuß
64	Kanzel	91–97	Amtskleidung
		98–99	Weihlicht
		00	Pfeife

AUSSTATTUNG FÜR MAGIER

W100	Gegenstand	W100	Gegenstand
01–03	Destillierkolben	55	Reibschale und Mörserkeule
04–05	Waage und Gewichte	56	Pfanne
06–09	Becherglas	57–58	Pergament
10	Blasebalg	59	Drudenfuß (von einem Kreis umschlossenes Pentagramm)
11–14	Buch	60	Pentagramm
15–16	Flasche	61	Tabakpfeife
17	Schüssel	62	Topf
18	Schachtel	63	Prisma
19–22	Kohlenpfanne	64–65	Schreibfeder
23	Käfig	66–68	Retorte
24	Kerze	69	Rührstab
25–26	Kerzenhalter	70–72	Schriftrolle
27–28	Kessel	73	Sextant
29–30	Kreide	74–75	Schädel
31–32	Schmelztiegel	76	Spachtel
33	Kristallkugel	77	Messlöffel
34	Karaffe	78	Ständer
35	Schreibtisch	79	Hocker
36	Teller	80	Ausgestopftes Tier
37–40	Fläschchen oder kleiner Krug	81	Tank
41	Trichter	82	Zange
42	Schmelzofen	83	Dreifuß
43–44	Kräuter	84	Reagenzglas
45	Horn	85–86	Rohr
46–47	Sanduhr	87	Pinzette
48–49	Krug	88–90	Phiole
50	Wasserkessel	91	Wasseruhr
51	Kelle	92	Draht
52	Lampe oder Laterne	93–00	Werkbank
53	Linse (konkav oder konvex)		
54	Magischer Kreis		

BEDARFSGEGENSTÄNDE UND PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE

W100	Gegenstand	W100	Gegenstand
01	Ahle	47–48	Spiegel
02	Bandagen	49	Nadel(n)
03	Waschschüssel	50	Öl zum Kochen
04–05	Korb	51	Öl, Brenn-
06–07	Buch	52	Öl, Duft-
08–09	Flasche	53	Pfanne
10	Schüssel	54–55	Pergament
11	Schachtel	56	Flöte
12–13	Pinzel	57	Tabakpfeife
14	Kerze	58	Schale, Servierschale, oder Untertasse
15	Kerzenlöscher	59	Topf
16	Kerzenhalter	60–61	Beutel
17	Krücke oder Gehstock	62	Puderquaste
18	Etui	63	Schreibfeder
19	Schatulle (klein)	64	Rasiermesser
20–21	Truhe	65	Seil
22	Duftwasser oder Parfüm	66	Salbe
23	Kamm	67–68	Schriftrolle
24	Tasse	69	Streuer
25	Karaffe	70	Sieb
26–27	Teller	71–72	Seife
28	Ohrlöffel	73	Zapfhahn
29	Wasserkanne	74	Löffel
30	Flasche, Becher oder Humpen	75	Stöpsel
31–32	Fläschchen oder kleiner Krug	76–77	Statuette oder Figur
33	Nahrung	78–79	Faden
34	Gabel	80–82	Zunderschachtel (mit Feuerstein und Zündstahl)
35	Reibe	83	Handtuch
36	Scherenschleifer	84	Tablett
37	Trinkhorn	85	Dreifuß
38	Sanduhr	86	Suppenschüssel
39	Krug oder Kanne	87–88	Bindegarn
40	Wasserkessel	89–90	Vase
41	Schlüssel	91–92	Phiole
42	Messer	93	Waschlappen
43	Knochenwürfel oder Würfel	94	Wetzstein
44	Kelle	95–96	Perücke
45–46	Lampe oder Laterne	97–98	Wolle
		99–00	Garn

INHALTE VON BEHÄLTERN

W100	Gegenstand	W100	Gegenstand
01–03	Asche	55–59	Flüssigkeit, dickflüssig
04–06	Borke	60–61	Lumpen, unbestimmbar
07–09	Körperorgane	62–64	Öl
10–14	Knochen	65–68	Kleister
15–17	Schlacke	69–71	Schrot
18–22	Kristalle	72–84	Puder
23–26	Staub	85–86	Halbflüssige Lösung
27–28	Fasern	87–88	Haut oder Fell
29–31	Gelatine	89–90	Kugeln (Metall, Stein oder Holz)
32–35	Getreide	91–92	Splitter
36–38	Schmalz	93–94	Halme
39–41	Schoten	95–97	Fäden
42–46	Blätter	98–00	Bänder
47–54	Flüssigkeit, dünnflüssig		

BÜCHER, SCHRIFTROLLEN, NACHSCHLAGEWERKE

W100	Inhalt	W100	Inhalt
01–02	Rechnungsbuch	63–64	Roman
03–04	Notizbuch eines Alchemisten	65	Gemälde
05–06	Almanach	66–67	Poesie
07–08	Bestiarium	68–69	Gebetsbuch
09–11	Biographie	70	Eigentumsurkunde
12–14	Buch über Heraldik	71–74	Rezeptbuch oder Kochbuch
15	Buch über Mythen	75	Protokoll eines Strafprozesses
16	Buch mit gepressten Blüten	76	Königliche Bekanntmachung
17	Kalender	77–78	Notenblatt
18–22	Katalog	79	Zauberbuch
23–24	Vertrag	80	Text über Herstellung von Rüstungen
25–27	Tagebuch	81–82	Text über Astrologie
28–29	Wörterbuch	83–84	Text übers Brauen
30–32	Kritzeleien oder Skizzen	85–86	Text über exotische Flora oder Fauna
33	Gefälschtes Dokument	87–88	Text über Kräuterkunde
34	Übungsbuch für Grammatik	89–90	Text über lokale Flora
35–36	Häretischer Text	91–92	Text über Mathematik
37–41	Historischer Text	93	Text über Steinmetzkunst
42–43	Letzter Wille und Testament	94	Text über Medizin
44–45	Gesetzestext	95	Text über Theologie
46–53	Brief	96	Nachschlagewerk mit verbotenem Wissen
54	Irres Gerede eines Geisteskranken	97–99	Reisebericht aus einem exotischen Land
55	Zaubertricks (kein Zauberspruchbuch)	00	Reisebericht über die Ebenen
56	Magische Schriftrolle		
57–59	Karte oder Atlas		
60	Memoiren		
61–62	Seekarte oder Sternkarte		



ANHANG B: MONSTERLISTEN

MONSTER NACH UMGEBUNG

Die folgenden Tabellen ordnen Monster nach Umgebung und Herausforderungsgrad. Diese Tabellen lassen Monster aus, die die hier aufgelisteten Umgebungen normalerweise nicht bewohnen, wie Engel und Dämonen.

Monster der Arktis

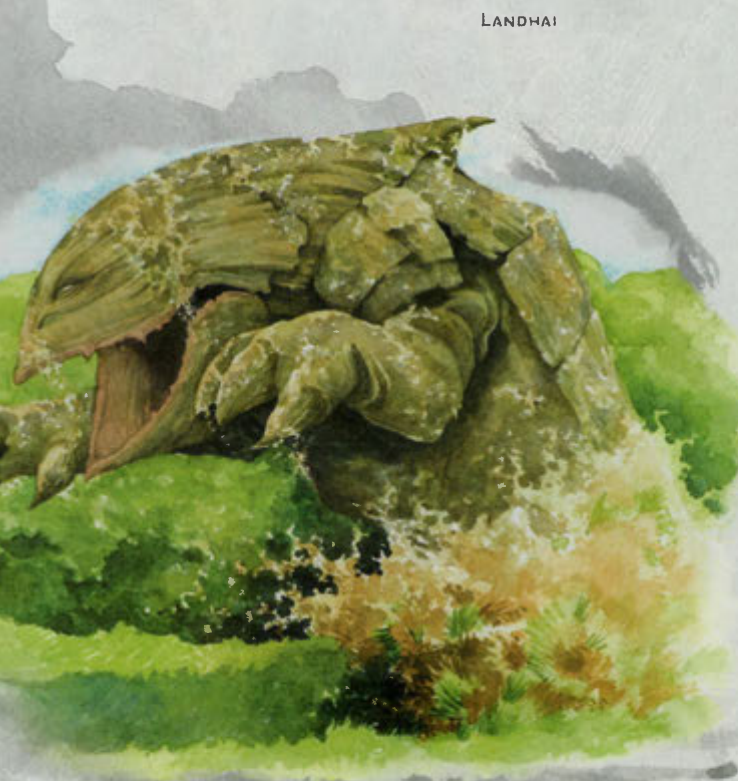
Monster	Herausforderungsgrad (EP)
Gemeine, Eule	0 (10 EP)
Bandit, Blutfalke, Kobold, Stammeskrieger	1/8 (25 EP)
Rieseneule, Geflügelter Kobold	1/4 (50 EP)
Eis-Mephit, Ork, Kundschafter	1/2 (100 EP)
Braunbär, Halboger	1 (200 EP)
Banditenhauptmann, Berserker, Druiden, Eisbär, Greif, Oger, Ork – Auge von Gruumsh, Orog, Säbelzahniger	2 (450 EP)
Mantikor, Veteran, Winterwolf, Yeti	3 (700 EP)
Junger Remorhaz, Troll, Werbär, Wiedergänger	5 (1.800 EP)
Junger weißer Drache, Mammut	6 (2.300 EP)
Frostriesen	8 (3.900 EP)
Abscheulicher Yeti	9 (5.000 EP)
Remorhaz, Roch	11 (7.200 EP)
Ausgewachsener Weißer Drache	13 (10.000 EP)
Uralter Weißer Drache	20 (25.000 EP)

