

Basic Fantasy

Role-Playing Game

Copyright © 2006-2016 Chris Gonnerman – All Rights Reserved
Distributed under the terms of the Open Game License version 1.0a

3. Edition (Release 107, de20)

Dedicated to Gary Gygax, Dave Arneson, Tom Moldvay, David Cook, and Steve Marsh
and to my daughter Taylor, my first and best inspiration

www.basicfantasy.org

Credits

- Contributors: Ray Allen, William D. Smith, Jr., Nick Bogan, Evan Moore, Stuart Marshall, Emiliano Marchetti, Antonio Eleuteri, Luigi Castellani, Michael Hensley, Nazim N. Karaca, Arthur Reyes, Todd Roe, Jim Bobb, R. Kevin Smoot, Rachel Ghoul, and Tom Hoyt
- Cover Art: Erik Wilson
- Artwork: Erik Wilson, Steve Zieser, Matt Finch, Dan Dalton, Luigi Castellani, Nick Bogan, Mike Hill, Kevin Cook, Sean Stone, Brian "Glad" Thomas, Tomas Arfert, Andy "ATOM" Taylor, Jason Braun, Martin "Wulfgarn" Siesto, Brian DeClercq, Martin Serena, Cory "Shonuff" Gelnnett, and Alexander Cook
- Proofreading: Tonya Allen, Daryl Burns, James Roberts, Serge Petitclerc, Benedict Wolf, Onno Tasler, Peter Cook, Derrick "Omote" Landwehr, Wes Brown, Troy Gravil, Garrett Rooney, K. David Ladage, James Lemon, Martin Serena, Joe Carruthers, Jonathan Nichol, and Alister Fa
- Playtesters: Taylor Gonnerman, Alan Jett, Mike Brantner, Steve Zieser, Allan Zieser, Jonathon Foster, Adam Young, Michael Young, Jason Schmidt, Doug Wilson, Jessica Abramson, Tonya Allen, Bryan Christian, Chuck Schoonover, Natalie Schoonover, Brianna Schoonover, Jason Brentlinger, Chris Wolfmeyer, Josh Eaton, Audra Brentlinger, Tim McAfee, and Ike Borden
- Übersetzung: Alexander-Lars Dallmann; Zusätzliche Korrektur: Anne-Kathrin Abel, Peter Schäfer



erik .05

INHALTSVERZEICHNIS

TEIL 1: EINLEITUNG.....	1	Kampf.....	53
Was ist Basic Fantasy?.....	2	Rennen.....	53
Was ist Rollenspiel?.....	2	Wendigkeit.....	53
Was brauchst Du für das Spiel?.....	2	Flughöhe.....	54
Die Würfel.....	3	Sturmangriff.....	54
TEIL 2: SPIELERCHARAKTERE.....	4	Ausweichen und Verfolgen.....	54
Von der Erschaffung einer Spielfigur.....	4	Defensive Bewegung.....	55
Eigenschaften.....	5	Wie man angreift.....	55
Trefferpunkte und Trefferpunktewürfel.....	5	Tabelle Angriffsbonus.....	55
Sprachen.....	5	Rückseitiger Angriff.....	55
Charakterklassen.....	6	Normale Menschen.....	55
Zwerge.....	6	Angriffsbonus von Monstern.....	56
Elfen.....	6	Nahkampf.....	56
Halblinge.....	7	Schusswaffen.....	56
Menschen.....	7	Deckung.....	56
Kombinationsklassen.....	8	Schussgeschwindigkeit.....	56
Charakterklassen.....	9	Granatenähnliche Geschosse.....	56
Kleriker.....	9	Geschosse, die nicht treffen.....	56
Kämpfer.....	9	Schaden.....	57
Magiekundige.....	10	Temporärer Schaden.....	57
Diebe.....	10	Waffenloser Kampf.....	57
Kosten für Waffen und Ausrüstung.....	13	Öl.....	58
Geld.....	13	Heiliges Wasser.....	58
Ausrüstung.....	13	Moral.....	58
Waffen.....	14	Untote Vertreiben.....	59
Waffengröße.....	14	Tabelle Kleriker vs. Untote.....	59
Reichweiten von Fernkampfwaffen.....	14	Energieentzug.....	60
Rüstung und Schilder.....	14	Heilung und Rast.....	60
Erläuterung der Ausrüstung.....	15	Fallschaden.....	61
Fahrzeuge.....	17	Taubheit und Blindheit.....	61
Belagerungsmaschinen.....	19	Angriff auf Fahrzeuge.....	61
TEIL 3: ZAUBERSPRÜCHE.....	20	Reparatur eines Fahrzeugs.....	61
TEIL 4: DAS ABENTEUER.....	42	Rettungswürfe.....	62
Skalierung von Zeit und Entfernung.....	42	TEIL 6: MONSTER.....	64
Dungeonabenteuer.....	42	TEIL 7: SCHÄTZE.....	146
Bewegung und Last.....	42	Schatztypen.....	147
Kartographie.....	42	Magische Gegenstände.....	149
Licht.....	42	Erläuterungen der magischen Gegenstände.....	152
Dunkelsicht.....	43	TEIL 8: SPIELLEITUNG.....	162
Türen.....	43	Umherstreifende Monster.....	162
Fallen.....	43	Umgang mit Spielern.....	168
Geheime Türen.....	43	Optionen beim Erschaffen von Spielfiguren.....	168
Überleben im Dungeon.....	43	Hoffnungslose Charaktere.....	168
Abenteuer in der Wildnis.....	45	Lernen von Zaubern.....	169
Bewegung in der Wildnis.....	45	Beschränkungen von Waffen und Rüstungen.....	169
Überlandreisen.....	45	Beurteilen von Wünschen.....	169
Reisen zu Wasser.....	45	Optionale Regeln.....	170
Flugreisen.....	45	Tod und Sterben.....	170
Verlaufen und verirrt.....	46	Tödliche Gifte.....	171
Gefolgsleute, Spezialisten und Söldner.....	47	Erfahrungspunkte für gewonnene Schätze.....	171
Gefolgsleute.....	47	Allgemeine Fähigkeitswürfe.....	171
Spezialisten.....	47	Vorbereitung von Zaubern aus der Erinnerung.....	171
Söldner.....	49	Diebesfertigkeiten.....	172
Charakterentwicklung.....	51	Erstellen eines Wildnisabenteuers.....	179
Erfahrungspunkte (EP).....	51	Festungen.....	180
TEIL 5: BEGEGNUNGEN.....	52	OPEN GAME LICENSE.....	185
Spielordnung.....	52		
Überraschung.....	52		
Reaktionen von Monstern.....	52		
Initiative.....	53		

Ray Allen Tonya Allen

Daryl Burns

Liji Castellani

James Roberts

Marshall 

W.D. Smith Jr. 

Emiliano Monfetti

Dees Miller

Jim Bas

NK

San O'Donnell 

BRIAN "EAD" THOMAS Eric C. Medders

 '13

Chris Donnerman

TEIL 1: EINLEITUNG

Es war unser dritter Vorstoß in das Verlies unter der alten Festung auf der Insel in der Mitte des Flusses. Wir befanden uns auf der zweiten Ebene unterhalb der Ruine und standen vor großen bronzenen Türen, hinter denen wir das Grab eines alten Barbarenhäuptlings vermuteten. Den Geschichten des ollen Trunkenboldes im Gasthaus von Morgansfort hatte ich zwar keine weitere Beachtung geschenkt, aber Apoqulis der Kleriker glaubte ihm aus irgendeinem Grund. Wie sich herausstellte, waren die Geschichten wahr ... zum größten Teil immerhin.

Ich hielt eine Fackel für Barthal den Dieb, während der sich an dem Schloss zu schaffen machte. Er wandte sich bald um: "Es ist wohl mit Magie geschützt. Das Schloss bewegt sich kein Stück."

Morgenstern, die Elfin lächelte: "Ich hab da etwas," sagte sie und zog die Schriftrolle aus ihrem Rucksack, die wir den Goblins entwendet hatten. Sie öffnete sie und las laut vor. Ich verstand keins ihrer Worte, aber sah, wie die Buchstaben in Flammen aufgingen und dann plötzlich wie Kerzen im Wind erloschen und Rauch von ihnen aufstieg. Bevor sie die letzten Worte des Zaubers gesprochen hatte, richtete ich meine Aufmerksamkeit auf das Schloss. Ich bin mir nicht sicher, was ich erwartete, jedenfalls überzeugte mich der Staub, der nun vom alten Schloss rieselte, nicht übermäßig. Sie wandte sich an Barthal und sagte: "Versuch es jetzt noch einmal."

Ich bin versucht zu sagen, dass Barthal sich in seine Arbeit hineinkniete, aber er ist ein Halbling; bei etwas über drei Fuß Größe musste er sich kaum beugen, um direkt in das Schloss blicken zu können. Ich muss wohl ungeduldig ausgesehen haben, da Apoqulis sich zu mir herüberlehnte und beschwichtigend sprach: "Bleib ruhig, Daron, einen Augenblick noch, dann hat er es."

Kurz darauf war ein lauter Klick zu vernehmen und Barthal drehte sich mit einem Grinsen zu mir um: "Es ist offen, mein Freund. Nach Dir!" Ich übergab ihm die Fackel und schritt mit gezogenem Schwert zum Portal. Morgenstern gesellte sich ebenso gewappnet zu mir. Ich nahm Haltung an und öffnete die Türen.

Dahinter befand sich ein steinerner Sarkophag, der auf einer erhöhten Plattform ruhte. Der Boden war bedeckt mit menschlichen Skeletten. Apoqulis führte eine mir unbekannte Geste mit der Hand aus; dann traten wir vorsichtig ein und achteten darauf, nicht über die Knochen zu stolpern. Ich bemerkte mehrere bronzenen, von Grünspan befallene Schwerter zwischen den Gebeinen. Ich trat an den Sarkophag. "Der Deckel dürfte sehr schwer sein," sagte ich. "Komm, Morgenstern, anstatt ihn anzuheben, lass ihn uns zur Seite kippen, um zu sehen welch' Schätze darin liegen."

Morgenstern rief: "Warte!" doch es war schon zu spät ... Ich hatte bereits Hand an den Sarkophag gelegt. Die Knochen auf dem Boden begannen zu klappern, erhoben sich und setzten sich zu Skeletten zusammen. Dann packten sie ihre Schwerter, die auf dem Boden lagen und griffen uns ohne zu zögern an. Ich positionierte mich rasch mit dem Rücken gegen den Sarkophag und wehrte die Monster ab, während ich leise bei mir dachte, dass ich mir bei der nächsten Gelegenheit selbst in den Hintern beißen würde...

Was ist Basic Fantasy?

Basic Fantasy ist ein regelleichtes **Rollenspiel**, das auf dem w20 System Reference Document (SRD) v3.5 basiert. Das Spielsystem wurde dabei stark umgeschrieben und von früheren Rollenspielsystemen inspiriert. Es ist an Anhänger und Freunde von sogenannten *old school*-Spielmechaniken gerichtet.

Basic Fantasy ist leicht genug, um es mit Kindern der zweiten oder dritten Klasse zu spielen und hat dabei genug Tiefe, um ebenso für Erwachsene geeignet zu sein.



Was ist Rollenspiel?

Viel hat sich getan, seit dem Erscheinen der ersten Rollenspiele vor über vierzig Jahren. Kaum einer, der nicht bereits ein oder zwei Namen dieser Spiele gehört hat, und viele haben selbst an solchen Spielen teilgenommen. Falls das aber für Dich alles neu sein sollte, dann lies dieses Kapitel zuerst.

Rollenspiele werden mit mehreren Spielern, für gewöhnlich zwischen zwei bis acht an der Zahl und einem Spielleiter (SL) gespielt.

Der Spielleiter hat häufig verschiedene Bezeichnungen, wobei Funktion und Aufgaben gleich bleiben. Jeder Spieler spielt eine Figur, die auch Spielercharakter (SC) genannt wird. Der Spielleiter ist dafür verantwortlich, die Spielwelt zu beschreiben: Städte, Ruinen und Länder zu erschaffen, sowie Nichtspielercharaktere (NSC) darzustellen und Monster zu beschreiben - und deren Schätze. Und all die anderen Dinge, die Spieler unterstützen oder sie herausfordern. Häufig werden Würfel verwendet, um über Erfolg und Misserfolg der

Handlungen, die im Spiel stattfinden, zu entscheiden; bei Basic Fantasy RPG werden dazu die unten beschriebenen Polyeder verwendet.

Wenn Du Dich an die freien Phantasiespiele Deiner Kindheit erinnerst, dann wirst Du Dich entsinnen, welche Schwierigkeiten es gab, zu entscheiden, wessen Einfälle gerade Vorrang bekommen: z.B. wenn ein Kind einen Ritter spielt, ein anderes Kind einen Drachen, wer gewinnt dann den Kampf gegeneinander? Es ist klar, dass der Ritter nicht jedes Mal gewinnen kann. Rollenspiele haben Regeln, um solche Entscheidungen zu treffen. Diese Regeln können von einfach bis komplex und detailliert gestaltet sein.

Basic Fantasy versucht eine Gratwanderung zwischen Einfachheit, freier Form und Komplexität. Zu viel Detail und zu hohe Komplexität verlangsamen den Spielverlauf, da die Spieler und der Spielleiter dann viel Zeit mit dem Blättern durch Regelbücher verbringen und dabei wenig zum Spielen kommen. Freie Spiele mit einfachen Regelsystemen erfordern dagegen eine größere kognitive Beweglichkeit der Teilnehmer und hängen stärker von der Urteilskraft des Spielleiters ab, um eine angemessene Spielbalance zu gewähren. Basic Fantasy liegt zwischen beiden Extremen, denn es besitzt sowohl Regeln für gewöhnliche Handlungen als auch Richtlinien, um es Spielleitern zu erleichtern, das Unerwartete zu beurteilen.

Was brauchst Du für das Spiel?

Als Spieler benötigst Du einen Bleistift, Papier und ein Würfelset. Irgendjemand in der Gruppe sollte einen Block Karopapier dabei haben, um Karten zu zeichnen. Du kannst entweder vorgefertigte Charakterdatenblätter verwenden, die es auf der Basic Fantasy-Webseite gibt oder einfaches Notizzpapier.

Falls Du als Spielleiter mitspielst, brauchst Du die genannten Materialien ebenfalls. Sollte das Dein erstes Mal als Spielleiter sein und Du wenig Zeit für die Vorbereitung des Spiels hast, dann unterstützt Dich ein fertiges Abenteuer (Modul) und Du musst kein Abenteuer selbst schreiben. Mehrere solcher Abenteuer werden auf der Seite basicfantasy.org angeboten; das Modul **Morgansfort** ist dort kostenlos erhältlich und wurde für eine Gruppe mit beginnenden Spielern entworfen. Abenteuermodule für andere Spiele können ebenfalls verwendet werden. Der Spielleiter muss gegebenenfalls etwas Zeit für die Konvertierung der Spielwerte einplanen, bevor sie gespielt werden können.

Die Würfel



Der zwanzigseitige Würfel **w20** ist einer der wichtigsten Würfel im Spiel; er wird verwendet, um Angriffe, Rettungswürfe und weitere Proben durchzuführen.

Im Allgemeinen gilt: wenn gewürfelt wird, dann addiert (bzw. subtrahiert) man Modifikatoren (z.B. +1) zum Würfelergebnis und vergleicht das Gesamtergebnis mit einem Schwierigkeitswert (z.B. 17).

Wenn dann das Gesamtwürfelergebnis *gleich dem* Schwierigkeitswert oder *höher als* der Schwierigkeitswert ist, dann gilt der Wurf als Erfolg; andernfalls als Misserfolg.



Der zehnseitige Würfel **w10** wird verwendet, um Zahlen von 1 bis 10 zu generieren. Auf dem Würfel sind die Ziffern 0 bis 9 eingezeichnet; ein Wurf von 0 wird dabei als eine 10 gewertet.

Ein Pärchen von w10 kann benutzt werden, um Zahlen von 1 bis 100 zu generieren; zeigen beide Würfel die 0, wird dies als 100 gewertet. Die beiden Würfel sollten verschiedene Farben haben und der würfelnde Spieler muss vor dem Wurf ansagen, welcher der Würfel die Zehnerstellen und welcher die Einerstellen bestimmt. Alternativ dazu gibt es zehnseitige Würfel mit zweistelligem Aufdruck (10, 20 usw.), die zusammen mit einem normalen w10 verwendet werden können.

Der Wurf zweier w10 wird als **Prozentwurf (w100 oder w%)** bezeichnet. Auch hier wird gegen einen Schwierigkeitswert gewürfelt, mit dem Unterschied, dass das Würfelergebnis für einen Erfolg kleiner oder gleich dem Schwierigkeitswert sein muss. Wenn beispielsweise ein Charakter seine Diebesfertigkeit anwendet (dazu später mehr) und eine Erfolgschance von 30% hat, dann gelingt ihm die Probe bei einem Würfelergebnis von 1 bis 30 auf w%.



Der vierseitige Würfel **w4** ist eine Besonderheit. Der Würfel wird nicht gerollt, sondern geflippt. Das Würfelergebnis lässt sich an der aufrechten Ziffer ablesen.

Es gibt zwei verschiedene Arten von w4-Beschriftungen, wie den Abbildungen zu entnehmen ist.



Weitere Würfel, die normalerweise verwendet werden, haben sechs, acht sowie zwölf Seiten und werden entsprechend **w6**, **w8** und **w12** genannt.

Werden mehrere Würfel zusammen gewürfelt, deren Ergebnisse zusammengerechnet werden sollen, wird dies im Text folgendermaßen notiert: 2w6 (würfle mit zwei w6 und addiere die Ergebnisse), oder 3w4 (würfle mit drei w4 und addiere die Ergebnisse).

Modifikatoren werden als feste Summanden hinzugefügt: 2w8+2 bedeutet, dass zwei w8 gewürfelt werden und zu deren summierten Ergebnissen 2 addiert wird.

TEIL 2: SPIELERCHARAKTERE

Von der Erschaffung einer Spielfigur

Zuerst benötigst Du einen Bogen Papier, um darauf die Spielwerte des Charakters festzuhalten. Du kannst dafür ein leeres Charakterdatenblatt verwenden oder einfaches Notizzettel. Der Beispielcharakter Daron ist unten zu sehen. Verwende für die Spielwerte einen Bleistift, da Du sie im Laufe des Spiels verändern wirst.

Würfle 3w6 für jeden Eigenschaftswert, wie im **Kapitel Eigenschaften** beschrieben und notiere die Würfelergebnisse neben den Eigenschaftsnamen. Schreibe Dir die Werte in der Würfelreihenfolge auf; bist Du mit den Werten unglücklich, dann frage den Spielleiter oder Deine Spielleiterin um Rat. Vielleicht erlaubt sie den Austausch von einzelnen Punkten oder Werten.

Notiere Dir auch den Eigenschaftsmodifikator (Bonus oder Malus) für jeden Wert, wie er in der Tabelle auf der folgenden Seite zu finden ist.

Wähle eine Rasse und eine Klasse für Deinen Charakter. Denk daran, dass Dein Charakter die Mindestanforderungen für die jeweilige Klasse erfüllen muss. Diese findest Du im **Kapitel Charakterklassen**. Außerdem gibt es für die verschiedenen Rassen Mindestanforderungen (bzw. Höchstwerte), die eingehalten werden sollen. Näheres dazu im **Kapitel Charakterrassen**.

Daron	Stufe 1
Mensch, Kämpfer	EP: 0 (2000)
KRA: 16 (+2)	Rüstungsklasse: 17 (15+1+1) (Kettenhemd+GES-Mod+Schild)
INT: 9	Trefferpunkte: 6
WEI: 8 (-1)	TW: 1w8 +1
GES: 13 (+1)	Angriffsbonus: +1 (+2 KRA-Mod)
KON: 13 (+1)	
CHA: 11	
Ausrüstung:	
Kettenhemd (RK 15)	Schwert 1w8 (+2 KRA-Mod)
Schild (RK +1)	
Rucksack	
Proviant für 7 Tage	Rettungswürfe gegen
Wasserhaut	Tod/Gifte: 12
Feuerstein und Stahl	Zauberstäbe: 13
Messer	Paralyse/Versteinerung: 14
Seil (50')	Drachenodem: 15
12 Goldmünzen	Zaubersprüche: 17

Schreibe Dir die Spezialfähigkeiten der Rasse und die Wahl der Klasse auf das Charakterdatenblatt. Solltest Du Dich für einen Magiekundigen entschieden haben, dann frage die Spielleiterin, welche Sprüche Dein Charakter

kennt; es ist eine Spielleiterentscheidung. Sie kann Dir erlauben, einen oder mehrere Sprüche selbst auszuwählen.

Notiere Dir, dass Dein Charakter noch keine (d.h., null) Erfahrungspunkte (EP) besitzt. Als Hinweis kannst Du Dir außerdem notieren, wie viele Erfahrungspunkte der Charakter zum Aufstieg zur nächsten Erfahrungsstufe (ES) benötigt. Die Angaben dazu findest Du in der Tabelle der jeweiligen Klasse.

Würfle nun den Trefferpunktewürfel (TW), der für die Klasse Deiner Spielfigur in Frage kommt, rechne einen eventuellen Bonus (oder Malus) durch Konstitution ein, und notiere das Ergebnis auf dem Charakterdatenblatt. Achte darauf, dass das Gesamtergebnis für diesen Wurf nicht kleiner als 1 sein kann, selbst dann nicht, wenn Deine Spielfigur einen -2 Modifikator durch ihren Konstitutionswert hat und Du eine 1 würfeln solltest!

Würfle 3w6 und multipliziere das Ergebnis mit 10, um das **Startkapital** Deiner Figur in Goldmünzen (GM) zu erhalten, sofern die Spielleitung keine andere Vorgabe dazu macht.

Nun ist es an der Zeit, Ausrüstung für den Charakter zu kaufen. Ausrüstung findest Du im **Kapitel Kosten für Waffen und Ausrüstung**. Schreibe Dir die gekaufte Ausrüstung auf, und notiere Dir, wie viel Geld nach dem Einkauf übrig bleibt. Halte beim Einkauf die Anforderungen und Einschränkungen bei der Waffen- und Rüstungswahl der jeweiligen Charakterklasse bzw. Rasse ein!

Da Du nun weißt, welche Rüstung die Figur trägt, solltest Du Dir die Rüstungsklasse (RK) auf dem Charakterdatenblatt notieren und gegebenenfalls den Modifikator durch den Geschicklichkeitswert einberechnen.

Dann lies den Angriffsbonus Deiner Figur in der Tabelle im **Kapitel Begegnungen** nach und notiere ihn. Berechne jetzt noch keine Modifikatoren durch Eigenschaftswerte mit ein, da verschiedene Eigenschaften (Kraft bzw. Geschicklichkeit) in Abhängigkeit von der Waffenwahl (z.B. Nahkampf- oder Fernkampfwaffe) verwendet werden.

Lies außerdem die Rettungswürfe der Charakterklasse nach und trage die Werte auf dem Charakterdatenblatt ein. Berechne Modifikatoren der Rasse mit ein, falls Deine Figur menschenähnlich (siehe **Rassen**) ist.

Abschließend gibst Du Deiner Figur einen angemessenen Namen, sofern Du das nicht bereits getan hast. Die Namensgebung dauert unter Umständen länger als alle anderen Schritte zusammen.

Eigenschaften

Jeder Charakter besitzt zu jeder seiner Eigenschaften Werte von 3 bis 18. Mit jedem dieser Werte ist ein Bonus oder Malus verknüpft, der der Tabelle (unten) zu entnehmen ist. Jede Klasse besitzt eine **Primäreigenschaft**, in der ein Charakter den Mindestwert 9 haben muss, um Mitglied dieser Klasse zu sein. Des Weiteren gelten, ausgenommen von Menschen, Mindest- und Maximalwerte für die jeweiligen Rassen (siehe **Rassen**).

Eigenschaftswert	Bonus/Malus
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Kraft (KRA): Diese Eigenschaft beschreibt die körperliche Kraft der Spielfigur. Kraft ist die Primäreigenschaft für Kämpfer. Addiere den Modifikator zu allen Angriffs- und Schadenswürfen im Nahkampf. Beachte, dass das Schadensergebnis bei einem erfolgreichen Angriff trotz negativen Modifikators (Malus) keinesfalls geringer als 1 ausfällt! Näheres dazu im **Kapitel Kampf**.

Intelligenz (INT): Die Fähigkeit zu lernen und Gelerntes anzuwenden. Intelligenz ist die Primäreigenschaft für Magiekundige. Der Eigenschaftsmodifikator bestimmt die Anzahl zusätzlicher Sprachen, die ein Charakter lesen und schreiben kann; hat der Charakter einen Malus, ist er oder sie nicht in der Lage mehr als ein oder zwei Wörter zu schreiben und spricht nur die eigene Muttersprache.

Weisheit (WEI): Eine Kombination aus Intuition, Willenskraft und Verstand. Weisheit ist die Primäreigenschaft von Klerikern. Der Modifikator von Weisheit beeinflusst manche Rettungswürfe gegen magische Angriffe, insbesondere solche, die den Willen des Charakters betreffen.

Geschicklichkeit (GES): Schnelligkeit, Balance und Geschick im Umgang mit Werkzeugen. Sie ist die Primäreigenschaft für Diebe. Der Geschicklichkeitsmodifikator beeinflusst Angriffswürfe beim Fernkampf, die Rüstungsklasse der Figur und die Initiative im Kampf.

Konstitution (KON): Eine Kombination aus allgemeiner Gesundheit und Vitalität. Berechne den Konstitutionsmodifikator bei jedem Trefferpunktewürfel (Stufenanstieg) mit ein. Ein Malus senkt das Gesamtergebnis eines solchen Trefferpunktewurfs niemals unter 1.

Charisma (CHA): Diese Eigenschaft wird verwendet, um andere Leute zu beeinflussen oder anzuführen; Figuren mit hohem Charismawert wirken sympathisch oder sind

zumindest hoch angesehen oder respektiert. Berechne den Modifikator des Charismawerts bei Reaktionswürfen (z.B. bei Begegnungen) ein. Die Anzahl der Gefolgsleute, die ein Charakter einstellen kann, ist gleich 4 + dem CHA-Modifikator. Die durchschnittliche Moral dieser Gefolgsleute ist 7 + dem Charismamodifikator.

Trefferpunkte und Trefferpunktewürfel

Wenn eine Spielfigur verletzt wird, verliert sie Trefferpunkte. Ein solcher Verlust bedeutet keine dauerhafte Veränderung des eigentlichen Wertes. Es ist nur eine temporäre (zeitweilige) Veränderung. Heilung gibt Trefferpunkte zurück, maximal bis zum eigentlichen Gesamtwert. Sinkt die Anzahl der Trefferpunkte einer Figur auf 0 ist sie möglicherweise tot. Da das nicht unbedingt das Ende der Spielfigur sein muss, bewahre den Charakterbogen auf.

Charaktere der ersten Stufe beginnen das Spiel mit einem einzigen Trefferpunktewürfel der angegebenen Art (z.B. w6) und berechnen den Konstitutionsmodifikator dazu, wobei das Gesamtergebnis nicht kleiner als 1 ist. Jedes Mal, wenn ein Charakter eine neue Erfahrungsstufe erreicht, würfelt der Spieler einen weiteren Trefferpunktewürfel mit Modifikator und rechnet das Gesamtergebnis (wieder mindestens 1) zu den schon vorhandenen Trefferpunkten. Nach dem Erreichen der 9. Stufe erhalten die Charaktere je Stufenanstieg eine feste Anzahl Trefferpunkte ohne Modifikator. Dieser Wert ist den Tabellen der jeweiligen Klassen zu entnehmen.

Sprachen

Alle Spielercharaktere beginnen das Spiel mit der Kenntnis ihrer Muttersprache. In den meisten Spielwelten sprechen (fast) alle Menschen die gleiche Sprache, die oft Gemeinsprache genannt wird. Jede menschenähnliche Rasse hat ihre eigene Sprache, z.B. Elfisch, Zwergisch, Halblingssprache. Figuren dieser Rasse sprechen sowohl ihre eigene wie auch die Gemeinsprache.

Charaktere mit Intelligenz von 13 oder höher wählen zu Beginn eine oder mehrere zusätzliche Sprachen. Die Anzahl der zusätzlichen Sprachen ist abhängig vom Intelligenzmodifikator. Charaktere können z.B. weitere Sprachen von Menschenähnlichen (z.B. Elfisch) oder Humanoiden wie Orks oder Goblins lernen. Der Spieler muss die zusätzlichen Sprachen nicht gleich zu Beginn wählen, sondern kann im Spielverlauf entscheiden, dass der Charakter eine weitere Sprache lernt. Manche Spielleiter erlauben es den Figuren, sogar außergewöhnliche Sprachen wie die der Drachen zu lernen; archaische, oder nicht mehr gesprochene (sog. tote) Sprachen sind ebenfalls denkbar. Der SL bestimmt, welche Sprachen zur Verfügung stehen.

Charakterklassen

Zwerge



Beschreibung: Zwerge sind kurz und kräftig gebaut; männliche und weibliche Zwerge werden ungefähr vier Fuß groß und wiegen in der Regel um die 120 Pfund. Sie tragen ihr Haupthaar oft lang und ihre dicken Bärte sind dunkelbraun, grau oder schwarz und meist geflochten. Der Bartpflege schenken sie große Aufmerksamkeit und tragen ihre Bärte mit Stolz. Die Farbe ihrer Haut reicht von hell bis rötlich. Zwerge sind breit und von kräftiger Muskulatur, widerstandsfähig und in der Lage, große körperliche Entbehrungen auf sich zu nehmen. Der typische Zwerg ist pragmatisch, dickköpfig und mutig. Sie können ebenso introvertiert, misstrauisch oder einnehmend (besitzergreifend) sein. Ihre Lebensspanne umfasst zwischen drei und vier Jahrhunderten.

Einschränkungen: Zwerge können Kämpfer, Kleriker oder Diebe werden. Sie müssen einen Konstitutionswert von mindestens 9 haben. Aufgrund ihrer allgemeinen verschlossenen Wesensart können sie keinen Charismawert höher als 17 besitzen. Sie dürfen keine großen Waffen, die länger als vier Fuß sind (insbesondere Zweihänder, Stabwaffen und Langbogen), führen.

Spezialfähigkeiten: Alle Zwerge besitzen Dunkelsicht mit einer Reichweite von 60 Fuß und sind in der Lage, auf- oder absteigende Tunnel, Fallen, bewegliche Wände und Veränderungen an Bauwerken, bei einem Wurf von 1-2 auf w6, zu entdecken; eine entsprechende Suche muss vor dem Wurf angekündigt und durchgeführt werden.

Rettungswürfe: Zwerge erhalten einen Modifikator von +4 auf Rettungswürfe gegen Tod, Gift, Zauberstäbe, Paralyse und Versteinerung sowie Zaubersprüche und einen Modifikator von +3 gegen Drachenodem.

Elfen



Beschreibung: Elfen sind eine schlanke Rasse; beide Geschlechter werden um die fünf Fuß groß und wiegen etwa 130 Pfund. Die meisten von ihnen haben dunkles Haupthaar und wenig bis gar keine Körper- oder Gesichtsbehaarung. Ihre Haut ist bleich, und sie besitzen spitze Ohren und feine Gesichtszüge. Elfen sind behende und anmutig, sie bewegen sich mit Schwung und Leichtigkeit. Sie verfügen über scharfe Sicht und feines Gehör. Typischerweise sind Elfen neugierig, leidenschaftlich, selbstsicher und gelegentlich hochnäsig. Ihre Lebensspanne umfasst ein Dutzend Jahrhunderte.

Einschränkungen: Elfen können Diebe, Kämpfer, Kleriker oder Magiekundige werden; es steht ihnen außerdem frei, die Klassen Kämpfer und Magiekundiger zu verbinden (siehe **Kombinationsklassen**). Der Mindestwert für Intelligenz ist 9. Aufgrund ihrer allgemein zarten Natur liegt ihr maximaler Konstitutionswert bei 17. Elfen würfeln Trefferpunkte nie mit einem größeren Würfel als w6 aus.

Spezialfähigkeiten: Alle Elfen verfügen über Dunkelsicht mit einer Reichweite von 60 Fuß. Sie sind in der Lage, geheime Türen häufiger als normal zu entdecken (1-2 auf

w6, anstatt 1 auf w6.) Elfen sind so aufmerksam, dass sie geheime Türen selbst bei kurzem prüfenden Blick entdecken (1 auf w6). Elfen sind immun gegen den paralysierenden Angriff von Ghulen.

Rettungswürfe: Elfen erhalten einen Bonus von +1 gegen Paralyse und Versteinerung sowie +2 gegen Zauberstäbe und Zaubersprüche.

Halblinge



Beschreibung: Halblinge sind klein und leicht unersetzt. Sie werden etwa drei Fuß groß und wiegen um die 60 Pfund. Meist haben sie lockiges braunes Haupthaar und ebenso behaarte Füße, aber in der Regel keinen Bartwuchs. Sie sind häufig hellhäutig mit roten Wangen. Halblinge sind für ihre Größe bemerkenswert widerstandsfähig. Sie sind geschickt, bewegen sich behende und bei Bedarf geräuschlos und können genauso still und unbewegt verharren. Normalerweise sind sie barfuß unterwegs. Halblinge sind typischerweise gesellig, vorbehaltlos und lebensfroh. Ihre Lebensspanne beträgt etwa einhundert Jahre.

Einschränkungen: Halblinge können Diebe, Kämpfer und Kleriker werden. Der Geschicklichkeitswert muss mindestens 9 betragen. Bedingt durch ihre Größe, kann ihr Kraftwert höchstens 17 betragen. Die Trefferwürfel sind nie größer als w6. Halblinge können keine großen Waffen führen und müssen für mittelgroße Waffen beide Hände verwenden.

Spezialfähigkeiten: Halblinge sind präzise im Umgang mit sämtlichen Fernkampfwaffen und erhalten einen +1 Bonus bei deren Verwendung. Im Nahkampf erhalten Halblinge einen +2 Bonus auf ihre Rüstungsklasse, wenn sie von Kreaturen angegriffen werden, die größer als Menschen

sind. Halblinge sind gewitzt und schnell entschlossen und erhalten einen +1 Bonus auf Initiativwürfe. Sind sie draußen in den von ihnen bevorzugten Waldgegenden unterwegs so können sie sich effektiv verstecken. Solange sie unbeweglich bleiben, werden sie nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% (w100) entdeckt. Selbst innerhalb von Gebäuden, Labyrinthen oder anderem Gelände können sie sich so gut verstecken, dass man sie nur mit 30%-iger Wahrscheinlichkeit entdeckt. Beachte, dass Halblingdiebe je Versteckversuch nur einmal würfeln, entweder mit der Halblingsfertigkeit oder ihrer Diebesfertigkeit, und zwar mit der besseren der beiden.

Rettungswürfe: Halblinge erhalten einen Rettungswurfbonus von +4 gegen Tod und Gift, Zauberstäbe, Paralyse und Versteinerung, Zaubersprüche und einen Bonus von +3 gegen Drachenodem.

Menschen



Beschreibung: Menschen sind vielfältig an Körperbau und Größe; der Spielleiter entscheidet, welche Menschen in der Spielwelt vorkommen. Ein durchschnittlicher Mensch bei guter Gesundheit, wird etwa sechs Fuß groß und wiegt um die 175 Pfund. Die meisten Menschen leben ungefähr 75 Jahre lang.

Einschränkungen: Menschen können jede Klasse wählen. Es gibt keine Minimal- oder Maximalwerte.

Spezialfähigkeiten: Menschen lernen ungewöhnlich schnell und erhalten einen Bonus von 10% auf gesammelte Erfahrungspunkte.

Rettungswürfe: Menschen erhalten keine Rettungswurfmodifikatoren.

Kombinationsklassen

Um Mitglied einer Kombinationsklasse zu werden, muss der Spielercharakter die Anforderungen beider Klassen erfüllen. Kombinationsklassen verwenden den besten Angriffswert und die jeweils besten Rettungswürfe der beiden Klassen und müssen für den Stufenaufstieg die Summe der benötigten Erfahrungspunkte beider Klassen sammeln. Elfen sind die einzigen Charaktere, die eine Kombinationsklasse annehmen können.

Kämpfer/Magiekundiger: Diese Charaktere können sowohl kämpfen als auch zaubern; außerdem sind sie in der Lage zu zaubern, während sie eine Rüstung tragen. Kämpfer/Magiekundige würfeln Trefferpunkte mit w6.

Magiekundiger/Dieb: Mitglieder dieser Kombinationsklasse können Zauber wirken, auch während sie Lederrüstung tragen und dürfen jede Waffe führen. Sie ermitteln ihre Trefferpunkte mit w4.

Charakterklassen

Kleriker

Stufe	Erfahrungs-punkte	Treffer-würfel	Zaubersprüche					
			1	2	3	4	5	6
1	0	1w6	-	-	-	-	-	-
2	1.500	2w6	1	-	-	-	-	-
3	3.000	3w6	2	-	-	-	-	-
4	6.000	4w6	2	1	-	-	-	-
5	12.000	5w6	2	2	-	-	-	-
6	24.000	6w6	2	2	1	-	-	-
7	48.000	7w6	3	2	2	-	-	-
8	90.000	8w6	3	2	2	1	-	-
9	180.000	9w6	3	3	2	2	-	-
10	270.000	9w6+1	3	3	2	2	1	-
11	360.000	9w6+2	4	3	3	2	2	-
12	450.000	9w6+3	4	4	3	2	2	1
13	540.00	9w6+4	4	4	3	3	2	2
14	630.000	9w6+5	4	4	4	3	2	2
15	720.000	9w6+6	4	4	4	3	3	2
16	810.000	9w6+7	5	4	4	3	3	2
17	900.00	9w6+8	5	5	4	3	3	2
18	990.000	9w6+9	5	5	4	4	3	3
19	1.080.000	9w6+10	6	5	4	4	3	3
20	1.170.000	9w6+11	6	5	5	4	3	3

Kleriker haben sich in den Dienst einer Gottheit, eines Pantheons oder eines Glaubenssystems gestellt. Viele Kleriker verbringen ihre Zeit mit alltäglichen Arbeiten und Aufgaben wie Gebeten und Tempelarbeiten; und es gibt auch solche, die dazu berufen sind, vom Tempel aus loszuziehen und ihrer Gottheit in anderer Form zu dienen, z.B. indem sie im Kampf zwischen Gut und Böse helfen oder untote Monster vertreiben. Die Spielercharaktere gehören in der Regel zu Letzteren.

Kleriker kämpfen ungefähr so gut wie Diebe, sind aber nicht so gut ausgebildet wie Kämpfer. Sie sind disziplinierter als Diebe, zumindest auf den ersten Stufen und ertragen körperliche Anstrengungen besser, da sie die harte Arbeit im Tempel gewöhnt sind, während Diebe solcherlei Anstrengung gerne vermeiden. Kleriker können Zauber göttlicher Natur wirken, sobald sie die zweite Erfahrungsstufe erreicht haben. Sie besitzen aufgrund ihres Glaubens die Fähigkeit, Untote zu vertreiben (siehe **Teil 5: Begegnungen**).

Die Primäreigenschaft für Kleriker ist **Weisheit**; eine Spielfigur muss einen Wert von mindestens 9 in Weisheit haben, um zu dieser Klasse zu gehören. Sie dürfen jede

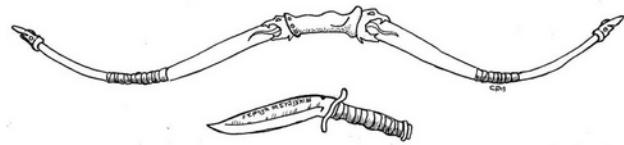
Rüstung tragen, aber nur stumpfe Waffen verwenden (z.B. Kampfstab, Kriegshammer, Streitkolben, Keule und Steinschleuder.)

Kämpfer

Stufe	Erfahrungspunkte	Trefferwürfel
1	0	1w8
2	2.000	2w8
3	4.000	3w8
4	8.000	4w8
5	16.000	5w8
6	32.000	6w8
7	64.000	7w8
8	120.000	8w8
9	240.000	9w8
10	360.000	9w8+2
11	480.000	9w8+4
12	600.000	9w8+6
13	720.000	9w8+8
14	840.000	9w8+10
15	960.000	9w8+12
16	1.080.000	9w8+14
17	1.200.000	9w8+16
18	1.320.000	9w8+18
19	1.440.000	9w8+20
20	1.560.000	9w8+22

Zu den Kämpfern gehören Soldaten, Wachleute, Barbarenkrieger und jeder, der einen Lebensweg als Kämpfer gewählt hat. Sie trainieren diszipliniert und begegnen Problemen und Schwierigkeiten im Allgemeinen direkt, entschieden und mit gezogener Waffe.

Es ist daher nicht verwunderlich, dass Kämpfer von allen Klassen in Schlachten, Duellen und Schlägereien am stärksten sind. Sie sind am zähsten und ertragen größere Entbehrungen als jede andere Klasse. Obwohl Kämpfer keinen Umgang mit Magie gelernt haben, können sie viele magische Gegenstände verwenden, darunter auch sämtliche magischen Rüstungen und Waffen.



Die Primäreigenschaft für Kämpfer ist **Kraft**. Eine Spielfigur muss einen Kraftwert von mindestens 9 haben, um ein Kämpfer zu werden. Angehörige dieser Klasse dürfen sämtliche Rüstungen und Waffen führen.