Monster der Berge

Monster	Herausforderungsgrad (EP)
Adler, Ziege	0 (10 EP)
Blutfalke, Blutmücke, Kobold, Stammeskrieger, Wache	1/8 (25 EP)
Aarakocra, Geflügelter Kobold, Pseudodrache, Pteranodon, Schwarm von Fledermäusen	1/4 (50 EP)
Ork, Kundschafter, Riesenziege	1/2 (100 EP)
Halboger, Harpyie, Löwe, Pferdegreif, Riesenadler	1 (200 EP)
Berserker, Druiden, Greif, Oger, Ork – Auge von Gruumsh, Orog, Peryton, Riesenelch, Säbelzahniger	2 (450 EP)
Basilisk, Höllenhund, Mantikor, Veteran	3 (700 EP)
Etlin	4 (1.100 EP)
Landhai, Luftpfeiler, Troll	5 (1.800 EP)
Chimäre, Galeb Duhr, Wyvern, Zyklop	6 (2.300 EP)
Steinriesen	7 (2.900 EP)
Frostriesen	8 (3.900 EP)
Feuerriesen, Junger Silberdrache, Wolkenriesen	9 (5.000 EP)
Junger Roter Drache	10 (5.900 EP)
Roch	11 (7.200 EP)
Ausgewachsener Silberdrache	16 (15.000 EP)
Ausgewachsener Roter Drache	17 (18.000 EP)
Uralter Silberdrache	23 (50.000 EP)
Uralter Roter Drache	24 (62.000 EP)

Monster des Graslands

Monster	Herausforderungsgrad (EP)
Adler, Geier, Gemeiner, Hyäne, Katze, Reh, Schakal, Ziege	0 (10 EP)
Blutfalke, Blutmücke, Fliegende Schlange, Giftschlange, Riesenwiesel, Stammeskrieger, Wache	1/8 (25 EP)
Axtschnabel, Eber, Elch, Goblin, Panther (Leopard), Pteranodon, Reitpferd, Riesengiftschlange, Riesenwolfspinne, Wolf	1/4 (50 EP)
Gnoll, Hobgoblin, Kundschafter, Ork, Riesenziege, Riesenwespe, Schakalwer, Schreckhahn, Schwarm von Insekten, Worg	1/2 (100 EP)
Goblin-Boss, Grottschrat, Löwe, Pferdegreif, Riesenadler, Riesenhyäne, Riesen-geier, Thri-kreen, Tiger, Vogelscheuche	1 (200 EP)
Allosaurus, Ankheg, Druiden, Gnoll-Rudelfürst, Greif, Nashorn, Oger, Ork – Auge von Gruumsh, Orog, Rieseneber, Riesenelch, Pegasus, Zentaur	2 (450 EP)
Ankylosaurus, Hobgoblin-Hauptmann, Mantikor, Phasenspinne, Veteran	3 (700 EP)
Couatl, Elefant, Gnoll – Reißzahn von Yeenoghu, Wereber, Wertiger	4 (1.100 EP)
Gorgone, Landhai, Triceratops	5 (1.800 EP)
Chimäre, Zyklop	6 (2.300 EP)
Tyrannosaurus Rex	8 (3.900 EP)
Junger Golddrache	10 (5.900 EP)
Ausgewachsener Golddrache	17 (18.000 EP)
Uralter Golddrache	24 (62.000 EP)



LANDHAI

Monster der Hügel

Monster	Herausforderungsgrad (EP)
Adler, Geier, Gemeiner, Hyäne, Pavian, Rabe, Ziege	0 (10 EP)
Bandit, Blutfalke, Blutmücke, Dogge, Giftschlange, Kobold, Maultier, Riesenwiesel, Stammeskrieger, Wache	1/8 (25 EP)
Axtschnabel, Eber, Elch, Geflügelter Kobold, Goblin, Panther (Puma), Pseudodrache, Rieseneule, Riesenwolfsspinne, Schwarm von Fledermäusen, Schwarm von Raben, Wolf	1/4 (50 EP)
Gnoll, Hobgoblin, Kundschafter, Ork, Riesenziege, Schwarm von Insekten, Worg	1/2 (100 EP)
Braunbär, Goblin-Boss, Halboger, Harpyie, Löwe, Pferdegreif, Riesenadler, Riesenhyäne, Schreckenswolf	1 (200 EP)
Banditenhauptmann, Berserker, Druide, Gnoll-Rudelfürst, Greif, Oger, Ork – Auge von Gruumsh, Orog, Pegasus, Peryton, Rieseneber, Riesenelch	2 (450 EP)
Grüne Vettel, Hobgoblin-Hauptmann, Mantikor, Phasenspinne, Veteran, Werwolf	3 (700 EP)
Etlin, Gnoll – Reißzahn von Yeenoghu, Wereber	4 (1.100 EP)
Gorgone, Hügelryse, Landhai, Troll, Werbär, Wiedergänger,	5 (1.800 EP)
Chimäre, Galeb Duhr, Zyklop, Wyvern	6 (2.300 EP)
Junger Kupferdrache, Steinriese	7 (2.900 EP)
Junger Roter Drache	10 (5.900 EP)
Roch	11 (7.200 EP)
Ausgewachsener Kupferdrache	14 (11.500 EP)
Ausgewachsener Roter Drache	17 (18.000 EP)
Uralter Kupferdrache	21 (33.000 EP)
Uralter Roter Drache	24 (62.000 EP)

Monster der Küste

Monster	Herausforderungsgrad (EP)
Adler, Gemeiner, Krabbe	0 (10 EP)
Bandit, Blutfalke, Blutmücke, Giftschlange, Riesenkrabbe, Kobold, Meervolk, Wache, Stammeskrieger	1/8 (25 EP)
Geflügelter Kobold, Pseudodrache, Pteranodon, Rieseneidechse, Riesenwolfsspinne	1/4 (50 EP)
Sahuagin, Kundschafter	1/2 (100 EP)
Harpyie, Riesenadler, Riesenkröte	1 (200 EP)
Banditenhauptmann, Berserker, Druide, Greif, Oger, Plesiosaurus, Sahuagin-Priesterin, Seeoger, Seevettel	2 (450 EP)
Mantikor, Veteran	3 (700 EP)
Todesfee	4 (1.100 EP)
Sahuagin-Baron, Wasserelementar	5 (1.800 EP)
Zyklop	6 (2.300 EP)
Junger Bronzedrache	8 (3.900 EP)
Junger Blauer Drache	9 (5.000 EP)
Dschinn, Marid, Roch	11 (7.200 EP)
Sturmriese	13 (10.000 EP)
Ausgewachsener Bronzedrache	15 (13.000 EP)
Ausgewachsener Blauer Drache	16 (15.000 EP)
Drachenschildkröte	17 (18.000 EP)
Uralter Bronzedrache	22 (41.000 EP)
Uralter Blauer Drache	23 (50.000 EP)

Monster der Stadt

Monster	Herausforderungsgrad (EP)
Gemeiner, Katze, Rabe, Ratte, Ziege	0 (10 EP)
Adeliger, Bandit, Blutmücke, Dogge, Fliegende Schlange, Kobold, Kultist, Maultier, Pony, Riesenratte, Wache	1/8 (25 EP)
Akolyth, Geflügelter Kobold, Kenku, Riesengiftschlange, Riesentaufendfüßler, Pseudodrache, Rauch-Mephit, Reitpferd, Skelett, Schwarm von Fledermäusen, Schwarm von Raben, Schwarm von Ratten, Zombie, Zugpferd	1/4 (50 EP)
Krokodil, Riesenwespe, Schatten, Schläger, Schwarm von Insekten, Streitross	1/2 (100 EP)
Ghul, Halboger, Yuan-ti-Reinblütiger, Riesenspinne, Schreckgespenst, Spion	1 (200 EP)
Banditenhauptmann, Gargyl, Grul, Irrlicht, Kultfanatiker, Mimik, Priester, Werratte	2 (450 EP)
Doppelgänger, Gruftschracken, Phasenspinne, Ritter, Veteran, Wassergeist	3 (700 EP)
Couatl, Geist, Sukkubus oder Inkubus	4 (1.100 EP)
Cambion, Gladiator, Vampirbrut, Wiedergänger	5 (1.800 EP)
Magus, Unsichtbarer Pirscher	6 (2.300 EP)
Oni, Schildwächter	7 (2.900 EP)
Assassine	8 (3.900 EP)
Grauer Slaad, Junger Silberdrache	9 (5.000 EP)
Erzmagus	12 (8.400 EP)
Rakshasa, Vampir	13 (10.000 EP)
Zauberwirker- oder Krieger-Vampir	15 (13.000 EP)
Ausgewachsener Silberdrache	16 (15.000 EP)
Uralter Silberdrache	23 (50.000 EP)
Tarraske	30 (155.000 EP)

PHASENSPINNE



Monster der Sümpfe

Monster	Herausforderungsgrad (EP)
Rabe, Ratte	0 (10 EP)
Blutmücke, Giftschlange, Kobold, Riesenratte, Stammeskrieger	1/8 (25 EP)
Bullywug, Geflügelter Kobold, Riesenfrosch, Rieseneidechse, Riesengiftschlange, Schlamm-Mephit, Schwarm von Ratten, Schwarm von Raben, Würgeschlange	1/4 (50 EP)
Echsenmensch, Krokodil, Kundschafter, Ork, Schwarm von Insekten	1/2 (100 EP)
Ghul, Yuan-ti-Reinblütiger, Riesenkröte, Riesenspinne	1 (200 EP)
Druide, Echsenmenschen-Schamane, Grul, Irrlicht, Oger, Ork – Auge des Gruumsh, Riesenwürgeschlange, Schwarm von Giftschlangen	2 (450 EP)
Grüne Vettel, Gruftschrecken, Yuan-ti-Halbblütiger	3 (700 EP)
Modernder Schlurfer, Riesenkrokodil, Troll, Wasserelementar, Wiedergänger,	5 (1.800 EP)
Junger Schwarzer Drache, Yuan-ti-Scheusal	7 (2.900 EP)
Hydra	8 (3.900 EP)
Ausgewachsener Schwarzer Drache	14 (11.500 EP)
Uralter Schwarzer Drache	21 (33.000 EP)

Monster der tiefen See

Monster	Herausforderungsgrad (EP)
Quipper	0 (10 EP)
Meervolk	1/8 (25 EP)
Dampf-Mephit, Würgeschlange	1/4 (50 EP)
Riesenseepferdchen, Riffhai, Sahuagin	1/2 (100 EP)
Riesenoktopus, Schwarm von Quippen	1 (200 EP)
Jagdhai, Plesiosaurus, Riesenwürgeschlange, Sahuagin-Priesterin, Seeoger, Seevettel	2 (450 EP)
Killerwal	3 (700 EP)
Riesenhai, Sahuagin-Baron, Wasserelementar	5 (1.800 EP)
Marid	11 (7.200 EP)
Sturmriese	13 (10.000 EP)
Drachenschildkröte	17 (18.000 EP)
Kraken	23 (50.000 EP)