Magiekundige

Stufe	Erfahrungs-punkte	Treffer-würfel	Zaubersprüche					
			1	2	3	4	5	6
1	0	1w4	1	-	-	-	-	-
2	2.500	2w4	2	-	-	-	-	-
3	5.000	3w4	2	1	-	-	-	-
4	10.000	4w4	2	2	-	-	-	-
5	20.000	5w4	2	2	1	-	-	-
6	40.000	6w4	3	2	2	-	-	-
7	80.000	7w4	3	2	2	1	-	-
8	150.000	8w4	3	3	2	2	-	-
9	300.000	9w4	3	3	2	2	1	-
10	450.000	9w4+1	4	3	3	2	2	-
11	600.000	9w4+2	4	4	3	2	2	1
12	750.000	9w4+3	4	4	3	3	2	2
13	900.000	9w4+4	4	4	4	3	2	2
14	1.050.000	9w4+5	4	4	4	3	3	2
15	1.200.000	9w4+6	5	4	4	3	3	2
16	1.350.000	9w4+7	5	5	4	3	3	2
17	1.500.000	9w4+8	5	5	4	4	3	3
18	1.650.000	9w4+9	6	5	4	4	3	3
19	1.800.000	9w4+10	6	5	5	4	3	3
20	1.950.000	9w4+11	6	5	5	4	4	3

Magiekundige erforschen und nutzen arkanes Wissen. Sie verwenden Magie nicht wie Kleriker durch ihren Glauben an eine höhere Macht, sondern durch Einsicht, Verstand und Erkenntnis.

Von allen Klassen sind Magiekundige am wenigsten im Kampf ausgebildet; das mühselige Studium alter großer Zauberbücher stärkt weder den Körper noch schult es den Umgang mit Waffen. Sie sind nicht besonders widerstandsfähig, nur etwa so wie Diebe auf den ersten Stufen und weniger als jene auf den höheren Stufen.

Die Primäreigenschaft für Magiekundige ist **Intelligenz**; ein Charakter muss einen Intelligenzwert von mindestens 9 haben, um ein Magiekundiger zu werden. Die einzigen Waffen, mit denen sie den Umgang erlernen, sind Dolch und Stab (oder Schlagstock). Magiekundige dürfen weder Rüstung tragen noch einen Schild führen, da solche Dinge die Zauberei behindern.

Magiekundige der ersten Stufe beginnen das Spiel mit dem Zauberspruch **Magie Lesen** und einem weiteren Spruch der ersten Spruchstufe. Diese Zaubersprüche sind in einem Zauberbuch niedergeschrieben, das der Magie-

kundige von seinem Meister erhielt. Der SL kann den zweiten Spruch entweder erwürfeln, einen angemessenen Spruch auswählen oder die Wahl dem Spieler überlassen. Du findest weitere Informationen in **Teil 3: Zaubersprüche**.

Diebe

Stufe	Erfahrungspunkte	Trefferwürfel
1	0	1w4
2	1.250	2w4
3	2.500	3w4
4	5.000	4w4
5	10000	5w4
6	20.000	6w4
7	40.000	7w4
8	75.000	8w4
9	150000	9w4
10	225.000	9w4+2
11	300.000	9w4+4
12	375.000	9w4+6
13	450.000	9w4+8
14	525.000	9w4+10
15	600.000	9w4+12
16	675.000	9w4+14
17	750.000	9w4+16
18	825.000	9w4+18
19	900.000	9w4+20
20	975.000	9w4+22

Diebe nehmen sich unter Anwendung von Heimlichkeit und List, was sie wollen oder brauchen; sie entschärfen Fallen und knacken Schlosser, um an das Gold zu gelangen, nach dem es ihnen verlangt; oder sie „leihen“ sich Geld aus fremden Jacken- oder Gürteltaschen direkt vor den abgelenkten Augen der Besitzer.

Diebe kämpfen besser als Magiekundige und nicht so gut wie Kämpfer. Das typische Vermeiden harter Arbeit macht sie weniger zäh als andere Klassen, obwohl sie auf höheren Stufen noch widerstandsfähiger als Magiekundige werden.

Die Primäreigenschaft der Diebe ist **Geschicklichkeit**; eine Spielfigur muss einen Geschicklichkeitswert von mindestens 9 besitzen, um ein Dieb zu werden. Sie dürfen sämtliche Waffen verwenden, aber keine Metallrüstungen tragen, da diese bei heimlichen Handlungen (z.B. Schleichen) stören. Außerdem dürfen sie keinen Schild führen. Lederrüstungen sind erlaubt.

Diebesfertigkeiten

Dieb der Stufe	Schlösser Öffnen	Fallen Entfernen	Taschendiebstahl	Schleichen	Fassadenklettern	Verstecken	Lauschen
1	25	20	30	25	80	10	30
2	30	25	35	30	81	15	34
3	35	30	40	35	82	20	38
4	40	35	45	40	83	25	42
5	45	40	50	45	84	30	46
6	50	45	55	50	85	35	50
7	55	50	60	55	86	40	54
8	60	55	65	60	87	45	58
9	65	60	70	65	88	50	62
10	68	63	74	68	89	53	65
11	71	66	78	71	90	56	68
12	74	69	82	74	91	59	71
13	77	72	86	77	92	62	74
14	80	75	90	80	93	65	77
15	83	78	94	83	94	68	80
16	84	79	95	85	95	69	83
17	85	80	96	87	96	70	86
18	86	81	97	89	97	71	89
19	87	82	98	91	98	72	92
20	88	83	99	93	99	73	95

Diebe verfügen über eine Anzahl an speziellen Fertigkeiten, die unten beschrieben werden. Die Anwendung einer solchen Fertigkeit dauert im Allgemeinen eine Runde (Spielleiterentscheidung). Des Weiteren kann der SL entscheiden, die Würfel bei Proben selbst zu werfen, um die Spieler in angemessener Ungewissheit zu lassen. Bedenke, dass der SL situative Modifikatoren auf die Proben legen kann (zuzüglich oder abzüglich mehrerer Prozentpunkte); beispielsweise ist es offensichtlich schwieriger, eine durch Mooswuchs und Schleim glitschige Mauer zu erklimmen, als eine trockene, weswegen der SL einen Abzug von 20% für die glitschige Mauer erwägen kann.

Schlösser Öffnen ermöglicht dem Dieb, ein Schloss ohne den dazugehörigen Schlüssel zu öffnen. Je Schloss darf dies nur einmal probiert werden. Scheitert der Versuch, muss der Dieb warten, bis er eine neue Erfahrungsstufe erreicht hat, bevor er einen weiteren Versuch unternimmt. Entsprechendes Diebeswerkzeug ist dafür notwendig.

Fallen Entfernen erfordert im Allgemeinen zwei Würfelproben: die erste, um eine Falle zu entdecken und die zweite, um sie zu entschärfen. Der SL übernimmt diese Würfe, da die Spieler nicht ganz sicher sein können, ob der Charakter erfolgreich war oder nicht. Jedenfalls so lange nicht bis jemand den Bereich, in dem sich die Falle befindet oder sie vermutet wird, testet.

Taschendiebstahl ermöglicht dem Dieb, Geldbeutel vom Gürtel zu schneiden und Gegenstände (nicht nur aus Taschen) zu entwenden, ohne dass dies bemerkt wird. Scheitert die Würfelprobe dazu, dann gelingt es der Spielfigur nicht, das Objekt ihrer Begierde zu erlangen. Außerdem bemerkt der Besitzer oder ein anderer Beobachter die Tat, wenn das Würfelergebnis glatt 100 oder mindestens doppelt so hoch wie das Würfelziel ist.

Beim **Schleichen** wird die Würfelprobe wie beim Entfernen von Fallen vom SL durchgeführt. Der Dieb nimmt für gewöhnlich und unabhängig vom Würfelwurf an, dass er sich leise genug bewegt. Wenn die Würfelprobe scheitert, wird er von denen, die er zu umgehen sucht, bemerkt.

Fassadenklettern ermöglicht dem Dieb, steile Wände mit wenigen oder ohne sichtbaren Griffmöglichkeiten zu erklimmen. Die Würfelprobe erfolgt normalerweise durch den Spieler. Scheitert die Probe, so stürzt die Spielfigur von etwa der Hälfte der Strecke in die Tiefe. Der SL kann mehrere Proben fordern, falls die zu erklimmende Höhe mehr als 100 Fuß beträgt.

Verstecken: Der Dieb kann sich erfolgreich im Schatten verstecken, sofern der Bereich groß genug ist, um seinen ganzen Körper zu verbergen. Wie beim Schleichen nimmt der Dieb stets an, dass er sich erfolgreich verbirgt, weswegen der SL die Probe durchführt. Ein Dieb, der diese Fertigkeit anwendet, muss dazu unbeweglich bleiben.

Lauschen wird für gewöhnlich verwendet, um an Türen zu lauschen oder auf entfernte Geräusche zu achten. Der SL entscheidet, welche Geräusche der Dieb bemerken könnte. Eine erfolgreiche Probe bedeutet nicht, dass ein Geräusch gehört wurde, sondern dass *möglicherweise* eines gehört wurde. Der SL führt die Probe durch. Es ist außerdem zu beachten, dass der Dieb und die Gruppe sich ruhig verhalten müssen, damit diese Fertigkeit angewendet werden kann. Andernfalls kann man sich auch leicht ein Geräusch einbilden.

Wenn Diebe sich in Nahkampfreichweite hinter einem Gegner befinden, können sie jederzeit **hinterhältige Angriffe** durchführen, solange sie vom Gegner unbemerkt bleiben. Gegebenenfalls kann der SL dazu eine Probe auf Schleichen oder Verstecken verlangen. Der hinterhältige

Angriff wird mit einem Angriffsbonus von +4 ausgeführt und richtet bei Erfolg doppelten Schaden an. Für gewöhnlich kann ein Dieb nicht mehrere hinterhältige Angriffe auf denselben Gegner in einem Kampf durchführen.

Der hinterhältige Angriff kann mit jeder Nahkampfwaffe, aber nicht mit Fernkampfwaffen durchgeführt werden. Wird der Angriff waffenlos (z.B. mit Fäusten) durchgeführt, so gilt die Regelung für Überwältigung im Kampf (siehe **Teil 5: Begegnungen**). Des Weiteren kann ein hinterhältiger Angriff mit der "stumpfen Seite der Klinge" (-4) durchgeführt werden. In diesem Fall gleichen sich der Angriffsbonus (hinterhältig +4) und der Malus für die Aktion (-4) aus (+0). Der Schaden wird in diesem Fall nicht verdoppelt und gilt als betäubend.

Kosten für Waffen und Ausrüstung

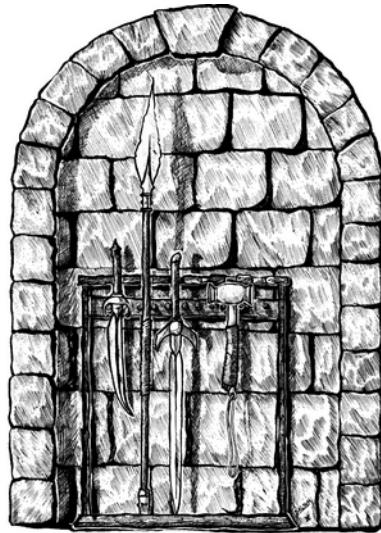
Geld

Geldwerte werden für gewöhnlich in Goldstücken angegeben. Daneben existieren Münzen aus Platin, Silber, Elektrum (eine Legierung aus Gold und Silber) sowie Kupfer. Die Wertverhältnisse sind wie folgt:

1 Platinmünze (PM)	= 5	Goldmünzen (GM)
1 Goldmünze (GM)	= 10	Silbermünzen (SM)
1 Elektrummünze (EM)	= 5	Silbermünzen (SM)
1 Silbermünze (SM)	= 10	Kupfermünzen (KM)

Für das Spiel wird angenommen, dass eine Goldmünze ein Zehntel Pfund wiegt und dass fünf Münzen das Volumen eines Kubikzolls einnehmen. Das ist zwar ungenau, im Spiel lässt sich damit allerdings gut arbeiten.

Charaktere der ersten Stufe beginnen das Spiel mit einem Startkapital von $3w6 \times 10$ GM, sofern der SL keine andere Vorgabe macht.



Ausrüstung

Diese Liste nennt übliche Ausrüstung für Abenteuerreisen mit durchschnittlichen Preisen. Verfügbarkeit und Preise variieren. Gewicht ist in Pfund angegeben. Mit einem * gekennzeichnete Gegenstände wiegen sehr wenig; zehn solcher Gegenstände wiegen etwa ein Pfund. Mit ** markierte Gegenstände wiegen vernachlässigbar wenig und werden normalerweise nicht gezählt, sofern nicht sehr große Mengen davon transportiert werden.

Gegenstand	Preis	Gewicht
Behälter für Karte oder Schriftrolle	1 GM	$\frac{1}{2}$
Diebeswerkzeug	25 GM	1
Eisenkeile, 12	1 GM	1
Fackeln, 6	1 GM	1

Gegenstand	Preis	Gewicht
Federmesser	1 GM	*
Geweites Wasser, je Phiole	10 GM	*
Glasflasche oder Phiole	1 GM	*
Greifhaken	2 GM	4
Gürteltasche	1 GM	*
Handschellen (ohne Schloss)	6 GM	4
Heiliges Symbol	25 GM	*
Hufeisen, komplett; mit Behufung	1 GM	10
Kerzen, 12	1 GM	*
Kleidung, gewöhnlich	4 GM	1
Köcher	1 GM	1
Kreide, kl. Säckchen mit Kreidestücken	2 GM	*
Laterne	5 GM	2
Laterne, bedeckte	8 GM	2
Laterne, Sturm-	14 GM	3
Leiter, 10'.	1 GM	20
Öl, je Fläschchen	1 GM	1
Papier, je Bogen	1 GM	**
Papier, je Bogen	1 GM	3
Proviant, trocken; für eine Woche	10 GM	14
Rucksack	4 GM	*
Sack, groß	1 GM	*
Sack, klein	5 SM	*
Sattel, Pack-	5 GM	15
Sattel, Reit-	10 GM	35
Satteltaschen, je Paar	4 GM	7
Schleifstein	1 GM	1
Schloss, mit zwei Schlüsseln	12 GM	1
Schreibfeder	1 SM	**
Seil, Hanf (je 50')	1 GM	5
Seil, Seide (je 50')	10 GM	2
Signalpfeife	1 GM	**
Spiegel, klein; aus Metall	7 GM	*
Stab, 10'; aus Holz	1 GM	10
Tinte, je Fässchen	8 GM	$\frac{1}{2}$
Umhang	2 GM	1
Weinschlauch/Wasserhaut	1 GM	2
Zauberbuch (128 Seiten)	25 GM	1
Zaumzeug	15 SM	3
Zelt, groß (für zehn Personen)	25 GM	20
Zelt, klein (für eine Person)	5 GM	10
Zunderkästchen; Feuerstein und Stahl	3 GM	1

Waffen

Waffe	Preis	Größe	Gewicht	Schaden
Äxte				
Großaxt	14 GM	G	15	1w10
Handaxt	4 GM	K	5	1w6
Kriegsaxt	7 GM	M	7	1w8
Bogen und Armbrust				
Kurzbogen	25 GM	M	2	
Pfeil für Kurzbogen	1 SM		*	1w6
Silberpfeil†, Kurz-	2 GM		*	1w6
Langbogen	60 GM	G	3	
Pfeil für Langbogen	2 SM		*	1w8
Silberpfeil†, Lang-	4 GM		*	1w8
Leichte Armbrust	30 GM	M	7	
Leichter Bolzen	2 SM		*	1w6
Silberbolzen†, leicht	5 GM		*	1w6
Schwere Armbrust	50 GM	G	14	
Schwerer Bolzen	4 SM		*	1w8
Silberbolzen†, schwer	10 GM		*	1w8
Dolche				
Dolch	2 GM	K	1	1w4
Silberdolch†	25 GM	K	1	1w4
Schwerter				
Kurzschwert	6 GM	K	3	1w6
Langschwert/Säbel	10 GM	M	4	1w8
Zweihänder	18 GM	G	10	1w10
Hammer und Streitkolben				
Kriegshammer	4 GM	K	6	1w6
Streitkolben	6 GM	M	10	1w8
Vorschlaghammer	10 GM	G	16	1w10
Andere Waffen				
Kampfstab	2 GM	G	4	1w4
Keule, Schlagstock, Stab	2 SM	M	1	1w4
Schleuder	1 GM	K	*	
Eisenkugel	1 SM		*	1w4
Stein	k.A.		*	1w3
Speer	5 GM	M	5	
geworfen (einhändig)				1w6
Nahkampf (einh.)				1w6
Nahkampf (zweih.)				1w8
Stangenwaffe (Hellebarde)	9 GM	G	15	1w10

* Diese Gegenstände wiegen einzeln sehr wenig. Zehn dieser Gegenstände wiegen etwa ein Pfund.

† Silberspitze oder -klinge, gegen Lykanthropen (z.B. Werwölfe).

Waffengröße

Menschen und Elfen müssen große Waffen mit beiden Händen führen und können mittlere und kleine Waffen einhändig verwenden. Halblinge dürfen keine großen Waffen führen und müssen beide Hände für mittelgroße Waffen benutzen. Zwerge können, aufgrund ihrer kräftigen Statur, mittelgroße Waffen einhändig und manche großen Waffen zweihändig führen, sofern diese nicht länger als vier Fuß sind. Zweihänder, Stangenwaffen und Langbogen sind ihnen daher verboten. Einige Waffen müssen aufgrund ihrer Gestaltung zweihändig geführt werden, wie z.B. Bogen und Armbrüste. Größeneinschränkungen gelten auch hier.

Der Spielleiter sollte ähnliche Beschränkungen für bewaffnete Monster geltend machen; z.B. bei Kobolden und Goblins, die ähnlich groß sind wie Halblinge.

Reichweiten von Fernkampfwaffen

Waffe	Kurz (+1)	Mittel (0)	Weit (-2)
Dolch	10	20	30
Handaxt	10	20	30
Kriegshammer	10	20	30
Kurzbogen	50	100	150
Langbogen	70	140	210
Leichte Armbrust	60	120	180
Öl oder Weihwasser	10	30	50
Schleuder	30	60	90
Schwere Armbrust	80	160	240
Speer	10	20	30

Die Reichweiten der Fernkampfwaffen sind in Fuß angegeben und gelten für innen (z.B. in Labyrinthen oder Gebäuden). Außerhalb, beispielsweise in der Wildnis, gelten dieselben Angaben in Yards! Befindet sich das Ziel in kurzer Entfernung, gilt ein +1 Angriffsbonus. Ist das Ziel weiter als das Maximum für mittlere Reichweite entfernt, aber immer noch im Bereich für lange Reichweite, so gilt ein Malus von -2 für den Angriff.

Rüstung und Schilder

Rüstungstyp	Preis	Gewicht	RK
Ohne Rüstung	0 GM	0	11
Lederrüstung	20 GM	15	13
Kettenrüstung	60 GM	40	15
Plattenrüstung	300 GM	50	17
Schild	7 GM	5	+1

Lasttiere

Spielwerte für die angegebenen Tiere befinden sich im Kapitel **Monster**.

Tier	Preis
Pferd, Kriegs-	200 GM
Pferd, Reit-	75 GM
Pferd, Zug-	120 GM
Pony, Kriegs-	80 GM
Pony*	40 GM

*Wegen ihrer geringen Größe reiten Zwerge und Halblinge eher auf Ponys anstatt auf Pferden.

Erläuterung der Ausrüstung

Ein **Behälter für Karten und Schriftrollen** ist zylinderförmig und aus geöltem Leder zum Schutz und Transport von Karten, Schriftrollen und Papierdokumenten. Der Zylinder hat eine wasserabweisende (aber nicht vollständig wasserdichte) Verschlusskappe und einen Riemen, mit dem er z.B. an einem Gürtel getragen werden kann. Ein gewöhnlicher Behälter dieser Art fasst bis zu zehn Seiten Papier oder eine Schriftrolle mit bis zu sieben Zaubersprüchen.

Diebeswerkzeug wird für die Anwendung der Diebesfertigkeiten wie **Schlösser Öffnen** und **Fallen Entschärfen** vorausgesetzt. Diese Fertigkeiten können unter Umständen ohne Diebeswerkzeug gar nicht oder nur mit Würfelwurfmodifikation nach Spielleiterentscheid angewandt werden.

Mit **Eisenkeilen** lassen sich z.B. Türen zukeilen und Truhen aufstemmen. Sie können als Felshaken zum Klettern verwendet werden.

Eine **Fackel** wirft Licht in einem 30 Fuß Radius und schwaches Licht noch 20 Fuß darüber hinaus. Eine Fackel brennt 1w4+4 Runden. Natürlich ist eine Fackel nützlich, um andere brennbare Materialien anzuzünden, beispielsweise Spinnenweben oder Öl.

Hanfseil ist einen halben Zoll stark und besitzt eine Zugfestigkeit von eintausendsechshundert Pfund. Die Tragfähigkeit des Seils beträgt normalerweise ein Viertel der Zugfestigkeit. Ein oder mehrere Knoten verringern die Zugfestigkeit um die Hälfte, sind jedoch schon in die Tragfähigkeit einberechnet.

Eine **Kerze** wirft Licht mit einem Radius von 5 Fuß und weitere 5 Fuß darüber hinaus mit schwachem Licht. Eine normale Kerze brennt innerhalb von 3 Runden etwa einen Zoll hinunter.

Ein **Köcher** ist ein meist offener Behälter, in dem Pfeile aufbewahrt werden. Für Armbrustbolzen gibt es ähnliche Behälter. In beiden Varianten passen für gewöhnlich zwanzig Pfeile bzw. Bolzen. Die Länge des Köchers ist abhängig von den Geschossen. Pfeile für Langbogen sind u.U. länger. Der Preis ist für sämtliche Köcher gleich.

Kreide ist nützlich, um Markierungen, Notizen und Spuren in Höhlen und Gebäuden zu hinterlassen.

Eine **Laterne** wirft Licht mit einem Radius von 30 Fuß; schwaches Licht fällt noch etwa 20 Fuß darüber hinaus. Eine Laterne verbraucht eine Flasche Lampenöl in 18+1w6 Runden. Eine **bedeckte Laterne**, lässt sich schließen, so dass kein Licht geworfen wird. Eine **Sturmlaterne** projiziert einen Lichtkegel von 30' Länge und bis zu 30' Durchmesser, wobei 20' darüber hinaus noch schwaches Licht geworfen wird. Sturmlaternen sind meist auch abdeckbar.

Proviant (trocken) beinhaltet beispielsweise trockenes Brot, Hartkäse, getrocknete Früchte, Bohnen, Trockenfleisch oder andere Nahrungsmittel, die sich trocken über längere Zeit (einen Monat oder länger) halten. Der Proviant ist verpackt in gewachstem oder geöltem Stoff erhältlich und reicht für eine Person etwa eine Woche.

Ein **großer Sack** fasst bis zu 40 Pfund Gewicht bei einem Volumen von 4 Kubikfuß. Ein **kleiner Sack** fasst bis zu 20 Pfund Gewicht bei einem Volumen von 2 Kubikfuß.

Ein Paar **Satteltaschen** fassen bis zu 10 Pfund (gleichmäßig auf beide verteilt) bei einem Volumen von einem Kubikfuß.

Ein **Schleifstein** wird verwendet, um Klingen von Schwertern, Dolchen und Äxten zu schärfen und instandzuhalten.

Seidenseil ist etwa 3/8 Zoll stark und besitzt eine Zugfestigkeit von eintausendsechshundert Pfund, obwohl es wesentlich weniger als Hanfseil wiegt. Die Anmerkungen zum Hanfseil bezüglich Tragfestigkeit gelten auch hier.

Ein **Spiegel** erweist sich in einem Dungeon aus mehreren Gründen als hilfreich; zum Beispiel kann man damit um Ecken sehen und reflektiertes Licht für stille Botschaften und Signale über größere Entfernung verwenden. Sollte man sich einmal einer Medusa gegenübersehen: Die einzige Möglichkeit, Medusen zu beobachten, ohne dass ihr Blick zu Stein verwandelt ist, ihr Spiegelbild zu betrachten.

Weihwasser wird in **Teil 5: Begegnungen** erklärt.

Ein **Weinschlauch/Wasserschlauch** ist ein Behälter, aus dem Wasser oder Wein getrunken werden kann. Im Allgemeinen wird Wasser in einen Dungeon oder in die Wildnis mitgenommen. Ein gewöhnlicher Wasserschlauch fasst einen Liter. Dies ist in etwa das Minimum, das eine Spielfigur am Tag benötigt. Bei Abenteuern in der Wüste oder anderen heißen, trockenen Gebieten braucht ein Charakter bis zu dem Zehnfachen an Wasser. Die angegebenen zwei Pfund Gewicht beziehen sich auf einen gefüllten Wasserschlauch.

Ein **Zunderkästchen** wird im Allgemeinen zusammen mit Feuerstein und Stahl erworben; der Feuerstein wird heftig gegen ein C-förmiges Stahlstück (mit hohem Karbonanteil) geschlagen. Richtig durchgeführt entstehen so Funken, die

den Zunder entfachen. Der beste Zunder ist getrockneter Zunderpilz, der im Zunderkästchen aufbewahrt wird; Stoff, Hanfseil, sowie sehr trockenes Gras kann ersatzweise anstelle des Zunderpilzes verwendet werden. Die Zeit, die beansprucht wird, um ein Feuer in Gang zu bringen, sollte vom Spielleiter gemäß der Umstände bestimmt werden. Unter besten Bedingungen dauert das Entfachen eines Feuers mit Feuerstein, Stahl und Zunder eine Runde.

Fahrzeuge

Die folgenden Tabellen zeigen Details verschiedener Land- und Wasserfahrzeuge. Spielleiter können gerne eigene Fahrzeuge entwerfen und die Tabellen als Anhaltspunkt dazu verwenden.

Landtransport

Fahrzeug	Länge x Breite*	Gewicht**	Ladung**	Bewegung	Härte/TP	Preis (GM)
Kutsche	30' x 8'	1.000	2.000 lbs	40' (15')	6 / 12	1.500
Planwagen	35' x 8'	2.000	4.000 lbs	20' (15')	6 / 16	500
Streitwagen	15' x 6'	300	750 lbs	60' (10')	10 / 10	400

* Einschließlich vorgespannter Pferde oder Maultiere.

** Angaben in Pfund.

Wassertransport

Fahrzeug	Länge x Breite	Ladung*	Crew	Bewegung	Meilen/Tag	Härte/TP	Preis (GM)
Floß	per 10' x 10'	1 ton	2	40' (10')	18	6 / 12	100
Flussschiff	50' x 20'	50 tons	10	20' (20')	30	8 / 30	3.500
Galeere, groß	120' x 20'	375 tons	160	30' (25')	42 / 24	10 / 120	30.000
Galeere, klein	100' x 15'	210 tons	90	20' (20')	36 / 24	8 / 75	15.000
Kanu	15' x 4'	½ ton	1	40' (5')	30	4 / 4	50
Karavelle	55' x 15'	75 tons	10	20' (20')	42	8 / 75	10.000
Karracke	60' x 20'	135 tons	20	30' (30')	48	10 / 120	20.000
Langschiff	110' x 15'	10 tons	70	30' (25')	42 / 24	9 / 110	25.000
Ruderboot	15' x 6'	1 ton	1	30' (10')	24	6 / 8	60
Segelboot	40' x 8'	5 tons	1	40' (15')	36	7 / 20	2.000

* Angabe in Tonnen.

Anmerkungen zu den Fahrzeugen

Der Wert für **Crew** nennt die Mindestanzahl an Besatzungsmitgliedern, die benötigt werden, um das Fahrzeug zu betreiben. Offiziere sind dabei nicht eingerechnet. Es ist immer eine gute Idee, zusätzliche Seeleute anzuheuern, damit eventuelle Verluste nicht zu Schwierigkeiten führen.

Die **Ladung** für Wagen ist in Pfund, während der Wert für Schiffe in Tonnen angegeben ist. Sollte ein Schiff Tag und Nacht segeln, wird für jeden Passagier ein Quartier benötigt, das als eine Tonne Laderraum zählt; außerdem wird Proviant für eine Person pro Monat mit einem Zehntel einer Tonne berechnet.

Bewegung ist separat in Fuß (eigentlich Yards; siehe Kapitel Zeit und Skalierung in Teil 4: Das Abenteuer für eine Erläuterung) und Meilen pro Tag angegeben. Die Bewegung von Schiffen bei Begegnungen ist nicht direkt abhängig von der Reisegeschwindigkeit, da die Besatzung in Kampfsituationen hart arbeiten muss, um das Schiff schnell zu manövrieren; eine solche Anstrengung kann nicht Tag und Nacht aufrechterhalten werden.

Der Abschnitt **Angriff gegen Fahrzeuge** in Teil 5: Begegnungen enthält Erläuterungen für **Härte** und **TP** Werte.

Ein **Streitwagen** wird von einem einzelnen Pferd, in der Regel einem Streitross, gezogen. Sowohl **Kutschen** wie auch **Planwagen** benötigen mindestens ein Paar Zugpferde.

Bei der **Karavelle** handelt es sich um ein wendiges Segelschiff mit zwei oder drei Masten. Obwohl es augenscheinlich Ähnlichkeiten zu der größeren Karacke aufweist, sind Karavellen in der Lage, Flüsse zu befahren, wozu die größeren Schiffe ungeeignet sind.

Eine **Karracke** ist ein großes ozeantaugliches Segelschiff mit drei oder vier Masten.

Galeeren sind sowohl mit Segeln als auch mit Rudern ausgestattet; die zweite Angabe unter Bewegung bezieht sich jeweils auf die Rudergeschwindigkeit. Eine kleine Galeere ist mit etwa 20 Reihen Rudern ausgestattet; jedes dieser Ruder wird von zwei Ruderern bedient (insgesamt 80 Ruderer), während eine große Galeere mit etwa 35 Reihen Rudern (bei 140 Ruderern) ausgestattet ist. Galeeren sind im Allgemeinen manövrierfähiger als Karacken und Karavellen und können zusätzlich mit Rammböcken versehen werden.

Das **Langschiff**, das für gewöhnlich von nordischen Brandschatzern verwendet wird, ist der großen Galeere ähnlich. Während sog. zivilisierte Nationen spezialisierte Ruderer, Matrosen und Marinesoldaten einsetzen, sind die Besatzungen von Langschiffen zu sämtlichen Tätigkeiten und anfallenden Arbeiten an Bord in der Lage.

Belagerungsmaschinen

Dies sind Waffen, mit denen Festungen und manchmal Schiffe angegriffen werden. Die Kosten können in entlegenen Regionen bis zu dem Doppelten steigen. Eine Belagerungsmaschine, die Geschosse schleudert (z.B. eine Balliste, Onager oder Blide), benötigt einen ausgebildeten Artilleristen, um sie effektiv zu bedienen; diese Spielfigur macht die Angriffswürfe für diese Waffe. Geschosse schleudernde Maschinen erhalten Abzüge auf den Angriffswurf wie unten angegeben. Belagerungsmaschinen sind für gewöhnlich nicht gegen einzelne Gegner einsetzbar; der Spielleiter kann jedoch Ausnahmen bei sehr großen Gegnern wie Riesen oder Drachen machen. Die Entfernung sind in Yards angegeben.

Waffe	Preis	Feuerrate	Malus	Schaden	Kurz (+1)	Mittel (+0)	Weit (-2)
Balliste	100 GM	1/4	-3	2w8	50	100	150
Blide	400 GM	1/10	-8	3w10	k.A.	300	400
Onager	300 GM	1/6	-6	2w12	100	200	300
Rammbock	200 GM	1/3	+0	2w8	k.A.	k.A.	k.A.

Balliste: Dies ist im Grunde eine sehr große Armbrust, die speerähnliche Geschosse oder große Steine schießt. Für gewöhnlich wird die Balliste auf einen Dreifuß oder einen Wagen gesetzt, kann aber auch auf Schiffen montiert werden. Werden Bolzen geschossen, kann die Balliste keinen Schaden gegen Gebäude, Fels oder Stein anrichten. Die Balliste kann nur zu dritt bedient werden.

Rammbock: Rammböcke werden normalerweise unter einem mobilen bedachten Gerüst betrieben. Acht oder mehr Personen werden für den Einsatz benötigt.

Onager: Diese Waffe wirft Steine in einer relativ flachen Flugbahn. Ein Onager benötigt vier Personen für den Einsatz.

Blide: Diese mächtige Waffe verwendet ein Gegengewicht, um Steine in hohem Bogen zu schleudern. Die Blide kann nicht für Ziele in weniger als zweihundert Yards Entfernung verwendet werden. Wenn das anvisierte Ziel mehr als zwanzig Fuß höher als die Blide situiert ist, wird ein zusätzlicher Angriffsmalus von -2 fällig. Eine Blide benötigt für den Einsatz 8 Personen.



TEIL 3: ZAUBERSPRÜCHE

Die Anzahl an **Zaubersprüchen** je Spruchstufe, die ein Kleriker oder Magiekundiger täglich wirken kann, ist in der entsprechenden Tabelle im Kapitel **Charakterklassen** nachzulesen. Jeden Tag, für gewöhnlich am Morgen, bereiten diese Charaktere ihre Sprüche vor. Kleriker tun dies im Gebet und Magiekundige studieren ihre Zauberbücher. Vorbereitete Zauber, die nicht verwendet werden, stehen dem Charakter an folgenden Tagen zur Verfügung; nur Zauber, die tatsächlich verwendet wurden, müssen ersetzt werden.

Ein Charakter kann sich jederzeit dazu entscheiden, einen vorbereiteten Zauber fallen zu lassen (ohne ihn zu wirken), um einen anderen Zauber dieser Spruchstufe vorzubereiten.

Zauberer müssen mindestens eine Hand frei haben und in der Lage sein, ungehindert zu sprechen, um Zauber zu wirken; das bedeutet, ein geknebelter und gefesselter Zauberer wird effektiv daran gehindert, Zauber anzuwenden. Im Kampf dauert das Wirken eines Zaubers genauso lange wie ein Angriff. Falls ein Zauberer im Kampf auf denselben Ergebnis der Initiative angegriffen wird, auf dem er einen Zauber anwendet, schlägt dieser fehl und ist verloren, auch wenn der Angriff nicht erfolgreich war. Dasselbe gilt, wenn auf denselben Ergebnis von dem Zaubernden ein Rettungswurf gefordert wird. Falls zwei Zauberer ihre Zauber gegeneinander auf dem selben Initiativeergebnis ausführen, werden beide gleichzeitig angewandt. Um einen gegnerischen Zauber mit dem eigenen zu unterbrechen, muss der eigene auf einem früheren Initiativeergebnis erfolgen.

Umkehrbare Sprüche sind mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet.

Klerikersprüche

Kleriker erhalten ihre Zaubersprüche durch Gebet und Dienst gemäß ihres Glaubens. Jeden Tag, normalerweise am Morgen, müssen Kleriker mindestens drei Runden lang beten, um ihre Sprüche vorzubereiten. Es kann erwartet werden, dass sie wesentlich häufiger beten, um in der Gunst ihrer Gottheit zu bleiben.

Weil sie ihre Zauber durch Gebete erhalten, dürfen Kleriker jeden Spruch jeder Zauberstufe, die ihnen zur Verfügung steht, vorbereiten. Allerdings können die Gottheiten der Kleriker in manchen Fällen die Verfügbarkeit bestimmter Zauber einschränken; eine Gottheit der Heilung kann beispielsweise die Anwendung umgekehrter Heilzauber verwehren.

Klerikersprüche der 1. Stufe

1	Angst Entfernen*
2	Böses Entdecken*
3	Leichte Wunden Heilen*
4	Licht*
5	Magie Entdecken
6	Reinigung von Nahrung und Wasser
7	Schutz vor Bösem*
8	Widerstand gegen Kälte

Klerikersprüche der 2. Stufe

1	Fallen Entdecken
2	Geisterhammer
3	Mit Tieren Sprechen
4	Person Festhalten
5	Segnen*
6	Stille 15' Radius
7	Tiere Bezaubern
8	Widerstand gegen Feuer

Klerikersprüche der 3. Stufe

1	Blindheit Heilen
2	Ewiges Licht*
3	Fluch Entfernen*
4	Gegenstand Finden
5	Krankheit Heilen*
6	Mit Toten Sprechen
7	Wachstum von Tieren
8	Zauberwaffe

Klerikersprüche der 4. Stufe

1	Gift Neutralisieren*
2	Magie Bannen
3	Mit Pflanzen Sprechen
4	Schlangenholz
5	Schutz vor Bösem 10' Radius*
6	Schwere Wunden Heilen*
7	Tote Erwecken
8	Wasser Schaffen

Klerikersprüche der 5. Stufe

1	Böses Bannen
2	Göttlicher Rat
3	Insektenplage
4	Nahrung Schaffen
5	Queste*
6	Tote Wiederbeleben*
7	Wahrsicht
8	Wand aus Feuer

Klerikersprüche der 6. Stufe

1	Heilung*
2	Klingenbarriere
3	Mit Monster Sprechen
4	Objekte Beleben
5	Pfad Finden
6	Regeneration
7	Wiederherstellung
8	Wort der Zuflucht

Magiersprüche

Magiekundige zaubern unter Anwendung ihres Willens und arkanen Wissens. Die Vorbereitung der Zauber erfolgt mit Hilfe ihrer **Zauberbücher**; jeder Magiekundige besitzt ein Zauberbuch, das die magischen Formeln der gelernten Zauber enthält. Sie sind in einer magischen Schrift verfasst, die nur von dem gelesen werden kann, der sie geschrieben hat oder mit Hilfe des Zaubers **Magie Lesen**. Alle Magiekundigen beginnen das Spiel mit der Kenntnis dieses Zaubers und beherrschen ihn so gut, dass kein Zauberbuch für dessen Vorbereitung nötig ist. Der Spruch kann aus der **Erinnerung** vorbereitet werden. **Magie Lesen** wirkt auf den ausgewählten Text permanent.

Magiekundige können Sprüche direkt von anderen Magiekundigen lernen oder deren Zauberbücher studieren. Werden sie unterrichtet, kann ein Zauber an einem Tag gelernt werden; das Studium eines Zaubers mit Hilfe eines Zauberbuchs dauert einen Tag je Stufe des Zaubers. In beiden Fällen wird der Zauber in das Buch des Magiekundigen geschrieben. Die Kosten belaufen sich auf 500 GM je Zauberstufe. Magiekundige erhalten zu Spielbeginn ein kostenloses Zauberbuch mit **Magie Lesen** und einem weiteren Zauber der ersten Stufe, der vom SL gewählt wird.

Magiersprüche der 1. Stufe

1	Bauchreden
2	Licht*
3	Magie Entdecken
4	Magischer Mund
5	Magisches Geschoss
6	Person Bezaubern
7	Schild
8	Schlaf
9	Schutz vor Bösem*
10	Schwebende Scheibe
11	Sprachen Lesen
12	Tür Befestigen

Magiersprüche der 2. Stufe

1	Böses Entdecken*
2	Ewiges Licht*
3	Gedankenlesen
4	Gegenstand Finden
5	Geisterhafte Erscheinung
6	Klopfen
7	Levitation
8	Netz
9	Spiegelbild
10	Unsichtbares Entdecken
11	Unsichtbarkeit
12	Zauberschloss

Magiersprüche der 3. Stufe

1	Blitz
2	Dunkelsicht
3	Feuerball
4	Fliegen
5	Fremde Augen
6	Hast*
7	Magie Bannen
8	Person Festhalten
9	Schutz vor Bösem 10' Radius*
10	Schutz vor Normalen Geschossen
11	Unsichtbarkeit 10' Radius
12	Wasseratmung

Magiersprüche der 4. Stufe

1	Dimensionsportal
2	Eissturm
3	Fluch Entfernen*
4	Halluziniertes Gelände
5	Massenverwandlung
6	Monster Bezaubern
7	Verwandlung (Andere)
8	Verwandlung (Selbst)
9	Verwirrung
10	Wachstum von Pflanzen*
11	Wand aus Feuer
12	Zauberauge

Magiersprüche der 5. Stufe

1	Durchgang
2	Elementarwesen Beschwören
3	Giftgaswolke
4	Magisches Gefäß
5	Monster Festhalten
6	Schwachsinn
7	Telekinese
8	Teleportation
9	Tote Erwecken
10	Wand aus Stein

Magiersprüche der 6. Stufe

1	Anti-magische Blase
2	Ebbe
3	Fleisch zu Stein*
4	Magischer Befehl (Geas)*
5	Projektion
6	Reinkarnation
7	Todesspruch
8	Unsichtbarer Verfolger
9	Wand aus Eisen
10	Zerfall

Alle Zauber in alphabetischer Reihenfolge

Angst Entfernen*

K1; R: Berührung (120'); D: Sofort (2 SR)

Dieser Zauber beruhigt eine berührte Kreatur. Ist die gewählte Kreatur durch irgendeine Art magischer Furcht belastet, wird ihr ein neuer Rettungswurf gegen Zaubersprüche mit einem Bonus von +1 je Stufe des Zauberers gewährt.