Monster des Unterreichs

Monster	Herausforderungsgrad (EP)
Kreischer, Myconid-Spross, Riesenfeuerkäfer	0 (10 EP)
Blutmücke, Flumph, Kobold, Riesenratte, Stammeskrieger	1/8 (25 EP)
Drow, Geflügelter Kobold, Goblin, Grimlock, Kuo-toa, Rieseneidechse, Riesenfledermaus, Riesengiftschlange, Riesen tausendfüßler, Schwarm von Fledermäusen, Troglodyt, Violetter Pilz	1/4 (50 EP)
Düstermantel, Falldorn, Gasspore, Grauschlick, Hobgoblin, Kundschafter, Magma-Mephit, Myconid-Erwachsener, Ork, Rostmonster, Schatten, Schwarm von Insekten, Tiefengnom	1/2 (100 EP)

Monster	Herausforderungsgrad (EP)
Duergar, Feuerschlange, Ghul, Goblin-Boss, Grottschrat, Halboger, Kuo-toa-Geißel, Quaggoth-Sporendiener, Riesenkröte, Riesenspinne, Schreckgespenst	1 (200 EP)
Aaskriecher, Druide, Eisbär (Höhlenbär), Gallertwürfel, Gargyl, Grick, Grul, Intellektverschlinger, Mimik, Minotaurus-Skelett, Nothic, Plapperndes Hundertmaul, Riesenwürgeschlange, Ockergallerte, Oger, Ork – Auge von Gruumsh, Orog, Quaggoth	2 (450 EP)
Beobachter, Doppelgänger, Grell, Gruftschrecken, Hakenschrecken, Hobgoblin-Hauptmann, Höllenhund, Kuo-toa-Aufseher, Minotaurus, Quaggoth-Thonot, Phasenspinne, Veteran, Wassergeist	3 (700 EP)
Chuul, Ettin, Flammenschädel, Geist, Knochen naga, Schwarzer Blob	4 (1.100 EP)
Betrachterzombie, Drow-Elitekrieger, Erdelementar, Erdkoloss, Otyugh, Salamander, Seiler, Todesalb, Troll, Vampirbrut, Xorn	5 (1.800 EP)
Chimäre, Drinne, Zyklop	6 (2.300 EP)
Drow-Magus, Gedankenschinder, Grick-Alpha, Steinriese	7 (2.900 EP)
Fomorianer, Gedankenschinder-Arkanist, Geisternaga, Mantler	8 (3.900 EP)
Feuerriese	9 (5.000 EP)
Aboleth	10 (5.900 EP)
Behir, Dao	11 (7.200 EP)
Betrachter, Junger Roter Schattendrache	13 (10.000 EP)
Todestyrann	14 (11.500 EP)
Purpurgur	15 (13.000 EP)

Monster des Waldes

Monster	Herausforderungsgrad (EP)
Dachs, Erwachter Busch, Eule, Gemeiner, Hyäne, Katze, Pavian, Reh	0 (10 EP)
Bandit, Blutfalke, Blutmücke, Dogge, Fliegende Schlange, Giftschlange, Kobold, Riesenratte, Riesenwiesel, Stammeskrieger, Wache, Zweigplage	1/8 (25 EP)
Eber, Elch, Feengeist, Flimmerhund, Geflügelter Kobold, Goblin, Kenku, Nadelplage, Panther, Pixie, Pseudodrache, Riesen dachs, Rieseneidechse, Rieseneule, Riesenfledermaus, Riesenfrosch, Riesengiftschlange, Riesenwolfsspinne, Schwarm von Raben, Wolf, Würgeschlange	1/4 (50 EP)
Echsenmensch, Gnoll, Hobgoblin, Kundschafter, Menschenaffe, Ork, Rankenplage, Riesenwespe, Satyr, Schwarzbär, Schwarm von Insekten, Worg	1/2 (100 EP)
Braunbär, Dryade, Feendrache (Gelb oder jünger), Goblin-Boss, Grottschrat, Halboger, Harpyie, Schreckenswolf, Yuan-ti-Reinblütiger, Riesenhyäne, Riesenkröte, Riesenspinne, Tiger	1 (200 EP)
Ankheg, Atterkopp, Banditenhauptmann, Berserker, Druide, Echsenmenschen-Schamane, Erwachter Baum, Feendrache (Grün oder älter), Gnoll-Rudelfürst, Grick, Irrlicht, Oger, Ork – Auge von Gruumsh, Orog, Pegasus, Rieseneber, Rieseneich, Riesenwürgeschlange, Schwarm von Giftschlangen, Werratte, Zentaur	2 (450 EP)



Monster	Herausforderungsgrad (EP)
Grüne Vettel, Hobgoblin-Hauptmann, Phasenspinne, Täuschungsbestie, Eulenbär, Veteran, Werwolf, Yuan-ti-Halbblütiger	3 (700 EP)
Couatl, Gnoll – Reißzahn von Yeenoghu, Todesfee, Wereber, Wertiger	4 (1.100 EP)
Einhorn, Gorgone, Modernder Schlurfer, Troll, Werbär, Wiedergänger	5 (1.800 EP)
Grick-Alpha, Oni, Riesenaffe, Yuan-ti-Scheusal	7 (2.900 EP)
Junger Grüner Drache	8 (3.900 EP)
Baumhirte	9 (5.000 EP)
Junger Golddrache, Wächternaga	10 (5.900 EP)
Ausgewachsener Grüner Drache	15 (13.000 EP)
Ausgewachsener Golddrache	17 (18.000 EP)
Uralter Grüner Drache	22 (41.000 EP)
Uralter Golddrache	24 (62.000 EP)

Monster der Wüste

Monster	Herausforderungsgrad (EP)
Geier, Gemeiner, Hyäne, Katze, Schakal, Skorpion	0 (10 EP)
Bandit, Blutmücke, Fliegende Schlange, Giftschlange, Kamel, Kobold, Maultier, Stammeskrieger, Wache	1/8 (25 EP)
Geflügelter Kobold, Pseudodrache, Rieseneidechse, Riesengiftschlange, Riesenwolfspinne, Würgeschlange	1/4 (50 EP)
Gnoll, Hobgoblin, Kundschafter, Schakalwer, Schwarm von Insekten, Staub-Mephit	1/2 (100 EP)

Monster	Herausforderungsgrad (EP)
Halboger, Löwe, Reinblütiger Yuan-ti, Riesengeier, Riesenhyäne, Riesenkröte, Riesenspinne, Thri-kreen, Todeshund	1 (200 EP)
Banditenhauptmann, Berserker, Druiden, Gnoll-Rudelfürst, Riesenwürgeschlange, Oger	2 (450 EP)
Grufschrecken, Hobgoblin-Hauptmann, Mumie, Phasenspinne, Riesenskorpion, Yuan-ti-Halbblütiger	3 (700 EP)
Couatl, Gnoll – Reißzahn von Yeenoghu, Lamia, Wertiger	4 (1.100 EP)
Feuerelementar, Lufterelementar, Wiedergänger	5 (1.800 EP)
Junger Messingdrache, Medusa, Zyklop	6 (2.300 EP)
Yuan-ti-Scheusal	7 (2.900 EP)
Junger Blauer Drache	9 (5.000 EP)
Wächternaga	10 (5.900 EP)
Gynosphinx, Ifrit, Roch	11 (7.200 EP)
Ausgewachsener Messingdrache	13 (10.000 EP)
Mumienfürst, Purpurwurm	15 (13.000 EP)
Ausgewachsener Blauer Drache	16 (15.000 EP)
Androsphinx, Ausgewachsener Blauer Drakolich	17 (18.000 EP)
Uralter Messingdrache	20 (25.000 EP)
Uralter blauer Drache	23 (50.000 EP)

MONSTER NACH HERAUSFORDERUNGSGRAD

Dieser Index ordnet die Monster aus dem *Monster Manual (Monsterhandbuch)* nach ihrem Herausforderungsgrad.

HERAUSFORDERUNGSGRAD 0 (0-10 EP)

Adler
Dachs
Eidechse
Eule
Erwachter Busch
Falke
Fledermaus
Frosch
Geier
Gemeiner
Homunculus
Hyäne
Katze
Krabbe
Krabbelnde Klaue
Kreischer
Lemure
Myconid-Trieb
Oktopus
Pavian

Quipper
Rabe
Ratte
Reh
Riesenfeuerkäfer
Schakal
Seepferdchen
Skorpion
Spinne
Wiesel
Ziege

HERAUSFORDERUNGSGRAD 1/8 (25 EP)

Adeliger
Blutfalke
Blutmücke
Dogge
Fliegende Schlange
Flumph
Giftschlange
Kamel

Kobold
Kultist
Manes
Maultier
Meervolk
Monodron
Pony
Riesenkrabbe
Riesenratte
Riesenwiesel
Slaad-Kaulquappe
Stammeskrieger
Wache
Zweigplage

HERAUSFORDERUNGSGRAD 1/4 (50 EP)

Aarakocra
Akolyth
Axtschnabel
Bullywug
Dampf-Mephit
Dretch
Drow
Duodron
Eber
Elch
Feengeist
Fliegendes Schwert
Flimmerhund
Geflügelter Kobold
Goblin
Grimlock
Kenku
Kuo-toa
Nadelplage
Panther
Pixie
Pseudodrache
Pteranodon
Rauch-Mephit
Reitpferd
Riesendachs
Rieseneidechse
Rieseneule
Riesenfledermaus
Riesenfrosch
Riesengiftschlange
Riesentausendfüßler
Riesenwolfsspinne
Schlamm-Mephit
Schwarm von Fledermäusen
Schwarm von Raben
Schwarm von Ratten
Skelett
Troglydyt
Violetter Pilz
Wolf
Würgeschlange
Zombie
Zugpferd

HERAUSFORDERUNGSGRAD 1/2 (100 EP)

Düstermantel
Echsenmensch
Eis-Mephit
Falldorn
Gasspore

Gnoll
Grauschlick
Hobgoblin
Krokodil
Kundschafter
Magma-Mephit
Magmin
Menschenaffe
Myconid-Erwachsener
Ork
Rankenplage
Riesenseepferdchen
Riesenwespe
Riesenziege
Riffhai
Rostmonster
Sahuagin
Satyr
Schakalwer
Schatten
Schläger
Schreckhahn
Schwarm von Insekten
Schwarzbär
Staub-Mephit
Streitross
Streitross-Skelett
Tiefengnom
Tridron
Worg