Die Umkehrung Angst Verursachen versetzt eine gewählte Kreatur innerhalb von 120' Entfernung in Angst; misslingt ihr dann ein Rettungswurf gegen Zauber, flieht sie für 2 Spielrunden. Kreaturen mit mindestens 6 Trefferwürfeln sind immun gegen diesen Zauber.

Anti-magische Blase

M6; R: 10' Radius; D: 1 SR/Stufe

Innerhalb eines Radius von 10' wird jede Magie negiert. Magische Angriffe fügen dem Zauberer keinen Schaden zu, und magische Gegenstände und Zauber werden innerhalb des Wirkungsbereichs unterdrückt; d.h., der Zauberer kann während der Dauer des Spruchs keine weitere Magie wirken.

Bauchreden

M1; R: 60'; D: 1 R/Stufe

Der Zauberer kann seine Stimme aus anderer Richtung innerhalb des Wirkungsbereiches erklingen lassen, z.B. aus einer dunklen Ecke oder von einer Statue.

Blindheit Heilen

K3; R: Berührung; D: Sofort

Der Zauber heilt eine Kreatur von Blindheit, wenn sie durch Verletzung oder Magie verursacht wurde (inklusive **Licht** oder **Ewiges Licht**). Durch einen Fluch verursachte Blindheit kann damit nicht geheilt werden.

Blitz

M3; R: 50'+10'/Stufe; D: Sofort

Der Zauber lässt einen mächtigen Blitzschlag gegen jede Kreatur im Wirkungsbereich los. Betroffene Kreaturen erleiden 1w6 Punkte elektrischen Schaden je Stufe des Zauberers. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber halbiert den Schaden. Der Blitz schießt aus den Fingerspitzen des Zauberers und bewegt sich in einer 5' breiten Zickzackbahn bis zur maximalen Reichweite (mind. 60').

Entflammbarer Material wird vom Blitz entzündet, anderes wird beschädigt. Metalle mit niedrigem Schmelzpunkt wie Blei, Gold, Silber, Kupfer oder Bronze werden möglicherweise verformt. Falls der Blitzschaden ein Hindernis durch-

schlägt, erfüllt der Zauber noch seine vollständige Reichweite; andernfalls wird er vom Hindernis reflektiert und schlägt nach SL Entscheid zurück in Richtung Zauberer oder in eine zufällige Richtung. Kreaturen nehmen jeweils nur einmal Schaden vom Blitz.

Böses Bannen

K5; R: Berührung; D: 1 Runde/Stufe

Dieser mächtige Zauber unterstützt den Zauberer bei Begegnungen mit Kreaturen aus den Ebenen des Abgrunds, sogenannte böse Wesen.

Der Zauberer erhält einen +4 Bonus auf seine Rüstungsklasse gegen Angriffe böser Kreaturen.

Der Zauberer kann außerdem ein böses Wesen zurück in den Abgrund schicken, falls ein Angriff erfolgreich ist und er das Wesen berührt. Der Kreatur wird ein Rettungswurf gegen Zauber gewährt, um dem zu entgehen. Bei Erfolg wird die Wirkungsdauer des Zaubers sofort beendet. Der Zauberer kann mit Berührung einen beliebigen Zaubereffekt einer bösen Kreatur beenden. Zauber, die nicht mit **Zauber Bannen** beendet werden können, bleiben bestehen. Die Wirkungsdauer des Zaubers wird nach dieser Anwendung sofort beendet.

Die genaue Definition des Bösen bestimmt der SL; in der Regel sind Kreaturen anderer Ebenen und Dimension eingeschlossen.

Böses Entdecken*

K1, M2; R: 60'; D: 1R/Stufe

Der Zauberer kann mit diesem Spruch Kreaturen mit bösen Absichten, magische Gegenstände mit bösen Verzauberungen und außerdimensionale Wesen böser Natur erkennen. Der Zauberer sieht dabei böse Kreaturen oder Objekte mit einem deutlichen Schimmer versehen, der aber für andere unsichtbar bleibt.

Weder normale Charaktere, noch sog. böse Charaktere können damit erkannt werden, da der Spruch nur bei überwältigendem Bösen anschlägt. Die Definition des Bösen wird dabei vom SL bestimmt. Gegenstände wie gewöhnliche Fallen oder Gifte gelten nicht als böse und können daher mit diesem Spruch nicht entdeckt werden.

Der Umkehrzauber **Gutes Entdecken** wirkt auf die gleiche beschriebene Weise auf das Erkennen guter Verzauberungen, engelsartiger Wesen usw.

Dimensionsportal

M4; R: 10'; D: Sofort

Der Zauberer transportiert sich oder eine Kreatur innerhalb der Reichweite an einen beliebigen Ort innerhalb einer Entfernung von bis zu 200' + 20' je Stufe des Zauberers. Das gewählte Ziel wird dabei immer genau erreicht, sei es, dass sich der Zauberer das Ziel vorstellt oder eine Entfernung angibt. Einer unwilligen Kreatur wird ein Rettungswurf gegen Zauber gewährt, um dem Zauber zu entgehen. Kleidung und sämtliche getragene Gegenstände (und Lebewesen) werden ebenfalls transportiert. Falls das Ziel innerhalb eines festen Gegenstands liegt, scheitert der Zauber automatisch.

Dunkelsicht

M 3; R: Berührung; D: 1 Stunde/Stufe

Die berührte Kreatur erhält die Fähigkeit Dunkelsicht mit einer Reichweite von 60' für die Dauer des Zaubers. (Siehe Teil 4: Das Abenteuer)

Durchgang

M5; R: 30'; D: 3 Spielrunden

Der Zauber erschafft einen Gang durch Wände und Gemäuer aus Holz und Stein, allerdings nicht aus Metall. Die Länge des Ganges beträgt bis zu 10' plus 10' für je drei Erfahrungsstufen des Zauberers über Stufe 9 (20' bei ES 12, 30' bei ES 15, 40' bei ES 18.)

Falls die Mauer für die Anwendung eines Zaubers zu dick ist, endet der Durchgang in einer Sackgasse. Mit weiteren Anwendungen kann der Gang fortgeführt werden. Wenn die Wirkung des Zaubers endet, nach Ablauf der Wirkungsduer oder durch **Magie Bannen**, werden Kreaturen, die sich innerhalb des Durchgangs befinden zum nächstgelegenen Ende hinausgeworfen.

Ebbe

M6; R: 360'; D: 1 Spielrunde/Stufe

Die Tiefe von Wasser und anderen Flüssigkeiten wird bis zu 2' je Stufe des Zaubernden und bis zu einem Minimum von einem Zoll abgesenkt. Das Wasser wird in einem etwa quadratischen Bereich abgesenkt, der eine Seitenlänge von bis zu 10' je Stufe des Zaubernden besitzt. In großen und tiefen Gewässern kann der Zauber einen Strudel verursachen und Wasserfahrzeuge in dessen Strömung ziehen, wodurch sie an normalen Manövern gehindert werden. Wird der Zauber auf Wasserelementarwesen oder ähnliche Kreaturen angewandt, so wirkt er wie **Langsamkeit** (die Umkehrung von **Hast**); ein Rettungswurf gegen Zauber wird gewährt, dessen Erfolg vor dem Effekt schützt. Andere Wesen bleiben von dem Zauber unbeschadet.

Eissturm

M4; R: 300'+30'/Stufe; D: 1 Runde

Der Zauber lässt schweren magischen Hagel entstehen, und für die Dauer einer Runde erleiden Kreaturen innerhalb eines 20' Radius um das gewählte Ziel 5w6 Punkte Schaden. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zaubersprüche halbiert den Schaden. Der Eissturm erreicht eine Höhe von 40', Kreaturen, die sich darüber befinden, sind nicht betroffen. Normale Bewegungsraten werden innerhalb des Eissturms halbiert, die Fertigkeit Lauschen wird um 20% reduziert. Nach Ablauf der Wirkungsduer bleiben, abgesehen vom verursachten Schaden, keinerlei Rückstände. Kreaturen mit einer Resistenz gegen Kälte erleiden nur die Hälfte des Schadens bzw. ein Viertel, falls ihnen der Rettungswurf gelingt.

Elementarwesen Beschwören

M5; R: 240'; D: Speziell

Ein Portal zu einer der Elementarebenen Luft, Erde, Feuer oder Wasser wird geöffnet und erlaubt dem Magiekundigen, ein Elementarwesen zu beschwören. Sobald das Wesen erscheint, dient es dem Beschwörer, solange er sich auf dessen Kontrolle konzentriert; Zauberei, Kampf oder Bewegung über die Hälfte der Bewegungsrate hinaus führt zum Verlust der Konzentration. Das Elementarwesen kann vom Beschwörer zurückgeschickt werden, sofern die Konzentration nicht unterbrochen wurde. Verlust der Konzentration führt zum Verlust der Kontrolle, die danach nicht wieder zurückgewonnen werden kann. Das Wesen greift anschließend sowohl den Zauberer, als auch jeden, der sich in den Weg stellt, an. Nur die Zauber **Magie Bannen** und **Böses Bannen** können das Elementarwesen in seine Heimatebene zurückschicken. Die Wesen können selbstverständlich aus eigener Entscheidung zurückkehren, da sie wenig Interesse daran haben, auf der Ebene der Materie zu verweilen.

Ewiges Licht*

K3, M2; R: 360'; D: 1 Jahr/Stufe

Der Zauber erschafft einen kugelförmigen Bereich von Licht mit der Intensität von Tageslicht und einem Radius von 30'; das Licht wird schwächer in einem auf 60' erweiterten Radius. Das **Ewige Licht** kann auf Gegenstände angewandt werden, einen Bereich oder auf eine Kreatur, ähnlich dem Licht-Zauber, bis zu einer Entfernung von 360'. Der Zauber wirkt für ein Jahr je Stufe des Zauberers.

Der Zauber kann Kreaturen erblinden lassen, wenn er auf deren Sehorgane angewandt wird. Es wird ein Rettungswurf gegen Tod gewährt; bei Erfolg wirkt der Zauber auf den Bereich hinter der Kreatur. Misstlingt der Wurf, erhält die Kreatur einen -4 Modifikator auf Angriffswürfe.

Die Umkehrung **Ewige Dunkelheit** erschafft vollständige Abwesenheit von Licht und negiert normale Lichtquellen in dem Bereich. Auch **Ewige Dunkelheit** kann Kreaturen erblinden lassen.

Fallen Entdecken

K2; R: 30'; D: 3 Spielrunden

Der Zauberer wird befähigt, verschiedene mechanische und magische Fallen zu entdecken. Nähert er sich auf 30' Entfernung zur Falle, erscheint sie ihm in einem grün-bläulichem Schimmer. Natürliche Gefahren wie einsturzgefährdete Wände oder Tunnel werden damit nicht entdeckt. Der Zauberer erlangt weder Kenntnis über das Entschärfen solche Fallen noch irgendwelche Details über Art und Ursprung der Fallen.

Feuerball

M3; R: 100' + 10'/Stufe; D: Sofort

Der Zauber verursacht eine Explosion von Flammen; Kreaturen und Objekte innerhalb eines 20' Radius nehmen 1w6 Punkte Schaden je Stufe des Zauberers. Ein Rettungswurf gegen Zauber wird gewährt; bei Erfolg wird der Schaden halbiert. Die Explosion verursacht nur eine geringe Druckwelle.

Der Zauberer richtet einen Finger auf das Ziel an dem der Feuerball explodieren soll. Eine glühende erbsengroße Kugel schießt vom Finger auf das Ziel und wächst dort zum Feuerball, sofern sie vorher nicht auf ein anderes Objekt trifft und daher früher explodiert. Versucht der Zauberer die Kugel durch z.B. eine Schießscharte zu feuern, muss ihm ein Fernkampfangriff (ohne Modifikatoren für Entfernungen) gelingen, ansonsten explodiert der Feuerball frühzeitig an der Barriere.

Der Feuerball entzündet entflammmbares Material und beschädigt Objekte im Wirkungsbereich. Metalle mit niedrigem Schmelzpunkt wie Blei, Gold, Kupfer, Silber und Bronze können schmelzen. Wird eine Barriere im Weg zerstört, fliegt der Feuerball möglicherweise weiter und explodiert am Ende seines Weges mit voller Wucht.

Fleisch zu Stein*

M6; R: 30'/Stufe; D: permanent

Der Zauber verwandelt ein Ziel mitsamt ihrer Kleidung und Ausrüstung in eine unbewegliche Statue. Ein Rettungswurf gegen Versteinerung wird gewährt, um dem Zauber zu widerstehen. Wird die Statue beschädigt, erleidet das Ziel, sofern es jemals von dem Zauber befreit wird, den gleichen Schaden und entsprechende Verunstaltungen. Nur Kreaturen aus Fleisch und Blut sind von dem Zauber betroffen.

Der Umkehrzauber **Stein zu Fleisch** befreit durch **Fleisch zu Stein** (oder Medusenangriffe) verzauberte Ziele und verwandelt sie von der Statue zurück in ihre lebendige Gestalt. Der Zauber hat ansonsten keinen Effekt.

Fliegen

M3; R: Berührung; D: 1 Spielrunde/Stufe

Das Ziel des Zaubers wird befähigt mit einer Geschwindigkeit gleich seiner normalen Bewegungsrate (unter Berücksichtigung der Last) zu fliegen. Die Figur kann mit halber Geschwindigkeit in der Höhe aufsteigen und mit doppelter Geschwindigkeit in der Höhe absinken. Die Figur ist im Flug genauso wendig wie bei ihrer normalen Bewegung zu Boden. Das Fliegen erfordert nur so viel Konzentration wie das gewöhnliche Laufen auch, weshalb Handlungen, Zauber und Angriffe normal durchgeführt werden können. Die Figur kann allerdings nicht rennen oder Sturmangriffe durchführen. Die normale Grenze für das Tragen von Last gilt weiterhin.

Nach Ablauf der Spruchdauer wird die Wirkung des Zaubers langsam beendet. Befindet sich die Figur währenddessen noch in der Luft, fällt sie sanft zu Boden mit einer Geschwindigkeit von 120' pro Runde für 1w10 Runden. Erreicht sie den Boden innerhalb dieser Zeit nicht, so fällt sie die restliche Strecke und erleidet entsprechenden Schaden durch den Sturz. Wird der Zauber **Fliegen** z.B. durch einen Gegenzauber aufgehoben, wird die Wirkung ebenso beendet.

Fluch Entfernen*

K3, M4; R: 30'; D: Sofort

Der Zauber entfernt augenblicklich sämtliche Flüche, die auf einer Kreatur oder einem Objekt lasten. Gegenstände wie verfluchte Waffen oder Rüstungsgegenstände werden nicht von dem Fluch befreit, aber Kreaturen, denen ein solcher Gegenstand anhaftet, werden davon gelöst. Bestimmte Flüche bleiben von dem Zauber unbeschadet oder können nur durch Zauberer einer besonderen Erfahrungsstufe gebrochen werden; z.B. eine Stufe höher als der Zauberer, der den Fluch gesprochen hat.

Der Umkehrzauber **Fluch Auferlegen** lastet einer Kreatur oder einem Objekt einen negativen Effekt an. Ein Rettungswurf gegen Zauber wird gewährt, um dem Fluch zu entgehen. Der Zauberer wählt einen der folgenden Effekte aus:

- -4 Modifikator auf einen Eigenschaftswert (bis zu einem Minimum von 1)
- -4 Modifikator auf Angriffs- und Rettungswürfe
- Jede Runde handelt die Kreatur mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% normal oder handelt gar nicht.

Der Zauberer kann auch einen anderen Effekt selbst bestimmen, der aber nicht mächtiger sein sollte, als die genannten. Der gesprochene Fluch kann nicht mit **Magie Bannen** entfernt werden, aber mit **Fluch Entfernen**.

Fremde Augen

M3; R: 60'; D: 12 SR

Der Zauber befähigt den Zauberer, einen Bereich durch die Augen eines anderen Lebewesens wahrzunehmen. Zuvor muss er Richtung und ungefähre Entfernung innerhalb des Wirkungsbereichs wählen. Falls kein passendes Lebewesen anwesend ist, bleibt der Zauber wirkungslos. Ein Rettungswurf wird nicht gewährt, und das gewählte Lebewesen ist sich des Zaubers nicht bewusst.

Nach einer Spielrunde kann der Zauberer ein weiteres Lebewesen wählen, so dass verschiedene Bereiche wahrgenommen werden können. Bewegt sich das Lebewesen außerhalb der Reichweite, wird der Kontakt verloren; während der Wirkungsdauer des Zaubers kann dann ein anderes Lebewesen gewählt werden.

Gedankenlesen

M2; R: 60'; D: 1 Spielrunde/Stufe

Der Zauberer wird befähigt, die derzeitigen bewussten Gedanken einer Kreatur zu lesen. Er muss eine Richtung wählen und sich für eine Spielrunde konzentrieren, um die Gedanken verstehen zu können. Jede Spielrunde kann er die Richtung wechseln, bis die Wirkungsdauer beendet ist. Die ausgewählten Kreaturen bemerken von dem Zauber nichts.

Felswände stärker als 2 Zoll oder dünne Schichten von Blei oder Gold schirmen vor dem Zauber ab. Untote und Kreaturen ohne Verstand (wie Golems) sind immun gegen den Zauber.

Gegenstand Finden

K3, M2; R: 360'; D: 1 Runde/Stufe

Der Zauberer nimmt die Richtung eines ihm bekannten oder nach Beschreibung deutlich visualisierten Gegenstandes wahr. Auch nach allgemeinen Gegenständen kann gesucht werden, wobei dann der nächste zur Beschreibung passende Gegenstand lokalisiert wird.

Einzigartige Gegenstände können nur entdeckt werden, sofern der Zauberer sie bereits in den Händen gehalten hat. Der Effekt wird durch Gold und Blei blockiert, so dass Gegenstände dahinter nicht wahrgenommen werden. Kreaturen können auf diese Weise nicht gesucht werden.

Geisterhafte Erscheinung

M2; R: 180'; D: Speziell

Der Zauber erschafft eine visuelle Illusion von Objekten, Kreaturen oder Naturgewalten bis zu einem Volumen von 20 Kubikfuß. Die Illusion erzeugt keinerlei Geräusch, Geruch oder Temperatur. Der Zauberer kann die Illusion bewegen. Der Effekt endet, sobald der Zauberer sich nicht mehr auf den Zauber konzentriert.

Falls die Illusion von einer oder mehreren Kreaturen geschaffen wird, haben sie RK 11 und verschwinden, wenn sie erfolgreich getroffen werden. Wird die Illusion eines Angriffszaubers geschaffen, so erleiden Kreaturen nach erfolgreichem Rettungswurf gegen Zauber keinen Schaden. Der Schaden, der durch die Illusion verursacht wird, ist nicht echt; Kreaturen, die durch ihn scheinbar getötet werden, erwachen nach 2w8 Runden unbeschadet.

Geisterhammer

K2; R: 30'; D: 1 Runde/Stufe

Ein Kriegshammer aus reiner Energie wird geschaffen und greift einen ausgewählten Gegner im Wirkungsbereich um den Kleriker einmal je Runde an. Der Schaden beträgt 1w6 Trefferpunkte mit einem Bonus von +1 je drei Erfahrungsstufen des Zauberers, bis zu einem Maximum von +5. Für die Angriffswürfe werden die entsprechenden Spielwerte des Klerikers verwendet. Der Geisterhammer gilt als magische Waffe und schadet daher auch Monstern, die durch normale Waffen unverwundbar sind. Verlässt der Hammer den Wirkungsbereich oder wird der Sichtkontakt verhindert, so wird der Zaubereffekt beendet. Der Hammer kann nicht durch physische Angriffe getroffen werden. Die Zauber **Magie Bannen**, **Zerfall** und der **Stecken der Aufhebung** beenden die Wirkung des Zaubers.

Giftgaswolke

M5; R: 100' + 10'/Stufe D: 6 Runden/Stufe

Der Zauber schafft eine Giftgaswolke von 20x20x20 Fuß Volumen, die mit einer Bewegungsrate von 10' vom Zauberer durch Konzentration gesteuert werden kann. Das Giftgas tötet Kreaturen von bis zu 3 Trefferpunktewürfel augenblicklich; Kreaturen mit 4 Trefferwürfeln oder mehr erhalten einen Rettungswurf gegen Gift, um dem Tod auszuweichen. Die Wolke bleibt für die Wirkungsdauer des Zaubers bestehen, auch wenn der Zauberer seine Konzentration auf etwas anderes richtet.

Gift Neutralisieren*

K4; R: Berührung; D: sofort

Der Zauber neutralisiert sämtliche Gifte in einer berührten Kreatur oder einem berührten Gegenstand. Eine vergiftete Kreatur erleidet nach der Berührung mit dem Zauber

keinen weiteren Schaden durch das Gift. Stirbt eine Kreatur durch Giftschaden und wird sie innerhalb von 10 Runden berührt, so wird sie mit einem Trefferpunkt wiederbelebt. Vergiftete oder giftige Objekte werden nach Berührung ungefährlich.

Die Umkehrung des Zauberers ist **Vergiften***. Die Berührungen des Zauberers wird tödlich. Bei erfolgreichem Angriff gegen eine Kreatur stirbt sie, falls ihr Rettungswurf gegen Gift scheitert. Die Berührungen des Zauberers bleibt giftig für 1 Runde je Erfahrungsstufe oder bis eine Kreatur erfolgreich vergiftet wurde.

Göttlicher Rat

K5; R: 0; D: 1 R/Stufe

Der Zauberer tritt in Kontakt mit seiner Gottheit oder dessen Diener und erhält Antwort auf eine Ja-Nein-Frage je Erfahrungsstufe. Das Zauberritual dauert 1 Spielrunde. Das kontaktierte Wesen kann allwissend sein oder nicht; obwohl es mit dem Zauberer verbündet ist, muss es die Frage nicht eindeutig beantworten. Die Details werden vom SL bestimmt.

Halluziniertes Gelände

M4; R: 400'+40'/Stufe; D: 12 Spielrunden/Stufe

Der Zauber lässt Gelände eines Volumens von 10x10x10 Yard je Stufe des Zauberers als eine andere Geländeart erscheinen (z.B. Wald anstatt Feld, Wüste anstatt Grasland.) Die Anwendung des Zaubers dauert 10 Minuten.

Das betroffene Gelände scheint in allen wahrnehmbaren Aspekten dem gewünschten Gelände zu entsprechen. Gebäude, Ausrüstung und Kreaturen bleiben davon unberührt. Ein Rettungswurf gegen Zaubersprüche wird gewährt, um den Effekt zu durchschauen, sofern die Figuren und Kreaturen sich aktiv darum bemühen.

Hast*

M3; R: 30'+10'/Stufe; D: 1 Runde/Stufe

Der Zauber beschleunigt die Handlungen einer Kreatur je Stufe des Zauberers. Die betroffenen Figuren bewegen sich und handeln zweimal so schnell wie gewöhnlich, d.h., ihre Bewegungsrate und Angriffe werden verdoppelt. Zauberei, der Gebrauch von Zaubergegenständen wie Stäben o.ä. wird nicht verdoppelt. Mehrere Hastzauber werden nicht miteinander kombiniert, es wirkt jeweils nur der stärkere, länger dauernde Zauber.

Der Umkehrzauber **Langsamkeit** halbiert die Geschwindigkeit der Handlungen von Kreaturen und Spielfiguren. Betroffenen Kreaturen wird ein Rettungswurf gewährt. Zauber und Umkehrzauber heben einander gegenseitig auf.

Heilung*

K6; R: Berührungen; D: Permanent

Heilung erlaubt dem Zauberer, Verletzungen und Krankheiten zu beseitigen. Sie beendet mit sofortiger Wirkung jede und alle der folgenden Leiden eine Kreatur: Schaden an Eigenschaften (z.B. KON), Blindheit, Verwirrung, Taubheit, Krankheiten, Erschöpfung, Schwachsinn, Wahnkrankheiten, Übelkeit und Vergiftungen. Der Zauber heilt die Kreatur bis auf 1w4 Trefferpunkte. Verlust von Erfahrungsstufen oder permanenter Schaden an Eigenschaftswerten wird nicht rückgängig gemacht.

Der Umkehrzauber **Schaden** verletzt eine berührte Kreatur auf so fürchterliche Weise, dass ihr nur 1w4 Trefferpunkte bleiben. Der Zauberer muss einen normalen erfolgreichen Angriff ausführen, um die Kreatur zu berühren; scheitert er, ist der Zauber verloren. Eine Kreatur erleidet mindestens einen Punkt Schaden, weswegen es möglich ist, dass sie durch den Zauber getötet wird.

Beide Zauber wirken nur auf Lebewesen. Untote Kreaturen werden von den Zaubern in gegensätzliche Wirkung betroffen: Heilung verletzt sie, Schaden heilt sie.

Insektenplage

K5; R: 300'+30'/Stufe; D: 1 Runde/Stufe

Der Zauber beschwört einen Heuschreckenschwarm je drei Stufen des Zauberers herbei, maximal aber sechs Schwärme bei Stufe 18. Die Einzelheiten des Schwärms sind dem Eintrag **Insektenschwarm** im Kapitel **Monster** zu entnehmen. Mehrere Schwärme werden in einem zusammenhängenden Bereich beschworen. Sämtliche Kreaturen, die sich in den gewählten Bereichen befinden, werden angegriffen. Die Schwärme bleiben für die Dauer des Zaubers in den Bereichen.

Klingenbarriere

K6; R: 90'; D: 1R/Stufe

Dieser Zauber schafft eine Wand aus schwingenden Klingen von bis zu 20' Länge je Stufe des Zauberers oder eine kreisrunde Wand mit einem Radius von 5' je zwei Stufen. Beide Varianten sind bei entsprechendem Raum bis zu 20' hoch. Jeder Kreatur, die durch die Barriere tritt, erhält 1w6 Punkte Schaden je Stufe des Zauberers (maximal 15w6); ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Tod halbiert den Schaden.

Wird die Klingenbarriere direkt im Bereich von Kreaturen erschaffen, nimmt jede Kreatur Schaden; ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Tod verhindert den Schaden vollständig. Eine Kreatur, die so ausweicht, muss sich entscheiden, auf welche Seite der Barriere sie sich rettet.

Eine Klingenbarriere wirkt außerdem als Deckung gegen Angriffe (+4 RK).

Klopfen

M2; R: 30'; D: Speziell

Der Zauber öffnet eine verklemmte, blockierte, verschlossene, magisch befestigte oder mit **Zauberschloss** versehene Tür. Er öffnet Geheimtüren sowie verschlossene Kästchen und Truhen. Ketten, Nähte und Schweißstellen werden ebenso geöffnet, sofern sie etwas verschließen, das geöffnet werden kann. Falls der Zauber genutzt wird, um eine mit **Zauberschloss** versehene Tür zu öffnen, wird jener Zauber lediglich für eine Runde ausgesetzt und wirkt anschließend weiter. Ansonsten verschließen sich durch den Zauber geöffnete Türen nicht wieder. Klopfen funktioniert nicht bei Fallgittern und ähnlichen Mechanismen.

Krankheit Heilen*

K3; R: Berührung; D: Sofort

Der Zauber heilt sämtliche Krankheiten einer Kreatur und tötet etwaige Parasiten. Manche spezielle Krankheiten können nicht oder nur von Charakteren höherer Stufe geheilt werden. Der Zauber verhindert keine erneute Ansteckung.

Leichte Wunden Heilen*

K1; R: Berührung; D: Sofort

Mit diesem Spruch werden durch Handauflegen 1w6+1 Trefferpunkte geheilt.

Der Umkehrzauber **Leichte Wunden Verursachen** fügt der betroffenen Kreatur 1w6+1 Punkte Schaden zu, wenn zuvor ein erfolgreicher Angriffswurf durchgeführt wurde. Eine nichtsahnende Kreatur wird automatisch getroffen.

Auf Untote wirkt der Zauber auf gegensätzliche Weise; sie werden durch **Leichte Wunden Heilen** verletzt und durch **Leichte Wunden Verursachen** geheilt.

Levitation

M2; R: Berührung; D: 1 Runde/Stufe

Kreaturen und Objekte können vom Zauberer bei Konzentration bis zu 20' je Runde auf und ab bewegt werden. Eine horizontale Bewegung ist mit dem Zauber nicht möglich, die Kreatur kann sich jedoch von Mauern, Felsen usw. abstoßen und so bewegen.

Eine levitierende Kreatur, die versucht anzugreifen, verliert zunehmend die Kontrolle über ihre Bewegungen. Der erste Angriff erfolgt mit einem Malus von -1, der zweite mit -2; bis zu einem Maximum von -5. Bemüht sich die Kreatur eine Runde lang, ihre Balance wiederzufinden, beginnt sie wieder bei -1.

Licht*

K1, M1; R: 120'; D: (6+Stufe) R

Der Zauber erschafft eine fackelähnliche Lichtquelle, die vom gewählten Ziel leuchtet. Wird der Zauber auf einen beweglichen Gegenstand angewandt, kann die Lichtquelle transportiert werden. Die Magie des Lichtzaubers wirkt nicht innerhalb magischer Dunkelheit.

In seiner Umkehrung schafft der Zauber einen Bereich der Dunkelheit. Diese Dunkelheit verhindert Dunkelsicht und negiert normale Lichtquellen.

Ein Lichtzauber kann gezielt zur Aufhebung des Dunkelheitszaubers (und umgekehrt) eines Zauberers gleicher oder niedrigerer Stufe gesprochen werden. Beide Zauber sind dann sofort wirkungslos. Das normale Umgebungslicht ist wiederhergestellt.

Beide Zauber können einen Gegner erblinden lassen, wenn sie auf die Sehorgane angewandt werden. Dem Ziel wird ein Rettungswurf gegen Tod gewährt, um den Effekt abzuwenden. Gelingt der Wurf, bleibt der Zauber ohne Wirkung. Wird der Zauber zum Blenden eines Gegners angewendet, bleibt der normale Effekt aus (kein Bereich von Licht oder Dunkelheit.)

Magie Bannen

K4, M3; R: 120'; D: Sofort

Der Zauberer kann derzeit wirkende Zauber und deren Effekte auf Kreaturen und Objekte oder innerhalb eines Würfels von 20 Fuß Kantenlänge beenden. Zu Beginn des Zaubers muss eine Kreatur, ein Objekt oder ein Bereich ausgewählt werden.

Bei Wahl einer Kreatur, werden alle, diese Kreatur betreffenden, Zaubereffekte (inklusive Zaubertränke) beendet. Bei Wahl eines Bereiches, werden darin wirkende Zauber beendet. Jeder Zauber wird sofort beendet, wenn die Erfahrungsstufe des Zauberwirkers von **Magie Bannen** gleich oder höher der Erfahrungsstufe des Zauberers des betroffenen Effekts ist. Ist jedoch dessen Erfahrungsstufe höher als die des Magie Bannenden, dann besteht eine Wahrscheinlichkeit von 5% je Stufenunterschied, dass das **Bannen von Magie** nicht funktioniert.

Als Beispiel: ein Magiekundiger der 10. Stufe versucht, den Zauber eines anderen Magiekundigen der 14. Stufe zu bannen; es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20%, dass der Zauber fehlschlägt.

Manche Zauber können nicht gebannt werden; dies betrifft insbesondere sämtliche Flüche (z.B. verursacht durch **Fluch Auferlegen*** oder verfluchte Gegenstände.)

Magie Entdecken

M1; M1; R: 60'; D: 2 R

Der Zauberer kann hiermit verzauberte Objekte und Kreaturen innerhalb der angegebenen Reichweite sehen. Sie erscheinen ihm in einem blass schimmernden Licht. Unsichtbare Kreaturen oder Objekte sind nicht von diesem Spruch betroffen, aber die magische Aura des Unsichtbarkeitszaubers ist als formloser, leuchtender Nebel auszumachen, der es dem Zauberer ermöglicht, das unsichtbare Wesen anzugreifen (Angriffsmalus -2).

Magie Lesen

M1; R: 0; D: Permanent

Der Zauber erlaubt es dem Magiekundigen, einen beliebigen magischen Text, wie das Zauberbuch eines anderen Magiers oder eine Spruchrolle für Magiekundige, zu lesen. Wird der Zauber auf einen verfluchten Text angewandt, wird der Fluch in der Regel ausgelöst.

Magischer Befehl

M6; R: 5' je Stufe; D: Speziell

Um eine Kreatur einen Dienst oder eine Handlung ausführen zu lassen oder eine Handlung zu unterbrechen und zu unterlassen, kann der Zauberer ihr einen Magischen Befehl erteilen. Die Kreatur muss den Zauberer dafür verstehen. Abgesehen von Handlungen, die die Kreatur in akute Lebensgefahr bringen würden, kann der Zauber für die Lenkung fast jeder Aktion verwendet werden.

Ein Rettungswurf gegen Zauber wird gewährt, wenn die Kreatur unwillig ist. Allerdings kann sie, beispielsweise aufgrund einer Vereinbarung oder eines Trickbetrugs, einwilligen.

Die Kreatur muss dem Befehl folgen und die Instruktionen befolgen, bis die Bedingungen erfüllt sind, und zwar egal wie lange dies dauert.

Falls die Instruktionen eine endlose Aufgabe beinhalten, die die Kreatur aus eigenem Vermögen nicht lösen kann, bleibt der Zauber nur begrenzt für je einen Tag pro Stufe des Zauberers wirksam. Listige Kreaturen können die Instruktionen geschickt verdrehen, wenn der SL so entscheidet.

Für je 24 Stunden, die die Kreatur den Befehl nicht befolgt, sei es absichtlich oder weil sie daran gehindert wird, erleidet sie einen -2 Modifikator auf sämtliche Eigenschaftswerte bis zu einem Malus von -8. Eigenschaftswerten fallen hierbei nicht unter 3. Die Beeinträchtigungen werden 24 Stunden nach der Wiederaufnahme der Aufgabe entfernt.

Ein **Magischer Befehl** kann durch dessen Umkehrzauber sowie die Zauber **Fluch Entfernen** und **Wunsch** aufgelöst werden. Der Zauber **Magie Bannen** ist hier wirkungslos.

Magischer Mund

M1; R: 30'; D: Speziell

Der Zauber versieht ein ausgewähltes unbelebtes Objekt mit einem verzauberten Mund, der plötzlich erscheint und eine Botschaft spricht, sobald ein vom Zauberer bestimmtes Ereignis eintritt. Die Botschaft kann in jeder Sprache, die der Zauberer selbst beherrscht, gesprochen sein und in einer Zeitspanne von bis zu zehn Minuten in jeder Lautstärke, vom Flüsterton bis zum Geschrei, erfolgen. Die Botschaft kann drei Worte je Stufe des Zauberers lang sein. Die Stimme des Mundes erinnert an die des Zauberers, ist jedoch nicht identisch. Der Mund kann weder Zauberbefehle aussprechen, noch magische Effekte aktivieren. Der Mund bewegt sich gemäß der zu sprechenden Worte; auf eine Statue angewandt, würde sich ihr Mund bewegen und die Stimme von ihr erklingen. Der **Magische Mund** kann auch auf Bäume, Felsen und beliebige andere Objekte angewandt werden.

Der Zauber wirkt, wenn vom Zauberer zuvor bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Diese können allgemein oder detailliert sein, allerdings können nur sicht- oder hörbare Auslöser in Sichtlinie oder Hörweite gewählt werden. Die maximale Reichweite für Auslöser ist 10' je Stufe des Zauberers; ein Zauberer der 6. Stufe kann einen Magischen Mund schaffen, der auf Auslöser in einer Entfernung von 60' reagiert und bis zu 18 Worte spricht.

Der Zauber kann durch Illusionen und Verkleidungen getäuscht werden. Auslöser werden durch magische Dunkelheit oder Unsichtbarkeit, nicht aber durch normale Dunkelheit, umgangen. Erfolgreiches Schleichen oder magische Stille verhindern geräuschhafte Auslöser. Hörbare Auslöser können für allgemeine Geräusche, spezielle Geräusche oder gesprochene Wörter eingestellt werden. Handlungen können als Auslöser gewählt werden, sofern sie hör- oder sichtbar sind. Ein Magischer Mund kann nicht zwischen Stufe, Trefferpunkte oder Klasse unterscheiden.

Magisches Gefäß

M5; R: 60'; D: Speziell

Der Zaubernde versetzt seine Seele in einen Edelstein oder großen Kristall, dem sogenannten magischen Gefäß, innerhalb der Reichweite und lässt seinen Körper leblos zurück. Der Zaubernde kann nun versuchen, Kontrolle über eine lebende Kreatur in der Nähe zu erlangen, deren Seele seinen Platz im magischen Gefäß einnimmt, während die des Zaubernden in den Körper der Kreatur fährt. Der Zaubernde kann in das magische Gefäß zurückkehren und von einer anderen Kreatur Besitz ergreifen. Der Zauber endet, sobald der Zaubernde in seinen Körper zurückkehrt. Das magische Gefäß bleibt anschließend leer.

Um den Zauber zu nutzen, muss das magische Gefäß in Reichweite sein und der Zaubernde muss dessen Aufenthaltsort kennen. Sichtkontakt muss nicht gewährleistet

sein. Der leblose Körper des Zaubernden scheint auf Untersuchung hin wie tot, unterliegt aber keinem Verwesungsprozess.

Schutz vor Bösem bewahrt Kreaturen vor der Wirkung des Zaubers. Sie erhalten einen Rettungswurf gegen Zauber und sind bei Erfolg gegen weitere Übergriffe durch den Zauber gefeit. Die Seele des Zaubernden bleibt im magischen Gefäß.

Ist der Zaubernde jedoch erfolgreich besetzt er mit seiner Seele den Körper der Kreatur. Er behält seine Eigenschaften Intelligenz, Weisheit und Charisma sowie die Erfahrungsstufe, Klasse, Angriffsbonus, Rettungswürfe und mentale Fertigkeiten (auch Zauberei). Der neue Körper bestimmt die Eigenschaften Kraft, Geschicklichkeit und Konstitution, die Trefferpunkte und körperlichen Fertigkeiten. Zusätzliche Gliedmaßen erlauben keine weiteren Angriffe. Außergewöhnliche Fertigkeiten der Kreatur können vom Zaubernden nicht eingesetzt werden.

Falls die Seele des Zaubernden im magischen Gefäß ist und dieses zerstört wird (durch **Magie Bannen** oder physische Einwirkung), so kehrt sie in seinen Körper zurück, wenn er in Reichweite ist. Andernfalls stirbt der Körper und die Seele wandert in das Unbekannte. Nach SL Entscheid stirbt auch diese oder zieht als Gespenst umher. Der Zaubereffekt ist dann beendet.

Falls die Seele des Zauberers aus dem Körper einer Kreatur durch **Böses Bannen** vertrieben wird und das magische Gefäß in Reichweite ist, kehrt sie in das magische Gefäß zurück und die Seele der Kreatur findet ihren eigenen Körper wieder. Der Körper dieser Kreatur kann während der Dauer dieses Zaubers nicht erneut besessen werden. Wird die Seele des Zaubernden wie oben beschrieben vertrieben und das magische Gefäß ist nicht in Reichweite, dann stirbt der Körper des Zaubernden, der Körper der Kreatur und beide Seelen ebenso (oder sie ziehen in die Geisterwelt.)

Falls die Seele der Kreatur im magischen Gefäß ist und dieses zerstört wird, kehrt sie in ihren Körper zurück, wenn er in Reichweite ist, und die Seele des Zaubernden stirbt mitsamt dessen Körper. Andernfalls stirbt die Seele der Kreatur und die des Zaubernden bleibt im Körper der Kreatur zurück. Der Zauber ist damit nicht vorbei, und **Böses Bannen** kann die Seele des Zaubernden aus dem Körper der Kreatur verbannen.

Magisches Geschoss

M1; R: 100' +10'/Stufe; D: Sofort

Ein Geschoss magischer Energie wird aus den Fingerspitzen des Zauberers auf ein zuvor gewähltes Ziel gefeuert. Das Ziel muss zumindest teilweise sichtbar für ihn sein. Das Geschoss trifft ungehindert und verursacht

1w6+1 Punkte Schaden. Einzelne Körperteile einer Kreatur können nicht als Ziel gewählt werden. Unbelebte Objekte nehmen von dem Zauber keinen Schaden.

Der Zauberer erhält alle drei Stufen über der Ersten ein zusätzliches Geschoss: 2 auf Stufe 4, 3 auf Stufe 7, 4 auf Stufe 10 und das Maximum von fünf Geschossen ab Stufe 13. Die zusätzlichen Geschosse können sowohl auf das-selbe Ziel gerichtet oder auf mehrere Ziele verteilt werden.

Massenverwandlung

M4; R: 100' + 10'/Stufe; D: 1 Stunde/Stufe

1w4+1 bis zu menschengroße Kreaturen können je Stufe des Zauberers zu typischen Merkmalen der Umgebung verwandelt werden. Beispielsweise zu Bäumen im Wald, Stalagmiten in einer Tropfsteinhöhle, zu Korallen unter Wasser oder Felsen in einer Hügellandschaft. Alle Kreaturen müssen sich innerhalb eines Radius von 120' um den Zauberer befinden. Es werden nur Kreaturen verwandelt, die vom Zauberer ausgewählt werden und die auch verwandelt werden wollen. Der Zauberer kann sich selbst ebenso verwandeln.

Betroffene Kreaturen werden von anderen nicht bemerkt, solange sie sich nicht bewegen. Bewegt sich eine Kreatur, wird der Effekt nur für sie aufgehoben. Der Zauberer kann den Effekt für alle jederzeit beenden. Die Illusion kann durch **Magie Bannen** zerstört werden.