HERAUSFORDERUNGSGRAD 1 (200 EP)

Belebte Rüstung
Braunbär
Dryade
Duergar
Feendrache (Junger)
Feuerschlange
Ghul
Goblin-Boss
Grottenschrat
Halboger
Harpyie
Kuo-toa-Geißel
Kupferdrachen-Nestling
Löwe
Messingdrachen-Nestling
Pferdegreif
Quadron
Quaggoth-Sporendiener
Quasit
Riesenadler
Riesengeier
Riesenhäne
Riesenkröte
Riesenoktopus
Riesenspinne
Schreckenswolf
Schreckgespenst
Schwarm von Quipern
Spion
Teufelchen
Thri-kreen
Tiger
Todeshund
Troglydyt
Vogelscheuche
Yuan-ti-Reinblütiger



TROGLODYT



GRÜNER
DRACHEN-NESTLING

HERAUSFORDERUNGSGRAD 2 (450 EP)

Aaskriecher
Allosaurus
Ankheg
Atterkopp
Azer
Banditenhauptmann
Berseker
Bronzedrachen-Nestling
Druide
Echsenmenschenschamane
Eisbär
Erwachter Baum
Feendrache (Alt)
Gargyl
Gallertwürfel
Githzerai-Mönch
Gnoll-Rudelfürst
Greif
Grick
Grol
Grüner Drachen-Nestling
Intellektverschlinger
Irrlicht
Jagdhai
Kultfanatiker
Mimik
Minotaurus-Skelett
Myconid-Souverän
Nashorn
Nothic
Ockergallerte
Oger
Ogerzombie
Ork – Auge von Gruumsh
Orog
Pegasus
Pentadron
Peryton
Plapperndes Hundertmaul
Plesiosaurus
Poltergeist (Schreckgespenst)
Priester
Quaggoth

Rieseneber
Rieseneich
Riesenwürgeschlange
Säbelzahniger
Sahuagin-Priesterin
Schwarm von Giftschlangen
Schwarzer Drachen-Nestling
Seeozer
Seevettel
Silberdrachen-Nestling
Stachelteufel
Teppich des Ersticken
Weißer Drachen-Nestling
Werratte
Zentaur

HERAUSFORDERUNGSGRAD 3 (700 EP)

Ankylosaurus
Basilisk
Bartteufel
Beobachter
Blauer Drachen-Nestling
Doppelgänger
Eulenbär
Githyanki-Krieger
Golddrachen-Nestling
Grell
Grottenschrat-Häuptling
Gruftschracken
Grüne Vettel
Hakenschracken
Hobgoblin-Hauptmann
Höllenhund
Killerwal
Kuo-toa-Aufseher
Mantikor
Minotaurus
Mumie
Nachtmahr
Phasenspinne
Quaggoth-Thonot
Riesenscorpion
Ritter
Täuschungsbestie

Veteran
Wassergeist
Werwolf
Winterwolf
Yeti
Yuan-ti-Halbblütiger

HERAUSFORDERUNGSGRAD 4 (1.100 EP)

Chuul
Couatl
Echsenkönig/Echsenkönigin
Elefant
Ettin
Flammenschädel
Geist
Gnoll – Reißzahn von Yeenoghu
Helmschracken
Inkubus
Knochenaga
Lamia
Ork-Kriegshäuptling
Roter Drachen-Nestling
Schattendämon

Schwarzer Blob
Seevettel (in Zirkel)
Sukubus
Todesfee
Wereber
Wertiger

HERAUSFORDERUNGSGRAD 5 (1.800 EP)

Barlgura
Betrachterzombie
Cambion
Drow-Elitekrieger
Einhorn
Erdelementar
Erdkoloss
Feuerelementar
Fleischgolem
Gladiator
Gorgone
Grüne Vettel (in Zirkel)
Hügelriese
Junger Remorhaz
Klingenteufel

COUATL



Landhai
Mezzoloth
Moderner Schlurfer
Nachtvettel
Otyugh
Luftelementar
Riesenhai
Riesenkrokodil
Roter Halbdrachen-Veteran
Roter Slaad
Sahuagin-Baron
Salamander
Seiler
Todesalb
Triceratops
Troll
Vampirbrut
Wasserelementar
Werbär
Wiedergänger
Xorn

HERAUSFORDERUNGSGRAD 6 (2.300 EP)

Chasme
Chimäre
Drinne
Galeb Duhr
Githzerai-Zerth
Hobgoblin-Kriegsfürst

Junger Messingdrache
Junger Weißer Drache
Kuo-toa-Erzpriester
Magus
Mammut
Medusa
Unsichtbarer Pirscher
Vrock
Wyvern
Zyklop

HERAUSFORDERUNGSGRAD 7 (2.900 EP)

Blauer Slaad
Drow-Magus
Gedankenschinder
Grick-Alpha
Junger Kupferdrache
Junger Schwarzer Drache
Nachtvettel (in Zirkel)
Oni
Riesenaaffe
Schildwächter
Steinriese
Yuan-ti-Scheusal

HERAUSFORDERUNGSGRAD 8 (3.900 EP)

Assassine
Drow-Priesterin der Lolth

MODERNER SCHLURFER



Fomorianer
Frostriese
Gedankenschinder-Arkanist
Geisternaga
Githyanki-Ritter
Grüner Slaad
Hezrou
Hydra
Junger Bronzedrache
Junger Grüner Drache
Kettenteufel
Mantler
Tyrannosaurus rex

HERAUSFORDERUNGSGRAD 9 (5.000 EP)

Abscheulicher Yeti
Baumhirte
Feuerriese
Glabrezu
Grauer Slaad
Junger Blauer Drache
Junger Silberdrache
Knochenteufel
Lehmgolem
Nycaloth
Wolkenriese

HERAUSFORDERUNGSGRAD 10 (5.900 EP)

Aboleth
Deva
Junger Golddrache
Junger Roter Drache
Steingolem
Todesslaad
Wächternaga
Yochlol

HERAUSFORDERUNGSGRAD 11 (7.200 EP)

Behir
Dao

Dschinn
Ifrit
Gynosphinx
Hornteufel
Marid
Remorhaz
Roch

HERAUSFORDERUNGSGRAD 12 (8.400 EP)

Arcanaloth
Erinnye
Erzmagus

HERAUSFORDERUNGSGRAD 13 (10.000 EP)

Ausgewachsener Messingdrache
Ausgewachsener Weißer Drache
Betrachter (nicht in Behausung)
Junger Roter Schattendrache
Nalfeshnee
Rakshasa
Sturmriese
Ultroloth
Vampir

HERAUSFORDERUNGSGRAD 14 (11.500 EP)

Ausgewachsener Kupferdrache
Ausgewachsener Schwarzer Drache
Betrachter (in Behausung)
Eisteufel
Todestyrann (nicht in Behausung)

HERAUSFORDERUNGSGRAD 15 (13.000 EP)

Ausgewachsener Bronzedrache
Ausgewachsener Grüner Drache
Mumienfürst (nicht in Behausung)
Purpurgolem
Todestyrann (in Behausung)
Vampir (Zauberwirker)
Vampir (Krieger)

KNOCHENTEUFEL



HERAUSFORDERUNGSGRAD 16
(15.000 EP)

Ausgewachsener Blauer Drache
Ausgewachsener Silberdrache
Eisengolem
Marilith
Mumienfürst (in Behausung)
Planetar

HERAUSFORDERUNGSGRAD 17
(18.000 EP)

Ausgewachsener Blauer Drakolich
Ausgewachsener Golddrache
Ausgewachsener Roter Drache
Androsphinx
Drachenschildkröte
Goristro
Todesritter

HERAUSFORDERUNGSGRAD 18
(20.000 EP)

Demilich (nicht in Behausung)

HERAUSFORDERUNGSGRAD 19
(22.000 EP)

Balor

HERAUSFORDERUNGSGRAD 20
(25.000 EP)

Demilich (in Behausung)
Höllenschlundteufel
Uralter Messingdrache
Uralter Weißer Drache

HERAUSFORDERUNGSGRAD 21
(33.000 EP)

Lich (nicht in Behausung)
Solar
Uralter Kupferdrache
Uralter Schwarzer Drache

HERAUSFORDERUNGSGRAD 22
(41.000 EP)

Lich (in Behausung)
Uralter Bronzedrache
Uralter Grüner Drache

HERAUSFORDERUNGSGRAD 23
(50.000 EP)

Empyrier
Kraken
Uralter Blauer Drache
Uralter Silberdrache

HERAUSFORDERUNGSGRAD 24
(62.000 EP)

Uralter Golddrache
Uralter Roter Drache

HERAUSFORDERUNGSGRAD 30
(155.000 EP)

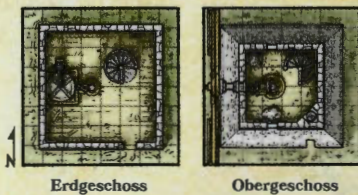
Tarraske



AUSGEWACHSENER
ROTER DRACHE

ANHANG C: KARTEN

EINE KARTE FÜR EIN ABENTEUER ZU ERSCHAFFEN, ist ein unterhaltsames, herausforderndes und zeitaufwändiges Unternehmen. Solange du jedoch nicht etwas Spezifisches im Sinn hast, kannst du deine Zeit und Energie sparen, indem du eine bereits bestehende Karte anpasst. Veröffentlichte Abenteuer und das Internet sind eine fantastische Quelle für Karten. Einige Beispieltkarten sind hier ebenfalls enthalten. Du kannst frei über sie verfügen!