Mit Monstern Sprechen

K6; R: Speziell; D: 1 Spielrunde/5 Stufen

Der Zauberer kann mit einem Monster in seinem Sichtbereich sprechen und es verstehen. In jeder Runde kann ein anderes Monster als Ziel gewählt werden. Zuhörer, die die Sprache des Monsters verstehen, werden auch den Zauberer verstehen. Das Verhalten gegenüber dem Zauberer wird durch den Zauber nicht verändert; für die Bestimmung des Verhaltens kann ein Reaktionswurf erfolgen. Je nach Intelligenz des Monsters wird die Unterhaltung mehr oder weniger gehaltvoll erfolgen. Falls das Monster dem Zauberer freundlich gesinnt sein sollte, erfüllt es ihm vielleicht einen Gefallen. Bei Monstern ohne Verstand wie Pflanzenmonstern und Untoten wirkt der Zauber nicht.

Mit Pflanzen Sprechen

K4; R: 20'; D: 1 Spielrunde

Der Zauberer kann mit normalen Pflanzen und Monsterpflanzen in seinem Sichtbereich sprechen und sie verstehen. Der Wahrnehmungsbereich von Pflanzen ist beschränkt, weshalb sie Charakteren nur bestimmte Informationen über ihre Umgebung geben können. Das Verhalten gegenüber dem Zauberer wird durch den Zauber nicht verändert, da Pflanzen aber nicht viel zu tun haben, werden sich die meisten relativ ungezwungen mit dem Zauberer austauschen. Intelligente Pflanzen ant-

worten vielleicht nur knapp oder ausweichend und verhalten sich ähnlich wie Monster. Ist eine Pflanze oder Pflanzenkreatur dem Zauberer freundlich gesinnt, tut sie ihm möglicherweise einen Gefallen. Da normale Pflanzen sich nicht bewegen können, sind ihre Handlungsmöglichkeiten beschränkt.

Mit Tieren Sprechen

K2; R: Speziell; D: 1 Spielrunde/4 Stufen

Der Zauberer kann mit einem normalen oder riesigen, aber nicht magischen oder monsterhaften Tier sprechen und dessen Kommunikation verstehen. Das Tier muss dazu im Sichtbereich des Zauberers sein. In jeder Runde kann bei Bedarf ein anderes Tier als Ziel ausgewählt werden. Das Verhalten des Tieres gegenüber dem Zauberer wird durch den Zauber nicht geändert; ein Reaktionswurf kann zur Bestimmung des Verhaltens verwendet werden. Intelligente Tiere reden möglicherweise nur knapp und ausweichend, während weniger intelligente Tiere vielleicht nur gehaltlose Kommentare von sich geben. Falls das Tier dem Zauberer freundlich gesonnen ist, kann es gewillt sein, ihm einen Gefallen zu tun.

Mit Toten Sprechen

K3; R: 10'; D: 3 Runde/Stufe

Der Zauber verleiht einer ausgewählten Leiche scheinbar Leben und Geist, um dem Zauberer einige Fragen zu beantworten. Bis zu zwei Fragen je Erfahrungsstufe kann der Zauberer sich beantworten lassen. Das Wissen der Toten ist auf die Erinnerungen aus ihrem Vorleben beschränkt. Dasselbe gilt für ihre Sprachkenntnis. Die Antworten sind oft knapp, kryptisch oder werden häufig wiederholt.

Falls die Leiche innerhalb der vergangenen Woche bereits unter dem Zauber **Mit Toten Sprechen** stand, scheitert ein neuer Zauber. Für die Wirksamkeit des Zaubers ist es belanglos, wie lange der Tod der Kreatur zurückliegt, solange die Leiche so intakt ist, dass eine Antwort möglich ist. Zumindest der Sprechapparat muss vorhanden sein. Möglicherweise sind die Antworten zerstückelt, wenn die Leiche zu stark beschädigt ist.

Der Zauber lässt keine Kommunikation mit der Seele der Kreatur zu, sondern macht die im Körper gespeicherten Informationen zugänglich. Die teilweise animierte Leiche besitzt einen Abdruck der Seele und spricht daher in den Sprachen und greift auf das Wissen zurück, das der Kreatur zu Lebzeiten eigen war. Die Leiche kann weder neue Informationen lernen noch sich an die Befragung erinnern.

Der Zauber ist wirkungslos bei Leichen, die zu untotem Leben erweckt wurden.

Monster Bezaubern

M4; R: 30'; D: Speziell

Der Zauber funktioniert wie **Person Bezaubern**; eine Einschränkung hinsichtlich der Art und Größe der Kreaturen gibt es nicht. Untote Monster werden nicht betroffen. Der Zauber wirkt auf 3w6 Kreaturen von 3 Trefferwürfeln oder weniger oder auf eine einzelne Kreatur mit mehr als 3 Trefferpunktewürfeln. Rettungswürfe werden wie bei **Person Bezaubern** gewährt.

Monster Festhalten

M5; R: 180'; D: 2w8 Spielrunden

Der Zauber wirkt wie **Person Festhalten**, außer dass davon jede lebende Kreatur betroffen ist, deren Rettungswurf misslingt.

Nahrung Schaffen

K5; R: 10'; D: Permanent

Die geschaffene Nahrung ist einfach und nach Wunsch des Zauberers, sehr nahrhaft, aber ungewürzt. Bis zu 3 Personen oder ein Pferd können je Stufe des Zauberers mit Nahrung für einen Tag versorgt werden. Die Nahrung verwest innerhalb von 24 Stunden, kann aber mit dem Zauber **Reinigung von Nahrung und Wasser** für weitere 24 Stunden haltbar gemacht werden.

Netz

M2; R: 10'/Stufe; D: 2 Spielrunden/Stufe

Der Zauber schafft ein dichtes Netz aus starken, klebrigen Fäden mit einem Volumen von 8.000 Kubikfuß (acht Würfel mit einer Kantenlänge von je 10 Fuß). Die Fäden ähneln denen von Spinnen, sind aber viel größer und stabiler. Das Netz braucht mindestens zwei feste Ankerpunkte zur Aufhängung, andernfalls sackt es in sich zusammen. Der Zauberer kann das Netz gemäß dieser Bedingung beliebig arrangieren. Außerdem kann ein geringeres Volumen geschaffen werden. Kreaturen, die im Netz hängen bleiben, verwickeln sich in die klebrigen Fäden. Der Angriff gegen verwickelte Kreaturen gefährdet den Angreifer nicht. Die Bewegung durch das Netz führt zur Verwicklung.

Jeder Kreatur in dem betroffenen Bereich muss einen Rettungswurf gegen Tod ablegen. Bei Erfolg ist sie zwar verwickelt, kann sich aber mit halbiertter Geschwindigkeit bewegen. Angriffe und Zauberei sind nicht möglich; der SL entscheidet, welche Handlungen für die Kreatur in Frage kommen. Verlässt die Kreatur das Netz, kann sie sich wieder normal bewegen.

Scheitert der Rettungswurf, dann verheddert sich die Kreatur so sehr, dass weder Bewegung noch andere Handlungen möglich sind. Die Kreatur kann dann noch sprachlich kommunizieren. Kreaturen mit Kraft 13 oder

höher sowie TW4 oder höher können sich befreien; in jeder folgenden Runde wird ihnen ein Rettungswurf gewährt, um sich zu befreien. Bei Erfolg gelten die oben genannten Regeln. Kreaturen mit Kraft 12 oder weniger bzw. weniger als TW4 bleiben verwickelt, bis das Netz entfernt wird oder die Wirkungsdauer endet.

Die Fäden des Netzes sind entzündlich. Ein Netzvolumen in Größe eines Würfels von 10 Fuß Kantenlängekann je Runde durch Feuer zerstört werden. Einmal entflammt wandert das Feuer durch das Netz bis es entweder zerstört oder das Feuer gelöscht wird. Kreaturen, die zu der Zeit im Netz verwickelt sind, erleiden 2w4 Schadenspunkte. Sollten sie überleben, sind sie anschließend vom Effekt des Netzes befreit.

Objekte Beleben

K6; R: 100' + 10'/Stufe; D: 1R/Stufe

Der Zauber befähigt unbelebte Objekte zur Bewegung als seien sie lebendig. Die so belebten Objekte greifen andere Kreaturen auf Befehl des Zauberers an. Der Zauber funktioniert nicht bei Objekten, die von anderen Kreaturen getragen oder verwendet werden. Das Objekt muss nicht-magischer Natur sein. Je Erfahrungsstufe kann der Zauberer ein Objekt beleben, das ein Gewicht von bis 25 Pfund je Erfahrungsstufe haben darf; z.B. 300 Pfund bei Stufe 12, 325 Pfund bei Stufe 13 usw.

Der SL bestimmt die Effektivität belebter Objekte im Kampf. Allgemein gilt, dass die Objekte denselben Angriffsbonus wie der Zauberer haben. Kleine und leichte Objekte verursachen nicht mehr als 1w4 Punkte Schaden, größere und schwerere Objekte entweder 1w6 oder 1w8 Punkte. Belebte Waffen verursachen ihren normalen Waffenschaden, aber maximal 1w8 Schadenspunkte. Belebte Objekte bewegen sich bis zu 10' je Runde und benötigen Kontakt zum Boden, d.h., sie laufen, hüpfen oder schlängeln sich vorwärts.

Person Bezaubern

M1; R: 30'; D: Speziell

Der Zauber veranlasst eine humanoide Kreatur von 4 Trefferwürfeln oder weniger dazu, den Zauberer als vertrauten Freund und Verbündeten anzusehen. Menschen und Menschenähnliche können betroffen werden. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zaubersprüche negiert die Wirkung. Falls die Figur vom Zauberer oder dessen Gefährten bedroht oder angegriffen wird, erhält sie einen +5 Bonus für den Rettungswurf. Der Spruch erlaubt keine Kontrolle über die betroffene Person, z.B. als wäre sie ein Automat; aber sie deutet Worte und Taten des Zauberers möglichst positiv. Der Zauberer kann Befehle geben, aber die Person wird nichts tun, was ihrem Willen widersprechen würde. Der SL kann ihr einen zusätzlichen Rettungswurf gewähren, um der Magie im weiteren Verlauf zu widerstehen. Der Zauberer muss die Sprache der bezauberten Person

sprechen oder in der Lage sein, zu mimen; ist der Zauberer in Gefahr, wird sie versuchen ihren 'Freund' zu unterstützen (z.B. indem sie die Feinde des Zauberers angreift oder versucht ihn zu einem 'sicheren' Ort zu bringen.) Die bezauberte Person erhält täglich einen neuen Rettungswurf, wenn ihr Intelligenzwert 13 oder höher beträgt, wöchentlich bei einem Wert von 9-12 oder monatlich bei einem Wert von 8 oder weniger.

Person Festhalten

K2, M3; R: 180'; D: 2w8 Spielrunden

Der Zauber paralysiert jede lebende menschliche, menschenähnliche oder humanoide Kreatur. Untote sind nicht betroffen. Große Kreaturen sind nicht betroffen. Die paralysierten Kreaturen nehmen ihre Umgebung wahr und atmen normal, können aber keine Handlungen ausführen oder sprechen. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zaubersprüche negiert den Effekt. Der Zauber kann auf eine Einzelperson angewandt werden, die dann einen Malus von -2 auf ihren Rettungswurf hat oder auf eine Gruppe von 1w4 Personen.

Eine beschwingte Kreatur, die im Flug von dem Zauber betroffen wird, stürzt ab. Betroffene schwimmende Kreaturen ertrinken.

Pfad Finden

K6; R: Berührung; D: 1 Spielrunde/Stufe

Der Empfänger des Zaubereffekts findet den kürzesten direkten Weg zu einem gewählten Ziel. Der Zauberer muss gewisse Kenntnis des Zielortes haben, damit der Zauber wirkt; entweder hat er ihn besucht, kennt eine Beschreibung des Ortes oder dessen Namen.

Es spielt keine Rolle, ob der Ort in der Wildnis oder unter Tage liegt. Mit dem Zauber können nur Orte, nicht aber Kreaturen oder Objekte gefunden werden. Der Ort muss sich zur Zeit des Zauberns auf derselben Existenzebene befinden wie der Zauberer.

Der Zauber befähigt, an entscheidenden Weggabelungen die richtige Richtung einzuschlagen, um den Ort zu finden und die richtigen Handlungen auszuführen. Das schließt auch das Entdecken geheimer Türen und die Kenntnis von Passwörtern ein. Der Zauber endet, wenn der Ort gefunden wurde oder die Wirkungsdauer endet.

Projektion

M6; R: 240'; D: 6 Spielrunden

Der Zauberer erschafft eine gleichsam reale Illusion des Zauberers. Die Projektion behält das Aussehen, die Geräusche und Gerüche des Zauberers, einschließlich typischer Gesten und Redearten, ist aber nicht greifbar. Alle weiteren Zauber scheinen von der Projektion auszugehen, anstatt vom Zauberer selbst. Wird der Sichtkontakt

zwischen dem Zauberer und der Projektion unterbrochen, endet der Effekt. Dimensionsportal, Teleport und andere Zauberer, die den Sichtkontakt unterbrechen, beenden den Effekt ebenso wie erfolgreiche Nahkampfangriffe gegen den Zauberer. Der Zauber gewährt keine speziellen Wahrnehmungsfähigkeiten, d.h., der Zauberer kann nicht durch die Augen der Projektion sehen. Die Reichweite weiterer Zauber wird von der Position des Zauberers und nicht dessen Projektion gemessen.

Queste*

K5; R: 5'/Stufe; D: Speziell

Um eine Kreatur, einen Dienst oder eine Handlung ausführen zu lassen oder eine Handlung zu unterbrechen und zu unterlassen, kann der Zauberer ihr eine Queste auferlegen. Die Kreatur muss den Zauberer dafür verstehen. Abgesehen von Handlungen, die die Kreatur in akute Lebensgefahr bringen würden, kann der Zauber für die Lenkung fast jeder Aktion verwendet werden.

Ein Rettungswurf gegen Zauber wird gewährt, wenn die Kreatur unwillig ist. Allerdings kann sie, beispielsweise aufgrund einer Vereinbarung oder eines Trickbetrugs, einwilligen.

Die Kreatur muss dem Befehl folgen und die Instruktionen befolgen, bis die Bedingungen erfüllt sind, und zwar egal wie lange es dauert.

Falls die Instruktionen eine endlose Aufgabe beinhalten, die die Kreatur aus eigenem Vermögen nicht lösen kann, bleibt der Zauber nur begrenzt für je einen Tag pro Stufe des Zauberers wirksam. Listige Kreaturen können die Instruktionen geschickt verdrehen, wenn der SL so entscheidet.

Für je 24 Stunden, die die Kreatur den Befehl nicht befolgt, sei es absichtlich oder weil sie daran gehindert wird, erleidet sie 3w6 Schadenspunkte.

Ein **Magischer Befehl** kann durch dessen Umkehrzauber sowie die Zauber **Fluch Entfernen** und **Wunsch** aufgelöst werden. Der Zauber **Magie Bannen** ist hier wirkungslos.

Regeneration

K6; R: Berührung; D: Permanent

Verlorene Gliedmaßen (Finger, Zehen, Hände, Arme, Beine, Köpfe von mehrköpfigen Kreaturen usw.) sowie gebrochene Knochen und zerstörte Organe wachsen erneut bzw. gesund zusammen. Nachdem der Zauber gesprochen wurde, wachsen abgetrennte Gliedmaßen innerhalb einer Runde zusammen, wenn sie an den Körper gehalten werden; andernfalls wachsen sie nach einer Spielrunde nach.

Der Zauber heilt außerdem 3w8 Trefferpunkte. Der Zauber wirkt nicht bei unbelebten Kreaturen wie Konstrukten und Untoten.

Reinkarnation

M6; R: Berührung; D: Sofort

Der Zauber lässt einen verstorbenen Charakter (oder eine humanoide Kreatur) in einem anderen Körper wiedererwachen, wenn der Tod nicht länger als eine Woche zurück liegt und die Seele des Charakters frei und bereit für die Rückkehr ist. Wenn die Seele unwillig für die Rückkehr ist, bleibt der Zauber ohne Wirkung.

Die folgende Tabelle kann verwendet werden, um den neuen Körper des Charakters zu bestimmen:

w%	Inkarnation als
01–02	Schauergestalt
03–17	Zwerg
18–28	Elf
29	Gnoll
30–39	Gnom
40–44	Goblin
45–63	Halbling
64–88	Mensch
89–92	Kobold
93	Echsenmensch
94–98	Ork
99	Troglobyten
100	Sonstiges (SL Entscheidung)

Da der Charakter in einem neuen Körper erwacht, sind sämtliche körperliche Krankheiten und Verletzungen geheilt. Der Zustand seines alten Körpers ist ohne Bedeutung, solange überhaupt Überreste vorhanden sind, die zum Zeitpunkt des Todes Teil des Körpers waren. Der Zauber bewirkt nun, dass die Seele des Charakters in einem jungen erwachsenen Körper erwacht, der aus den vorhandenen natürlichen Elementen geschaffen wird. Der Vorgang dauert eine Stunde. Sobald der Körper vollkommen ist, reinkarniert die Seele.

Ein reinkarnierter Charakter behält einen Großteil seines vorherigen Lebens. Die Charakterklasse bleibt dieselbe sowie die Eigenschaftswerte von Intelligenz, Weisheit und Charisma. Kraft, Geschicklichkeit und Konstitution werden erneut gewürfelt und gemäß der neuen Gestalt modifiziert. Die Erfahrungsstufe bzw. die Trefferwürfel werden um 1 reduziert; dabei handelt es sich weder um Energieentzug, eine negative Stufe noch um einen Effekt ähnlich des Zaubers Wiederherstellung. Die neuen Trefferpunkte werden ermittelt, indem ein Trefferwürfel gewürfelt und das Ergebnis von den ursprünglichen Trefferpunkten des

Charakters abgezogen wird. War der Charakter ursprünglich auf Erfahrungsstufe 1, wird stattdessen der Konstitutionswert um 2 reduziert.

Der Zauber hat weder Wirkung bei Charakteren, die an hohem Alter oder in Folge spezieller Todesursachen verstorben sind, noch bei Untoten, Konstrukten oder Elementarwesen.

Der reinkarnierter Charakter erhält sämtliche Fähigkeiten der neuen Gestalt, einschließlich Bewegung, natürliche Rüstung und Waffen und Spezialfähigkeiten. Wissen und Sprachfähigkeiten werden nicht automatisch gelernt.

Reinigung von Nahrung und Wasser

K1; R: 10'; D: Sofort

Der Zauber macht verfaulte, vergiftete oder anderweitig verunreinigte Nahrung sowie Wasser genießbar und rein. Der natürliche Verwesungsprozess wird nach dem Zauber nicht aufgehoben. Unheiliges Wasser sowie Nahrung und Getränk ähnlicher Bedeutung werden durch den Zauber unbrauchbar gemacht, jedoch hat er keine Wirkung auf Kreaturen oder Zaubertränke.

Schild

M1; R: Selbst; D: 5 KR +1 KR/Stufe

Eine unsichtbare, bewegliche, schildähnliche Scheibe magischer Energie schwebt vor dem Zauberer. Sie negiert Angriffe **Magischer Geschosse**, die auf ihn gerichtet sind und verbessert seine Rüstungsklasse temporär um +3 im Nahkampf und um +6 gegen Fernkampfangriffe. Die Modifikatoren gelten nicht gegen Angriffe, die hinterrücks erfolgen; magische Geschosse werden jedoch aus allen Richtungen abgewehrt.

Schlaf

M1; R: 90'; D: 5 Runden/Stufe

Mehrere Kreaturen mit drei oder weniger Trefferwürfeln fallen in einen magischen Schlaf. Kreaturen mit vier oder mehr Trefferwürfeln sind nicht betroffen. Der Zauberer wählt innerhalb der Reichweite einen Punkt, um den der Zauber auf Kreaturen in einem Radius von 30' wirkt. Jede betroffene Kreatur erhält dann einen Rettungswurf gegen Zauber, um der Wirkung zu entgehen.

Schlafende Kreaturen sind hilflos. Werden sie geschlagen oder verletzt, wachen sie auf; von normalen Geräuschen werden sie nicht geweckt. Der Zauber wirkt nicht auf bewusstlose Kreaturen, Konstrukte oder untote Wesen.

Nach der Dauer des Zaubers erwachen die Kreaturen sofort auf; allerdings kann der SL entscheiden, dass sie schlafen bleiben, wenn es ihnen sehr gemütlich gemacht wird und die Umgebung ruhig ist.

Schlangenholz

K4; R: 120'; D: 6 Spielrunden

Äste und Holzstäbe werden in Schlangen verwandelt. Ein Anzahl normaler Schlangen mit insgesamt 1w4 Trefferwürfeln (je 4 Stufen des Zauberers) werden durch die Verwandlung geschaffen. Einzelheiten bezüglich der Schlangen und ihrer Spielwerte sind den Eintragungen in **Teil 6: Monster** zu entnehmen. Die geschaffenen Schlangen gehorchen den Anweisungen des Zauberers. Die Verwandlung wird zurückgenommen, wenn die Schlangen getötet oder die Magie gebannt wird oder mit Ablauf der Wirkungsdauer des Zaubers.

Schutz vor Bösem*

K1, M1; R: Berührung; D: 1 R/Stufe

Der Zauber beschützt eine Kreatur vor Angriffen böser und beschworener Wesen sowie vor Geisteskontrolle. Eine magische Barriere, die ein Fuß (1') weit um das Ziel geschaffen wird, bewegt sich mit der Kreatur und hat drei wesentliche Effekte:

Erstens erhält das Subjekt RK +2 sowie einen +2 Bonus auf Rettungswürfe. Beide Modifikatoren sind wirksam gegen Angriffe und Effekte von bösen Kreaturen. (Der SL definiert, was als böse gilt.)

Zweitens blockiert die Barriere jeglichen Versuch, Besitz von der beschützten Kreatur zu ergreifen (z.B. durch den Zauber **Magisches Gefäß**) oder ihren Geist zu kontrollieren (einschließlich **Bезауборъ**). Der Schutz verhindert dabei nicht, dass die Kreatur als Ziel solcher Zauber gewählt wird. Jedoch wird deren Wirkung für die Dauer des Schutzzaubers ausgesetzt. Falls der Schutz vor der Wirkung des gegnerischen Zaubers endet, kann dieser wirken und z.B. die Kreatur kontrollieren. Effekte, die bestanden, bevor der Schutzzauber durchgeführt wurde, behalten ihre Wirkung.

Drittens verhindert der Zauber physischen Kontakt mit beschworenen Kreaturen (unabhängig davon ob sie böse sind oder nicht.) Das bedeutet, dass Angriffe durch natürliche Waffen dieser Kreaturen unwirksam sind und von der geschützten Kreatur zurückgestoßen werden. Dieser Schutz wird jedoch aufgehoben, sobald die beschützte Kreatur selbst einen Angriff gegen beschworene Kreaturen ausführt.

In der Umkehrung wirkt der Spruch zu **Schutz vor Gutem**. Die Funktion bleibt gleich, nur dass gute statt böse Kreaturen und Effekte abgewehrt werden.

Schutz vor Bösem 10' Radius*

K4, M3; R: Berührung; D: 1 Spielrunde/Stufe

Der Zauber funktioniert genau wie **Schutz vor Bösem** mit einem auf 10 Fuß erweiterten Radius. Alle Kreaturen innerhalb des Wirkungskreises profitieren von dem Schutz-

zauber; auch wenn sie sich nach Zauberbeginn hineinbewegen.

Der Umkehrzauber **Schutz vor Guten 10' Radius** wirkt entsprechend.

Schutz vor Normalen Geschossen

M3; R: Selbst; D: 1 Spielrunde/Stufe

Der Zauberer ist vollständig gegen kleine nicht-magische Geschosse geschützt. Magische Pfeile oder geschleuderte Felsbrocken werden nicht geblockt, aber sämtliche normalen Pfeile, Armburstbolzen, Schleuderkugeln und geworfenen Dolche werden aufgehalten. Normale Pfeile, die mit magischen Bogen geschossen werden, gelten als magische Geschosse.

Schwachsinn

M5; R: 180'; D: Permanent

Misslingt der gewählten Kreatur ein Rettungswurf gegen Zauber, fallen ihre Intelligenz- und Charismawerte auf 1. Die Kreatur kann danach weder zaubern, Sprachen verstehen noch kommunizieren. Sie erinnert sich an Freunde und Verbündete und kann ihnen folgen und sie beschützen. Die Kreatur bleibt in diesem Zustand bis der Effekt durch den Zauber **Heilen** aufgehoben wird. Ist die Kreatur in der Lage, Zauber von Magiekundigen anzuwenden, erhält sie einen -4 Modifikator auf den genannten Rettungswurf.

Schwebende Scheibe

M1; R: 0; D: 5 Runden + 1 R/Stufe

Der Zauber erschafft eine unsichtbare, leicht konkav, kreisrunde Energieebene zum Transport von Ladung. Sie hat die Größe eines Schildes mit einem Durchmesser von 3 Fuß und eine Tiefe von einem Zoll in der Mittel. Sie trägt ein Maximalgewicht von 500 Pfund.

Die Scheibe schwebt parallel zum Boden, etwa in Hüfthöhe des Zauberers und bleibt unbeweglich in einer Entfernung von 10' vom Zauberer stehen. Sie folgt ihm mit seiner Bewegungsrate, sollte er vorlaufen. Die Scheibe kann herumgeschoben werden, um sie zu positionieren. Wird sie weiter als 10' vom Zauberer entfernt, löst sie sich auf, und die Ladung fällt zu Boden. Die Scheibe muss so beladen werden, dass die Gegenstände sicher liegen, sonst fallen sie herunter. Die Scheibe kann etwas über 63 Gallonen Wasser (Wasser wiegt 8 Pfund je Gallone) tragen, allerdings muss es sich in einem Fass oder ähnlichen Behälter befinden. Ähnlich verhält es sich mit Münzen: lose auf der Scheibe platziert, tanzen sie mit jedem Schritt des Zauberers herum oder fallen herunter; in einem Sack verstaut und zugeknotet, bleiben sie zusammen.

Schwere Wunden Heilen*

K4; R: Berührung; D: Sofort

Der Zauber wirkt wie **Leichte Wunden Heilen**, aber heilt 2w6 + die Stufe des Zauberers an Trefferpunkten. Die Umkehrung **Schwere Wunden Verursachen** fügt einer Kreatur entsprechend viele Trefferpunkte zu. Ein erfolgreicher Angriffswurf ist in der Regel zuvor nötig.

Segnen*

K2; R: 90'; D: 1R/Stufe

Der Segen wirkt auf den Zauberer und alle Verbündeten innerhalb eines 50' Radius und gewährt einen +1 Bonus auf Angriffe, Moralproben und Rettungswürfen gegen magische Furcht.

Die Umkehrung des Zaubers heißt **Verfluchen** und erfüllt die Gegner des Zauberers in einem 50' Radius mit Angst und Zweifel; sie erhalten einen -1 Modifikator auf Angriffe, Moralprobe und Rettungswürfe gegen magische Furcht.

Spiegelbild

M2; R: Selbst; D: 1 Spielrunde/Stufe

Der Zauberer erschafft mehrere illusorische Spiegelbilder von sich, die sich ständig durcheinander und durch den Zauberer bewegen, und es somit unmöglich wird, den Zauberer selbst auszumachen. 1w4 +1 dieser Spiegelbilder je drei Erfahrungsstufen kann der Zauberer erschaffen, maximal aber 8 insgesamt. Sie spiegeln das Handeln des Zauberers.

Gegner, die den Zauberer mit Angriffen oder Zaubern angreifen, treffen stattdessen immer die Spiegelbilder. Ein Spiegelbild wird nach einem solchen Angriff sofort aufgelöst, egal ob er traf oder nicht, Zauber oder Effekte, die in einem größeren Bereich wirken, lassen auch die Spiegelbilder so erscheinen, als seien sie davon betroffen. Wird der Zauberer beispielsweise von einem Feuerball getroffen, so erscheinen auch die Spiegelbilder als würden sie von der Explosion erwischen.

Sprachen Lesen

M1; R: 0; D: Speziell

Der Spruch gewährt einem Zauberer die Fähigkeit, fast jede Sprache zu lesen. Es gibt drei Arten der Anwendung:

1. Der Zauberer kann beliebige Texte in verschiedenen Sprachen lesen. Der Spruch dauert dann eine Runde je Stufe des Zauberers.
2. Der Zauberer kann ein einzelnes Buch lesen; der Spruch dauert dann 3 Stunden je Stufe des Zauberers.
3. Der Zauberer kann eine Schriftrolle lesen (keine Spruchrollen, jedoch z.B. eine Schriftrolle des Schutzes oder eine Schatzkarte); die Wirkung ist dann permanent.

Der Zauber wirkt nicht auf Texte magischer Art, wie Spruchrollen oder Zauberbücher; Näheres dazu beim Zauber **Magie Lesen**. Desweiteren muss, damit der Zauber wirkt, mindestens ein Lebewesen, das diese Sprache spricht, in derselben Dimension existieren.

Stille 15' Radius

K2; R: 360'; D: 2 Runden/Stufe

Mit dem Zauber wird vollständige Stille in einem Umkreis von 15 Fuß eines gewählten Punktes hergestellt. Jeglicher Schall wird gestoppt. Gespräche sind unmöglich, Zauber können nicht gesprochen werden und kein Geräusch ist in dem Bereich zu hören. Der Zauber kann an einen beliebigen festen Punkt im Raum oder an ein bewegliches Objekt oder eine Kreatur gebunden werden. Der Wirkungsbereich bewegt sich dann mit Objekt bzw. Kreatur. Unwillige Kreaturen können dem Effekt mit einem erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber widerstehen. Der Zauber schützt gegebenenfalls gegen schall- oder sprachbasierte Angriffe und Zauber.

Telekinese

M5; R: Selbst; D: 3 Spielrunden

Mit dem Zauber lassen sich Objekte und Kreaturen durch Konzentration der Gedanken bewegen. Objekte mit einem Gewicht von bis zu 50 Pfund je Erfahrungsstufe des Zauberers können mit einer Geschwindigkeit von 20 Fuß je Runde bewegt werden. Kreaturen wird ein Rettungswurf gegen Tod gewährt, um dem Effekt zu entgehen. Die Konzentration muss während der Bewegung aufrecht erhalten werden. Der Zauberer kann sich normal bewegen; Rennen, Angriffe und Zauberei ist für die Dauer nicht möglich, andernfalls würde die Konzentration gebrochen und der Zaubereffekt beendet. Für die Dauer des Zaubers kann in jeder Runde ein neues Objekt bewegt werden. Kreaturen erhalten bei erneuten Bewegungsversuchen wieder einen Rettungswurf.

Teleportation

M5; R: Selbst; D: Sofort

Der Zauber transportiert den Zauberer augenblicklich an einen gewählten Zielort, der 100 Meilen je Erfahrungsstufe weit entfernt sein kann. Die Reise zwischen verschiedenen Dimensionen und Existenzebenen ist nicht möglich. Der Zauberer kann neben sich weitere Objekte und Kreaturen teleportieren; deren Gesamtgewicht darf 300 Pfund nicht überschreiten. Für jede Stufe über der zehnten können je weitere 100 Pfund transportiert werden. Um die Objekte und Kreaturen mitzunehmen, muss Kontakt gewährleistet sein. Kreaturen können dazu gegebenenfalls eine Reihe bilden, bei der eine Kreatur den Kontakt zum Zauberer behält. Kreaturen können sich außerdem gegen die Mit-

nahme wehren und erhalten einen Rettungswurf gegen Zauber, um dem Effekt zu entgehen. Der Rettungswurf betrifft auch sämtliche Objekte, die die Kreatur bei sich hat.

Der Zauberer muss mit dem Zielort vertraut sein. Je genauer die Vorstellung, desto höher die Wahrscheinlichkeit auf eine erfolgreiche Teleportation. Gegenden starker magischer Einflüsse können den Erfolg auf die Teleportation mindern oder ganz verhindern.

Um zu bestimmen, ob die Teleportation sicher erfolgt, wird ein w100 gewürfelt und das Ergebnis auf der folgenden Tabelle abgeglichen.

Vertrautheit	Ziel erreicht	Ziel verfehlt	Ähnliches Ziel	Misserfolg
	Sehr vertraut	01-97	98-99	100
Sorgfältig studiert	01-94	95-97	98-99	100
Oberflächlich betrachtet	01-88	89-94	95-98	99-100
Einmal kurz gesehen	01-76	77-88	89-96	97-100
Falscher Zielort	-	-	81-92	93-100

Vertrautheit: **Sehr vertraut** bedeutet, dass der Zauberer häufig vor Ort war und sich dort gut auskennt, z.B. sein Zuhause. **Sorgfältig studiert** gilt für Orte, die der Zauberer gerade sehen kann, die er häufig besucht hat und für solche, die er mit anderen Mitteln (z.B. Hellsehen) für eine Stunde sorgfältig betrachtet hat. Orte, die der Zauberer nur wenige Mal gesehen und sich nicht mit ihnen vertraut gemacht hat, gelten als **oberflächlich betrachtet**. Manche Orte hat der Zauberer nur einmal kurz gesehen, sei es durch Anwesenheit oder Magie, diese gelten als **einmal kurz gesehen**.

Der Eintrag **Falscher Zielort** bezieht sich auf Orte, die nicht existieren oder aufgrund von Veränderungen in der Landschaft o.ä. nicht mehr existieren, so dass eine Vertrautheit nicht mehr gilt. In diesen Fällen wird mit w20+80 anstatt mit w100 gewürfelt.

Ziel erreicht: Der Zauberer und weitere transportierte Kreaturen und Objekte gelangen genau an den gewünschten Zielort.

Ziel verfehlt: Das Ziel wird zwar verfehlt, aber die Teleportation erfolgt dennoch sicher. Der Ankunftsplatz liegt ($1w10 \times 1w10\%$) der Reisestrecke vom eigentlichen Zielort entfernt. Die Richtung des Ankunftsplatzes vom Zielort kann zufällig bestimmt werden; z.B. mit 1w8 für die Himmelsrichtungen.

Ähnliches Ziel: Der Transport führt zu einem Ankunftsplatz, der dem Zielort ähnlich sieht. Der nächstmögliche Ort, der dem Zielort ähnelt wird dabei erreicht. Ist kein solcher Ort vorhanden, bleibt der Zauber einfach wirkungslos.

Misserfolg: Der Zauberer und alle transportierten Kreaturen und Objekte werden bei der Teleportation zerissen und erleiden 1w10 Schadenspunkte. Anschließend

wird erneut mit 1w20+80 das tatsächliche Ziel auf der Tabelle ermittelt. Bei weiteren Misserfolgen wird zusätzlich Schaden genommen.

Tiere Bezaubern

K2; R: 60'; D: ES + 1w4 R

Der Zauber bezaubert Tiere in ähnlicher Weise wie **Person Bezaubern** und wirkt auf 1 Trefferwürfel je Stufe des Zauberers. Der Zauberer bestimmt welche einzelnen Tiere aus einer gemischten Gruppe zuerst betroffen sind; übrig bleibende TW werden ignoriert. Ein Rettungswurf wird nicht gewährt, weder für normale noch riesige Kreaturen; der SL kann jedoch bestimmen, dass phantastische Wesen einen Rettungswurf gegen Zauber erhalten. Mit dem Beenden der Wirkungsdauer gehen die Tiere wieder ihren gewohnten Aktivitäten nach.

Der Zauber gewährt keine erweiterte Kommunikation mit den Tieren; in Kombination mit Tiersprache (siehe **Mit Tieren Sprechen**) wird dieser Zauber dagegen wesentlich nützlicher.

Todesspruch

M6; R: 240'; D: Sofort

Der Zauber tötet bis zu 3w12 Trefferpunktewürfel an Kreaturen in einem Umkreis von 30' um das gewählte Ziel. Jeder Kreatur wird ein Rettungswurf gegen Tod gewährt; misslingt der Wurf, tritt der sofortige Tod ein. Kreaturen mit mindestens 8 Trefferwürfeln sind gegen den Zauber immun; ebenso untote Monster, Golems und andere Wesen, denen kein natürliches Leben innewohnt.

Tote Erwecken

K4, M5; R: Berühring; D: Speziell

Dieser Zauber erweckt die Gebeine und Leichen toter Kreaturen zu untoten Skeletten oder Zombies, die den Befehlen des Zauberers folgen. Sie bleiben belebt, bis sie zerstört werden. Der Zauberer kann bis zu dem Zweifachen seiner Erfahrungsstufe an Trefferwürfeln solcher Kreaturen erwecken. Belebte Skelette haben genauso viele Trefferwürfel wie vor ihrem Tod; d.h., die Skelette von Menschen und Menschenähnlichen haben einen Trefferpunktewürfel unabhängig ihrer Erfahrungsstufe. Zombies haben einen Trefferpunktewürfel mehr als die Kreatur vor ihrem Tod besaß. Skelette können nur erweckt werden, wenn sie größtenteils erhalten sind; Zombies können nur von größtenteils erhaltenen Leichen erweckt werden. Der Zauberer muss die Gebeine oder Leichen berühren. Charaktere können in der Regel nicht mehr als das Vierfache ihrer Erfahrungsstufe an Trefferwürfeln untoter Kreaturen kontrollieren, egal wie häufig der Zauber durchgeführt wurde.

Tote Wiederbeleben

K5; R: Berühring; D: Sofort

Der Zauber belebt einen verstorbenen Menschen, Menschenähnlichen oder Humanoiden, der nicht länger als 1 Tag je Stufe des Zaubernden tot ist. Außerdem muss die Seele des Verstorbenen frei und bereit für die Rückkehr sein. Will die Seele keine Rückkehr, dann bleibt der Zauber ohne Wirkung.

Die Rückkehr von den Toten ist eine große Qual, weshalb die Kreatur dauerhaft eine Erfahrungsstufe bzw. einen Trefferwürfel verliert; die Erfahrungspunkte werden auf die minimale Anforderung der vorherigen Stufe gesetzt. Charaktere der Stufe 1 reduzieren ihren Konstitutionswert um 1, anstatt eine Stufe oder einen Trefferwürfel abzuziehen. Falls die Konstitution dadurch auf 0 fällt, kann die Kreatur nicht wiederbelebt werden. Die genannten Verluste können nicht wiederhergestellt werden. Wiederbelebte Charakter müssen neue Erfahrungspunkte sammeln und steigen in üblicher Weise wieder auf.

Vor dem Tod vorbereitete Zaubersprüche gehen verloren und müssen nach der Wiederbelebung erneut vorbereitet werden.

Eine wiederbelebte Kreatur erwacht mit einer Anzahl Trefferpunkte gleich der Anzahl ihrer Trefferwürfel. Normale Gifte und Krankheiten sind nach der Wiederbelebung geheilt, während magische Krankheiten und Flüche bestehen bleiben. Tödliche Wunden und andere Verletzungen werden weitgehend geheilt, aber fehlende Gliedmaßen wachsen nicht nach und sind damit verloren. Ausrüstung und sonstige Gegenstände sind von dem Zauber nicht betroffen.

Untote Kreaturen, Konstrukte wie Golems und Elementarwesen sowie Kreaturen, die an hohem Alter gestorben sind, können nicht wiederbelebt werden. Der Umkehrzauber **Lebewesen Töten** raubt berührten Kreaturen augenblicklich das Leben. Ein Rettungswurf gegen Zauber wird gewährt; dessen Erfolg verändert den Schaden auf 2w6 Trefferpunkte. Im Nahkampf ist ein erfolgreicher Angriffswurf nötig, um mit diesem Umkehrzauber einer Kreatur zu schaden.

Tür Befestigen

M1; R: 100' + 10'/Stufe; D: 1 R je Stufe

Der Zauber verschließt eine Tür, ein Tor oder ein Fenster aus Holz, Metall oder Stein auf magische Weise. Die Zauber **Klopfen** sowie **Magie Beseitigen** können den Zauber aufheben.

Unsichtbares Entdecken

M2; R: 60'; D: 1 Spielrunde/Stufe

Der Zauberer wird für die Wirkungsdauer befähigt, unsichtbare Charaktere, Kreaturen und Objekte zu erkennen, die ihm in den entsprechenden Formen durchsichtig leuchtend erscheinen.

Unsichtbarkeit

M2; R: Berührung; D: Speziell

Das berührte Ziel wird unsichtbar und kann auch nicht mit Dunkelsicht entdeckt werden. Ist das Ziel eine Kreatur, die Ausrüstung trägt, dann wird diese ebenso unsichtbar. Wird der Zauber auf andere angewandt, sind selbst der Zauberer und seine Verbündeten nicht in der Lage, das Ziel zu sehen, sofern sie nicht Unsichtbares entdecken können oder eine solche Magie im Einsatz ist.

Gegenstände, die von unsichtbaren Kreaturen abgelegt oder verloren wurden, werden sofort sichtbar; Gegenstände, die von Kreaturen aufgenommen wurden, werden sofort unsichtbar. Aufgenommenen Lichtquellen werden unsichtbar, das von ihnen ausgehende Licht bleibt jedoch sichtbar, sofern es nicht verdeckt wird. Getragene Gegenstände, die weiter als 10 Fuß von der Kreatur fort ragen (z.B. ein hinterhergezogenes Seil), wird sichtbar.