Erdgeschoss

Obergeschoss

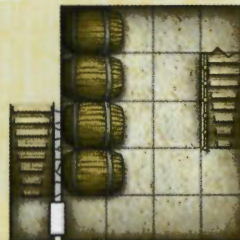
Obergeschoss



Erdgeschoss

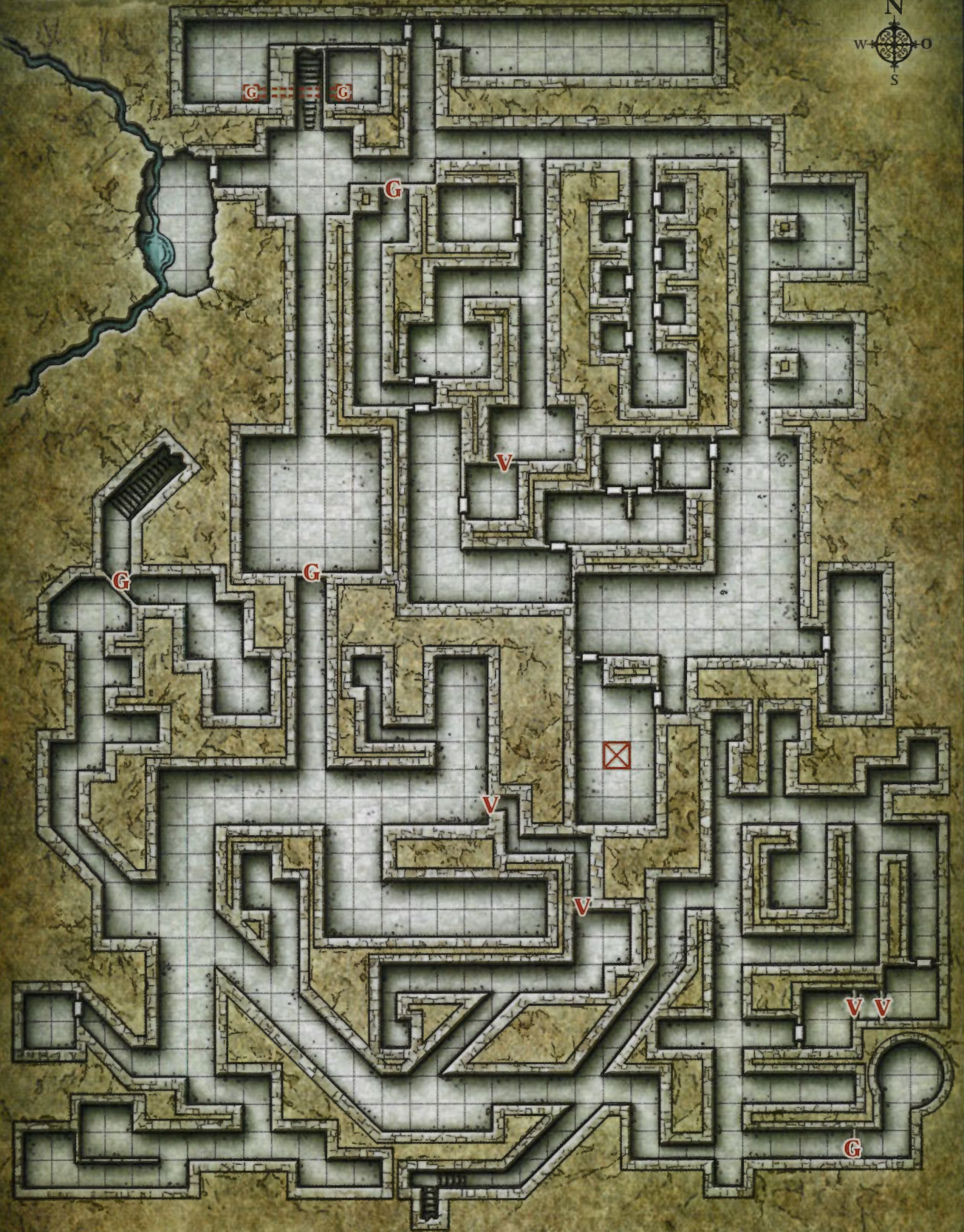


Keller



Ein Quadrat = 1,5 Meter

Ein Quadrat = 3 Meter



Geheimtür



Verborgene Tür



Tür



Treppen



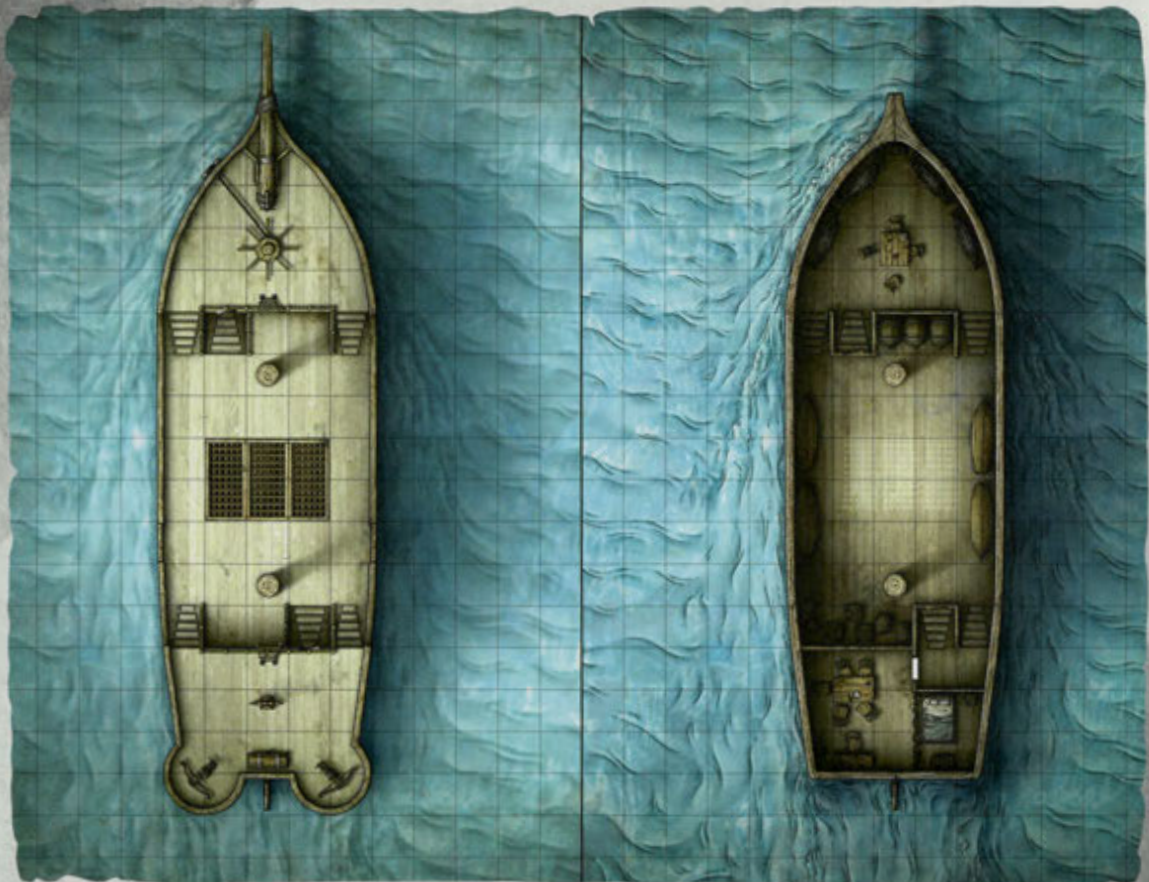
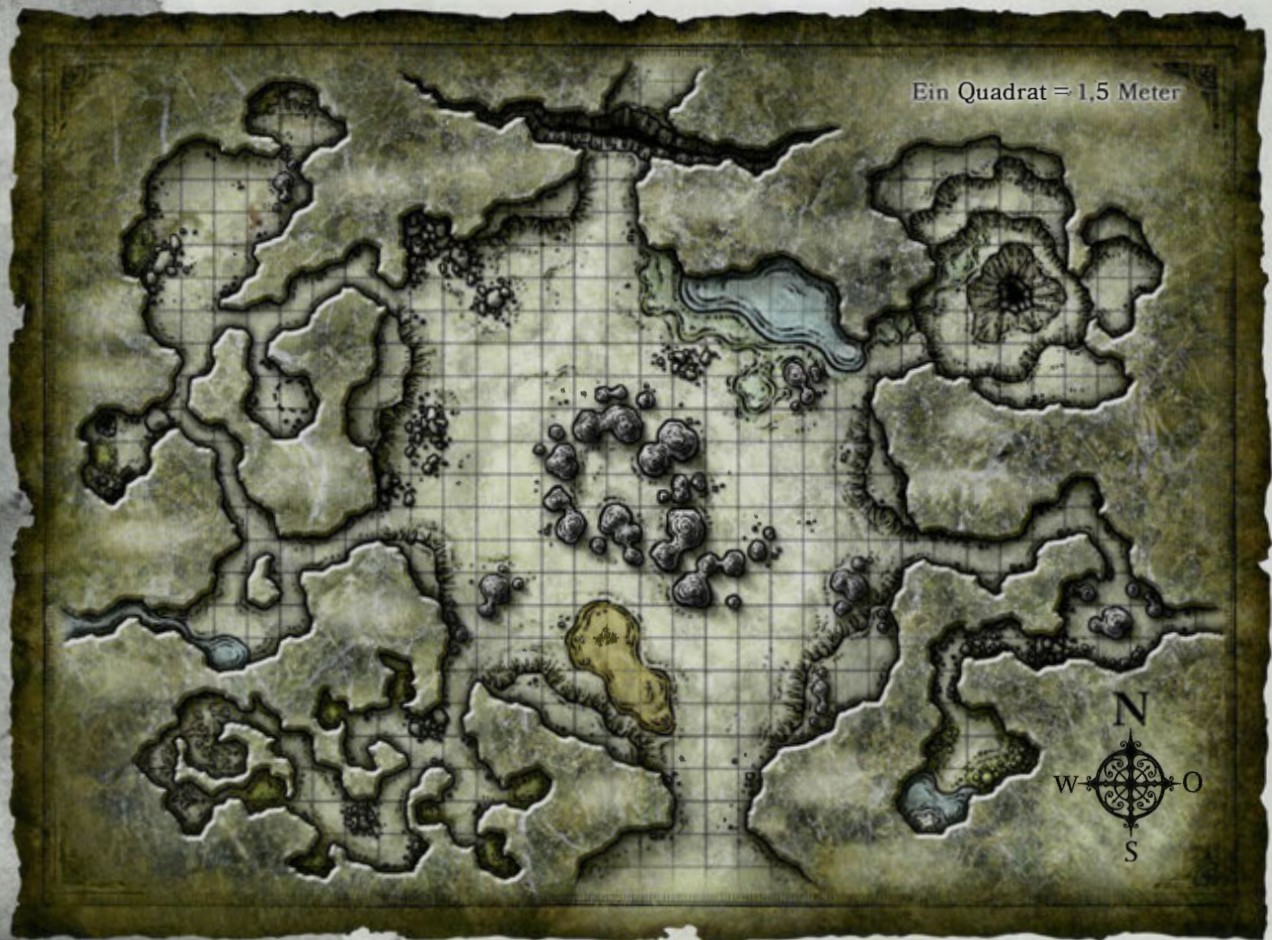
Fallgrube



Geheimtunnel









ANHANG D: INSPIRATION FÜR SPIELLEITER

HIER SIND EINIGE INSPIRIERENDE WERKE, die dir helfen können ein besserer Spielleiter, Autor, Darsteller, und Kartenmacher zu werden. Dies ist keine vollständige Liste, sondern eine Sammlung von Titeln, die von Testspielern und dem Kreativteam von DUNGEONS & DRAGONS zusammengestellt wurde. Für weiteres inspirierendes Lesematerial siehe Anhang E des *Player's Handbook* (Spielerhandbuch).