Die Kreatur ist zwar unsichtbar, kann aber mit anderen Sinnen wahrgenommen werden.

Der Zauber endet sofort, wenn die unsichtbare Kreatur angreift oder zaubert. Die meisten anderen Handlungen beenden die Wirkung nicht. Der Zauber wirkt bis zu 24 Stunden.

Unsichtbarkeit (10' Radius)

M3; R: Berührung; D: 1 Runde/Stufe

Der Zauber entspricht Unsichtbarkeit, nur dass er alle Kreaturen in einem Radius von 10' um den Zauberer unsichtbar werden lässt. Der Wirkungsbereich bewegt sich mit dem Zauberer.

Kreaturen im Wirkungsbereich können einander sehen. Verlassen sie den Wirkungsbereich, werden sie sichtbar. Kreaturen, die in den Wirkungsbereich hineintreten, nachdem der Zauber gesprochen wurde, werden nicht unsichtbar. Unsichtbare Kreaturen brechen den Zauber jeweils nur für sich selbst (z.B. durch Angriff.) Nur falls der Zauberer die Wirkung beendet, sind davon ebenso alle anderen Kreaturen betroffen.

Unsichtbarer Verfolger

M6; R: 0; D: Speziell

Der Zauberer beschwört einen **Unsichtbaren Verfolger**, um dessen Dienste in Anspruch zu nehmen. Näheres dazu ist in dem gleichnamigen Eintrag in **Teil 6: Monster** zu finden.

Der Zauber wirkt solange, bis der Zauber **Böses Vertreiben** auf die Kreatur angewandt wird, sie zerstört wird oder der Dienst erfüllt ist. Dem SL wird empfohlen, die Monsterbeschreibung genau zu lesen, wenn der Zauber verwendet wird, da die Kreaturen nicht immer verlässlich sind.

Verwandlung (Andere)

M4; R: 30'; D: Permanent

Eine Kreatur kann mit diesem Zauber in ein anderes Lebewesen verwandelt werden. Die neue Form kann weder mehr Trefferwürfel als der Zauberer haben noch körperlos oder gasförmig sein. Anders als **Verwandlung (Selbst)** erhält die Kreatur alle Wesenszüge, physischen Merkmale und Angriffe auch spezieller und übernatürlicher Art. Falls die neue Lebensform wesentlich weniger intelligent ist, wird sie sich möglicherweise nicht an ihr vorheriges Leben erinnern.

Verwandlung (Selbst)

M4; R: Selbst; D: 1 Stunde/Stufe

Der Zauberer kann sich mit diesem Spruch selbst in ein anderes Lebewesen verwandeln. Die Anzahl der Trefferwürfel der neuen Gestalt kann die Erfahrungsstufe des Zauberers nicht überschreiten. Körperlose oder gasförmige Gestalt kann nicht angenommen werden. Wenn der Zauberer getötet wird, nimmt er seine ursprüngliche Form wieder an.

Mit der Verwandlung erhält der Zauberer die physischen Fähigkeiten und Spielwerte der neuen Form und behält seine eigenen geistigen Fähigkeiten. Sämtliche physischen



Angriffe der neuen Gestalt stehen dem Zauberer zur Verfügung, währenddessen übernatürliche Fähigkeiten, spezielle Eigenschaften und zauberähnliche Effekte nicht bei der Verwandlung übernommen werden. Verwandelt sich ein Zauberer beispielsweise in einen Drachen, kann er mit Fängen, Klauen und Schwanz angreifen, aber nicht mit Drachendem, da dies eine Spezialfähigkeit ist. Die Wirkung kann vom Zauberer jederzeit beendet werden und dauert längstens 1 Stunde je Erfahrungsstufe des Zauberers.

Verwirrung

M4; R: 360'; D: 2 R +1 je Stufe

Der Zauber verwirrt 3w6 Lebewesen innerhalb eines 30' Radius um ein vom Zauberer gewähltes Ziel, so dass sie nicht mehr in der Lage sind, selbstständig zu beschließen, was sie tun sollen. Jedes Mal, wenn die Kreaturen an der Reihe sind, wird auf der Tabelle gewürfelt, um ihre Handlung zu bestimmen.

Ein verwirrter Charakter, der die angegebene Handlung nicht durchführen kann, redet nur wirres Zeug. Verwirrte Charaktere, die angegriffen werden, schlagen bei nächster Gelegenheit zurück, solange sie dann noch verwirrt sind.

w20	Verhalten
1-2	Greift den Zauberer an (oder nahestehende andere Kreaturen, falls nicht möglich).
3-4	Handelt normal.
5-10	Redet unverständlich.
11-14	Flieht so schnell wie möglich vor dem Zauberer
15-20	Greift die nächstmögliche Kreatur an.

Wachstum von Pflanzen*

M4; R: 120'; D: Permanent

Der Zauber lässt normale Vegetation (Gräser, Büsche, Ranken, Bäume usw.) innerhalb der Reichweite dicht wachsen. Das Ausmaß des Wachstums wird vom Zauberer bestimmt, maximal aber bis zu einer Fläche von 1000 Quadratfuß (z.B. 10'x100') je 5 Stufen des Zauberers. Die Pflanzen überwuchern einander, so dass Figuren und Kreaturen ihren Weg hindurch forcieren oder hauen müssen. Jegliche Bewegung wird auf maximal 5' je Runde reduziert. Die Bewegung von riesigen Kreaturen wird halbiert. In dem gewählten Bereich müssen Pflanzen vorkommen, damit der Effekt eintritt.

Der Umkehrzauber **Verkleinerung von Pflanzen** kann verwendet werden, um überwucherte Bereiche passierbar zu machen. Der Wirkungsbereich entspricht dem des normalen Zaubers.

Die Wirkungsdauer beider Zauber ist permanent, bis sie entweder durch ihren Umkehrzauber oder **Magie Bannen** aufgehoben werden. Der Zauber hat keine Wirkung auf belebte Pflanzenkreaturen (z.B. Trents).

Wachstum von Tieren

K3; R: 60' + 10'/Stufe; D: 1 Spielrunde/Stufe

Der Zauber lässt ein Tier bis zum Zweifachen seiner normalen Größe und zum Achtfachen seines normalen Gewichtes wachsen. Das Kreatur verursacht doppelten physischen Schaden und seine Rüstungsklasse verbessert sich um 2 Punkte. Die Tragkraft des Tieres verdoppelt sich. Feindlich gesonnene Tiere erhalten einen Rettungswurf gegen Zaubersprüche um dem Effekt zu widerstehen. Domestizierte Tiere widerstehen in der Regel nicht, können durch den Effekt aber unter Umständen (nach SL Entscheidung) verwirrt werden oder in Panik geraten.

Von dem Tier getragene Ausrüstung vergrößert sich ebenfalls, verändert sich aber nicht hinsichtlich ihrer Eigenschaften. Gegenstände, die von der Kreatur entfernt werden, nehmen wieder ihre ursprüngliche Größe an. Der Zauber gewährt weder Einfluss noch Kontrolle über die Kreaturen.

Wahrsicht

K5; R: Berührung; D: 1 Runde/Stufe

Der Zauber gewährt der berührten Kreatur bzw. dem Zauberer selbst die Fähigkeit, alle Dinge in ihrer wahren Gestalt zu sehen. Die Kreatur schaut durch normale und magische Dunkelheit, bemerkt Geheimtüren, sieht die tatsächlichen Position aller Gegenstände und Kreaturen (auch z.B. von Täuschungsbiestern), durchschaut normale und magische Verkleidungen, entlarvt Illusionen und verzauberte und verwandelte Kreaturen als das, was sie wirklich sind. Der Wirkungsbereich ist auf einen Umkreis von 120 Fuß begrenzt.

Wahrsicht erlaubt keinen Blick durch Objekte hindurch. Verborgene Objekte oder besondere Sichtverhältnisse wie Nebel können damit nicht gesehen bzw. aufgehoben werden. Der Effekt kann nicht mit anderen Zaubern (Hellsicht oder dem Zauber einer Kristallkugel) kombiniert werden.

Wand aus Eisen

M6; R: 90'; D: Permanent

Der Zauber lässt eine glatte, vertikal stehende Eisenwand entstehen. Die Wand besitzt je Stufe des Zauberers eine Fläche von 10x10 Fuß und ist 1 Zoll stark. Auf Wunsch kann der Zauberer die Wand mit passendem Material in der Umgebung verbinden. Die Wand kann nicht in gleicher Position mit Kreaturen oder anderen Objekten erschaffen werden. Die Fläche der Wand ist glatt geschaffen, wobei die Kanten nahtlos an die Umgebung angepasst werden. Die Wand muss Kontakt zum Boden haben.

Die Stärke der Wand kann erhöht werden, wenn die Fläche reduziert wird. Eine Verdopplung der Stärke verlangt eine Minderung der Fläche um die Hälfte. Die Stärke der Wand kann nicht unter 1 Zoll reduziert werden. Die Wand kann so geschaffen werden, dass sie auf dem Boden steht und umgeworfen werden kann. Wird sie sich selbst überlassen, fällt sie bei 1-2 auf 1w4 nach vorne und bei 3-4 nach hinten. Kreaturen mit Kraft 13 (oder mindestens 4 TW) können die Wand in einer Richtung stoßen; oder mehrere Kreaturen arbeiten gemeinsam. (Optional kann auch ein Eigenschaftswurf Kraft mit einem Modifikator von -3 verwendet werden.) Kreaturen, auf die die Wand fällt, können sich bei entsprechendem Raum zum Ausweichen mit einem Rettungswurf gegen Tod (inklusive Geschicklichkeitsodifikator) der Gefahr entziehen. Kreaturen von Ogergröße oder kleiner erleiden 10w6 Trefferpunkte Schaden, wenn sie von der Wand erschlagen werden. Die Wand aus Eisen erodiert und rostet wie Objekte aus normalem Eisen.

Wand aus Feuer

K5; M4; R: 180'; D: 1 Runde/Stufe (oder speziell)

Ein unbeweglicher gleißender Vorhang aus violett schimmerndem Feuer wird mit dem Zauber geschaffen. Der Zauberer wählt eine Seite der Wand aus, die Hitze abstrahlt und Kreaturen in bis zu 10 Fuß Entfernung 2w4 Schadenspunkte und Kreaturen darüber hinaus und bis zu 20' Entfernung 1w4 Trefferpunkte Schaden zufügt. Der Schaden wird effektiv in der Runde des Zaubers und in jeder folgenden Runde, in der die Feuerwand besteht. Kreaturen, die die Wand durchschreiten, erleiden 2w6 Schadenspunkte sowie zusätzlich 1 TP je Stufe des Zauberers.

Die Wand besitzt entweder ein Länge von 20 Fuß je Erfahrungsstufe des Zauberers oder erscheint als Ring mit einem Durchmesser von 5 Fuß je Erfahrungsstufe. Die Höhe der Wand beträgt bis zu 20 Fuß. Der Zauberer kann die Wand innerhalb seiner Möglichkeiten auch verändern. Wird die Feuerwand bei der Erschaffung so positioniert, dass Kreaturen in ihr stehen oder sie unmittelbar passieren, erleiden sie Schaden wie für das Durchqueren der Wand; ein Rettungswurf gegen Zauber wird ihnen gewährt. Bei Erfolg können sie sich bis zu 10 Fuß von der Wand entfernen und nehmen entsprechend reduzierten Schaden.

Der Zauberer kann die Wand aus Feuer durch Konzentration beliebig lange aufrecht erhalten oder die normale Wirkungsdauer wählen.

Wand aus Stein

M5; R: 15'/Stufe; D: Permanent

Der Zauber schafft eine Felswand, die mit fest mit Stein- und Felsoberflächen verbunden wird. Je Erfahrungsstufe des Zauberers besitzt die Wand eine Fläche von 10x10

Fuß und eine Stärke von 1 Zoll. Die Fläche kann verdoppelt werden, wenn die Stärke halbiert wird. Die Wand kann nicht an der Position von Kreaturen oder anderen Objekten geschaffen werden.

Die Felswand kann fast beliebig in der Form vom Zauberer bestimmt werden. Sie muss nicht vertikal verlaufen oder auf sicherem Boden stehen; allerdings muss sie mit vorhandenem Fels verbunden und von diesem getragen werden. Abgründe können mit der Felswand überbrückt und Rampen gebaut werden. Sollte ein Abgrund von mehr als 20 Fuß Breite überbrückt werden, so muss die Felswand bogenförmig gebaut werden, wodurch die Fläche der Wand halbiert wird. Es können auch Zinnen und Barrikaden mit dem Zauber geschaffen werden. Der SL entscheidet, inwieweit die Maße der Felswand dadurch reduziert werden.

Wie andere Wände aus Stein auch, kann die Felswand durch den Zauber **Zerfall** zerstört oder durch Einsatz von Werkzeugen abgetragen werden. Es ist außerdem möglich, allerdings schwierig, Kreaturen in oder unter einer Felswand einzusperren. Die Wand muss entsprechend geformt werden und die Kreaturen erhalten einen Rettungswurf gegen Tod, um dem Gefängnis zu entgehen.

Wasseratmung

M3; R: Berührung; D: 2 Stunden/Stufe

Die berührte Kreatur kann bedingungslos unter Wasser atmen. Die Wirkungsdauer kann vom Zauberer auch auf mehrere Kreaturen verteilt werden. Die verzauberten Kreaturen können weiterhin uneingeschränkt Luft atmen.

Wasser Schaffen

K4; R: 10'; D: Permanent

Der Zauber erschafft eine Gallone Wasser je Stufe des Zauberers. Entsprechende Gefäße sollten vorhanden sein. Das Wasser entspricht sauberem Regenwasser. Wasser wiegt etwa 8 Pfund je Gallone, und ein Kubikfuß Wasser entspricht etwa 8 Gallonen.

Widerstand gegen Feuer

K2; R: Berührung; D: 1 R/Stufe

Die betroffene Kreatur wird temporär immun gegen Hitze und Feuer. Normale Hitze oder Feuer (z.B. Lagerfeuer) wird ignoriert. Gegen besondere Hitze und Feuer (z.B. Feuerball) erhält sie einen +3 Bonus auf Rettungswürfe. Der Schaden solcher Angriffe wird in jedem Fall halbiert (aufrunden.).

Widerstand gegen Kälte

K1; R: Berührung; D: 1 R je Stufe

Die betroffene Kreatur wird temporär immun gegen Kälte. Normale Kälte (z.B. Winter bei unpassender Kleidung) wird ignoriert. Gegen besondere Kälte (wie dem Kälteatem eines Weißen Drachen) erhält sie einen +3 Bonus auf Rettungswürfe. Der Schaden solcher Angriffe wird in jedem Fall halbiert (aufrunden.)

Wiederherstellung

K6; R: Berührung; D: Permanent

Jede Anwendung des Zaubers bewirkt die Aufhebung einer negativen Stufe, die eine Kreatur durch Energieentzug erlitten hat. Zauberer der 16. Stufe können je Anwendung zwei negative Stufen beseitigen. Den Regeln für Energieentzug im Kapitel Begegnungen sind weitere Einzelheiten zu entnehmen. Alternativ kann der Zauber verwendet werden, um verlorene Eigenschaftspunkte wiederherzustellen. Charakteren, deren Eigenschaften temporär reduziert wurden, werden 1w4 Eigenschaftspunkte wiederhergestellt. Bei permanentem Verlust wird je Zauberanwendung jeweils 1 Punkt wiederhergestellt.

Der Zauber kann keine Erfahrungsstufen wiederherstellen, die nach Charaktertod und durch Wiederbelebung mittels des Zaubers **Tote Beleben** verloren wurden.

Wort der Zuflucht

K6; R: Selbst (Speziell); D: Sofort

Der Zauber teleportiert den Zaubernden augenblicklich zu einem gewählten Zufluchtsort sobald ein Befehlswort ausgesprochen wird. Der Zufluchtsort, ein Bereich von nicht mehr als 10x10 Fuß, muss dem Kleriker vertraut sein und vor dem Zauber bestimmt werden. Die Teleportation erfolgt über beliebige Entfernung; eine Reise zwischen Dimensionen oder Existenzebenen ist nicht möglich. Zusätzlich zu sich selbst kann der Zaubernden Kreaturen und Objekte bis zu einem Gewicht von 300 Pfund transportieren sowie 100 weitere Pfund je Stufe über der 10. Erfahrungsstufe. Kreaturen und Objekte müssen im Kontakt mit dem Zaubernden sein. Eine unwillige Kreatur kann nicht transportiert werden. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber verhindert den Transport von Gegenständen, die eine unwillige Kreatur besitzt oder festhält.

Zauberauge

M4; R: 240'; D: 6 Spielrunden

Der Zauber erstellt ein unsichtbares magisches Auge, durch das der Zauberer sehen kann. Das Auge verfügt über Dunkelsicht und sieht ansonsten genauso wie der Zauberer selbst. Es kann an beliebiger Stelle im Sichtbereich des Zauberers bis zu einer Entfernung von 240'

geschaffen werden. Anschließend kann es durch Konzentration des Zauberers mit einer Bewegungsrate von 40' je Runde bewegt werden. Das Auge kann nicht durch feste Objekte oder Barrieren gehen. Wegen seiner Größe von etwa einem Zoll Durchmesser, kann es durch kleine Öffnungen bewegt werden. Der Zauberer muss sich konzentrieren, um durch das Auge zu sehen.

Zauberschloss

M2; R: 20'; D: Permanent

Ein Zauberschloss verriegelt eine Tür, eine Truhe oder ein Portal auf magische Weise. Der Zauberer kann sein eigenes Zauberschloss jederzeit passieren. Magiekundige mit einer Erfahrungsstufe, die um 3 oder mehr Stufen höher liegt, als die des Zauberers können das Zauberschloss ebenfalls passieren. Andernfalls ist das Zauberschloss nur durch Einbruch oder die Zauber **Magie Bannen** oder **Klopfen** zu öffnen.

Zauberwaffe

K3; R: Berührung; D: 1 Runde/Stufe

Eine normale Waffe erhält einen Zaubereffekt und richtet für die Wirkungsdauer 1w6 Trefferpunkte zusätzlichen Schaden an. Ein Angriffsbonus wird durch den Zauber nicht gewährt. Die verzauberte Waffe kann Monstern schaden, die ansonsten durch normale Waffen unverwundbar sind; wenn sie mit der Zauberwaffe getroffen werden, erleiden sie 1w6 Schadenspunkte. Der normale Waffenschaden wird weiterhin nicht berücksichtigt.

Zerfall

M6; R: 60'; D: Sofort

Ein grüner Energiestrahl aus den Fingerspitzen des Zauberers trifft auf ein gewähltes Ziel, eine Kreatur oder ein Objekt (bis zu 10x10x10 Fuß Material), das sofort zu feinem Staub zerfällt. Die Ausrüstung einer Kreatur wird nicht betroffen.

Ein Rettungswurf gegen Zauber wird gewährt; bei Erfolg bleibt die Kreatur unbeschadet.

TEIL 4: DAS ABENTEUER

Skalierung von Zeit und Entferungen

Zeit wird innerhalb von Dungeons in Spielrunden (Runden) gemessen, die ungefähr zehn Minuten lang sind. Sobald ein Kampf beginnt, kommen Kampfrunden (KR) zur Anwendung, die jeweils zehn Sekunden dauern. Eine Spielrunde besteht daher aus 60 Kampfrunden.

Entferungen werden innerhalb von Dungeons in Fuß angegeben. Außerhalb von Dungeons beziehen sich dieselben Angaben auf Yards als Einheit (1 Yard entspricht etwa 3 Fuß), so dass 100' zur 100 Yards werden. Sämtliche Angaben für Bereichseffekte z.B. bei Zaubersprüchen gelten weiterhin in Fuß.

Dungeonabenteuer

Last und Kraft

Es wird nur zwischen leichter und schwerer Last unterschieden. Menschen, Elfen und Zwerge können bis zu 60 Pfund tragen und gelten damit als leicht belastet. Tragen sie mehr als 60 Pfund und bis zu 150 Pfund, dann sind sie schwer belastet. Halblinge können bis zu 50 Pfund tragen und gelten damit noch als leicht belastet. Darüber und bis zu 100 Pfund gelten sie als schwer belastet. Rüstungen für Halblinge wiegen ungefähr ein Viertel des Gewichts normaler Rüstungen.

Diese Angaben werden durch den Kraftwert beeinflusst, so dass sich folgende Lastwerte ergeben:

Kraft	Zwerg, Elf, Mensch		Halbling	
	Leichte Last	Schwere Last	Leichte Last	Schwere Last
3	25	60	20	40
4-5	35	90	30	60
6-8	50	120	40	80
9-12	60	150	50	100
13-15	65	165	55	110
16-17	70	180	60	120
18	80	195	65	130

Die Tragfähigkeit von Lasttieren ist aus deren jeweiligen Beschreibungen in **Teil 6: Monster** ersichtlich.

Bewegung und Last

Während der Dauer eines Kampfes, ist die Bewegungsrate für Charaktere und Kreaturen in Fuß je Kampfrunde angegeben. Die normale Bewegungsrate ist 40' je Kampfrunde. Bei der Erkundung von Dungeons wird die Zeit jedoch in Spielrunden angegeben (siehe oben.) Die normale Bewegungsrate wird in diesem Fall verdreifacht.

Dies wirkt zwar langsam, allerdings ist in der Bewegungsrate berücksichtigt, dass die Charaktere Karten zeichnen, nach Fallen suchen und nach Monstern Ausschau halten. In Kampfsituationen dagegen sind die Bewegungen schnell und Tätigkeiten wie das Zeichnen von Karten spielen keine Rolle.

Die Bewegungsrate eines Charakters wird durch seine Last (z.B. getragene Ausrüstung) beeinflusst.

Rüstungstyp	Leichte Last	Schwere Last
Ohne Rüstung/mag. Lederrüstung	40'	30'
Lederrüstung/mag. Metallrüstung	30'	20'
Metallrüstung	20'	10'

Das Gewicht der Rüstung wird mit in die Berechnung der Last eingeschlossen, da die Rüstung sowohl sperrig als auch schwer ist. Magische Rüstung zählt zwar mit ihrem gesamten Gewicht, wirkt aber nicht so beeinträchtigend auf die Bewegung und gewährt daher eine bessere Bewegungsrate.

Kartographie

Das Anfertigen einer Karte ist bei jeder Dungeon-expedition wichtig. Während der Spielleiter Räume und Korridore beschreibt, zeichnet ein Spieler die Karte auf Karopapier mit. Ein Karokästchen kann dabei einem Bereich von 10' mal 10' entsprechen. Damit lässt sich auch leicht die Bewegungsrate der Charaktere anwenden. Absolute Genauigkeit ist hier nicht möglich; die Hauptsache ist, dass die Gruppe ihren Weg zurück aus dem Dungeon findet und wichtige Orte gekennzeichnet werden. Die Nummerierung von Orten auf der Karte mit einer zusätzlichen Seite für Anmerkungen ist hierbei hilfreich.

Licht

Fackeln und Laternen werfen ihr Licht 30 Fuß weit; 20 Fuß darüber hinaus ist das Licht nur noch gedämpft. Normale Fackeln brennen für 1w4+4 Runden. Eine Laterne brennt mit einem Fläschchen Lampenöl für 18+1w6 Runden. Eine Kerze wirft Licht 5 Fuß weit und gedämpftes Licht weitere 5 Fuß. Kerzen, die zum Erhellen von Räumen verwendet werden, brennen für gewöhnlich 3 Runden je 1 Zoll Kerzenlänge. Bei Fackeln ist außerdem auf die Rauchentwicklung in Räumen zu achten.

Dunkelsicht

Einige Rassen und viele Monster verfügen über Dunkelsicht, die es ihnen erlaubt, sogar bei völliger Finsternis zu sehen. Mit Dunkelsicht sind nur Grautöne unterscheidbar. Dunkelsicht wirkt nicht bei magischer Finsternis. Die Sichtweite der Dunkelsicht beträgt typischerweise 30 oder 60 Fuß; ist kein Wert bei einer bestimmten Kreatur angegeben, kann von 60' Dunkelsicht ausgegangen werden.

Dunkelsicht wird wirkungslos sobald die Lichtverhältnisse ähnlich oder besser als nächtliches Mondlicht bei Wolkenfreiheit sind.

Türen

Klemmende Türen können bei einem Würfelwurf von 1 mit 1w6 geöffnet werden; der Kraftbonus einer Spielfigur erweitert den Bereich, so dass eine Figur mit Kraftbonus +2 eine klemmende Tür bei einem Wurf von 1-3 mit 1w6 öffnet.

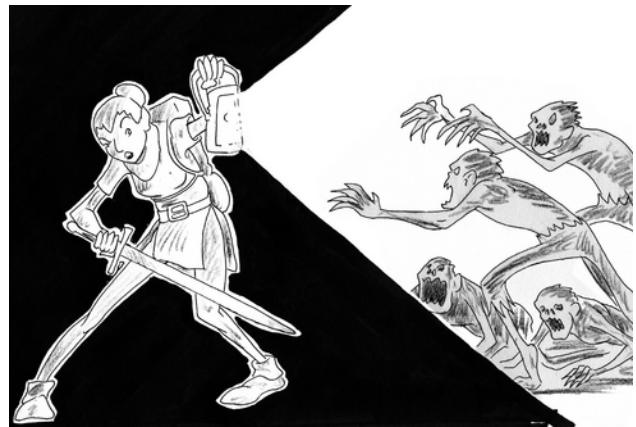
Verschlossene Türen können mit denselben Zielwerten aufgebrochen werden, allerdings bei Verwendung eines 1w10. Unter Umständen können Gitterstäbe bei einem Wurf von 1 mit 1w20 aufgebogen werden.

Ein vorsichtiger Spielercharakter lauscht an einer Tür, bevor er sie öffnet. Diebe verfügen über eine spezielle Fertigkeit **Lauschen**, welche hier zur Anwendung kommt. Für Charaktere anderer Klassen würfelt der SL 1w6 mit Erfolg bei einem Wurf von 1. Geräusche, die so vernommen werden können, sind beispielsweise Stimmen, Schritte und andere Geräusche, die der Spielleiter für angemessen hält. Da es im Raum hinter der Tür tatsächlich still sein kann, würfelt der Spielleiter verdeckt, so dass in diesem Fall bei einem Würfelwurf von 1 nichts verraten wird.

Fallen

Dungeons und Ruinen beinhalten häufig Fallen wie Speerfallen und verdeckte Fallgruben. Der SL entscheidet, wo durch eine Falle ausgelöst werden kann und was anschließend geschieht. Im Allgemeinen gibt es eine Möglichkeit, den Mechanismus der Falle zu umgehen oder die Folgen einer ausgelösten Falle zu reduzieren. Zum Beispiel wird häufig ein Rettungswurf gegen Tod verwendet, um zu verhindern in eine Grubenfalle zu stürzen (der Geschicklichkeitsbonus ist hier wirksam), während speerschleudernde Fallen, automatische Armbrüste und dergleichen manchmal als Angreifer gehandhabt werden (mit einem Angriffswurf und Angriffsbonus gegen die Rüstungsklasse der Ziele.)

Normale Charaktere entdecken eine Falle bei einem Ergebnis von 1 mit 1w6, wenn zuvor aktiv danach gesucht wurde. Dies entspricht einer Wahrscheinlichkeit von 16,7%. Diebe haben die Spezialfertigkeit **Fallen Entdecken und Entschärfen**, die stattdessen genutzt wird. Zwerge



nutzen ihre spezielle Kenntnis von Architektur und Steinmetzarbeit. Zwergendiebe stellen hier einen Ausnahmefall dar; sie verwenden den jeweils besseren Fertigkeitswert. In sämtlichen Fällen dauert die Suche nach Fallen mindestens eine Runde je 10x10 Fuß zu untersuchenden Bereichs. Ein Charakter kann eine solche Suche für einen Bereich nur einmal durchführen, egal wie viele passende Fertigkeiten er besitzt.

Fallen Entdecken ist bei magischen Fallen nutzlos. Der SL kann entscheiden, dass Magiekundigen und Klerikern das Entdecken solcher Fallen bei einer 1 mit 1w6 gelingt.

Geheime Türen

Unter normalen Umständen dauert die Suche nach geheimen Türen eine Runde je Charakter und je 10x10 Fuß zu untersuchender Mauerfläche. Eine Geheimtür kann bei einem Wurf von 1 mit 1w6 gefunden werden; Spielfiguren mit Intelligenz 15 oder höher haben Erfolg bei einem Wurf von 1-2. Des Weiteren erhalten Elfen eine höhere Wahrscheinlichkeit, so dass sie bei einem Wurf von 1-2 mit 1w6 erfolgreich sind bzw. bei einem Wurf von 1-3, sofern ihre Intelligenz 15 oder höher ist. Der SL kann nach eigenem Ermessen Geheimtüren schaffen, die leichter oder schwieriger zu entdecken sind.

Die Suche mit mehreren Charakteren garantiert, dass die Geheimtüren letztlich gefunden werden; sollten allerdings die ersten beiden Suchenden scheitern, dauert die weitere Suche jeweils zwei Runden und danach jeweils eine Stunde, falls zuvor kein Erfolg erzielt wurde.

Das Entdecken einer Geheimtür bedeutet nicht auch, dass deren Mechanismus verstanden wird. Der SL kann weitere Proben und Handlungen der Figuren verlangen, bevor die Tür geöffnet werden kann.

Überleben im Dungeon

Wie im Kapitel **Ausrüstung** beschrieben, müssen normale Charaktere eine Tagesration Proviant und mindestens einen Liter Wasser am Tag zu sich nehmen.

Zwei Tage kann ein Charakter ohne ausreichende Nahrungsmitte aushalten. Danach verliert die Figur einen Trefferpunkt je Tag. Der Charakter kann außerdem keine Wunden durch Rast heilen; nur magische Heilung wirkt. Wird danach wieder ausreichend Nahrung aufgenommen, regeneriert der Charakter verlorene Trefferpunkte wie gewohnt.

Wassermangel beeinflusst Charaktere wesentlich schneller. Bereits nach dem ersten Tag ohne Wasser verliert die Figur 1w4 TP und weitere 1w4 TP an folgenden Tagen. Die Fähigkeit zu heilen wird bereits nach dem ersten Schadenswurf verloren.

Abenteuer in der Wildnis

Bewegung in der Wildnis

Die Reisegeschwindigkeit in der Wildnis ist abhängig von der Bewegungsrate unter Last bei Begegnungen, wie der Tabelle unten zu entnehmen ist:

Begegnungen und Kampf (Fuß pro Kampfrunde)	Wildnis (Meilen pro Tag)
10'	6
20'	12
30'	18
40'	24
50'	30
60'	36
70'	42
80'	48
90'	54
100'	60
110'	66
120'	72

Die Reisegeschwindigkeit einer Gruppe wird durch ihr langsamstes Gruppenmitglied bestimmt.

Überlandreisen

Die oben angegebenen Bewegungsraten sind gemessen an einer achtständigen Reisezeit je Tag bei offenem, lichtem Gelände. Die Art des Geländes beeinflusst die Reisegeschwindigkeit:

Gelände	Faktor
Dschungel, Gebirge, Sumpf	x 1/3
Wüste, Wald, Hügel	x 2/3
Offen, Ebene, Pfad	x 1
Straße (befestigt)	x 1 1/3

Charaktere können einen Gewaltmarsch einlegen und zwölf Stunden am Tag reisen. In diesem Fall werden weitere 50% Entfernung zurückgelegt. Jeder Folgetag mit Gewaltmarsch nach dem ersten, fügt Charakteren (und Tieren) einen Schaden von 1w6 Punkten zu. Ein Rettungswurf gegen Tod mit Konstitutionsbonus wird gewährt, um dem Schaden zu entgehen. Ein Misserfolg verbietet weitere solche Würfe. Nach einem Ruhetag beginnt dieser Vorgang von neuem.

Reisen zu Wasser

Reisen zu Wasser können mit einer Vielzahl von Booten oder Schiffen unternommen werden; die entsprechende Tabelle im Kapitel **Fahrzeuge** enthält nähere Informationen. Die Reisegeschwindigkeit basiert auf einem

Reisetag von zwölf Stunden. Segelschiffe können 24 Stunden am Tag reisen, falls eine qualifizierte Besatzung an Bord ist. Die Reisedistanzen je Tag können so verzweifacht werden. Dies gilt zusätzlich zu den unten angegebenen Modifikatoren. Der Faktor 2 ist aber nicht wirksam, wenn das Schiff jede Nacht ankert, wie es z.B. üblich ist, wenn dem Küstenverlauf gefolgt wird, und auch dann nicht, wenn die Mindestanzahl an einsatzbereiten Besatzungsmitgliedern unterschritten wird.

Die Reisegeschwindigkeit von Segelschiffen ist abhängig von den Wetterbedingungen. Die folgenden Modifikatoren gelten beim Segeln mit dem Wind; gegen den Wind zu segeln erfordert es, zu **kreuzen** (von Landratten Zickzackfahren genannt) und setzt den Modifikator um zwei Zeilen auf der Tabelle zurück (z.B. von schwachem Wind auf geringen Wind.)

w12	Windrichtung
1	Nördlich
2	Nordöstlich
3	Östlich
4	Südöstlich
5	Südlich
6	Südwestlich
7	Westlich
8	Nordwestlich
9-12	Typische Windrichtung dieser Gegend
w%	Windstärke
01-05	Windstille
06-13	Geringer Wind
14-25	Leichter Wind
26-40	Schwacher Wind
41-70	Mäßiger Wind
71-85	Starker Wind
86-96	Stürmischer Wind
97-00	Sturm

Windstille: Segelschiffe kommen nicht voran. Beruderte Boote können gemäß der Rudergeschwindigkeit reisen.

Stürmischer Wind: Es ist unmöglich, zu kreuzen.

Sturm: Kreuzen ist unmöglich und dem Sturm ausgesetzte Schiffe nehmen Schaden und drohen bei größerem Schaden zu sinken; 1w8 TP Schaden je Stunde, die durch den Sturm gesegelt wird.

Flugreisen

Bei Flugreisen wird die Bewegungsrate für Überlandreisen verdoppelt. Geländeabhängige Modifikatoren sind unwirksam. Die meisten geflügelten Kreaturen müssen min-

destens mit einem Drittel ihrer Bewegungsrate fliegen, um sich in der Luft zu halten; für magische Gegenstände, wie fliegende Teppiche, gilt dies im Allgemeinen nicht.

Verlaufen und verirrt

Abenteurer, die Straßen, Fährten, Flüssen, Bächen oder anderen markanten Landmarken folgen, verirren sich selten; begibt sich die Gruppe in fährtenloses Waldgebiet oder Wüstengebiet, kann sie sich verirren. Der SL würfelt verdeckt einen Rettungswurf gegen Tod modifiziert durch den Weisheitswert des Gruppenführers (in der Regel der Charakter, der die Gruppe durch die Wildnis führt.) Alternativ dazu kann eine Fertigkeitsprobe auf Weisheit durchgeführt werden, sofern diese optionale Regel verwendet wird. Der SL entscheidet die Folgen eines gescheiterten Wurfs.

Gefolgsleute, Spezialisten und Söldner

Gelegentlich müssen Spielercharaktere einen NSC (Nichtspielercharakter) einstellen. Diese NSC sind meist den folgenden Kategorien zuzuordnen:

Gefolgsleute

Gefolgsleute sind enge Gefährten ihrer Arbeitgeber. Sie werden für einen Anteil des erwarteten Gewinns oder Schatzes angeheuert (typischerweise mindestens 15% des Einkommens des Arbeitgebers) und erhalten Unterhalt (Waffen, Rüstung, Proviant und etwas Ausrüstung.) Gefolgsleute sind meist loyal und bereit, vernünftige Risiken einzugehen; sie sind im Übrigen die einzigen angeheuerte Kräfte, die einen Spielercharakter in ein Dungeon, eine Höhle oder eine Ruine begleiten würden.

Gefolgsleute anzuheuern ist aufwendig. Zuerst muss der Spielercharakter Werbung machen. Dafür werden oft Ausrüster angestellt, Aushänge auf öffentlichen Plätzen angeschlagen oder andere NSC wie Gastwirte darum gebeten, potentielle Kandidaten auf das Gesuch aufmerksam zu machen. Es liegt beim Spielleiter, was im Einzelnen getan werden muss und wie erfolgreich ein SC damit ist.

Ist der Spielercharakter erfolgreich, werden sich die NSC bei ihm vorstellen. Der Spielleiter sollte das Bewerbungsgepräch mit dem Spieler ausspielen. Nachdem alle Angebote gemacht und Fragen geklärt worden sind, wird ein Reaktionswurf durchgeführt. Der Spielleiter würfelt mit 2w6 und addiert den Charismabonus des Spielercharakters zu dem Wurf. Zusätzlich kann der SL weitere Modifikationen vornehmen, die er für angemessen hält (z.B. ein Bonus von +1 für überdurchschnittliche Entlohnung oder das Angebot eines magischen Gegenstands wie ein **Schwert +1**, oder auch ein Malus, falls der Spielercharakter ein schlechtes Angebot macht.) Der Wurf wird wie folgt ausgewertet:

Modifizierter Würfelwurf	Ergebnis
2 oder weniger	Ablehnung, -1 auf weitere Würfe
3-5	Ablehnung
6-8	Versuch es erneut
9-11	Einverständigen
12 oder mehr	Einverständigen, +1 Loyalität

Ablehnung, -1 auf weitere Würfe: Aufgrund von abfälligen Äußerungen des NSC werden die Reaktionswürfe auf alle weiteren Anwerbungsversuche in dieser Gegend, mit einem Malus von -1 durchgeführt. In einer entfernteren Umgebung entfällt der Malus jedoch.

Bei einem **Erneuten Versuch** ist der potentielle Gefolgsmann zögerlich und muss weiter überzeugt werden; der Spielercharakter sollte sein Angebot verbessern, um einen weiteren Wurf zu erhalten, z.B. indem er den Lohn erhöht.

Sollte der Spielercharakter kein besseres Angebot machen, so wird jeder weitere **Erneute Versuch**, unabhängig vom Ergebnis, als **Ablehnung** gewertet.

Loyalität: Alle Gefolgsleute haben einen Loyalitätswert, der im Allgemeinen 7 beträgt und durch den Charismabonus des Arbeitgebers modifiziert wird. Der Loyalitätswert wird wie der Moralwert von Monstern oder Söldnern verwendet.

Ist das Ergebnis einer Loyalitätsprobe während eines Kampfes eine natürliche 2, so steigt der Loyalitätswert des Gefolgsmanns um 1. Loyalität 12 gilt als fanatisch: Der Gefolgsmann würde nahezu jeder Bitte des Spielercharakters nachkommen und niemals aus einem Kampf fliehen. Der Spielleiter kann dennoch weiterhin Abzüge geltend machen, wenn der Spielercharakter solchen Gefolgsleuten Anweisungen gibt, hohe Risiken einzugehen.

Der Spielleiter führt am Ende eines jeden Abenteuers und nachdem die Schätze aufgeteilt wurden, eine Loyalitätsprobe durch, um zu prüfen, ob der Gefolgsmann beim Spielercharakter bleibt. Modifikationen können angewendet werden; je nach Entlohnung bis zu zwei Punkte Bonus oder Malus.

Maximale Anzahl an Gefolgsleuten: Ein Spielercharakter kann höchstens vier (modifiziert durch den Charismabonus) Gefolgsleute anheuern. Jeder Versuch, zusätzliche Gefolgsleute anzuheuern, scheitert.

Stufe der Gefolgsleute: Normalerweise sind die potentiellen Gefolgsleute höchstens auf der halben Erfahrungsstufe des Arbeitgebers. Spielercharaktere der ersten Stufe können noch keine Gefolgsleute anstellen. SC der zweiten Stufe können nur Charaktere der ersten Stufe anheuern usw. Er ist klar, dass Gefolgsleute nie direkt die Stufe der Arbeitgeber erkennen können, genauso wie umgekehrt; aber der Spielleiter sollte diese Regel durchsetzen, um Spielbalance zu wahren. SC der ersten Stufe haben keine Gefolgsleute, da sie über kein nennenswertes Ansehen verfügen.

Erfahrung von Gefolgsleuten: Anders als sonstige angeheuerte NSC sammeln Gefolgsleute Erfahrungspunkte; allerdings erhalten sie nur einen halben Anteil an EP. Näheres dazu im Kapitel Charakterentwicklung weiter unten.

Spezialisten

Spezialisten sind NSC, die für verschiedene Aufgaben angestellt werden können. Spezialisten gehen weder auf Abenteuer noch riskieren sie ihr Leben auf andere Weise, wie dem Kampf gegen Monster, dem Entschärfen von Fallen oder durch andere gefährliche Tätigkeiten. Stattdessen bieten sie Dienste bei Aufgaben an, die die

Spielercharaktere normalerweise nicht selbst durchführen können, wie z.B. der Entwurf und der Bau eines Schlosses, das Abrichten von Tieren oder das Steuern von Schiffen.

Die Anzahl an Spezialisten, die ein Spielercharakter anheuern kann, ist nur durch deren Gold begrenzt; Charisma spielt hier keine Rolle.

Alchemist: 1000 GM pro Monat. Alchemisten werden meist für zwei Arbeiten angestellt: um Tränke zu brauen oder um einen Magiekundigen bei der magischen Forschung zu unterstützen.