Atlas Games. *Once Upon a Time: The Storytelling Card Game*.
Bernhardt, William. *Creating Character: Bringing Your Story to Life*.

———. *Perfecting Plot: Charting the Hero's Journey*.

———. *Story Structure: The Key to Successful Fiction*.

Bowers, Malcolm. *Gary Gygax's Extraordinary Book of Names*.

Browning, Joseph & Suzi Lee. *A Magical Medieval Society: Western Europe*.

Burroway, Janet. *Writing Fiction*.

Cleaver, Jerry. *Immediate Fiction*.

Cordingly, David. *Unter schwarzer Flagge: Legende und Wirklichkeit des Piratenlebens*.

Egri, Lajos. *Dramatisches Schreiben*.

Ewalt, David M. *Of Dice and Men*.

Gygax, Gary. *Gary Gygax's Living Fantasy* und der Rest der Reihe Gygaxian Fantasy Worlds.

———. *Master of the Game*.

———. *Role-Playing Mastery*.

Hindmarch, Will. *The Bones: Us and Our Dice*.

Hindmarch, Will & Jeff Tidball. *Things We Think About Games*.

Hirsh, Jr., E.D. *The New Dictionary of Cultural Literacy*.

Ingpen, Robert. *The Encyclopedia of Things That Never Were*.

Kaufmann, J.E. & H.W. Kaufmann. *The Medieval Fortress*.

King, Stephen. *On Writing: A Memoir of the Craft*.

Koster, Raph. *A Theory of Fun for Game Design*.

Laws, Robin D. *Gutes Spielleiten*.

Laws, Robin D. *Hamlet's Hit Points*.

Lee, Alan & David Day. *Castles*.

Mallory, Sir Thomas. *Le Morte d'Arthur*.

Macaulay, David. *Es stand einst eine Burg*.

McKee, Robert. *Story, Die Prinzipien des Drehbuchschreibens*.

Mortimer, Ian. *Im Mittelalter, Handbuch für Zeitreisende*.

O'Connor, Paul Ryan. *Grimmzahn's Fallen – 101 Fallen zum Gebrauch für Fantasy-Rollenspiele*.

PennyPress. *Variety Puzzles and Games series*.

Peterson, Jon. *Playing at the World*.

Robbins, Ben. *Microscope*.

Schell, Jesse. *Die Kunst des Game Designs, Bessere Games konzipieren und entwickeln*.

Snyder, Blake. *Rette die Katze! Das ultimative Buch übers Drehbuchschreiben*.

Swift, Michael und Konstam, Angus. *Städte der Renaissance*.

Truby, John. *The Anatomy of Story*.

TSR. *Arms and Equipment Guide*.

———. *Campaign Sourcebook/Catacomb Guide*.

———. *The Castle Guide*.

Walmsley, Graham. *Play Unsafe: How Improvisation Can Change the Way You Roleplay*.

Wilford, John Noble. *The Mapmakers*.

Writers Digest. *The Writer's Complete Fantasy Reference*.



INDEX

- Aasimar, 286–287
- Abenteuer, 16, 25, 71–87, 99–123, 125. *Siehe auch Erschaffe ein Abenteuer*
- Abenteuersaat, 125
- Aufhänger, 72
- Publizierte, 72
- Abenteuer-Tag, 84
- Abenteuer verknüpfen, 125–126
- Abenteurer NSC, 93
- Abhandlung von
- Interaktionen, 244–245
- abwesende Spieler, 235
- Abyss, 58, 62 *Siehe auch spezifische Schichten*
- Einträge
- Acheron, 58, 65
- Adelstitel, 19, 230
- Aktionsoptionen, 271 *Siehe auch spezifische Aktionen*
- Aktivitäten zwischen den Abenteuern, 127–131
- Andere Belohnungen, 227–233
- Andere Belohnungen, 227–233
- Andere Kreaturen bemerken, 243
- Angriffswürfe, 235, 238, 239
- Animismus, 12
- Ansehen, 22–24, 79, 129
- bei den Göttern, 23
 - hinzugewinnen, 22, 129
 - Verlorenes, 23
 - Vorteile, 22–23
- Ansehen hinzugewinnen, 22, 129
- Antipaladin, 97
- Arborea, 58, 60–61
- Arcadia, 58, 66
- Artefakte, 219–227
- Eigenschaften, 219
 - zerstören, 221
- Arten, 72–79
- Arten (Kampagnen), 38–41
- Astralebene, 43, 46
- Astrale Farbteiche, 47
- Astrale Projektion, 46
- Ätherebene, 43, 48–49
- Äthergrenze, 48
- Ätherische Vorhänge, 48
- Ätherzyklone, 49
- Attribut (NSC), 89, 92
- Attributswerte, 89, 237–242, 264–265
- Attributswürfe, 237–261, 245, 263
- Auf eine größere Kreatur klettern, 271
- Auferstehung, 24
- Auftraggeber, 94
- Ausrüstung (NSC), 92
- Aussehen (NPC), 89
- Äußeren Ebenen, Die, 43, 57–66. *Siehe auch die spezifischen Einträge zu den Ebenen*
- Optionale Regel, 58
- Automatischer Erfolg, 239
- Avernus, 64
- Beenden einer Kampagne, 33
- Beenden eines Abenteuers, 72, 76–77
- Befehlswort, 141
- Begegnungen, 75, 77, 81, 81–87, 102, 106. *Siehe auch Erschaffen von Begegnungen; Zufallsbegegnungen*
- Beginn auf höheren Stufen, 38
- Beginne ein Abenteuer, 72, 74, 77, 79
- Begleiter, 92
- Beiseitestoßen, 272
- Belagerungsausrüstung, 255
- Berg Celestia, 58, 59
- Beruf (NSC), 89
- Bewegung, 251
- Bezauberungen, 228
- Beziehungen (NSC), 91
- Biestlande, 58, 60
- Blickrichtung, 251
- Brauner Schimmel, 105
- Buße (Paladin), 97
- Bytopia, 58, 59
- Cania, 65
- Carceri, 58, 63
- Charakterziele, 81
- Dämonennetz (Abyss), 62
- Deckung, 251, 272
- Deckung treffen, 272
- Diagonale Bewegung, 251
- Dis (Die Neun Höllen), 64
- Domänen des Schreckens (Shadowfell), 51
- Domäne Tod, 96
- Doppelschlag, 272
- Dorf, 16
- Dreifache Reich (Abyss), 62
- Dualismus, 12
- Dunkelheit, 104–105
- Dunkle Fantasy, 40
- Dünnes Eis, 110
- Ebene der Erde, 53–54
- Ebene der Feen. *Siehe Feywild*
- Ebene der Luft, 52–53
- Ebene der Schatten. *Siehe Shadowfell*
- Ebene des Feuers, 54–55
- Ebene des Wassers, 55–58
- Ebenen der Existenz, 43–69. *Siehe auch Kosmologie; spezifische Ebenen Einträge*
- Echoebene, 43. *Siehe auch Shadowfell*
- Edelsteine, 133, 134
- Ehre, 264–265
- Eidbrecher (Paladin), 97
- Eigenarten, 90, 143
- magischer Gegenstand, 143
 - NSC, 90
- Eigenarten (NSC), 90
- Eigentum, 127
- Einfluss, 79
- Einleitung, 74, 77, 79
- Einschränkung der Magie, 24
- Einstimmung, 136
- Einstürzende Decke, 122
- Einzelschatz, 133, 136
- Eis (Gefahren), 110
- Eiswasser, 110
- Eladrin, 286
- Elementarebene, 43
- Elementare Ebenen. *Siehe Innere Ebenen*
- Elementares Chaos, 52
- Elemente, 71–72
- Elysium, 58, 59
- Empfehlungsschreiben, 228–229
- endlose Labyrinth (Abyss), 62
- Enge Pantheons, 11
- Entwaffnen, 271
- EP, 82, 260–261
- Schwierigkeitsgrad, 82–83
- Epische Fantasy, 39
- Epische Gaben, 230, 231–233
- Episodische Kampagnen, 36
- Ereignisbasierte Abenteuer, 75–77
- Ereignisse (Kampagne), 26–34
- Erfahrungspunkte (EP), 82–83, 260–261
- Schwierigkeitsgrad, 82
- Erfahrungspunkte erhalten, 260–261
- Erfolg hat seinen Preis, 241
- Erkundung, 242–244
- Erschaffe eine Religion, 10–13
- Animismus, 12
 - Dualismus, 12
 - Mächte und Philosophien, 13
- Erschaffe ein Gewölbe, 73, 99, 290–301. *Siehe auch Erschaffe eine Begegnung; Zufällige Begegnungen*
- bauen, 99
 - Begegnungen, 102
 - bestandteile, 102
 - Bewohner, 74, 101
 - Fraktionen, 100–101
 - Gefahren, 105
 - Geräusche, 105
 - Geschichte, 101
 - Karten, 310–315
 - Kartierung, 102
 - Lage, 99
 - Licht, 104
 - Luftqualität, 105
 - ökologie, 102
 - Ziele, 73
 - Zufällige, 290–301
 - Zweck, 101
- Erschaffen einer Kampagne, 14, 25, 43, 126. *Siehe auch Erschaffen einer Welt*
- Arten, 38
 - beenden, 33
 - Charaktere, 26, 36
 - Charakterhintergründe, 26
 - Ebenen der Existenz, 43–44
- Fortlaufende oder episodische, 36
- Handlung, 125
- Kampagnenergebnisse, 26
- Kartierung, 14, 25
- Spielstil, 34
- Thema, 36
- Zeit, 32
- Erschaffen einer Siedlung, 15–20, 112–113
- Abenteuerschauplätze, 16
- Atmosphäre, 17
- Größe, 16–17
- Handel, 19–20
- Karte, 114, 313
- Nutzen, 15
- Zufallsbegegnungen, 114
- Zufalls-siedlungen, 112–113
- Erschaffen einer Welt, 4, 9–41
- Kartierung, 14
 - Magie, 9–10, 23–25
 - Religion, 10–13
 - Siedlungen, 15–20
 - Zahlungsmittel, 19–20
- Erschaffen einer Wildniss, 14, 25–26, 73, 105–112, 116–120. *Siehe auch Erschaffen von Begegnungen; Zufallsbegegnungen*
- Begegnungen, 106
 - Besonderheiten, 108
 - Gefahren, 110
 - Karte, 14, 25, 108–109
 - Ungewöhnliche Umgebungen, 116–120
 - Wetter, 109–110
 - Ziele, 73
- Erschaffen eines Abenteuers, 4, 71–87, 99–102, 125–126. *Siehe auch Erschaffe ein Gewölbe; Erschaffen von Begegnungen; Zufällige Begegnungen*
- Abenteuersaat, 125
- Erschaffen eines Multiversums, 43–69. *Siehe auch Erschaffen einer Kampagne*
- Erschaffen magischer Gegenstände, 215, 284
- Intelligente magische Gegenstände, 215
- Erschaffen von Begegnungen, 81–85, 102
- Erschaffen von Fallen, 120–123
- auslösen, 120
 - Auswirkungen, 121
 - Entdecken, 120–121
 - Entschärfen, 120–121
 - Komplexe Fallen, 121–122
- Erschaffen von Monstern, 273
- Klassen, 283
 - Merkmale, 280–281
 - schnell, 274
 - Spielwerte, 275

- Erschaffen von neuen Völkern, 285–287
- Erschaffen von NSC, 89–97, 244, 279–283
- Attribute, 89
- Ausrüstung, 92
- Aussehen, 89
- Benehmen, 90
- Beruf und Geschichte, 89
- Beziehungen, 91
- Detaillierte NSC, 89
- Grundeinstellung, 244
- Herausforderungsgrad, 92
- Ideale, 90
- Interaktion, 90
- Loyalität, 93
- Monster, 91–92
- Nützliches Wissen, 90
- Schnelle NSC, 89
- Schurken, 94–97
- Schwächen, 91
- Tabellen, 89–91, 280–281
- Talent, 90
- Erschaffen von Zaubern, 283–284
- Erschaffung deiner eigenen Ebenen, 43
- Erschaffung deiner eigenen Währungen, 20
- Erschaffung eigener Organisationen, 21–22
- Erschaffung eines Hintergrunds, 26, 289
- Essen und Trinken, 111
- Etablierte Welten, 9, 68
- Fahrzeuge, 119
- Falle entdecken, 120–121
- Fallen, 120–123. *Siehe auch Erschaffen von Fallen*
- Fallendes Netz (Falle), 122
- Fallen entschärfen, 120–121
- Fallgitter, 104
- Farbteiche (Astral), 47
- Feenkreuzungen, 49
- Fehlende Spieler, 236, 260
- Felder (Raster), 250–252
- Ferne Reich, Das, 68
- Fertigkeiten, 239, 263–264
- Festung bauen, 128
- Festungen, 108, 128, 230
- Feuerspeiende Statue (Falle), 122
- Feuerwaffen, 267, 268
- Feywild, 43, 49–50
- Feywild Magie, 50
- Fliegen, 119–120
- Fluss Styx, Der, 58
- Fortlaufende Kampagnen, 36
- Fractionen. *Siehe auch Erschaffe ein Gewölbe: Fractionen; Siehe Organisationen*
- Fremdartige Technologie, 268
- Fremde, 66–67
- Frömmigkeit, 23
- Furcht, 266
- Garnisonen (Charaktere), 127
- Gedächtnisverlust, 50
- Gefahren, 105, 109–111
- Gefahren entdecken, 110
- Gegenstände verwenden, 140
- Geheimtüren, 103
- Gehenna, 58, 63
- Geistige Gesundheit, 265
- Gelber Schimmel, 105
- Geräusche, 105
- Gerichte, 114
- Gerüchte streuen, 131
- Geschäfte (Charakter), 127, 129
- Geschändete Erde, 110
- Geschichte, 71, 72, 125
- Geschwindigkeitsfaktor, 270–271
- Gespräch, 244
- Gespräche am Spieltisch, 235
- Gewölbe, 73, 99–102, 290–301. *Siehe auch Erschaffe ein Gewölbe*
- Gewölbeökologie, 102
- Gifte, 257–258
- Giftnadel (Falle), 122
- Giftpfeile (Falle), 122
- Glatteis, 110
- Götter, 10–13
- göttliche Rang, 11
- Humanoide, 13
- Pantheons, 10–11
- Göttlicher Rang, der, 11. *Siehe auch Götter*
- Granaten, 268
- Größe, 250
- Große Rad, Das, 44
- Großstadt, 17
- Gruben (Falle), 123
- Grundeinstellung (NSC), 244
- Grüner Schleim, 105
- Hacken und Zerstückeln, 34
- Hades, 58, 63
- Halbebenen, 68
- Halbgötter, 11
- Handel, 19
- Handlungspunkte, 269–270
- Harfner, Die, 21
- Heilige Riten vollziehen, 129
- Heimatbasis (für Charaktere), 15, 25
- Heldenpunkte, 264
- Herausforderungen außerhalb des Kampfes, 260
- Herausforderungsgrad, 82, 92, 274, 274–275, 279, 306–309
- Heroische Fantasy, 38
- Himmel, 119–120
- Hintergründe, 26, 263, 289. *Siehe auch Erschaffung eines Hintergrunds*
- Hintergrund (NSC), 93
- Hinweise, 78
- Hitze, 110
- Höfe (Feywild), 49
- Hohe Höhenlagen, 110
- Höhenlagen, 110
- Höhepunkt, 72, 75, 77
- Höhere Gottheiten, 11
- Horror, 266
- Humanoide, 13
- Ideale (NSC), 90
- Identifizieren eines magischen Gegenstands, 136
- Immernacht (Shadowfell), 52
- Immersives Geschichtenerzählen, 34
- In die Zange nehmen, 251
- Initiative, 247, 270–271
- Varianten, 270
- Inneren Ebenen, Die, 43, 52–57. *Siehe auch Spezifische Einträge für Innere Ebenen*
- Inspiration, 240–241
- inspirierende Werke, 316
- Intelligente magische Gegenstände, 215–218
- Interaktionsmerkmale (NSC), 90
- Intrigen, 40, 78
- Kälte, 109
- Kampagne, 9, 25–41, 126. *siehe auch Erschaffen einer Kampagne*
- Kampf, 82–85, 247, 270
- Budgets, 84
- EP-Schwellenwerte, 82
- Gruppengröße, 83
- Multiplikatoren, 83
- Schwierigkeitsgrad, 82, 85
- Karten, 71
- Kartierung, 14, 25–26, 71–72, 74, 77, 102–105, 106, 114, 254
- Beispiele, 310–315
- Gewölbe, 102–105
- Kampagne, 14, 25
- Maßstab, 14
- Siedlung, 114
- Verfolgung, 254
- Wildnis, 106–109
- Kaufen magischer Gegenstände, 135
- Klaffende Maul (Abyss), 62
- Klasse, 287
- Klasse modifizieren, 287, 287–289
- Klassen, 96–97, 283
- Klassen (NSC), 96
- Kleine Gruppen, 236
- Klemmende Türen, 103
- Klingranke, 110
- Kombinieren von Spieleffekten, 252
- Komplexe Fallen, 121–123
- Komplikationen, 80–81
- Konflikt mit einem intelligenten Gegenstand, 216
- Königreich Maßstab (Karte), 14
- Kontakte, 93
- Kontinent Maßstab (Karte), 14
- Kosmologie, 43
- Kosten (Charakter), 127
- Krankheiten, 256–257
- Kreaturen, 250
- Kreise der Teleportation, 24
- Krieg, 40–41
- Krieg der Morgenröte, 10
- Kritische Treffer, 248
- Kugel der Auslöschung (Falle), 123
- Kunstobjekte, 133, 134–135
- Kurze Rast, 267
- Kurze Rasten, 85
- Ladungen in magischen Gegenständen, 141
- Landparzellen, 229
- Lange Rast, 267
- Larve (Hades), 63
- Lehrling, 92
- Licht, 104–105
- Limbus, 58, 61
- Lose Pantheons, 10
- Loyalität, 93
- Luftfahrzeuge, 119
- Luftqualität, 105
- Luftschiff, 119
- Magie, 9–10, 23–25. *Siehe auch Erschaffen magischer Gegenstände; Erschaffen von magischen Gegenständen; Erschaffen von Zaubern; Magische Gegenstände*
- Einschränkung, 24
- Schulen, 24
- Magische Gegenstände, 128–129, 130–131, 133, 135–145
- Alphabetische Beschreibung, 150–214
- Artefakte, 219–227
- Einstimmung, 136–138
- Herstellung, 128–129, 141
- Identifikation, 136
- Intelligent, 215–218
- Kategorien, 139–140. *Siehe auch die spezifischen Einträge zu den Kategorien*
- Kaufen, 135–136
- Rezepte, 141
- Seltenheit, 135
- Spezielle Merkmale, 141–143
- Tragen und Handhaben, 140–141
- Verfluchte, 138
- Verkaufen, 130–131, 135–136
- Wiederaufladen, 141. *Siehe auch Objekte*
- magischen Gegenstand aktivieren, 141
- Magischen Gegenstand herstellen, 128
- Magischen Gegenstand modifizieren, 284
- Maladomini (Die Neun Höllen), 64
- Malbolge (Die Neun Höllen), 64
- Markieren, 271
- Massiver Schaden, 273
- Maßstab: Königreich, 14
- Maßstab: Kontinent, 14
- Maßstab: Provinz, 14
- Materielle Ebene, 43
- Materielle Ebene und ihre Echos, 43. *Siehe auch Feywild; Shadowfell*
- Mechanus, 58, 66
- Medaillen, 229
- Meilensteine, 260
- Messingstadt, 55
- Metaspiel-Gedanken, 235
- Mietlinge, 94