Ein Alchemist kann Tränke brauen, wenn er über die nötigen Materialien verfügt und eine Probe oder eine verschriftlichte Formel des Trankes besitzt. Er benötigt dafür die gleiche Zeit und die gleichen Kosten wie ein Magiekundiger. Sie sind auch in der Lage, neue Tränke zu erforschen. Die Ressourcen sind für sie jedoch doppelt so hoch wie für Magiekundige.

Außerdem kann ein Magiekundiger, der einen magischen Gegenstand erschaffen möchte, den Alchemisten als Assistenten anheuern. In diesem Fall steigt die Wahrscheinlichkeit des Erfolgs um 15%.

Tierabrichter: 250 bis 750 GM pro Monat. Charaktere, die Greifen reiten wollen oder fleischfressende Affen als Wachen halten möchten, benötigen die Hilfe von Tierabrichtern. Die minimalen angegebenen Kosten gelten für durchschnittliche Tierabrichter, die normale Tiere trainieren können, z.B. fleischfressende Affen; solche, die fähig sind, verschiedene Tiere oder monströse Kreaturen wie Greifen abzurichten, fordern wesentlich mehr Lohn. Der Spielleiter entscheidet, wie lange das Abrichten eines Tieres dauert; in einigen Fällen kann das Abrichten mehrere Jahre dauern, was die Spielercharaktere sowohl lästig als auch teuer finden werden. Ein einzelner Tierabrichter kann nicht mehr als fünf Tiere gleichzeitig trainieren. Sofern ein Tier vollständig abgerichtet ist und sofort in den Dienst gestellt wird, ist kein weiteres Training notwendig.

Rüstungs- oder Waffenschmied: 100 bis 500 GM pro Monat. Charaktere, die Söldner anheuern oder bewaffnete und gerüstete Gefolgschaft haben, werden den Dienst eines Rüstungsschmieds benötigen. Sie werden für das Instandhalten der Ausrüstung von jeweils fünfzig Kämpfern benötigt. Werkzeug und Material sind in den o.a. Kosten nicht inbegriffen, die Kosten für die Gesellen des Schmiedes dagegen schon; die meisten dieser NSC haben 1w4 Gesellen.

Teurere Rüstungs- und Waffenschmiede können beim Schmieden von magischen Waffen und Rüstungen assistieren; in diesem Fall ist der angestellte Charakter ein Spezialist, ein Experte für einen speziellen Rüstungs- oder Waffentyp und wird einen höheren Preis verlangen. Solche NSC werden nur selten einfachen Arbeiten, wie dem Instandhalten von Waffen und Rüstungen für militärische Einheiten einwilligen.

Ingenieur: 750 GM pro Monat. Wer eine Festung, ein Schiff oder eine andere ähnliche Konstruktion bauen möchte, benötigt dafür einen Ingenieur. Die Umsetzung großer Projekte erfordert oft mehrere Ingenieure.

Gelehrter: 1500 GM pro Monat. Gelehrte sind Experten für meist altes und obskures Wissen. Viele haben ein spezielles Interesse (z.B. "Elfenmigration des Zweiten Zeitalters") kennen aber darüber hinaus viele weitere Fakten oder haben Zugriff auf entsprechende Quellen. Die angegebenen Kosten sind das Minimum, um einen Gelehrten mit seiner Bibliothek, Sammlung usw. zu unterhalten. Stellt der Dienstherr eine besonders schwierige Frage, können Zusatzkosten für Material und Recherche entstehen.

Besatzung von Schiffen: Kosten siehe Tabelle. Eine Besatzung für Wasserfahrzeuge besteht aus verschiedenen NSC. Es werden mindestens Matrosen und ein Kapitän benötigt; Ruderer werden auf Galeere benötigt sowie ein Navigator auf Schiffen, die sich aus Küstennähe entfernen.

Besatzungstyp	Kosten
Kapitän	300 GM
Navigator	200 GM
Matrose	10 GM
Ruderer	3 GM

Typischerweise sind solche Charaktere normale Menschen (NM) und tragen keine Rüstung; sie sind mit Keulen, Dolchen oder Kurzschwertern bewaffnet. Spielercharaktere können mit entsprechendem Hintergrund die Position des Kapitäns einnehmen, aber ohne Erfahrung



werden sie Schwierigkeiten haben, den Respekt der Matrosen zu erlangen (der Moralwert solcher Seeleute sinkt um 2 bei einem unerfahrenen Kapitän).

Söldner

Söldner sind bezahlte Krieger, die im Allgemeinen in Einheiten von Zügen angeworben werden: das sind jeweils zweieinhalbzig bis achtundvierzig Kämpfer, aufgeteilt in zwei bis vier Truppen an Soldaten, die jeweils von einem Unteroffizier geführt werden, während der Zug von einem Leutnant und einem Feldwebel geführt wird. Zwei bis fünf

Söldnertyp	Preis	Ausrüstung	Moral
Leicht, zu Fuß, Mensch	2	Lederrüstung, Schild und Langschwert	8
Leicht, zu Fuß, Elf	8	Lederrüstung, Schild und Langschwert	8
Leicht, zu Fuß, Ork	1	Lederrüstung und Speer	7
Schwer, zu Fuß, Mensch	3	Kettenrüstung, Schild und Langschwert	8
Schwer, zu Fuß, Zwerg	6	Kettenrüstung, Schild und Langschwert	9
Schwer, zu Fuß, Ork	2	Kettenrüstung, Schild und Langschwert	8
Schütze, Mensch	5	Lederrüstung, Kurzbogen und Kurzschwert	8
Schütze, Elf	15	Kettenrüstung, Kurzbogen und Kurzschwert	8
Schütze, Ork	3	Lederrüstung, Kurzbogen und Kurzschwert	8
Armbrustschütze, Mensch	5	Kettenrüstung, Armbrust und Kurzschwert	8
Armbrustschütze, Zwerg	12	Plattenrüstung, Armbrust und Kurzschwert	9
Langbogenschütze, Mensch	9	Kettenrüstung, Langbogen und Kurzschwert	8
Langbogenschütze, Elf	20	Kettenrüstung, Langbogen und Langschwert	8
Reiter, leicht, Mensch	10	Lederrüstung, Schild, Lanze und Kurzschwert	8
Reiter, leicht, Elf	22	Lederrüstung, Schild, Kurzbogen und Langschwert	8
Reiter, mittel, Mensch	15	Kettenrüstung, Schild, Lanze und Langschwert	8
Reiter, mittel, Elf	33	Kettenrüstung, Lanze, Kurzbogen und Langschwert	9
Reiter, schwer, Mensch	20	Plattenrüstung, Schild, Lanze und Langschwert	8

Züge werden zu Kompanien zusammengefasst, die von einem Hauptmann und seinem Ersten Offizier als Assistenten befehligt werden.

Da sich Söldner meist aus Truppen von Veteranen rekrutieren, ist der durchschnittliche Söldner ein Kämpfer der Stufe 1; 10% der Unteroffiziere und 50% der Feldwebel sind Stufe 2. Ein Söldnerleutnant ist im Allgemeinen Stufe 2, während ein Hauptmann zwischen Stufe 2 und 4, sein Erster Offizier Stufe 2 oder 3 ist. Größere Söldner-einheiten stehen Spielercharakteren für gewöhnlich nicht zur Verfügung, solange sie keine hohen Erfahrungsstufen erreicht haben.

Söldner betreten ein Dungeon, eine Höhle oder eine Ruine fast nie, solange diese nicht vollständig geräumt sind: Sie sind an militärische Einsätze im Freien gewöhnt.

Spielerfiguren hoher Stufen können Söldner zur Verteidigung ihrer Festungen und anderer Besitztümer anstellen. Söldner, die in der Festung einer Spielerfigur wohnen, benötigen mindestens 200 Quadratfuß Wohnfläche, kosten jedoch 25% weniger im Monat, da dies mit Unterkunft und Verpflegung verrechnet wird. (Elfen-söldner, dagegen, benötigen jeweils 500 Quadratfuß Wohnfläche, um die Kosten so zu reduzieren, da sie bessere Wohnbedingungen fordern.)

Weitere Informationen sind im Kapitel **Festungen und andere Domizile** nachzulesen.

Werte, für die verschiedenen Arten von Söldnern, sind unten angegeben; die Angaben beziehen sich auf Charaktere der ersten Stufe und sollten für höherstufige Figuren angepasst werden. Die Kosten werden für jeden einzelnen Söldner mit seiner Erfahrungsstufe multipliziert. Die Preise sind in Goldmünzen pro Monat angegebenen.

Charakterentwicklung

Erfahrungspunkte (EP)

Erfahrungspunkte werden für besiegte Monster verteilt, sowie für das Überwinden weiterer Herausforderungen soweit der SL es für angemessen hält. Die folgende Tabelle zeigt die EP-Werte für Monster. Ist bei einem Monster sowohl eine Erfahrungsstufe wie auch die Anzahl Trefferwürfel angegeben, wird der höhere Wert als Monsterstufe verwendet. Der SL kann Herausforderungen, die nicht mit Kampf zu tun haben, ebenfalls eine Stufe oder einen festen EP-Wert zuordnen.

Je Sternchen neben den Trefferwürfeln der Monster wird der Bonus für spezielle Eigenschaften addiert. Ein Monster mit der Angabe Trefferwürfel 2** ist demnach 125 EP wert.

Bei Monstern mit mehr als 19 Trefferwürfeln werden je weiterem Trefferwürfel 750 EP zum EP-Wert und 25 EP zum Bonus wegen spezieller Eigenschaften addiert.

Nach dem Ermitteln der verdienten EP in einem Abenteuer sollte der Betrag durch die Anzahl der Abenteurer geteilt werden. Gefolgslute erhalten jeweils einen halben Anteil; eine Gruppe aus vier Spielercharakteren und einem Gefolgsmann hat demnach viereinhalb Mitglieder. Wenn

von der Gruppe 2000 EP verdient wurden, beträgt ein voller Anteil 444 EP. Der Gefolgsmann erhält einen halben Anteil von 222 XP.

Kein Charakter darf in einem Abenteuer mehr als eine Stufe durch verdiente Erfahrungspunkte aufsteigen. D.h., wenn Barthal als Dieb der ersten Stufe mit 1000 EP auf ein Abenteuer geht und während des Abenteuers weitere 2000 EP verdient (eine erstaunliche Leistung), hätte er insgesamt 3000 EP und wäre ein Dieb der dritten Stufe. Da dieser rasante Aufstieg nicht erlaubt ist, steigt er stattdessen bis zu einem Gesamtwert von 2499 EP auf, einem Punkt weniger als nötig, um die dritte Stufe zu erreichen. Er beginnt sein folgendes Abenteuer mit der zweiten Stufe.

Monster	Trefferwürfel	EP Wert	Bonus wg. Spezieller Eigenschaften je *
	Weniger als 1	10	3
	1	25	12
	2	75	25
	3	145	30
	4	240	40
	5	360	45
	6	500	55
	7	670	65
	8	875	70
	9	1.075	75
	10	1.300	90
	11	1.575	95
	12	1.875	100
	13	2.175	110
	14	2.500	115
	15	2.850	125
	16	3.250	135
	17	3.600	145
	18	4.000	160
	19	4.500	175
	20	5.250	200
	21	6.000	225
	22	6.750	250
	23	7.500	275
	24	8.250	300
	25	9.000	325



TEIL 5: BEGEGNUNGEN

Ich hob meinen Schild, um eines der Skelette abzuwehren und schlug mit dem Schwert auf ein anderes ein, aber verfehlte mein Ziel. Morgenstern schwang ihr Schwert, doch der Hieb schien gegen das knochige Monster ohne Wirkung. Apoqulis stand noch an der Tür und erhellt den Raum mit einer Fackel; von Barthal war keine Spur.

Apoqulis hob sein heiliges Symbol und rief mit lauter Stimme: »Im Namen Thas, weichet!« Zu meiner Überraschung wandten sich mehrere der Monster um und flohen durch die Tür, als seien sie von Angst gepackt. Leider blieben noch genug von ihnen im Raum übrig.

Während ich dies im Augenwinkel wahrnahm, hackte ich weiter auf die Monster ein. Es brauchte zwei harte Schläge, um das erste zu Boden zu bringen; Morgenstern hatte scheinbar ähnliche Schwierigkeiten mit den Monstern. Dann wurde sie von einem Skelett getroffen, nur eine kleine Wunde, aber ich war doch froh, dass ich einen Teil unseres Gewinns der vergangenen Exkursion in eine gute Plattenrüstung investierte. Ich schüttelte Treffer von mir, die mich verletzt hätten, würde ich noch Kettenrüstung tragen.

Zu meiner Überraschung sah ich Apoqulis eines der Monster mit einem einzigen Hieb niederstrecken, kurz darauf ein weiteres. Sein Streitkolben schien effektiver gegen die Skelette als unsere Schwerter. Als ich endlich ein zweites Monster erschlug, erschallte ein markenschütternder Schrei ... es war Barthal, der weiter hinten im Korridor dabei war, etwas zu werfen.

Das Brechen von Glas war zu hören und ich spürte Wasserspritzer im Gesicht. Mehrere der Skelette begannen, sich in Rauch aufzulösen, ein anderes fiel in sich zusammen. Heiliges Wasser, dachte ich, hatte aber kaum Zeit darüber nachzudenken. Ich schlug einfach weiter auf die Monster ein.

Als sie endlich besiegt waren, hatte ich mir eine Wunde zugezogen, Morgenstern eine zweite erlitten. Uns blieb noch ein Heiltrank von denen, die Apoqulis' Tempel uns mitgab; Morgenstern wollte, dass ich ihn trank, doch ich sah sofort, dass sie ihn nötiger hatte und forderte sie zum Trinken auf.

Dann wandten wir uns wieder dem Sarkophag zu...

Spielordnung

Spielrunden und Kampfrunden

Wenn die Gruppe auf potentielle Gegner trifft, wird die Zeit in Kampfrunden (KR) gezählt, die jeweils 10 Sekunden dauern. Bevor ein Kampf beginnt, wird auf Überraschung geprüft (siehe unten). Nicht überraschte Charaktere würfeln Initiative und handeln in der Reihenfolge der Ergebnisse ihrer Initiativwürfe.

Überraschung

Bei Überraschung wird für jede Seite, die überrascht sein könnte, mit 1w6 gewürfelt; die meisten normalen Figuren sind bei einem Wurf von 1-2 überrascht. Überraschte Charaktere können eine Kampfrunde lang nicht handeln. Charaktere oder Kreaturen, die gut versteckt sind und darauf vorbereitet sind, einen Angriff aus dem Hinterhalt durchzuführen, überraschen bei einem Wurf von 1-4 auf 1w6.

Einige Charaktere und Kreaturen (z.B. Elfen) sind nur schwer zu überraschen; bei ihnen wird 1 von der Würfelspanne abgezogen (1 auf w6).

Ein Beispiel: Darion, ein menschlicher Kämpfer und Morgenstern, eine elfische Kämpferin/Magiekundige öffnen eine Tür und sehen sich unerwartet einer Gruppe Goblins

gegenüber. Der SL würfelt 1w6 für die Goblins; bei einem Wurf von 1-2 sind sie überrascht. Dann würfelt der SL 1w6 für Darion und Morgenstern. Ist das Ergebnis 1, sind beide überrascht; bei einem Ergebnis von 2 ist nur Darion überrascht. Falls das Ergebnis 3 oder höher sein sollte, ist keiner der beiden überrascht.

Überraschte Charaktere oder Kreaturen bleiben für eine Runde wie angewurzelt stehen. Sie können sich noch verteidigen; ein Malus für die Rüstungsklasse fällt nicht an, aber während dieser Runde können sie sich weder bewegen noch angreifen.

Reaktionen von Monstern

Wenn eine Gruppe von Spielercharakteren auf Monster trifft, ist es wichtig zu bestimmen, wie die Monster reagieren. In vielen Fällen ist die Reaktion offensichtlich ... Die eine Gruft bewachenden Zombies werden etwaige Eindringlinge so gut wie immer angreifen.

In den Fällen, in denen die Reaktion der Monster auf die Begegnung mit der Gruppe nicht eindeutig ist, wird ein **Reaktionswurf** vorgenommen. Der Spielleiter würfelt 2w6 und berücksichtigt den Charismamodifikator der führenden Figur sowie weitere Modifikatoren, die er für angebracht hält und vergleicht das Ergebnis mit der nachfolgenden Tabelle:

Tabelle Reaktionswurf

Würfelergebnis (nach Modifikation)	Ergebnis
2 oder weniger	Sofortiger Angriff
3-7	Missgünstig
8-11	Wohlwollend
12 oder höher	Äußerst wohlwollend

Ein Ergebnis von 2 oder weniger bedeutet, dass sich die Monster von den Charakteren so bedroht oder beleidigt fühlen, dass sie sofort angreifen. Missgünstig bedeutet, dass die Monster die SC nicht mögen und diese unter für sie selbst günstigen Umständen angreifen würden. Wohlwollend bedeutet, dass sie die Charaktere im Falle einer Unterhandlung bedingt weiterziehen lassen; es bedeutet nicht, dass die Monster die SC mögen. Äußerst wohlwollend bedeutet, dass ein oder mehrere Monster die Charaktere mögen; das heißt keinesfalls, dass sie ihnen ihre Schätze überlassen werden, aber die Monster würden in einer Weise kooperieren, die beiden Seiten von Vorteil ist.

Wie immer obliegt die Interpretation der Ergebnisse dem SL, der auch entscheiden kann, das Ergebnis zu ändern, sofern dies das Spiel für alle unterhaltsamer macht.

Initiative

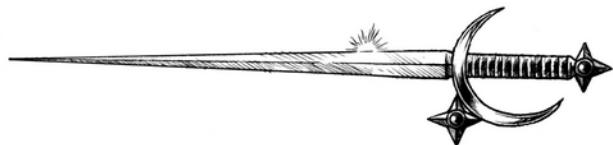
Zu Beginn jeder Runde wird für jeden Charakter und jedes Monster 1w6 gewürfelt. Dieser Wurf wird durch den Geschicklichkeitswert modifiziert. Hohe Ergebnisse handeln zuerst. Figuren und Monster mit gleichen Ergebnissen handeln simultan. Der SL kann einzelne Würfe für ganze Gruppen (z.B. ähnlicher Monster) durchführen.

Der SL zählt die Initiative herunter und jede Figur kann in Reihenfolge bei ihrem Ergebnis handeln. Handlungen können auf einen späteren Zeitpunkt verschoben werden. Entscheidet sich jemand, auf die Handlung einer anderen zu warten, so handelt der Wartende erst dann, wenn die



Figur, auf die gewartet wird, auch an der Reihe ist. In diesem Fall handeln beide simultan, als hätten sie dasselbe Ergebnis gewürfelt.

Ein Charakter, der eine lange Waffe führt (z.B. einen Speer) kann einen heranstürmenden Gegner auf dessen Initiativewurf angreifen und simultan mit ihm angreifen, selbst wenn er einen niedrigeren Initiativewurf abgelegt hat.

**Kampf**

Jede Figur kann sich, wenn sie an der Reihe ist, im Kampf innerhalb ihrer Reichweite bewegen (in der Regel 40') und angreifen, sofern ein Gegner in Reichweite ist. Nach dem Angriff kann die Figur sich nicht mehr bewegen, bis sie in der folgenden Runde wieder an der Reihe ist.

Gegner die weiter als 5' von einander entfernt sind, können sich frei bewegen, aber sobald sie diese Distanz unterschreiten, sind im Nahkampf verwickelt, und es gelten die Regeln für defensive Bewegung.

Rennen

Figuren können sich entscheiden, zu rennen; rennende Figuren dürfen normalerweise nicht angreifen (siehe **Sturmangriff**). Rennende Figuren können sich bis zum Zweifachen ihrer Reichweite bewegen. Sie dürfen eine Anzahl Runden gleich ihres zweifachen Konstitutionswerts rennen, danach sind sie erschöpft und können nur noch gehen (gemäß ihrer normalen Bewegungsrate). Monster, für die kein Konstitutionswert gegeben ist, dürfen 24 Runden rennen. Erschöpfte Figuren müssen mindestens eine Spielrunde ruhen, bevor sie erneut rennen können.

Wendigkeit

Die folgenden Regeln sind optional. Sie werden nur für wenige Dungeonabenteuer benötigt, sind aber eine hilfreiche Ergänzung für Kämpfe in der Wildnis, insbesondere bei Kämpfen zu Wasser oder wenn einige oder alle Beteiligten fliegen.

Charaktere, Kreaturen und Fahrzeuge verschiedener Art haben eine Wendedistanz. Diese ist in Fuß nach der Bewegungsrate in Klammern angegeben und bestimmt, wie weit sie sich mindestens bewegen müssen, bevor ein Richtungswechsel im Kampf stattfinden kann.

Alle normalen Spielercharaktere und die meisten Kreaturen normaler Größe, die sich zu Land bewegen, haben eine Wendedistanz von 5'. Ist keine Wendedistanz angegeben, kann von 5' ausgegangen werden.

Ein Richtungswechsel ist für gewöhnlich eine Drehung um 90° (ein rechter Winkel); auf einer Karte mit quadratischen Feldern bedeutet ein Richtungswechsel daher, dass sich die Figur zur Quadratseite links oder rechts ihrer bisherigen Blickrichtung dreht. Eine halbe Drehung (45°) zählt als vollständiger Richtungswechsel. Falls Hexfelder verwendet werden, ist eine diagonale Bewegung nicht möglich, daher bedeutet Richtungswechsel hier eine 60°-Drehung zur linken oder rechten Hexfeldseite.

Es gibt ein paar Ausnahmen zu dieser Regel: Zunächst darf jede Figur, die sich in der Kampfrunde nicht von ihrer Ausgangsposition entfernt, so viele Richtungswechsel vornehmen, wie sie will. Bedingt ist dies nur durch bestimmte Umstände; ein Pferd in einem engen Korridor ist z.B. stark eingeschränkt.

Körperlose fliegende Wesen, wie Geister, können zu jeder Zeit während ihrer Bewegung Richtungswechsel vornehmen. Rennende Kreaturen (d.h. mit doppelter Bewegungsrate) können keine Richtungswechsel von mehr als 60° vornehmen und ihre Wendedistanz nimmt um 10' zu (oder, falls sie normalerweise 5' beträgt, wird sie auf 10' erhöht.)

Außerdem können sich die meisten Kreaturen ein Feld seitwärts bewegen, während sie ihre Blickrichtung beibehalten, allerdings nur bei normaler Geschwindigkeit, nicht beim Rennen. Ein Feld bedeutet entweder 5' oder 10' abhängig von der verwendeten Karte oder dem Spielfeld.

Flughöhe

Bei Kämpfen, die in drei Dimensionen stattfinden, besitzt jede Kreatur und jedes Gefährt eine Angabe der Höhe (beim Fliegen) oder der Tiefe (unter Wasser). Bei Kämpfen zu Luft oder zu Wasser sollte mindestens eine Figur auf einer relativen Höhe/Tiefe von 0 beginnen; außerdem kann jederzeit ein neues Null-Niveau festgelegt werden, um das Spiel zu vereinfachen: Die Flughöhe aller Kreaturen und Fahrzeuge wird dann angepasst.

Beschwingte Wesen können bis zu 10' an Höhe gewinnen, nachdem sie die Distanz ihrer Manövriefähigkeit nach vorne zurückgelegt haben, und können an Höhe bis zu dem Zweifachen ihrer normalen Bewegungsrate verlieren; falls die Kreatur sich nicht mit mindestens einem Drittel ihrer normalen Geschwindigkeit horizontal bewegt, fällt sie für eine Runde mit maximaler Geschwindigkeit. Schwebende Kreaturen oder Fahrzeuge (ein Fesselballon, der Zauber **Fliegen**, fliegende Teppiche usw.) können senkrecht mit bis zur Hälfte ihrer normalen Geschwindigkeit

steigen, ohne sich horizontal zu bewegen, allerdings können sie nur mit ihrer normalen Geschwindigkeit fallen, sofern sie nicht die Fähigkeit des Schwebens verlieren.

Sturmangriff

Unter Umständen dürfen Charaktere und Kreaturen angreifen, nachdem sie gerannt sind. Ein solcher sog. Sturmangriff ist an mehrere Bedingungen gebunden. Zunächst muss sich der stürmende Charakter mindestens 10' bewegen. Die Bewegung muss in mehr oder weniger gerader Linie und unbehindert in Richtung des beabsichtigten Ziels erfolgen. Schließlich muss der Angreifer eine geeignete Waffe (z.B. einen Speer, eine Lanze oder andere Stangenwaffen) verwenden. Bestimmte Monster, z.B. welche mit Hörnern, sind in der Lage, ihre natürlichen Waffen bei Sturmangriffen einzusetzen. Der Angreifer muss zu Beginn seiner Bewegung Sichtkontakt zu seinem Ziel haben, sonst kann kein Sturmangriff durchgeführt werden.

Der Angriffswurf eines Sturmangriffs wird mit einem +2 Bonus durchgeführt. Der Angreifer erhält einen -2 Malus für die verbleibende Runde. Trifft der Angriff, so wird der Schaden verdoppelt.

Waffen gegen Sturmangriffe setzen: Speere, Stangenwaffen und bestimmte andere Stichwaffen verursachen doppelten Schaden, wenn sie gegen Sturmangriffe auf den Boden gesetzt werden. Dazu muss die verteidigende Figur, gegen die der Sturmangriff gerichtet ist, den gleichen oder einen höheren Initiativewert haben; die Figur, die die Waffe gegen den Sturmangriff setzt, wartet ab (siehe **Initiative**): Beide Angreifer handeln gleichzeitig.

Ausweichen und Verfolgen

Will eine Gruppe von Abenteuerern nichts lieber, als einer Gruppe von Monstern auszuweichen (oder die Monster den Abenteuerern ...) kann sie dies versuchen, sobald sie an der Reihe ist. Sollte eine Gruppe überrascht sein und die andere nicht, kann letztere automatisch fliehen. Es sei denn, etwas anderes hindert sie am Entkommen.

Der SL kann die Verfolgung leicht ausspielen und die Bewegung auf seiner Karte verfolgen (die Spielercharaktere können keine Karten zeichnen, während sie durch Dungeon oder Wildnis rennen.) Jedesmal, wenn ein Charakter durch eine Tür rennt, eine harte Kurve nimmt usw. kann der SL einen Rettungswurf gegen Tod verlangen (mit Geschicklichkeitsbonus); misslingt der Wurf, stürzt der Charakter an dieser Stelle und bewegt sich in dieser Runde nicht weiter; er kann in der nächsten Runde aufstehen und sich bewegen, wenn er an der Reihe ist.

Jedesmal, wenn die Verfolger auf eine Distanz von höchstens 5' (Nahkampfdistanz) zu Beginn einer Runde aufholen, können sie Nahkampfangriffe ausführen; für die

Fliehenden gelten die Regeln zur defensiven Bewegung, sofern sie die Flucht fortsetzen, nachdem die Angreifer in Nahkampfdistanz gekommen sind.

Falls die fliehenden Charaktere für eine Runde außer Sicht der Verfolger kommen, können sie entkommen.

Defensive Bewegung

Wendet eine Figur einem nahen Gegner den Rücken zu und beginnt sich zu bewegen, so erhält jener Gegner einen freien Angriff mit einem Angriffsbonus von +2, selbst dann, wenn er bereits seine Angriffe in dieser Runde ausgeführt haben sollte. Gegner mit Angriffs routinen greifen nur mit einem Angriffsmodus an; z.B. kann ein Tiger mit einer Klaue/Klaue/Biss-Routine nur einmal beißen oder eine Klaue verwenden.

Alternativ dazu kann sich eine Figur zurückziehen (bis zu Hälfte der normalen Bewegungsrate) während sie noch weiterkämpft (sofern der Gegner in Reichweite bleibt). Dies wird als kämpfender Rückzug bezeichnet. Der verfolgende Gegner erhält dabei keinen Angriffsbonus.

Wie man angreift

Ein Angriffswurf wird mit **1w20** durchgeführt, und der Angriffsbonus (AB) des Angreifers wird addiert; bei Nahkampfangriffen wird zusätzlich der Kraftbonus eingerechnet, für den Fernkampf gilt der Geschicklichkeitsbonus. Außerdem werden situative Modifikatoren berücksichtigt.

Ein Angriff ist erfolgreich, wenn das Gesamtergebnis des Wurfes gleich oder größer der **Rüstungsklasse** (RK) des Gegners ist.

Dann werden die resultierenden **Schadenspunkte** erwürfelt.

Zeigt der Würfel eine 20 (natürliche 20) ist der Angriff in jedem Fall gelungen, sofern der Gegner überhaupt getroffen werden kann (manche Monster, können nur von silbernen oder magischen Waffen verletzt werden und werden bei einer natürlichen 20 mit normalen Waffen nicht verletzt.)

Rückseitiger Angriff

Wer einen Gegner von hinten angreift, erhält einen +2 Angriffsbonus. Dieser Bonus ist nicht mit dem der Fähigkeit **Schleichen** kombinierbar (siehe **Diebe**.)

Normale Menschen

Der Eintrag NM in der Tabelle bezieht sich auf normale Menschen (NM) oder Charaktere der Stufe 0. Diese Charaktere sind für gewöhnlich Handwerker, Ladenbesitzer, Mägde und andere Nichtspielercharaktere, die im Spiel auftreten. Menschenähnliche Rassen (wie Zwerge) haben nur wenige Charaktere der Stufe 0 unter sich; die meisten 0.-Stufe Figuren sind Menschen.

Menschen der Stufe 0 haben meist 1w4 Trefferpunkte und sind für gewöhnlich nicht im Umgang mit Waffen geschult. Rekruten der Stufe 0, die bisher keine Schlachten erlebt haben, haben 1w6 Trefferpunkte und dürfen Waffen wie Kämpfer führen.

Tabelle Angriffsbonus

Kämpfer (Stufe)	Kleriker/Dieb (Stufe)	Magiekundige (Stufe)	Monster (Trefferwürfel)	Angriffsbonus (AB)
NM			Weniger als 1	+0
1	1-2	1-3	1	+1
2-3	3-4	4-5	2	+2
4	5-6	6-8	3	+3
5-6	7-8	9-12	4	+4
7	9-11	13-15	5	+5
8-10	12-14	16-18	6	+6
11-12	15-17	19-20	7	+7
13-15	18-20		8-9	+8
16-17			10-11	+9
18-20			12-13	+10
			14-15	+11
			16-19	+12
			20-23	+13
			24-27	+14
			28-31	+15
			32 oder mehr	+16

Der SL sollte keine Zeit darauf verwenden, die Eigenschaften solcher Charaktere auszuarbeiten; sie sind durchschnittlich, extreme Werte sind selten. Ein Schmied hat möglicherweise Kraft 13 oder ein Gelehrter Intelligenz 16. Im Allgemeinen müssen keine Details für diese Figuren bestimmt werden.

Angriffsbonus von Monstern

Der Angriffsbonus von Monstern wird von deren Trefferpunktewürfeln abgeleitet. Modifikatoren der Trefferpunktewürfel werden dabei ignoriert; d.h. ein Monster mit 3+2 Trefferwürfeln, oder eines mit 3-1, gilt als eines mit 3 Trefferwürfeln. Die Ausnahme bilden Monster mit 1-1 oder weniger Trefferwürfeln, diese haben einen Angriffsbonus von +0.

Nahkampf

Nahkampf erfolgt, wenn ein Charakter sich einem Monster oder einem anderem Gegner genähert hat und angreift. Nahkampfwaffen oder Angriffe können nur gegen Figuren verwendet werden, die mit dem Angreifer im Nahkampf verwickelt sind.

Schusswaffen

Schusswaffen können verwendet werden, um Gegner über weite Distanz anzugreifen. Die Entfernung zwischen Angreifer und Ziel beeinflusst den Angriffswurf, wie der Tabelle **Reichweiten von Fernkampfwaffen** in **Teil 2: Spielercharaktere** zu entnehmen ist. Ziele in kurzer Entfernung werden mit einem +1 Modifikator angegriffen, Ziele in mittlerer Entfernung mit einem +0 Modifikator und solche in weiter Entfernung mit einem -2 Modifikator. Ziele die weiter entfernt sind, können nicht effektiv angegriffen werden.

Versucht ein Charakter, seine Fernkampfwaffe gegen einen Gegner in Nahkampfdistanz von bis zu 5' zu verwenden, wird ein Malus von -5 fällig, da er versuchen muss, den Angriffen seines Gegners auszuweichen. Ausgenommen davon ist der Fall, dass der Angreifer unbemerkt hinter seinem Ziel steht oder dieses abgelenkt ist und den Angreifer nicht attackieren kann; in diesem Fall gilt der normale +1 Bonus für kurze Entfernung sowie der +2 Bonus für den rückseitigen Angriff, d.h., insgesamt +3.

Deckung

Charaktere können bei Fernkampfangriffen Deckung suchen oder sich verbergen. Es wird zwischen zwei Arten der Deckung unterschieden: harte Deckung, die das Geschoss stoppt oder verlangsamt, wie z.B. ein starker Baumstamm oder eine Mauer; und weiche Deckung, die die Sicht auf das Ziel erschwert, aber das Geschoss nicht aufhält, z.B. Nebel oder Dickicht. Deckung erschwert es, das Ziel zu

treffen, weswegen ein Malus auf den Angriffswurf fällig wird. Je nach dem, wie sehr das Ziel verdeckt ist, variiert der Malus zwischen -1 (25% Deckung) und bis zu -4 (90% Deckung.) Bei harter Deckung sollten diese Modifikatoren verdoppelt werden.

Schussgeschwindigkeit

Fernkampfwaffen haben für gewöhnlich eine Schussgeschwindigkeit von einem Schuss je Runde. Armbrüste sind eine Ausnahme, da das Nachladen zeitaufwändig ist.

Eine leichte Armbrust kann einmal alle zwei Runden verwendet werden. Der Träger kann während des Nachladens keine andere Handlung oder Bewegung durchführen. Eine schwere Armbrust kann einmal alle drei Runden verwendet werden, das Nachladen dauert zwei Runden; währenddessen kann keine andere Handlung durchgeführt werden.

Der Angreifer kann die Waffe nach Gebrauch fallen lassen und zu einer anderen Waffe wechseln, anstatt nachzuladen. Außerdem ist es möglich, mehrere Armbrüste im Voraus zu laden und nacheinander zu verwenden. In Dungeons ist diese Strategie zwar ungewöhnlich, aber bei befestigter Verteidigung durchaus sinnvoll.

Granatenähnliche Geschosse

Beim Wurf granatenähnlicher Geschosse (z.B. Ölfaschen) bedeutet ein erfolgreicher Angriffswurf einen direkten Treffer. Andernfalls würfelt der SL mit 1w10 und liest an dem Diagramm unten ab, wo das Geschoss landet. Jedes Zahlenfeld repräsentiert einen Bereich bzw. ein Feld von 10 Fuß im Quadrat um das gewählte Ziel.

(hinter dem Ziel)		
	0	
7	8	9
5	Ziel	6
2	3	4
	1	
(vor dem Ziel)		

Geschosse, die nicht treffen

Mit der Ausnahme von granatenähnlichen Angriffen, gelten Geschosse von Fernkampfwaffen, die nicht treffen, für gewöhnlich als verloren. Wird die Waffe in ein Hand-

gemenge gefeuert, in dem auch Verbündete des Schützen verwickelt sind, entscheidet der SL, welche Verbündeten getroffen werden könnten und führt nacheinander Angriffswürfe gegen jeden Einzelnen von ihnen durch bis entweder einer getroffen ist oder keiner getroffen wurde. Die Würfe werden mit dem normalen Angriffsbonus des Angreifers ausgeführt.

Diese Regel wird auch bei solchen Angriffen von Monstern angewendet. Auch hier führt der SL die Proben durch.

Die Regel ist absichtlich vage beschrieben; der SL muss, unter Berücksichtigung der Kampfsituation, bestimmen, wann und wie die Regel angewendet wird. Es wird empfohlen, dass nicht mehr als drei Verbündete als mögliche Ziele ermittelt werden.

Schaden

Bei erfolgreichem Angriff würfelt der Angreifer den Schaden entsprechend der verwendeten Waffe. Bei Nahkampfangriffen sowie Wurfwaffen wird der Kraftmodifikator addiert bzw. subtrahiert. Der Kraftbonus wirkt in der Regel nicht bei Bogen und Armbrüsten.

Der Bonus magischer Waffen wird ebenfalls zum Schadenswurf addiert (und der Malus verfluchter Waffen abgezogen.) Ein erfolgreicher Angriff verursacht immer mindestens einen Trefferpunkt Schaden unabhängig etwaiger Abzüge.

Wie an anderer Stelle erklärt, ist eine Figur, deren Trefferpunkte auf 0 fällt, tot.

Temporärer Schaden

Angreifer können entscheiden, einen **betäubenden Angriff** durchzuführen. Sie erhalten einen -4 Malus auf den Angriffswurf und verursachen halben Schaden. Die meisten Waffen können so verwendet werden.

Fallen die Trefferpunkte eines Charakters auf 0 und erlitt er teilweise temporären Schaden, wird er bewusstlos, anstatt zu sterben. Jeder weitere Schaden gilt aber als tödlich, so dass die Möglichkeit besteht, dass eine Figur zu Tode geprügelt wird. Eine Figur, die bewusstlos geschlagen wurde, wacht nach 1w4 Spielrunden mit 1 TP auf. Sie kann auch von einer anderen Figur nach 2w10 Kampfrunden aufgeweckt werden.

Waffenloser Kampf

Will eine Figur mit Faustschlägen oder Tritten angreifen, verursacht sie 1w3 temporären Schaden mit Schlägen und 1w4 mit Tritten; Tritte erhalten einen -2 Angriffsmodifikator. Ein Charakter in Lederrüstung oder ohne Rüstung, der versucht einen Gegner in Metallrüstung anzugreifen, fügt sich den Schaden selbst zu.

Der SL entscheidet, welche Monster erfolgreich waffenlos angegriffen werden können. Alle Charakterklassen können waffenlosen Kampf anwenden.

Ringen

Ringen erfordert einen erfolgreichen Angriffswurf, der zunächst nur bestätigt, dass der Angreifer seinen Gegner mit einem Griff zu fassen bekommt. Der Griff wird gehalten, bis der Angreifer ihn löst oder dem Verteidiger bei dessen nächster Handlung (gemäß der Initiative) ein Rettungswurf gegen Tod gelingt. Ein erfolgreicher Angriff beim Ringen bedeutet, dass Angreifer und Verteidiger dasselbe Feld einnehmen, sofern Miniaturen verwendet werden.

Wurde ein Gegner erfolgreich in den Griff genommen, kann der Angreifer automatisch temporären Schaden zufügen, den Gegner am Sprechen hindern, einfache magische Gegenstände verwenden (z.B. Ringe) und jede andere Handlung durchführen, die der SL erlaubt. Der Angreifer kann versuchen, seinem Gegner einen Gegenstand zu entreißen (z.B. dessen Waffe) oder seinen Gegner zu bewegen.

Der Angreifer selbst kann beim Halten eines Griffes keine Waffe ziehen und weder Waffen, noch Zauberstäbe, Spruchrollen oder Tränke verwenden, einen Zauber sprechen, sich des Griffes eines anderen entwinden oder eine weitere Figur festhalten.

Gegner bewegen: Der Angreifer kann sich mit dem ergriffenen Gegner bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate bewegen, sofern er kräftig genug ist, um ihn zu tragen oder zu schleppen.

Objekt an sich reißen: Der Angreifer kann versuchen, dem Gegner einen Gegenstand zu entwinden. Dies erfordert einen weiteren Angriffswurf; misslingt er, darf der Verteidiger sofort einen Angriffswurf durchführen, selbst wenn er in dieser Runde bereits angegriffen hat; gelingt dem Verteidiger dieser Angriff, kann er sich entweder dem Griff entreißen oder seinen Angreifer selbst in den Griff zu nehmen, so dass dieser zum Unterlegenen wird.

Handlungen des Verteidigers: Eine Figur, die sich im Griff befindet, kann sich bis zu seiner nächsten Handlung (gemäß Initiative) nicht bewegen, gilt aber nicht als hilflos. Die Figur erhält einen RK-Modifikator von -4 bei Angriffen durch Dritte.

Falls die verteidigende Figur wesentlich stärker oder größer als ihr Angreifer ist, kann sie ihn bis zur Hälfte ihrer Bewegungsrate bewegen.

Ist der Verteidiger an der Reihe, kann er versuchen, den Griff mit einem erfolgreichen Rettungswurf gegen Tod zu lösen; als Modifikator zum Rettungswurf wird der Kraft oder Geschicklichkeitsbonus bzw. Malus verwendet, und

zwar der bessere von beiden. Gelingt der Fluchtversuch, bewegt sich die Figur damit vom Angreifer weg (d.h. in ein benachbartes Feld.)

Halten mehrere Angreifer eine Figur im Griff, erlaubt ein erfolgreicher Rettungswurf nur das Entkommen aus einem der Griffe.

Festgehaltene Figuren dürfen einfache magische Gegenstände wie Ringe verwenden. Sie können normalerweise keine Zauber sprechen, selbst wenn sie vom Angreifer nicht am Sprechen gehindert werden.

Mehrere Gegner: Beim Ringkampf können bis zu vier Figuren einen einzelnen Gegner normaler Größe in den Griff nehmen. Figuren, die kleiner sind, zählen nur halb, während größere Figuren mindestens doppelt zählen. Es ist zu beachten, dass die weiteren Angreifer von dem -4 RK Modifikator profitieren, sobald der Gegner in den ersten Griff genommen wurde. Zusätzliche Griffe verändern den RK Modifikator jedoch nicht.

Es ist außerdem möglich, dass eine weitere Figur einen im Ringkampf verwinkelten Angreifer in den Griff nimmt; in diesem Fall erhält der ursprüngliche Verteidiger einen +4 Modifikator bei folgenden Versuchen, zu entkommen.

Mit Monstern ringen: Im Allgemeinen können die genannten Regeln auch beim Ringen mit humanoiden Monstern angewendet werden. Der SL entscheidet von Fall zu Fall, ob und inwiefern Ringen mit nicht-humanoiden Monstern möglich ist; unter Umständen gelten folgende Veränderungen:

Kreaturen mit zusätzlichen greifenden Gliedmaßen (mehr als die normalen zwei) erhalten einen +1 Bonus auf Angriffs- und Rettungswürfe für jede dieser weiteren Gliedmaßen. Dies schließt auch Kreaturen ein, die ihre Füße zum Greifen verwenden können (z.B. Affen, Riesen-spinnen usw.)

Große fliegende Kreaturen können versuchen, ihre Gegner hinwegzutragen; auch dann, wenn die fliegenden Kreaturen selbst Verteidiger sind.

Kreaturen mit Berührungsangriffen verursachen gegen ihre Angreifer jede Runde entsprechenden Schaden, wenn sie in den Griff genommen wurden.

Öl

Ölfläschchen können als granatenartige Wurfgeschosse verwendet werden. Das Öl muss anschließend entzündet werden, um Schaden anzurichten, andernfalls ist es nur rutschig. Vorausgesetzt das Öl kann entzündet werden, bedeutet ein direkter Treffer 1w8 Punkte Feuerschaden, sowie erneut 1w8 Punkte in der folgenden Runde, wenn die Kreatur ihre Handlung dieser Runde nicht dafür verwendet, das Feuer auf angemessene Weise zu löschen. Der SL beurteilt die dafür verwendete Methode; es kann helfen, sich auf dem Boden zu rollen (wenn er nicht mit Öl

bedeckt ist) oder die Flammen mit einer nassen Decke zu ersticken; es hilft nicht, Wasser in die Flammen zu gießen. Ein Fläschchen brennenden Öls verursacht maximal zwei Runden lang Schaden.

Wird das Öl mit einer Zündschnur am Fläschchen entzündet, erhalten alle Kreaturen in einem 5' Radius um den Aufschlagort 1w6 Punkte Schaden. Ein **Rettungswurf gegen Todesstrahl** wird gewährt, um den Schaden zu verhindern. Falls der Wurf das gewählte Ziel nicht trifft (wie oben beschrieben), ist es trotzdem möglich, dass die Kreatur von den Spritzern getroffen wird, erhält aber einen Rettungswurf. Ein Rettungswurf wird nicht gewährt, wenn die Kreatur direkt getroffen wird.

Wird der Inhalt eines Fläschchens auf den Boden gegossen, brennt er für 10 Runden. Figuren, die die Flammen überqueren, erhalten 1w6 Punkte Feuerschaden je Runde, die sie sich in den Flammen aufhalten. Ein Rettungswurf wird in diesem Fall nicht gewährt.

Feuerresistente Figuren und solche mit feuerbasierten Fähigkeiten werden von brennendem Öl nicht verletzt.

Heiliges Wasser

Heiliges Wasser schadet untoten Kreaturen. Ein Fläschchen Heiliges Wasser kann als granatenartiges Geschoss verwendet werden; das Fläschchen zerbricht beim Wurf gegen Kreaturen. Zur Verwendung gegen körperlose Wesen muss das Fläschchen geöffnet werden, um das Heilige Wasser über sie zu schütten.

Ein direkter Treffer verursacht einer untoten Kreatur 1w8 Schadenspunkte. Zusätzlich erhält jede solche Kreatur in einem Umkreis von 5' um den Aufschlagpunkt 1w6 Punkte Schaden.

Heiliges Wasser ist nur für eine Runde effektiv.

Moral

Die meisten NSC und Monster versuchen wann immer möglich, den Tod und Verletzungen zu vermeiden. Um festzustellen, ob sie gegebenenfalls fliehen oder Verhandlungen einleiten, wird eine Moralprobe durchgeführt. Jede Monsterbeschreibung enthält einen Moralwert von 2 bis 12. Die Moralprobe wird mit 2w6 durchgeführt; ist der Wurf kleiner oder gleich dem Moralwert, haben die Monster den Willen weiterzukämpfen. Andernfalls verlieren sie den Nerv zu kämpfen und versuchen zu fliehen; intelligente Monster und NSC ergeben sich unter Umständen. Monster mit einem Moralwert von 12 kämpfen meist bis zum Tod.

Moralproben erfolgen einmal, wenn Monster auf Widerstand stoßen (d.h., zu Beginn einer Begegnung) und erneut, falls die Gruppenstärke der Monster auf die Hälfte reduziert wird, (oder auf die Hälfte der Trefferpunkte,

wenn es sich um ein einzelnes Monster handelt). Dies gilt auch, wenn Gruppenmitglieder durch Zauber wie Schlaf oder Bezaubern betroffen sind.

Der Spielleiter kann die Moralwerte in bestimmten Situationen verändern; für gewöhnlich aber nicht um mehr als +2 oder -2.

Moralwerte von 12 werden nicht geändert.

Die o.a. Regeln treffen auch auf Gefolgsleute zu.



Tabelle Kleriker vs. Untote

Kleriker Stufe	Skelett 1 TW	Zombie 2 TW	Ghul 3 TW	Wicht 4 TW	Geist 5 TW	Mumie 6 TW	Spukgestalt 7 TW	Vampir 8 TW	Gespenst 9+ HD
1	13	17	19	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
2	11	15	18	20	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
3	9	13	17	19	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
4	7	11	15	18	20	Nein	Nein	Nein	Nein
5	5	9	13	17	19	Nein	Nein	Nein	Nein
6	3	7	11	15	18	20	Nein	Nein	Nein
7	2	5	9	13	17	19	Nein	Nein	Nein
8	V	3	7	11	15	18	20	Nein	Nein
9	V	2	5	9	13	17	19	Nein	Nein
10	V	V	3	7	11	15	18	20	Nein
11	S	V	2	5	9	13	17	19	Nein
12	S	V	V	3	7	11	15	18	20
13	S	S	V	2	5	9	13	17	19
14	S	S	V	V	3	7	11	15	18
15	S	S	S	V	2	5	9	13	17
16	S	S	S	V	V	3	7	11	15
17	S	S	S	S	V	2	5	9	13
18	S	S	S	S	V	V	3	7	11
19	S	S	S	S	S	V	2	5	9
20	S	S	S	S	S	V	V	3	7

Untote Vertreiben

Kleriker können Untote vertreiben. Der Kleriker verwendet dazu das Symbol seines Glaubens und ruft die Macht seiner Gottheit herbei. Der Spieler würfelt 1w20. Der SL gleicht das Würfelergebnis mit der Tabelle Kleriker vs. Untote ab. Der Spieler sollte auch dann würfeln, wenn der SL weiß, dass der Wurf nicht gelingen oder misslingen kann, um nicht zu viel über das Monster preiszugeben.

Das Ergebnis **Nein** bedeutet, dass es dem Kleriker nicht möglich ist, dieses Monster zu vertreiben.

Eine angegebene Zahl gibt den Mindestwurf (auf 1w20) an, der nötig ist, um diese Untoten zu vertreiben. Ein **V** bedeutet, dass die Untoten ohne Würfelwurf vertrieben werden. Ein **S** bedeutet, dass die Untoten nicht nur vertrieben werden, sondern auch Schaden nehmen und u.U. zerstört werden.

Ist der Wurf erfolgreich, werden 2w6 Trefferwürfel untoter Monster davon betroffen; überzählige Trefferwürfel gehen verloren, so dass z.B. bei einem Wurf von 7 höchstens drei Zombies vertrieben werden. Bei erfolgreichem Wurf wird mindestens eine Kreatur vertrieben.

Falls eine gemischte Gruppe von Untoten vertrieben werden soll (z.B. ein Geist und zwei Zombies), wird auch nur einmal mit 1w20 gewürfelt. Das Ergebnis wird zu-

nächst mit den schwächsten Untoten verglichen, und falls diese erfolgreich vertrieben werden, mit den Stärkeren. Dann wird mit 2w6 ermittelt, wie viele Trefferwürfel an Monstern vertrieben werden. Um die o.a. Gruppe Untoter zu vertreiben, müsste ein Kleriker der 2. Stufe 15 oder höher mit 1w20 würfeln. Bei Erfolg werden 2w6 gewürfelt; bei einem Ergebnis von 7 würden beide Zombies (je 2 TW) betroffen und 3 Trefferwürfel gingen verloren. Bei einer w20-Probe mit dem Ergebnis 20, wäre auch der Geist (3 TW) betroffen.

Gelingt es einem Kleriker, Untote zu vertreiben, aber nicht alle anwesenden Untoten sind nach dem 2w6 Wurf betroffen, kann ein zweiter Versuch in der nächsten Runde erfolgen. Mislingt ein Erfolgswurf, darf ein weiterer Versuch erst eine Spielrunde später erfolgen. Dies gilt auch bei gemischten Gruppen, bei denen nur ein Teilerfolg erzielt wird.

Untote Monster, die erfolgreich vertrieben wurden, fliehen vom Kleriker und seiner Gruppe mit größtmöglicher Geschwindigkeit. Nimmt die Gruppe die Verfolgung auf, greifen die Monster u.U. wieder an; sofern sie in Ruhe gelassen werden, kehren sie für 2w4 Spielrunden nicht zurück und unterlassen weitere Angriffe.

Bei dem Ergebnis **S** erleiden alle betroffenen Untoten 1w8 Punkte Schaden pro Stufe des Klerikers. Dermaßen betroffene Untote, deren Trefferpunkte auf 0 fallen, sind zerstört; wenn sie den Schaden überstehen, fliehen sie.

Energieentzug

Werden Charaktere Opfer von Energieentzug durch Untote oder böse Magie, so wird dies im Spiel durch negative Stufen dargestellt. Für jede negative Stufe, die eine Figur erhält, verliert sie einen Trefferwürfel und erhält einen -1 Modifikator auf alle Angriffs- und Rettungswürfe. Der Figur wird u.U. ein Rettungswurf gegen den Energieverlust gewährt; dies ist der Monsterbeschreibung zu entnehmen.

Fallen die Trefferpunkte einer Figur durch Energieentzug auf null, ist sie augenblicklich tot. Wurde der Energieverlust durch ein untotes Monster verursacht, verwandelt sich die Figur in ein solches Monster. Näheres ist der Monsterbeschreibung zu entnehmen.

Negative Stufen können durch Magie entfernt werden. Wird eine negative Stufe entfernt, erhält die Figur Trefferpunkte in Höhe der verlorenen Trefferpunkte geteilt durch die Anzahl negativer Stufen zurück, wobei normal gerundet wird.

Beispiel: Eine Figur erleidet Energieentzug und erhält drei negative Stufen. Sie verliert drei Trefferwürfel an Trefferpunkten und würfelt 6, 5 und 2, insgesamt 13 TP. Wird die erste negative Stufe entfernt, so werden 4 TP zurückgewonnen ($13:3=4,333$). Nun hat die Figur noch zwei negative Stufen und einen TP-Verlust von insgesamt 9. Wird die nächste negative Stufe entfernt, gewinnt sie 5 TP

zurück ($9:2=4,5$). Der Figur bleibt eine negative Stufe und ein TP-Verlust von 4. Beim Entfernen der letzten negative Stufe werden auch die 4 TP zurückgewonnen.

Figuren, die einen Energieverlust überlebt haben, sehen oft ausgemergelt aus. Aufmerksamen Beobachtern wird dies auffallen.

Heilung und Rast

Charaktere heilen einen Trefferpunkt Schaden für jeden Tag, an dem sie sich durch normalen Schlaf erholen. Charaktere, die sich für ganztägige Ruhe entscheiden, erhalten einen zusätzlichen Punkt am Abend.

Normale Charaktere brauchen mindestens 6 von 24 Stunden Schlaf. Von den sechs Stunden wird der Konstitutionssbonus abgezogen; eine Figur mit KON 18 braucht daher mindestens 3 Stunden Schlaf, eine Figur mit KON 3 dagegen 9. Die meisten Charaktere bevorzugen aber zusätzlichen Schlaf.



Bei Schlafmangel erhalten Charaktere einen -1 Modifikator auf Angriffs- und Rettungswürfe und heilen keine Trefferpunkte. Für jede weitere Nacht ohne ausreichenden Schlaf wird der Modifikator um einen Punkt erhöht. Unabhängig davon, wie viel Schlaf der Figur fehlt, hebt eine normale Nacht mit ausreichend Schlaf die Modifikatoren auf. Verlust von Konstitution

Temporärer Verlust von Konstitution (z.B. durch Krankheit) kann durch normale Rast regeneriert werden. Ein Punkt wird am Morgen nach einer Nacht zurückgewonnen. Wurden mehrere Konstitutionspunkte verloren, muss dem Spieler ein Rettungswurf gegen Tod gelingen; misslingt der Wurf, verliert die Figur einen Konstitutionspunkt permanent.

Führt ein Verlust von Konstitution zur Veränderung des KON-Modifikators, werden die Trefferpunkte des Charakters entsprechend vermindert; fällt die Konstitution einer Figur z.B. permanent von 16 auf 15, wird der Modifikator von +2 auf +1 gesetzt. Die Figur muss daher 1 TP für je Trefferwürfel abziehen. Falls dies dazu führt, dass der maximale TP-Wert unter den zeitweiligen TP-Wert fällt, wird Letzterer sofort auf den neuen maximalen Wert reduziert.

Sobald Konstitutionspunkte zurückgewonnen werden und dadurch der KON-Modifikator erhöht wird, erhält die Figur die entsprechenden TP zurück. Diese TP werden jedoch nur auf den maximalen Wert addiert. Der zeitweilige TP-Wert bleibt unverändert, bis die Figur rastet und heilt.

Fallschaden

Figuren erleiden 1w6 Schadenspunkte je 10 Fuß, die sie fallen, bis zu einem Maximum von 20w6. Entfernungen werden gerundet, so dass Fallhöhen von 1' bis 4' keinen Schaden und solche von 5' bis 14' 1w6 Schaden anrichten.

Taubheit und Blindheit

Eine taube Kreatur kann nur auf visuelle und taktile Reize reagieren, wird bei 1-3 auf 1w6 überrascht und erhält einen -1 Modifikator für ihre Initiative.

Eine blinde Kreatur wird bei 1-4 auf 1w6 überrascht und erhält -4 auf Angriffswürfe, -4 auf Rüstungsklasse und -2 auf Initiative. Diese Effekte werden bei Kreaturen mit ungewöhnlichen Sinnesorganen entsprechend abgewandelt; z.B. sind Fledermäuse von Taubheit so betroffen, als wären sie blind.

Die Modifikatoren gelten für Figuren, die erst kürzlich von den Effekten betroffen wurden. Der SL kann die Modifikatoren bei Figuren anpassen, die schon seit langem blind oder taub sind.

Der Malus beim Angriff gegen unsichtbare Gegner (-4) ist genauso hoch, wie ein blinder Angriff.

Angriff auf Fahrzeuge

Angriffe gegen Fahrzeuge wie Wagen oder Schiffe werden gegen **Rüstungsklasse 11** gewürfelt.

Jedes Fahrzeug ist mit Härte und Trefferpunkte verzeichnet. Nimmt das Fahrzeug Schaden, wird der Härtewert jeweils vom Schadenswurf abgezogen.

Erleidet ein Fahrzeug auf einer Seite Schaden in Höhe des gelisteten TP-Werts, wird seine Höchstgeschwindigkeit halbiert; erleidet es danach erneut Schaden in Höhe des TP-Werts, wird es bewegungsunfähig. Schiffe sinken in diesem Fall.

Reparatur eines Fahrzeugs

Je Arbeiter und je Stunde Arbeit werden 1w4 Trefferpunkte repariert. Allerdings kann ein Fahrzeug unterwegs nur bis zu 90% des maximalen TP-Werts repariert werden; für die vollständige Instandsetzung muss ein Schiff in ein entsprechendes Trockendock bzw. ein Wagen in eine Werkstatt. Die Kosten für die Reparaturen bestimmt der Spielleiter.

Rettungswürfe

Rettungswürfe repräsentieren die Fähigkeit einer Figur, speziellen Angriffen, Zaubern oder Giften zu widerstehen. Rettungswürfe werden mit einem w20 durchgeführt, wobei der Zielwert durch die Charakterklasse und die Stufe bestimmt wird; bei Monstern wird ein vergleichbarer Wert für Klasse und Stufe verwendet, um deren Rettungswürfe zu bestimmen. Zeigt der Würfel eine 1, gilt der Rettungswurf immer als misslungen, eine 20 ist immer ein Erfolg.

Fünf Kategorien von Rettungswürfen werden unterschieden: Tod oder Gift, Zauberstäbe, Paralyse oder Versteinerung, Drachenodem und Zaubersprüche. Die Zauber- und Monsterbeschreibungen enthalten Hinweise über die zutreffende Kategorie, falls ein Rettungswurf gewährt wird. In manchen Situationen muss der SL eine passende Kategorie wählen, wenn z.B. eine Falle brennendes Öl auf Eindringlinge gießt, passt zum Ausweichen der Rettungswurf gegen Drachenodem. Oder eine Steinstatue feuert Energiegeschosse aus ihren Augen, die dem Effekt eines Zauberspruchs ähneln.

Für gewöhnlich werden Rettungswürfe nicht durch Eigenschaftswerte modifiziert. Es gibt wenige Ausnahmen:

- Bei Rettungswürfen gegen Gift wird immer der Konstitutionsbonus berücksichtigt.

- Bei Rettungswürfen gegen Illusionen (z.B. bei einer **Geisterhaften Erscheinung**) wird immer der Intelligenzbonus berücksichtigt.
- Bei Rettungswürfen gegen **Bezaubern** (und andere Arten der Gedankenkontrolle) wird immer der Weisheitsmodifikator berücksichtigt.

Der SL kann weitere Modifikatoren festlegen.

Rettungswürfe von Gegenständen

Bereichseffekte wie die Sprüche Feuerball und Blitz schaden Figuren und Gegenständen. Der Einfachheit halber wird angenommen, dass Gegenstände, die eine Figur bei sich trägt, unbeschädigt bleiben, wenn der Figur ein Rettungswurf gelingt. Empfindliche Gegenstände nehmen möglicherweise dennoch Schaden (Papier bei Feuer, Glas bei Stürzen o.ä.)

Der Rettungswurf der Figur bestimmt, ob getragene Gegenstände Schaden nehmen. Hält eine Figur z.B. ein Zauberbuch in den Händen und wird sie von einem **Feuerball** getroffen, dann werden zwei Rettungswürfe fällig: Die Figur würfelt einmal für sich selbst gegen Zaubersprüche und anschließend für das Zauberbuch.

Der SL kann diese Regel aussetzen und z.B. bei einem Rucksack voll zerbrechlicher Gegenstände einen einzigen Rettungswurf für den gesamten Inhalt durchführen.

Tabellen der Rettungswürfe

Kleriker

Stufe	Tod, Gift		Paralyse, Versteiner- ung			Drachen- odem	Zauber- sprüche
	Zauber- stäbe						
1	11	12	14	16	15		
2-3	10	11	13	15	14		
4-5	9	10	13	15	14		
6-7	9	10	12	14	13		
8-9	8	9	12	14	13		
10-11	8	9	11	13	12		
12-13	7	8	11	13	12		
14-15	7	8	10	12	11		
16-17	6	7	10	12	11		
18-19	6	7	9	11	10		
20	5	6	9	11	10		

Kämpfer

Stufe	Tod, Gift		Paralyse, Versteiner- ung			Drachen- odem	Zauber- sprüche
	Zauber- stäbe						
NM	13	14	15	16	18		
1	12	13	14	15	17		
2-3	11	12	14	15	16		
4-5	11	11	13	14	15		
6-7	10	11	12	14	15		
8-9	9	10	12	13	14		
10-11	9	9	11	12	13		
12-13	8	9	10	12	13		
14-15	7	8	10	11	12		
16-17	7	7	9	10	11		
18-19	6	7	8	10	11		
20	5	6	8	9	10		

Magiekundige

Stufe	Paralyse, Versteinerung Drachenodem Zaubersprüche						
	Tod, Gift	Zauber- stäbe	13	14	13	16	15
1	13	14	13	14	13	16	15
2-3	13	14	13	14	15	14	
4-5	12	13	12	13	15	13	
6-7	12	12	11	12	14	13	
8-9	11	11	10	11	14	12	
10-11	11	10	9	10	13	11	
12-13	10	10	9	10	13	11	
14-15	10	9	8	9	12	10	
16-17	9	8	7	8	12	9	
18-19	9	7	6	7	11	9	
20	8	6	5	6	11	8	

Diebe

Stufe	Paralyse, Versteinerung Drachenodem Zaubersprüche						
	Tod, Gift	Zauber- stäbe	13	14	13	16	15
1	13	14	13	14	13	16	15
2-3	12	14	12	14	12	15	14
4-5	11	13	12	13	12	14	13
6-7	11	13	11	13	11	13	13
8-9	10	12	11	12	11	12	12
10-11	9	12	10	12	10	11	11
12-13	9	10	10	10	10	10	11
14-15	8	10	9	10	9	9	10
16-17	7	9	9	9	8	8	9
18-19	7	9	8	9	7	7	9
20	6	8	8	8	6	6	8

TEIL 6: MONSTER

Name: Die gebräuchlichste Bezeichnung des Monsters. Ein markierter Name* bedeutet, dass das Monster nur mit speziellen Waffen (Silberwaffen, magischen Waffen oder Feuer usw.) verletzt werden kann, weswegen es schwieriger zu überwinden ist.

Rüstungsklasse: Die RK der Kreatur im normalen Kampf. Falls das Monster gewöhnlich Rüstung trägt, werden zwei Werte angegeben. Der zweite, eingeklammerte gilt, wenn das Monster keine Rüstung trägt. Manche Monster sind nur durch silberne oder magische Waffen zu treffen bzw. zu verletzen; dies wird entweder in Worten oder mit einem Kreuz † angemerkt; bei Monstern, die nur durch magische Waffen zu treffen sind, wird ein Doppelkreuz ‡ angegeben.

Trefferwürfel: Die Anzahl der Trefferwürfel des Monsters, mit denen die Trefferpunkte bestimmt werden. Monster verwenden immer achtseitige Würfel (w8) sofern nicht anders angegeben. Modifikatoren sind ebenfalls angegeben. Eine Kreatur mit 3+2 Trefferwürfeln würfelt daher 3w8 und addiert 2 zum Ergebnis. Ist der Wert mit einem Asterisk (*) markiert, weist das auf eine Spezialfähigkeit des Monsters hin. Beim Überwinden des Monsters erhalten die Charaktere einen Erfahrungspunktebonus. Genaueres dazu im Kapitel **Charakterentwicklung**.

Falls der Angriffsbonus des Monsters unabhängig von dessen Trefferpunktewürfeln sein sollte, wird der Bonus in Klammern angegeben.

Bewegung: Die Bewegungsrate des Monsters. Mehrere Angaben, falls verschiedene Fähigkeiten zur Fortbewegung bestehen. Schauergestalten haben eine normale Bewegungsrate von 30', mehr wird nicht angegeben. Meerjungfrauen können sich nur im Wasser fortbewegen, weswegen ihre Bewegungsrate als Schwimmen 40' vermerkt ist. Ein Pegasus kann sowohl zu Hufe als auch fliegend unterwegs sein und erhält daher den Eintrag: 80', Fliegen 160'. Zusätzlich kann eine Entfernungsgabe in Klammern vermerkt sein, die für die Wendedistanz steht (siehe **Teil 5: Die Begegnung**). Falls keine Wendedistanz angegeben ist, kann von 5' ausgegangen werden.

Angriffe: Die Anzahl und manchmal die Arten der Angriffe, die ein Monster in einer Kampfrunde durchführen kann. Goblins können einmal pro Kampfrunde mit der Waffe angreifen, daher 1 Waffe. Ghule sind mit 2 Klauen/ 1 Biss vermerkt, was bedeutet, dass sie in einer Runde einmal zubeißen und mit beiden Klauen angreifen können.

Schaden: Der Schadenswurf, der bei einem erfolgreichen Angriff des Monsters, mit der jeweiligen Angriffsart durchgeführt wird.

Anzahl: Die Anzahl der auftretenden Monster wird mit einem Würfelwurf bestimmt. Monster, die nur im Untergrund auftreten und keine Höhle haben, verwenden einen einzelnen Wurf; solche, die in der Wildnis auftreten

und/oder eine Höhle haben, sind mit einem anderen Wurf vermerkt. Ist beispielsweise der Eintrag 1w6, Wildnis 2w6 und Höhle 3w6 vermerkt, so treten bei der Begegnung 1w6 dieser Monster in einem Dungeon auf, 2w6 in der Wildnis und 3w6 sind in ihrer Höhle anzutreffen.

Die gegebene Anzahl bezieht sich auf zum Kampf fähige Monster; solche, die nicht kämpfen (z.B. Junge) sind nicht mitgezählt. Die Beschreibung des jeweiligen Monsters wird entsprechende Hinweise geben. Der SL bestimmt die Einzelheiten.

Rettungswurf: Die Charakterklasse und Stufe, die ein Monster für seine Rettungswürfe verwendet. In den meisten Fällen gelten die Rettungswürfe wie für Kämpfer mit einer Stufe, die der Anzahl der Trefferwürfel entspricht. Es wird eine Abkürzung verwendet, z.B. K2 für Rettungswürfe wie bei Kämpfern der 2. Erfahrungsstufe.

Moral: Der Zielwurf, der mit 2w6 erreicht werden muss, um eine Moralprobe zu bestehen. Monster mit einem Moralwert von 12 scheitern bei einer solchen Probe nie und kämpfen in der Regel bis aufs Letzte oder bis ihre Gegner vertrieben sind.

Schatz: Der Besitz des Monsters. **Teil 7: Schätze** enthält Einzelheiten zu den verschiedenen Schatztypen. Für gewöhnlich werden wertvolle Gegenstände in der Zuflucht oder Höhle aufbewahrt und auf Reisen nicht mitgenommen. Intelligente Kreaturen, die nützliche und portable Schätze wie magische Gegenstände besitzen, tragen diese eher bei sich und lassen dafür andere zuhause.

Erfahrungspunkte (EP): Die Anzahl an Erfahrungspunkten, die Charaktere beim erfolgreichen Bezwingen des Monsters erhalten. In manchen Fällen weicht die tatsächliche Anzahl ab; bei Drachen unterschiedlicher Altersstufen, beispielsweise. Die Tabelle zu den Erfahrungspunkten in **Teil 4: Das Abenteuer** kann für die Berechnung herangezogen werden.

Lasttiere

	Kamel	Esel	Pferd, Zug-	Pferd, Reit-
Rüstungsklasse	13	13	13	13
Trefferwürfel:	2	2	3	2
Anz. d. Angriffe	1 Biss/1 Hufe	1 Biss	2 Hufe	2 Hufe
Schaden:	1/1w4	1w2	1w4/1w4	1w4/1w4
Bewegung:	50' (10') [40' ('10')]	40' (10')	60' (10')	80' (10')
Anzahl	Wildnis 2w4	Wildnis 2w4	Nach Haushalt	Wildnis 10w10
Rettungswurf:	K2	K2	K3	K2
Moral:	7	7	7	7
Schatz:	75	75	145	75

	Pferd, Kriegs-	Maultier	Pony
Rüstungsklasse	13	13	13
Trefferwürfel:	3	2	1
Anz. d. Angriffe	2 Hufe	1 Tritt oder 1 Biss	1 Biss
Schaden:	1w6/1w6	1w4 oder 1w2	1w4
Bewegung:	60' (10')	40' (10')	40' (10')
Anzahl	Nach Haushalt	Nach Haushalt	Nach Haushalt
Rettungswurf:	K2	K2	K1
Moral:	9	7	6 (9)
Schatz:	145	75	25

Der Einfachheit halber sind Tiere, die für gewöhnlich zum Transport von Lasten oder zum Reiten verwendet werden, zusammen aufgeführt. Solche Kreaturen haben keinen Schatz.

Kamele sind wegen ihrer Fähigkeit, lange Strecken ohne Nahrung und Wasser zurückzulegen, bekannt. Die Werte sind für Dromedare, einer einhöckrigen Kamelvariante angegeben, die in warmen Wüstengebieten anzutreffen sind. Sie erreichen eine Schulterhöhe von etwa 7 Fuß, die von ihrem Höcker um einen Fuß überragt wird. Das zweihöckrige Kamel ist an kühleres Klima angepasst und in felsigen Gegenden anzutreffen. Sie sind kräftiger gebaut, etwas langsamer (die Bewegungsrate ist in Klammern angegeben) und widerstandsfähiger als Dromedare. 400 Pfund gelten als leichte Last für Kamele und 800 Pfund als schwere.

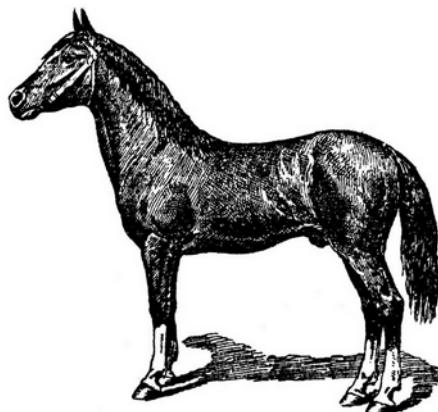
Esel sind langohrige, pferdeähnliche Kreaturen. Sie bewegen sich sicher und sind rüstig und können auf Expeditionen in Dungeons und Höhlensysteme mitgeführt werden. Die Werte gelten auch für Packesel. 70 Pfund gelten als leichte Last und 140 Pfund als schwere.

Zugpferde beinhalten große Rassen, die als Arbeitstiere gezüchtet wurden. Sie sind in der Regel ab einem Alter von drei Jahren für schwere Arbeit zu gebrauchen. 350 Pfund gelten als leichte Last und bis 700 Pfund als schwere Last für Zugpferde.

Reitpferde beinhalten kleine Rassen, die als Arbeitstiere gezüchtet wurden, sowie Araber und Wildpferde. Diese Tiere können in der Regel ab einem Alter von zwei Jahren

für verschiedene Arbeiten genutzt werden. Reitpferde können nicht kämpfen, während sie einen Reiter tragen. 250 Pfund gelten als leichte Last, bis zu 500 Pfund als schwere.

Kriegspferde werden für Kraft und Aggression gezüchtet und trainiert. Bevor sie ein Alter von drei Jahren erreicht haben, sind sie in der Regel nicht kriegstauglich. 350 Pfund gelten für sie als leichte Last, bis zu 700 Pfund als schwere.



Maultiere sind sterile Mischlinge von Eseln und Pferden. Sie können auf Expeditionen in Dungeons und Höhlensysteme mitgeführt werden. Sie ähneln den Reitpferden und sind etwas kräftiger gebaut und agiler. 300 Pfund gelten für sie als leichte Last und bis zu 600 Pfund als schwere.

Ponys sind kleine Pferde, die eine Schulterhöhe von nicht mehr als 5 Fuß erreichen. Ansonsten ähneln sie den Reitpferden. Während sie einen Reiter tragen, können sie nicht kämpfen. Ponys können für den Krieg abgerichtet werden und entsprechende Moralwerte sind in Klammern

angegeben; beritten können sie dann trotzdem nicht kämpfen. 275 Pfund gelten als leichte Last für Ponys, bis zu 550 Pfund als schwere.

Beschreibungen der Monster in alphabetischer Reihenfolge

Adler, Riesen-

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1w6/1w6/1w8
Bewegung:	10, Fliegen 90'
Anzahl	2w6
Rettungswurf:	K4
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	240



Riesenadler werden etwa 10 Fuß groß und erreichen eine Flügelspannweite von 20 Fuß. Sie gleichen ihren kleineren Verwandten bis auf die Größe. Das durchschnittliche

Gewicht der großen Raubvögel liegt bei 500 Pfund. Sie zählen zu den intelligenten Kreaturen und sprechen die Gemeinsprache.

Sie greifen ihre Beute üblicherweise aus großen Höhen an und stürzen mit verblüffender Geschwindigkeit zur Erde hinab. Ist ein solcher Angriff nicht möglich, nutzen sie ihre mächtigen Klauen und den Schnabel, um Kopf und Augen ihrer Gegner zu attackieren.

Einzelne Riesenadler sind meist auf der Jagd oder patrouillieren die Umgebung ihres Horstes, wobei sie Kreaturen, die keine Bedrohung darstellen, ignorieren. Pärchen greifen gemeinsam an und vertreiben Eindringlinge mit wiederholten Sturzangriffen. Ihre Jungen verteidigen sie bis zum Tode.

Affe, Fleischfressender

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe	2 Klauen
Schaden:	1w4/1w4
Bewegung:	40'
Anzahl	1w6, Wildnis 2w4, Höhle 2w4
Rettungswurf:	K4
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	240

Diese mächtigen Kreaturen sind den Gorillas ähnlich aber weitaus aggressiver; sie sind Allesfresser und bevorzugen Fleisch. Sie töten und fressen, was sie fangen können. Ein ausgewachsener fleischfressender Affe ist 5-1/2 bis 6 Fuß hoch und wiegt 300 bis 400 Pfund.

Ameise, Riesen-

Rüstungsklasse	17
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	2w6
Bewegung:	60' (10')
Anzahl	2w6, Wildnis 2w6, Höhle 4w6
Rettungswurf:	K4
Moral:	7 beim ersten Anblick, 12 im Kampf
Schatz:	U oder speziell
EP:	240



Riesenameisen sind meist schwarz oder rot; die Spielwerte sind identisch. Obwohl sie bei Begegnungen zunächst scheu sind, kämpfen sie bis zum Tode. Es wird behauptet, dass sie glänzende Objekte sammeln, weswegen kleine Schätze in ihren Höhlen zu finden seien.

Gelegentlich graben sie nach glänzenden Metallen wie Gold oder Silber; eine von drei (1-2 bei 1w6) Höhlen enthalten relativ reine Goldnuggets im Wert von 1w100 x 1w100 GM.

Antilope

Rüstungsklasse	13
Trefferwürfel:	1 bis 4
Anz. d. Angriffe	1 Stoß
Schaden:	1w4 oder 1w6 oder 1w8
Bewegung:	80' (10')
Anzahl	Wildnis 3w10
Rettungswurf:	K1-4 (wie TW)
Moral:	5 (7)
Schatz:	-
EP:	25-240

Die Werte repräsentieren gewöhnliche wilde Herdentiere, wie Wild (1 TW), Auerochsen (2 TW), Elche (3 TW) und Bison (4 TW). Diese Kreaturen sind meist ängstlich und ergreifen schnell die Flucht, wobei die Männchen in Anwesenheit von Weibchen aggressiver sind (in dem Fall gilt der in Klammern gesetzte Moralwert).

Assassininenrebe

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe	1 + speziell
Schaden:	1w8 + speziell
Bewegung:	5'
Anzahl	1w4+1
Rettungswurf:	K6
Moral:	12
Schatz:	U
EP:	500

Die Assassininenrebe ist eine bewegliche Pflanze, die in Wäldern gemäßigter Klimazonen anzutreffen ist und ihren eigenen grausigen Dünger herstellt, indem sie Tiere ergreift, sie erdrückt und anschließend zum Verweszen neben ihren Wurzeln liegen lässt.



Da sie unbeweglich ausharren können, überraschen sie ihre Opfer bei einem Wurf von 1-4 (1w6). Ein erfolgreicher Angriff verursacht 1w8 Punkte Schaden. Dabei wird das Opfer gefesselt und erleidet danach weitere 1w8 Trefferpunkte. Ein Opfer kann versuchen, sich mittels eines Rettungswurfs gegen Todesstrahl (+ KRA Modifikator) zu befreien; dies gilt als ganze Handlung, ein Angriff ist danach nicht möglich. Die Pflanze erdrückt ihre Opfer, bis sie tot sind oder fliehen können.

Assassinenreben können sich sehr langsam bewegen, um neue Jagdgründe zu erschließen. Sie können nicht sehen, sondern nehmen ihre Umgebung im Umkreis von 30' mittels Schall und Vibration wahr.

Eine ausgewachsene Pflanze besteht aus einer Hauptrebe von etwa 20 Fuß Länge. Kürzere Reben bis zu 5' Länge zweigen von ihr im Abstand von jeweils 6" zueinander ab. Jene kurzen Reben tragen Blätter, die im Spätsommer kleine Früchte ähnlich wilder Trauben tragen. Die Früchte sind fest und haben einen herzhaften, bitteren Geschmack. Aus ihnen kann ein vollmundiger Wein gekeltert werden.

Eine unterirdische Art der Assassininenreben wächst in der Nähe heißer Quellen, vulkanischer Öffnungen und anderer Quellen thermaler Energie. Diese Pflanzen haben dünne, drahtige Stämme mit grauen, silbernen, braun- und weißadrigten Blättern, die Mineralvorkommen ähneln. Eine solche Assassininenrebe schafft genug Fleischabfall, um eine wachsende Pilzkolonie zu ernähren, die ihr außerdem hilft, sich zu verbergen.

Basilisk (Cockatrice)

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	5**
Anz. d. Angriffe	1 Schnabel + speziell
Schaden:	1w6 + Versteinerung
Bewegung:	30', Fliegen 60' (10')
Anzahl	1w4, Wildnis 1w8, Höhle 1w8
Rettungswurf:	K5
Moral:	7
Schatz:	D
EP:	450



Basiliken sind sonderbare Kreaturen in der Gestalt eines Huhns (Henne oder Hahn) mit langem schlängelartigen Hals und Schwanz; am Halsende befindet sich ein normaler Hühnerkopf.

Die Männchen haben Lappen und Kamm, wie Hähne. Die Weibchen sind noch seltener als die Männchen und gleichen ihnen, besitzen jedoch weder Lappen noch Kamm. Die meisten Exemplare wiegen etwa 25 Pfund. Sie sind nicht intelligenter als andere Tiere, aber übellaunig und greifen leicht an, wenn sie sich gestört fühlen.

Jede Kreatur, die mit einem Basiliken in Kontakt kommt (selbst mit Handschuhen), muss einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Versteinerung ablegen, ansonsten wird sie zu Stein.

**Basilisk, Sechsbeiniger (Basilisk)**

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	6**
Anz. d. Angriffe	1 Biss / 1 Blick
Schaden:	1w10 / Versteinerung
Bewegung:	20' (10')
Anzahl	1w6, Wildnis 1w6, Höhle 1w6
Rettungswurf:	K6
Moral:	9
Schatz:	F
EP:	610

Sechsbeinige Basiliken sind Reptilienmonster, die Kreaturen mit ihrem bloßen Blick zu Stein verwandeln können. Ihre Körper sind bräunlich mit gelbfarbenem Unterbauch. Einige Exemplare besitzen ein kurzes, gebogenes Horn auf der Nase. Ausgewachsen erreichen Basiliken eine Rumpflänge von etwa 6' mit einem Schwanz von 5 bis 7 Fuß Länge. Sie wiegen um die 300 Pfund.

Jede lebende Kreatur, deren Blick den eines Basiliken trifft, muss einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Versteinerung ablegen, andernfalls erstarrt sie zu Stein. Im Allgemeinen gilt dies für alle Kreaturen, die von Basiliken überrascht werden.

Wer einen Basiliken bekämpft und dabei seinen Blick abwendet, erhält -4 auf Angriffswürfe und -2 auf Rüstungsklasse. Wird ein Spiegel verwendet, fällt der Rüstungsklassenmodifikator weg und Angriffswürfe werden mit -2 durchgeführt. Falls der Basilisk sein eigenes Spiegelbild erblickt, muss das Monster einen Rettungswurf gegen Versteinerung durchführen und wird bei Misserfolg zu Stein. Der Blick eines versteinerten Basiliken hat keinerlei Wirkung.

Basiliken vermeiden Spiegel und spiegelnde Oberfläche instinktiv. Sie trinken mit geschlossenen Augen. Sollten sie allerdings überrascht werden, kann es vorkommen, dass sie in ihr Spiegelbild blicken.

Bär

Bären greifen Gegner mit ihren Klauen an, reißen sie an sich und beißen zu. Ein erfolgreicher Treffer mit beiden Klauen bedeutet, dass es dem Bären gelingt, seinen Gegner zu packen und einen Griff mit zusätzlichem Schaden anzuwenden. Bären sind schwer zu töten und bewegen sich und kämpfen auch noch eine Runde lang, nachdem sie alle Trefferpunkte verloren haben.

Bär, Grizzly- (oder Braun-)

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	5
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss + Griff
Schaden:	1w4/1w4/1w8 + 2w8 Griff
Bewegung:	40'
Anzahl	1, Wildnis 1w4, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K5
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	360

Diese riesigen Fleischfresser wiegen mehr als 1.800 Pfund und erreichen eine Höhe von bis zu 9 Fuß, wenn sie sich aufstellen. Sie sind leicht reizbar und verteidigen ihr Territorium.