Minotauros (Die Neun Höllen), 64
 Miniaturen, 250–252
 Misserfolgsgrade, 242
 Monotheismus, 12
 Monster, 71, 74, 82, 91–92,
 247–248, 273–283, 302–309.
*Siehe auch Erschaffen von
 Begegnungen; Erschaffen
 von Monstern; Erschaffen
 von NSC; Spezifische
 Gelände Einträge; Zufällige
 Begegnungen*
 als NSC, 91–92
 Herausforderungsgrad, 82
 Kreaturen, 250
 nach Herausforderungsgrad,
 306–309
 nach Umgebung, 302
 Trefferpunkte, 247–248
 Monster der Arktis, 302
 Monster der Berge, 302
 Monster der Hügel, 303
 Monster der Küste, 303
 Monster der Stadt, 303
 Monster der Sümpfe, 304
 Monster der tiefen See, 304
 Monster der Wüste, 305
 Monster des Graslands, 302
 Monster des Waldes, 304
 Monsterlager, 108
 Monster modifizieren, 273–274
 Monumente, 108
 Moral, 273
 Moralische Zwickmühlen, 80
 Multiversum, 43–69. *Siehe
 auch Erschaffen eines
 Multiversums*
 Mysterien, 40, 77–78
 Mysterienkulte, 11, 11–12
 Mythische Fantasy, 39
 Nachteil, 239–240
 Nahrungssuche, 110–111
 Navigation, 111, 117
 Nebenaufträge, 81
 Negative Ebene, 43
 Nessus (Die Neun Höllen), 65
 Netz (Falle), 122
 Neue Spieler, 236
 Neun Höllen, Die, 58, 63–65.
*Siehe auch die spezifischen
 Einträge zu den Ebenen*
 Nichtspielercharakter. *Siehe
 auch NSC*
 Niedere Gottheiten, 11
 Niederschlag, 110
 NSC, 74, 75–77, 77, 78,
 89–97, 244–246, 247. *Siehe
 auch Erschaffen von NSC;
 Widersacher*
 Abenteurer, 93
 Gruppenmitglieder, 92
 Rollenspiel, 245–246
 Trefferpunkte, 247–248
 Oberen Ebenen, 58. *Siehe
 auch Äußeren Ebenen*
 Objekte, 246–247
 Opfer (Mysterien), 78

Organisationen, 21–23.
*Siehe auch Erschaffen einer
 Organisation*
 Abenteurer, 21
 Ansehen, 22–23
 Beispiel, 21, 23
 Ränge, 22
 Pandämonium, 58, 61
 Pantheon, 10–11, 13
 Beispiel, 11
 des Kriegs der Morgenröte, 10
 Enge Pantheons, 11
 Humanoide, 13
 Lose Pantheons, 10
 Pfeil Falle, 122
 Philosophien, 13
 Phlegethos (Die Neun
 Höllen), 64
 Planare Kategorien, 43
 Planare Portale, 44, 44–68,
 44–45, 46, 48, 49, 58, 66–67
 Planare Reisen, 44–46, 58,
 58–68. *Siehe auch Planare
 Portale*
 Planare Schichten, 58
 Portalstädte, 67
 Positive Ebene, 43
 Provinz Maßstab (Karte), 14
 Psychische Dissonanz
 (Äußere Ebenen), 58–59
 Psychischer Wind (Astral), 47
 Publierte Abenteuer, 72
 Quasi-Gottheiten, 11
 Rahmen-Ereignisse, 79
 Ränge in Organisationen, 22
 Rast-Varianten, 267
 Reaktionen, 252
 Recht, 114
 Regeldiskussionen, 235
 Regeln, 5, 235
 Regeln am Spieltisch, 235–236
 Regen, 109, 110
 Regierung, 16–17, 18, 18–19
 Reisen, 106, 109–111,
 116–120, 242–244
 Geschwindigkeit, 242
 Religion, 10–13. *Siehe
 auch Erschaffen einer
 Religion*
 Rettungswürfe, 238, 239
 Ringe, 139
 Rollende Kugel (Falle), 123
 Rollenspiel, 245–246
 Ruinen, 108
 Rüstungen, magisch, 139
 Schaden, 248–249, 273
 Schaden an Objekten,
 246–247
 Schattenkreuzungen, 51
 Schätze, 133–149
 Tabellen, 134
 Schatzhort, 133, 137–139
 Schichten des Spiels, 36–38
 Schichten, Ebenen, 58
 Schiffbruch, 118
 Schiffe, 119
 Schnee, 109
 Schriftrollen, 139, 140

Schriftrollenunfälle, 140
 Schulen der Magie, 24
 Schurke (Widersacher), 74,
 75–77, 78, 94–97
 Klassenoptionen, 96–97
 Methoden, 95
 Pläne, 94
 Schwächen, 96
 Schwäche (NSC), 91
 Schwert und Hexerei, 38
 Schwierigkeitsgrad, 82, 238–239
 Schwimmen, 116
 See, Die, 117–119, 117–123
 Segelschiff, 119
 Segen, 227
 Seltenheit, 135
 Seltsame Örtlichkeiten, 108–109
 SG. *Siehe Schwierigkeitsgrad*
 Shadowfell, 43, 50–52
 Sichtbarkeit, 116, 119, 243
 Sichtlinie, 251
 Sich verlaufen, 111, 116–117
 Siedlungen, 15, 15–20, 108,
 112–113, 114–116, 253.
*Siehe auch Erschaffen einer
 Siedlung*
 Verfolgungsjagd, 253
 Sigil, 58, 67
 Sommerhof (Feen), 49
 Soziale Interaktion, 244–246
 Reaktionen, 245

Rollenspiel, 245–246
 Spaß, 85
 Spezielle Gefallen, 229–230
 Spezielle Merkmale für magische
 Gegenstände, 141–143
 Spezielle Rechte, 230
 Spieler, 5
 Spiel leiten, 235–261
 Spielleiter, Der, 4
 Spielstil, 34–36
 Spinnweben, 105
 Sprachen, 20–21
 Sprengstoffe, 267–268
 Spurenlesen, 244
 Stachelgrube (Falle), 123
 Stadt, 17
 Standortbasierte Abenteuer,
 72–75
 Stapelung von Effekten.
*Siehe Kombinieren von
 Effekten*
 Statisten, 94
 Struktur (Abenteuer), 72
 Stufen aufsteigen, 131, 261
 Stygia (Die Neun Höllen), 64
 Styx. *Siehe Fluss Styx, Der*
 Systemschock, 273
 Taktische Karten, 250
 Talent (NSC), 90
 Temperaturen, 109
 Thanatos (Abyss), 62





Thema (Kampagne), 36
Tiefenäther, 48–49
Titanen, 11
Titel, 19, 230
Todestäler, Die, 62
Toten zurückbringen, Die, 24
Tragen und Handhaben
magischer Gegenstände, 140
Trainieren, 131
um Stufen aufzusteigen, 131
Training, 231
Tränke, 139, 140
Tränke mischen, 140
Transitive Ebenen, 43
Trefferpunkte, 247
Treibsand, 110
Türen, 103–104
Turnen, 272
Überleben, 109–111
Übernatürliche Geschenke,
227–228
Überrennen, 272
Überreste (Götter), 11
Übung, 239, 263
Hintergrund, 263–264
Persönliche Merkmale, 264
Würfel, 263
Umherziehende Monster,
302–305
Umwelt, 109–111, 116–120
Unendliche Treppe, Die, 58
Unteren Ebenen, 58. *Siehe*

auch Äußeren Ebenen
Unterwasser, 116–117
Monster, 304
Varianten der Heilung, 266–267
Verborgene Türen, 104
Verbrauchbare Gegenstände,
141
Verdächtige (Mysterien), 78
Verfluchte Gegenstände, 138
Verfolgungsjagd, 252
Vergleich, 238
Verkaufen von magischen
Gegenständen, 128–129,
135–136
Verletzungen, 272–273
Verlust, 272
Verrammelte Türen, 103
Verschlossene Türen, 103
Verwegenheit, 40
Verwenden von Würfeln, 235,
236–237, 241
Verwendung einer Karte, 242
Verwendung von
Attributswerten, 237–242,
242
Verzweiflung des
Shadowfells, 51
Völker, 285–287
Völker und Gottheiten, 13
Volksuntergruppe, 285–287
Vorankündigungen, 126
Vorteil, 239

Waffen, magische, 140
Wahnsinn, 258–260
Wände, 102
Wasserfahrzeuge, 119
Weltachse, Die, 44
Weltenbaum, Der, 44
Wendungen, 80–81
Werkzeuge, 239
Wetter, 109–110, 118
Wildnis, 73, 106, 109–111,
116–120, 254. *Siehe*
auch Erschaffen einer Wildnis
Wildnisjagd, 254
Wind, 109
Winterhof (Feen), 49
Wirkungsbereich, 249, 250
Wissen (NSC), 90
Wundersame Gegenstände, 140
Würfeln, 235, 236–237,
241–242
Wuxia, 41
Ysgard, 58, 60
Zahlungsmittel, 19–20, 133.
Siehe auch Erschaffung
deiner eigenen Währungen
Zauber in magischen
Gegenständen, 141
Zauberpunkte, 288–289
Zauberstäbe, 139
Zauberstecken, 139
Zeichen von Prestige, 228–232
Zeit, 32–34

Zeitverzerrungen, 50
Zepter, 139
Zerstören von Artefakten, 221
Zhentarim, Das, 23
Ziele der Abenteurergruppe,
76, 72–79
Zufällige Gewölbe, 290–301
Zufällige magische
Gegenstände, 144–145
Zufälliger Schatz, 133,
133–135, 136–139, 144–145
Zufallsbegegnungen, 85–87,
106, 114–116, 116–117
auf See, 118
auslösen, 86
auswürfeln, 86
Beispieltabelle, 87
Erstellen einer Zufalls-
begegnungs-Tabelle, 86
Herausforderungsgrad, 87
in der Stadt, 114, 114–116
Unterwasser, 116–117
Wildnis, 108
Zufallsiedlungen, 112–113.
Siehe auch Erschaffen von
Siedlungen
Zustände, 248
Zwischen den Abenteuern,
125–131