Bär, Höhlen-

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	7
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss + Griff
Schaden:	1w8/1w8/2w6 + 2w8 Griff
Bewegung:	40'
Anzahl	1w2, Wildnis 1w2, Höhle 1w2
Rettungswurf:	K7
Moral:	9
Schatz:	-
EP:	670

Diese monströsen Bären werden größer als Grizzlys. Sie sind furchtbare Gegner und verteidigen ihr Revier.

**Bär, Polar.**

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss + Griff
Schaden:	1w6/1w6/1w10 + 2w8 Griff
Bewegung:	40'
Anzahl	1, Wildnis 1w2, Höhle 1w2
Rettungswurf:	K6
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	500

Diese großen, schlanken Fleischfresser werden etwas größer als Höhlenbären und sind genauso aggressiv.

Bär, Schwarz.

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss + Griff
Schaden:	1w4/1w4/1w6 + 2w6 Griff
Bewegung:	40'
Anzahl	1w4, Wildnis 1w4, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K4
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	240

Schwarzbären sind fleischfressende Waldbewohner, die üblicherweise ungefährlich sind solange ihre Jungen und ihre Nahrungsquellen in Ruhe gelassen werden. Ihre Fellfarben variieren von reinem Schwarz über Blond bis Zimtfarben. Sie erreichen selten eine Körperlänge von mehr als 5 Fuß.

Biene, Riesen.

Rüstungsklasse	13
Trefferwürfel:	1w4 TP*
Anz. d. Angriffe	1 Stachel
Schaden:	1w4 +Gift
Bewegung:	10', Fliegen 50'
Anzahl	1w6, Wildnis 1w6, Höhle 5w6
Rettungswurf:	K1
Moral:	9
Schatz:	Speziell
EP:	13

Obgleich sehr viel größer als ihre herkömmlichen Verwandten, viele von ihnen werden bis zu einem Fuß lang, verhalten sie sich doch ähnlich. Riesenbienen sind für gewöhnlich nicht aggressiv, es sei denn, sie verteidigen sich selbst oder ihren Bienenstock. Eine Riesenbiene, die einen Gegner erfolgreich angreift, verliert dabei ihren Stachel, der in der Kreatur stecken bleibt. Die Biene stirbt kurz darauf.



Blindschleiche, Riesen-

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	6*
Anz. d. Angriffe	1 Biss + Verschlucken bei AW von 19 o. 20
Schaden:	1w8 + 1w8 je Runde, falls Gegner verschluckt
Bewegung:	20' (10')
Anzahl	1w3, Höhle 1w3
Rettungswurf:	K3
Moral:	9
Schatz:	B
EP:	555

Riesenblindschleichen sind fleischfressende, gliedmaßenlose Amphibien. Sie ähneln Erdwürmern, besitzen aber knochige Skelette und scharfe Zähne. Sie leben unter der Erde, werden bis zu 30 Fuß lang und sind gelegentlich in Höhlensystemen und Dungeons anzutreffen. Ihre Sicht ist eingeschränkt, dafür sind sie sensibel für Schall und Vibrationen und können ihre Beute unabhängig von Lichtquellen ausfindig machen.

Riesenblindschleichen sind in der Lage, kleinere menschenähnliche Wesen (wie Goblins und Halblinge) komplett zu verschlingen. Bei einem erfolgreichen natürlichen Angriffswurf von 19 oder 20 wird ein solches Opfer verschlungen und erleidet 1w8 Schadenspunkte je Runde. Verschlungene können von innen mit kleinen Klingenwaffen angreifen. Ein Modifikator wird nicht fällig, der Vorteil, die Riesenblindschleiche von innen leicht zu treffen wird durch den Nachteil, dass sich der Angreifer kaum bewegen kann, aufgehoben.

Sobald eine Riesenblindschleiche ihre Beute verschlungen hat, zieht sie sich für gewöhnlich aus dem Kampf und in ihre Höhle zurück, um die Beute in Ruhe zu verdauen.

Blutrose

Rüstungsklasse	13
Trefferwürfel:	2* bis 4*
Anz. d. Angriffe	1 bis 3 + Blutsaugen
Schaden:	1w6
Bewegung:	1'
Anzahl	Wildnis 1w8
Rettungswurf:	K2
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	100-280



Blutrosen erscheinen wie normale Rosen, sind aber bewegliche Pflanzen, die ihre Umgebung eingeschränkt wahrnehmen können. Sie sind immer am Blühen und tragen wunderschöne Blüten, die meist weiß, selten auch gelblich sind.

Der Duft der Rosen ist unter idealen Bedingungen bis zu 30 Fuß weit wahrzunehmen. Blutrosen können sich langsam fortbewegen und suchen windgeschützte Orte auf, um sich ideal aufzustellen und auf Beute zu lauern. Lebewesen, die den Duft der Rosen riechen, müssen einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Gift ablegen, ansonsten werden sie verwirrt, lassen alles fallen und gehen auf die Pflanze zu. Ein solcher Rettungswurf ist jede Runde, die ein Wesen in der Nähe der Rose ist, nötig. Verwirrte Kreaturen wehren sich nicht gegen die Angriffe der Blutrose. Kreaturen, die von anderen aus dem Wirkungsbereich der Blutrose herausgeführt werden, leiden noch weitere 2w4 Runden unter der Verwirrung. Untote Monster und Konstruktionen sind nie betroffen.

Jede dieser Pflanzen besitzt ein bis drei dornige peitschenartige Zweige, mit denen sie angreift. Bei einem Treffer, schlingt sich der Zweig um das Opfer und saugt dessen Blut mit einem Schaden von 1w6 Trefferpunkten je Runde. Eine Blutrose, die kürzlich (im Laufe eines Tages) Nahrung aufgenommen hat, verfärbt ihre Blüten von leichtem Rosa bis in tiefes Weinrot. Die Färbung lässt mit der Zeit durch die Verdauung nach.

Dinosaurier, Deinonychus

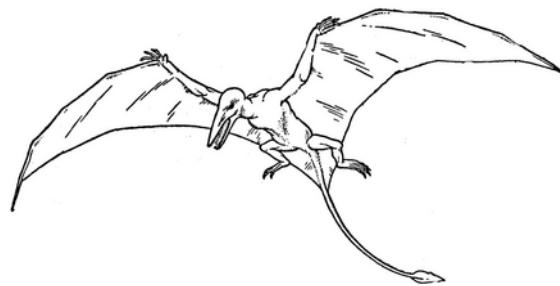
Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	3
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	1w8
Bewegung:	50'
Anzahl	1w3, Wildnis 2w3, Höhle 2w6
Rettungswurf:	K3
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	145

Der Deinonychus (manchmal fälschlicherweise auch "Velicoraptor" genannt) ist ein mittelgroßer, gefiederter Dinosaurier, der annähernd 150 Pfund wiegt und mitsamt des Schwanzes eine Länge von 11 Fuß erreicht. Er ist ein gieriger Räuber und geschickter Rudeljäger; als Warmblüter mit aerodynamischer Gestalt ist er in der Lage auch größere, aber primitivere Dinosaurier zu reißen.

Dinosaurier, Pterodactylus (und Pteranodon)

	Pterodactylus	Pteranodon
Rüstungsklasse	12	13
Trefferwürfel:	1	5
Anz. d. Angriffe	1 Biss	1 Biss
Schaden:	1w4	2w6
Bewegung:	Fliegen 60' (10')	Fliegen 60' (15')
Anzahl	Wildnis 2w4	Wildnis 1w4
Rettungswurf:	K1	K3
Moral:	7	8
Schatz:	-	-
EP:	25	360

Der Pterodactylus ist ein prähistorisches geflügeltes Reptil mit einer Spannweite von 25 bis 30 Zoll. Obwohl sie sich hauptsächlich von Fisch ernähren, greifen sie manchmal auch kleinere Charaktere an oder machen sich über unbewachte Rudel her.



Der Pteranodon ist im Wesentlichen ein riesengroßer Pterodactylus mit einer Flügelspannweite von 25 Fuß und mehr. Sie sind Raubtiere und können Abenteuergruppen angreifen.

Dinosaurier, Stegosaurus

Rüstungsklasse	17
Trefferwürfel:	11 (+9)
Anz. d. Angriffe	1 Schwanz/1 Biss oder 1 Trampelangriff
Schaden:	2w8/1w6 oder 2w8
Bewegung:	20' (15')
Anzahl	Wildnis 1w4
Rettungswurf:	K6
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	1.575

Trotz seines furchteinflößenden Äußeren ist der Stegosaurus eine friedliche Kreatur und kämpft nur, um sich selbst zu verteidigen, mit Bissen, Trampelangriffen und dem Stachelschwanz, je nachdem wo sich die Angreifer befinden. Der Stegosaurus kann in einer Runde gegen einen Gegner nur entweder mit dem Schwanzschlag oder dem Biss angreifen.

Dinosaurier, Triceratops

Rüstungsklasse	19
Trefferwürfel:	11 (+9)
Anz. d. Angriffe	1 Hörner- oder 1 Trampelangriff
Schaden:	3w6 oder 3w6 (speziell, siehe unten)
Bewegung:	30' (15')
Anzahl	Wildnis 1w4
Rettungswurf:	K7
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	1.575

Der Triceratops ist ein dreihörniger, pflanzenfressender Dinosaurier. Sie sind aggressiv gegenüber Eindringlingen und greifen jeden an, der ihr Revier bedroht. Sie werden bis zu 25 Fuß lang und wiegen etwas 20.000 Pfund. Im Kampf versuchen sie meist, ihre Gegner zu zertreten.

Bis zu zwei menschengroße oder vier kleinere nebeneinander stehende Gegner können gleichzeitig niedergetrampelt werden. Ein einzelner Angriffswurf wird gegen die Rüstungsklasse der einzelnen Gegner verglichen.

Der Hörnerangriff kann nur gegen einzelne menschengroße oder größere Gegner verwendet werden. Der Hörnerangriff kann in derselben Runde mit einem Trampelangriff erfolgen, sofern das Ziel des Hörnerangriffs größer als Menschen ist. Für den Hörnerangriff kann außerdem ein Sturmangriffsbonus gelten.

Dinosaurier, Tyrannosaurus Rex

Rüstungsklasse	23
Trefferwürfel:	18 (+12)
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	6w6
Bewegung:	40' (10')
Anzahl	Wildnis 1w4
Rettungswurf:	K9
Moral:	11
Schatz:	-
EP:	4.000

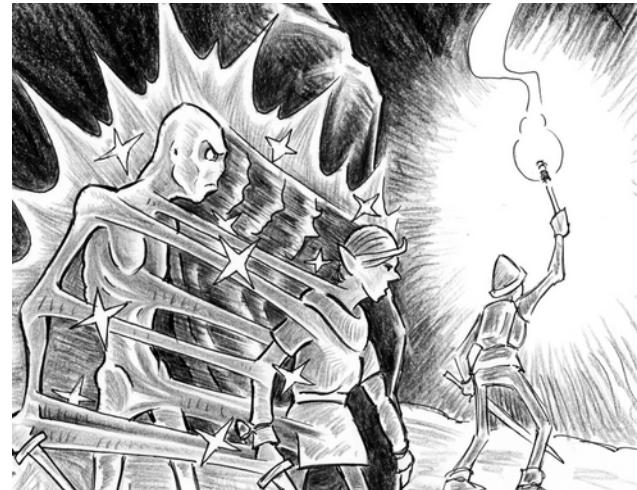


Der Tyrannosaurus Rex ist ein zweibeiniger, fleischfressender Dinosaurier. Trotz seiner enormen Größe und einem Gewicht von 6 Tonnen ist er ein flinker Läufer. Sein Kopf ist fast 6 Fuß lang und seine Zähne haben eine Länge von 3 bis 6 Zoll. Er misst vom Kopf bis zur Schwanzspitze etwas mehr als 30 Fuß. Ein Tyrannosaurus jagt und frisst fast alles was er sieht. Dabei ist seine Taktik einfach gehalten - Hinrennen und Zubeißen!

Die oben genannten Werte können auch für andere große zweibeinige Dinosaurier, wie den Allosaurus, verwendet werden.

Doppelgänger

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	4*
Anz. d. Angriffe	1 Faust
Schaden:	1w12 oder nach Waffe
Bewegung:	30'
Anzahl	Wildnis 1w6, Höhle 1w6
Rettungswurf:	K4
Moral:	10
Schatz:	E
EP:	280



Doppelgänger sind seltsame Wesen, die in der Lage sind, die Gestalt von anderen Kreaturen anzunehmen, denen sie begegnen. Sie können außerdem Gedanken lesen (wie der Zauber **Gedanken Lesen**, allerdings ohne zeitliche Beschränkung). In ihrer natürlichen Form erscheinen sie humanoid, dabei schlank und zerbrechlich mit schlaksigen Gliedmaßen und kaum ausgeprägten Gesichtszügen. Sie werden etwa 5½ Fuß groß und wiegen etwa 150 Pfund. Ihre Haut ist blass und unbehaart. Die großen hervortretenden Augen sind gelb und haben geschlitzte Pupillen. Doppelgänger sind widerstandsfähig und ihre Zerbrechlichkeit täuscht über ihre tatsächliche Flinkheit hinweg.

Sie nutzen ihre Fähigkeit zur Gestaltwandlung für Hinterhalte, Köderfallen und Infiltration. Obwohl sie für gewöhnlich nicht böse sind, sind sie doch nur auf ihren eigenen Vorteil aus und betrachten andere als nützliche Opfer, die manipuliert und hintergangen werden können.

In ihrer natürlichen Gestalt greifen Doppelgänger mit ihren mächtigen Händen an. In Gestalt eines Kriegers oder anderer bewaffneter Personen greifen sie mit entsprechenden Waffen an. In solchen Fällen lesen sie die Gedanken dieser Personen, um deren Taktiken und Strategien im Angriff zu verwenden.

Drachen

Drachen sind große (manchmal riesige) geflügelte Monsterreptilien. Echte Drachen haben vier Beine und zwei Flügel; während andere große Monsterreptilien, wie z.B. Wyvern, ein Paar Beine und ein Paar Flügel besitzen. Drachen haben eine lange Lebensspanne, und sie wachsen langsam und ihr gesamtes Leben lang. Daher werden sie für gewöhnlich in sieben Altersklassen kategorisiert. Der Einfachheit halber findet sich zu jeder Drachenart eine Tabelle mit den entsprechenden, altersbedingten Werten für Trefferwürfel, AngriffsSchaden und andere Besonderheiten.

Bei der Begegnung mit Drachen ist Folgendes zu berücksichtigen: bei nur einem Drachen wird das Geschlecht mit 1w4 erwürfelt (1-2 weiblich; 3-4 männlich) und die Trefferwürfel der Altersklasse mit 1w6-3 modifiziert. Begegnet man Zweien sind sie ein Pärchen (Trefferwürfel 1w4-2). Bei drei oder vier Drachen sind neben dem Pärchen noch Junge dabei, die jeweils 3 Trefferwürfel weniger haben. In letzterem Fall ist der Moralwert der Eltern im Kampf 12, weil sie ihre Jungen verteidigen.

Ein Drache attackiert mit fürchterlichen Klauen und zermalzendem Biss, mit peitschendem Schwanz und dem gefürchteten Atemangriff - dem Drachenodem. Sie bevorzugen den Angriff aus der Luft und bleiben solange außer Reichweite gegnerischer Angriffe, bis sie diese mit ihrem weitreichenden Atem oder Zaubern (denn manche Drachen beherrschen mächtige Zaubers) zermürbt haben. Ältere, listige Drachen sind geschickt darin, die Kampfkraft ihrer Gegner einzuschätzen und ihre Angriffe auf die Stärksten unter ihnen und vielleicht den Anführern zu konzentrieren oder auch genau diese zu meiden, um zunächst die schwächeren Gegner zu zerplücken.

Jeder Drache kann seinen Atem am Tag so oft wie er Trefferwürfel besitzt verwenden. Davon sind nur sehr junge Drachen ausgenommen, die noch über keinen nennenswerten Drachenodem verfügen. Dieser Angriff kann nur jede zweite Kampfrunde angewandt werden, und Drachen sind dabei in der Lage, auch noch mit Klauen und Schwanz anzugreifen. Die Klauen sind nur für Angriffe nach vorne, der Schwanz nur für rückwärtige Angriffe zu gebrauchen. Mit ihrem langen Hals können Drachen ihren Kopf in alle Richtungen wenden und mit Fängen und Drachenatem angreifen.

Der Drachenodem fügt 1w8 Punkte Schaden je Trefferwürfel des Drachen zu. Ein Drache mit 7 Trefferwürfeln verursacht daher 7w8 Punkte Schaden bei einem Angriff. Verteidigern wird ein Rettungswurf gegen Drachenodem gewährt, bei dessen Erfolg der resultierende Schadenswurf halbiert wird.

Drachenodem kann auf drei verschiedene Arten angewandt werden. Jede Drachenart kann zunächst die normale Art ab der zweiten Alterskategorie (-2 TW) verwenden. Mit dem Erreichen der sechsten Alterskategorie (+2 TW) lernen sie ihren Odem in einer weiteren Art zu gebrauchen, welche ist dabei dem SL überlassen. Mit der siebten Alterskategorie (+3 TW) stehen ihnen alle drei Arten offen.

Die Arten sind wie folgt und sind bestimmt durch Drachenart und Altersklasse:

Kegelförmig: Der Drachenodem beginnt mit einem Durchmesser von 2' und erreicht bei maximaler Reichweite seinen größten Durchmesser.

Strahlförmig: Der Drachenodem hat einen gleichbleibenden Durchmesser von 5'.

Wolkenförmig: Der Odemangriff füllt einen Bereich mit einer Seitenlänge bis zur angegebenen maximalen Breite. Die Reichweite spielt hier keine Rolle. Die Höhe der Wolke beträgt maximal 20'.

Bis auf die jüngsten Spezies beherrschen alle Drachen die Drachensprache. Jede Art lernt darüber hinaus mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit eine weitere Sprache, wie die Gemeinsprache, eine menschliche oder menschenähnliche Sprache. Viele entscheiden sich für die Sprache der Elfen. Ist der vorherige Wurf erfolgreich, wird jeweils ein weiterer angeschlossen.

Manche Drachen sind begabt in der Zauberei. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Drache einen Zauberspruch lernt ist gleich der für das Lernen von Sprachen.

Drachen verfolgen unterschiedlichste Ziele und mögen Ideale aller Art haben, gemein ist ihnen aber, dass sie nach Schätzen gieren und mit Sammelleidenschaft Münzberge anhäufen, Gemmen und Juwelen und magische Gegenstände horten. Je mehr Schätze sie anhäufen, desto weniger wollen sie ihre Höhlen verlassen, bis sie letztlich nur noch für die Jagd nach Beute in der näheren Umgebung und weiteren Schätzen ausziehen. Drachen können der Schätze nie genug haben. Sie genießen ihren Anblick und sonnen sich in ihrem Glanz. Die Schlafstätte eines Drachen ist meist der kostbarste Teil seines Schatzes, ausgebreitet und so geformt, dass sich der Drache gemütlich zur Ruhe legen kann.

In den meisten Fällen wird der Schatztyp für eine durchschnittliche Anzahl an Monstern mit Höhlen angegeben; bei Drachen gilt der Schatztyp jedoch nur für ein Individuum durchschnittlichen Alters. Übrigens teilen Drachenpärchen ihren Schatz nicht miteinander! Um den jeweiligen Schatz an das Alter des Drachen anzupassen

eignet sich diese Richtlinie: ein Drache der höchsten Alterskategorie erhält einen Schatz zweifacher Größe, während die Jüngsten vielleicht ein Zehntel erhalten. Frisch geschlüpfte Drachen besitzen noch keinen Schatz.

Man erzählt zwar Geschichten von Abenteurern, die mehrere Drache bezwungen und gezähmt haben sollen, in der Regel sind sie aber weit überzogen. Falls die Spieler sich daran versuchen, kann es sogar scheinen, als dass der Drache aufgibt und gefügig wird. Aber sobald er sich von der Misshandlung erholt hat, wird er einen Weg finden, den Spielerfiguren zu entkommen, seinen Schatz wiederzugewinnen und möglicherweise irgendwann Rache zu nehmen. Aus Stolz und etwas Eitelkeit wird ein Drache in solcher Lage keine Hilfe von anderen seiner Art erbitten. Stattdessen bedient er sich lieber anderer Monster oder menschenähnlicher Wesen, um die Gruppe zu jagen und anzugreifen.

Drache, Schwarz-

Rüstungsklasse	18
Trefferwürfel:	7**
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss oder Atem/1 Schwanz
Schaden:	1w6/1w6/2w10 oder Atem/1w6
Bewegung:	30', Fliegen 80' (15')
Anzahl	1, Wildnis 1, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K7 (wie TW)
Moral:	8
Schatz:	H
EP:	800

Schwarzdrachen greifen ihre Gegner bevorzugt aus dem Hinterhalt an. Bei Kämpfen in dicht bewachsenen Sumpfen bleiben sie weitestgehend im Wasser oder auf dem Boden; Bäume und dichte Baumkronen hindern ihre Beweglichkeit beim Fliegen. Sind sie zahlenmäßig unterlegen, fliehen sie entweder durch die Luft, um keine Spuren zu hinterlassen oder sie verstecken sich in einem tiefen Tümpel. Zwar sind sie grausamer als Weißdrachen, aber ihr wesentliches Interesse besteht darin, zu leben, sich fortzupflanzen und wertvolle Gegenstände zu sammeln.

Sie verstecken sich häufig im Wasser, so dass nur ein Teil ihres Hauptes über die Wasseroberfläche ragt. Sobald ihre Beute in Reichweite (weniger als 100') gelangt, greifen sie plötzlich an. Bei einem Wurf von 1-4 auf 1w6 gelingt ihnen ein Überraschungsangriff. Schwarzdrachen können ihren Atem 3 Spielrunden lang anhalten und so z.B. unter Wasser ausharren. Schwarzdrachen sind resistent gegen sämtliche Säuren.

Schwarzdrachen Alterstabelle

Altersklasse	1	2	3	4	5	6	7
Trefferwürfel	4	5	6	7	8	9	10
Angriffsbonus	+4	+5	+6	+7	+8	+8	+9
Drachenodem	Säure (Strahl)						
Länge	-	70'	80'	90'	95'	100'	100'
Breite	-	25'	30'	30'	35'	40'	45'
Sprachvermögen	0%	15%	20%	25%	35%	50%	60%
Zauber nach Stufe							
Stufe 1	-	1	2	4	4	4	4
Stufe 2	-	-	-	-	1	2	3
Stufe 3	-	-	-	-	-	1	2
Klaue	1w4	1w4	1w6	1w6	1w6	1w8	1w8
Biss	2w4	2w6	2w8	2w10	2w10	2w10	2w12
Schwanz	1w4	1w4	1w4	1w6	1w6	1w8	1w8



Drache, Blau-

Rüstungsklasse	20
Trefferwürfel:	9** (+8)
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss oder Atem/1 Schwanz
Schaden:	1w8/1w8/3w8 oder Atem/1w8
Bewegung:	30', Fliegen 80' (15')
Anzahl	1, Wildnis 1, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K9 (wie TW)
Moral:	9
Schatz:	H
EP:	1.225

Blaudrachen lieben es, durch die Lüfte heißer Wüsten zu gleiten und fliegen meist zur Tageszeit, wenn die Temperatur am Höchsten ist. Manche haben fast das selbe Blau wie der Wüstenhimmel und nutzen diese Tarnung zu ihrem Vorteil. Ihre kräftig-leuchtende Farbe bedeutet auch, dass sie leicht in der Wüstenumgebung entdeckt werden können. Daher vergraben sie sich oft im Sand, so dass nur ein Teil ihres Hauptes zu sehen ist, und sie warten bis Beute oder Gegner näher als 100 Fuß an sie herantreten, um dann plötzlich hervorzuspringen und anzugreifen. Ihre Beute ist bei einem Ergebnis von 1-4 auf 1w6 überrascht.

Blaudrachen leben in weiträumigen unterirdischen Höhlen, in denen sie auch ihren Schatz aufbewahren. Sie sammeln zwar alles, was wertvoll aussieht, sind aber besonders von Edelsteinen, sie bevorzugen Saphire, angetan. Blaudrachen sind böse Monster, wenn auch nicht so wild wie Rotdrachen. Sie genießen es, intelligente Beute in ihre Höhlen zu locken oder in einen Hinterhalt zu führen und dann zu töten; meist lassen sie sie noch für eine Zeit am Leben und spielen mit ihrem Opfer wie eine Katze mit einer Maus. Blaudrachen sind immun gegen normale Blitze und nehmen nur halben Schaden von magischem Blitz.

Blaudrachen Alterstabelle

Altersklasse	1	2	3	4	5	6	7
Trefferwürfel	6	7	8	9	10	11	12
Angriffsbonus	+6	+7	+8	+8	+9	+9	+10
Drachendodem	Blitz (Strahl)						
Länge	-	80'	90'	100'	100'	110'	120'
Breite	-	30'	35'	45'	50'	55'	60'
Sprache	0%	15%	20%	40%	50%	60%	70%
Zauber Stufe	nach						
Stufe 1	-	1	2	4	4	4	5
Stufe 2	-	-	1	2	3	4	4
Stufe 3	-	-	-	-	1	2	2
Stufe 4	-	-	-	-	-	-	1
Klaue	1w4	1w4	1w6	1w8	1w8	1w8	1w10
Biss	2w6	3w6	3w8	3w8	3w8	3w8	3w10
Schwanz	1w4	1w6	1w6	1w8	1w8	1w8	1w8

Drache, Gold-

Rüstungsklasse	22
Trefferwürfel:	11** (+9)
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss oder Atem/1 Schwanz
Schaden:	2w4/2w4/6w6 oder Atem/2w4
Bewegung:	30', Fliegen 80' (20')
Anzahl	1, Wildnis 1, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K11 (wie TW)
Moral:	10
Schatz:	H
EP:	1.765

Golddrachen verhandeln für gewöhnlich, bevor sie einen Kampf eingehen. Falls möglich, machen sie von ihrer Zauberfertigkeit im Kampf Gebrauch. Zu ihren Lieblingssprüchen gehören **Giftgaswolke**, **Schlaf** und **Verlangsamung**.

Alle Golddrachen können jederzeit menschliche Gestalt annehmen, ähnlich dem Zauber **Verwandlung (Selbst)**.

Anders als manche Drachen, sind Golddrachen weder grausam noch mordlustig. Man erzählt, dass Abenteurer in Not Hilfe von Golddrachen erhalten haben sollen. Allerdings sind sie so geizig wie andere Drachen auch; Abenteurer in Geldnot brauchen deswegen gar nicht erst um ein Almosen oder einen Kredit bitten. Golddrachen sind immun gegen sämtliche Gifte und gegen Feuer. Sie erleiden nur halben Schaden durch magisches Feuer.

Golddrachen Alterstabelle

Altersklasse	1	2	3	4	5	6	7
Trefferwürfel	8	9	10	11	12	13	14
Angriffsbonus	+8	+8	+9	+9	+10	+11	+11
Drachенodem	Feuer oder Giftgas (Kegel)						
Länge	-	70'	80'	90'	95'	100'	110'
Breite	-	30'	35'	45'	50'	55'	60'
Sprache	0%	35%	70%	85%	90%	95%	95%
Zauber nach Stufe							
Stufe 1	-	1	2	3	4	5	6
Stufe 2	-	-	1	2	3	4	5
Stufe 3	-	-	-	1	2	3	4
Stufe 4	-	-	-	-	1	2	3
Stufe 5	-	-	-	-	-	1	2
Stufe 6	-	-	-	-	-	-	1
Klaue	1w6	1w6	1w6	2w4	2w4	2w6	2w8
Biss	3w6	4w6	5w6	6w6	6w6	7w6	7w6
Schwanz	1w4	1w6	1w6	2w4	2w6	2w6	2w8

Drache, Grün-

Rüstungsklasse	19
Trefferwürfel:	8**
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss oder Atem/1 Schwanz
Schaden:	1w6/1w6/3w8 oder Atem/1w6
Bewegung:	30', Fliegen 80' (15')
Anzahl	1, Wildnis 1, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K8 (wie TW)
Moral:	8
Schatz:	H
EP:	1.015

Gründrachen sind streitsüchtig, beginnen Kämpfe ohne große Provokation und legen sich mit Gegnern jeder Größe an. Wenn ihr Opfer interessant oder herausfordernd genug aussieht, verfolgt der Drache es, um den bestmöglichen Zeitpunkt und die angemessenste Taktik für den Angriff zu bestimmen. Wirkt das Opfer schwach, macht der Drache seine Anwesenheit schnell bekannt und erfreut sich an dem Schrecken, den er verbreitet.

Besonders gerne fragen sie Reisende und Abenteurer aus, um mehr über deren Gesellschaft, Fertigkeiten und Bräuchen zu erfahren, um Neuigkeiten und Geschwätz der Gegend aufzuschnappen, und sie sind dabei hellhörig, ob vielleicht von Schätzen in der Umgebung die Erwähnung ist. Sie lassen Abenteurer so lange am Leben, wie sie Interesse und Gefallen finden... Aber wehe denen, die dem Drachen langweilig werden! Gründrachen sind immun gegen sämtliche Gifte.

Gründrachen Alterstabelle

Altersklasse	1	2	3	4	5	6	7
Trefferwürfel	5	6	7	8	9	10	11
Angriffsbonus	+5	+6	+7	+8	+8	+9	+9
Drachенodem	Giftgas (Wolke)						
Länge	-	70'	80'	90'	95'	100'	100'
Breite	-	25'	30'	40'	45'	50'	55'
Sprache	0%	15%	20%	30%	45%	55%	65%
Zauber nach Stufe							
Stufe 1	-	1	2	3	3	4	4
Stufe 2	-	-	1	2	3	3	4
Stufe 3	-	-	-	-	1	2	3
Stufe 4	-	-	-	-	-	-	1
Klaue	1w4	1w6	1w6	1w6	1w6	1w8	1w10
Biss	2w4	3w4	3w6	3w8	3w8	3w8	3w10
Schwanz	1w4	1w4	1w6	1w6	1w6	1w8	1w8

Drache, Meeres-

Rüstungsklasse	19
Trefferwürfel:	8**
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss oder Atem
Schaden:	1w6/1w6/3w8 oder Atem
Bewegung:	10' Fliegen 60' (20'), Schwimmen 60' (15')
Anzahl	1, Wildnis 1, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K8 (wie TW)
Moral:	8
Schatz:	H
EP:	1.015

Sie leben zwar im Wasser und sind an diese Umgebung angepasst, dennoch müssen Meeresdrachen Frischluft atmen, wie Delphine und Wale. Sie können ihren Atem bis zu 3 Spielrunden anhalten und dabei tauchen oder mäßig anstrengende Tätigkeiten durchführen.

Diese Drachen besitzen einen Körperbau ähnlich der anderen Drachen, aber ihre Füße verfügen über Schwimmhäute und ihre Schwänze sind kurz, flach und breit; diese Anpassungen an das Meer erlauben es ihnen, effizient zu schwimmen. An Land jedoch sind sie dadurch stark behindert. Ihr Schwanz kann nicht zum Angriff verwendet werden. Ihr Odemangriff ist eine heiße Dampfwolke; sie sind immun gegen nicht-magischen Dampf (einschließlich der Angriffe anderer Meeresdrachen) und sie erleiden nur halben Schaden durch magische Dampfangriffe.

Junge Meeresdrachen haben eine helle blau-graue Farbe ähnlich der von Delphinen, die bei älteren Individuen in ein tiefes Schiefergraue wechselt.

Ihre Einstellung zum Leben ist ähnlich neutral, wie die der Weißdrachen. Sie bewohnen häufig luftgefüllte Höhlen nahe des Meeresgrunds.

Meeresdrachen Alterstabelle

Altersklasse	1	2	3	4	5	6	7
Trefferwürfel	5	6	7	8	9	10	11
Angriffsbonus	+5	+6	+7	+8	+8	+9	+9
Drachenodem	Dampf (Wolke)						
Länge	-	70'	80'	90'	95'	100'	100'
Breite	-	25'	30'	40'	45'	50'	55'
Sprache	0%	15%	20%	30%	45%	55%	65%
Zauber	nach Stufe						
Stufe 1	-	1	2	3	3	4	4
Stufe 2	-	-	1	2	3	3	4
Stufe 3	-	-	-	-	-	1	2
Klaue	1w4	1w6	1w6	1w6	1w6	1w8	1w10
Biss	2w4	3w4	3w6	3w8	3w8	3w8	3w10

Drache, Rot-

Rüstungsklasse	21
Trefferwürfel:	10** (+9)
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss oder Atem/1 Schwanz
Schaden:	1w8/1w8/4w8 oder Atem/1w8
Bewegung:	30', Fliegen 80' (20')
Anzahl	1, Wildnis 1, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K10 (wie TW)
Moral:	8
Schatz:	H
EP:	1.480

Wegen ihres enormen Selbstbewusstseins, halten Rotdrachen selten inne, um einen Gegner gründlich einzuschätzen. Entdecken sie ein mögliches Ziel, dann entscheiden sie augenblicklich über einen Angriff und verwenden bewährte Taktiken. Rotdrachen landen, um kleine und schwache Gegner mit Klauen und Fängen anzugreifen, anstatt sie mit ihrem Odem zu vernichten - sie denken dabei an die möglichen Schätze, die ihre Beute bei sich tragen könnte und die sie nicht gleichermaßen zerstören wollen.

Rotdrachen sind grausame Monster. Sie suchen die Jagd auf intelligente Kreaturen, die sie dann foltern, töten und verspeisen. Man sagt, sie bevorzugten Frauen und Elfen, tatsächlich aber greifen sie jedwede Kreatur an, die schwächer ist als sie selbst es sind. Rotdrachen sind immun gegen normales Feuer und nehmen nur halben Schaden von magischem Feuer.

Rotdrachen Alterstabelle

Altersklasse	1	2	3	4	5	6	7
Trefferwürfel	7	8	9	10	11	12	13
Angriffsbonus	+7	+8	+8	+9	+9	+10	+11
Drachenodem	Feuer (Kegel)						
Länge	-	70'	80'	90'	95'	100'	110'
Breite	-	30'	35'	45'	50'	55'	60'
Sprache	0%	15%	30%	50%	60%	70%	85%
Zauber	nach Stufe						
Stufe 1	-	1	2	3	4	5	5
Stufe 2	-	-	1	2	3	4	5
Stufe 3	-	-	-	1	2	2	3
Stufe 4	-	-	-	-	1	2	2
Stufe 5	-	-	-	-	-	1	2
Klaue	1w4	1w6	1w8	1w8	1w8	1w10	1w10
Biss	2w6	3w6	4w6	4w8	5w8	5w8	6w8
Schwanz	1w4	1w6	1w6	1w8	1w8	1w8	1w10

Drache, Weiß-

Rüstungsklasse	17
Trefferwürfel:	6**
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss oder Atem/1 Schwanz
Schaden:	1w4/1w4/2w8 oder Atem/1w4
Bewegung:	30', Fliegen 80' (10')
Anzahl	1, Wildnis 1, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K6 (wie TW)
Moral:	8
Schatz:	H
EP:	610

Weißdrachen leben bevorzugt in kalten Regionen, auf den höchsten Bergen oder in den kalten Nordländern. Von allen Drachen haben sie die geringste Intelligenz, aber das bedeutet keinesfalls, dass sie dummkopf wären. Ihre Lebenseinstellung ist einfach: sie haben einen starken Lebenswillen und ihr Interesse besteht in Fortpflanzung und selbstverständlich dem Anhäufen von wertvollen Schätzen; sie töten nur, um zu leben und niemals weil sie Gefallen daran hätten.

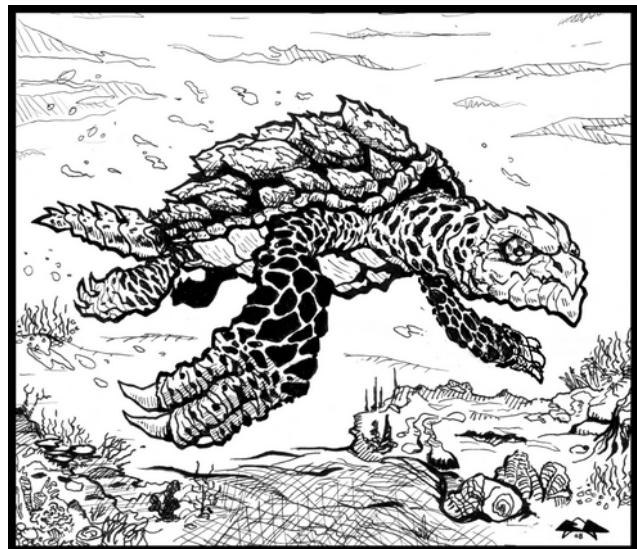
Weißdrachen greifen gerne schnell und überraschend an, stürzen sich aus den Lüften oder brechen aus Wasser, Schnee oder Eis hervor. Zuerst setzen sie ihren eisigen Odem ein und versuchen dann, ihren Gegner mit einem Schlag zu besiegen.



Weißdrachen sind immun gegen normale Kälte und nehmen nur halben Schaden von magischer Kälte.

Weißdrachen Alterstabelle

Altersklasse	1	2	3	4	5	6	7
Trefferwürfel	3	4	5	6	7	8	9
Angriffsbonus	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+8
Drachenodem	Kälte (Kegel)						
Länge	-	60'	70'	80'	85'	90'	95'
Breite	-	25'	30'	30'	35'	40'	45'
Sprache	0%	10%	15%	20%	30%	40%	50%
Zauber nach Stufe							
Stufe 1	-	1	2	3	3	3	3
Stufe 2	-	-	-	-	1	2	3
Stufe 3	-	-	-	-	-	-	1
Klaue	1w4	1w4	1w4	1w4	1w4	1w6	1w8
Biss	2w4	2w6	2w6	2w8	2w8	2w10	2w10
Schwanz	1w4	1w4	1w4	1w4	1w4	1w6	1w6



Drachenschildkröte

Rüstungsklasse	22
Trefferwürfel:	30**
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss oder Atem
Schaden:	2w8/2w8/10w6 oder 30w8
Bewegung:	10' (10'), Schwimmen 30' (15')
Anzahl	Wildnis 1
Rettungswurf:	K20 mit +5 Bonus
Moral:	10
Schatz:	H
EP:	13.650

Der Panzer der Drachenschildkröte ist von tiefgrüner Farbe ganz ähnlich dem weiten Wasser, das das Monster bevorzugt. Silbrige Adern und Flecken, die auf dem Panzer verlaufen, gleichen dem Licht auf der funkelnden

Meeresoberfläche. Die Gliedmaßen und der Kopf sind von hellerem Grün mit goldenen Adern. Ausgewachsene Exemplare messen eine Länge zwischen 100 und 200 Fuß von Kopf bis zur Schwanzspitze. Gelegentlich werden sie für kleine Inseln oder Felsen im Wasser gehalten.

Drachenschildkröten sind wilde Kämpfer und verteidigen ihr Revier eifersüchtig, wenn sie Bedrohung von anderen Kreaturen empfinden. Obwohl sie nicht zu den echten Drachen zählen, entwickeln sie sich in ähnlichen Alterskategorien. Dabei ändert jede Alterskategorie die Trefferpunktewürfel der Drachenschildkröte um 5. Wegen ihre immensen Größe, sind Drachenschildkröten immun gegen fast sämtliche Gifte.

Drachenschildkröte Alterstabelle

Altersklasse	1	2	3	4	5	6	7
Trefferwürfel	15	20	25	30	35	40	45
Angriffsbonus	+11	+13	+14	+15	+16	+16	+16
Drachenodem	Dampf (Wolke)						
Länge	-	50'	75'	100'	125'	150'	175'
Breite	-	25'	50'	75'	100'	125'	150'
Sprache	0%	15%	20%	30%	45%	55%	65%
Zauber nach Stufe							
Stufe 1	-	-	1	2	2	3	3
Stufe 2	-	-	-	1	2	2	3
Klaue	1w6	2w4	2w6	2w8	2w10	2w12	3w10
Biss	4w6	6w6	8w6	10w6	12w6	14w6	16w6

Dschinn*

Rüstungsklasse	15‡
Trefferwürfel:	7+1**
Anz. d. Angriffe	1 Faust oder 1 Wirbelwind
Schaden:	2w8 oder 2w6
Bewegung:	30', Fliegen 80'
Anzahl	1
Rettungswurf:	K12
Moral:	12 (8)
Schatz:	-
EP:	800

Dschinn (Singular männlich Dschinni, weiblich Dschinniya) sind humanoide Kreaturen von der Elementarebene der Luft. In ihrer natürlichen Gestalt haben sie eine Größe von mehr als 10 Fuß und wiegen etwa 100 Pfund.

Ihnen missfällt physischer Kampf, weswegen sie den Einsatz ihrer magischen Kräfte und Flugfähigkeiten gegen Feinde bevorzugen. Ein Dschinni, der sich im Kampf unterlegen fühlt, fliegt meist davon und verwandelt sich in einen Wirbelsturm (siehe unten), um dann seine Verfolger zu peinigen; der Moralwert 12 stellt die absoluten Kontrolle

über die eigene Angst dar, bedeutet aber nicht, dass die Kreatur ihr Leben leichtsinnig aufs Spiel setzt. Um zu bestimmen, ob ein unterlegener Dschinni einen Kampf flieht, sollte daher ein Wert von 8 für Moral verwendet werden.

Dschinn verfügen über eine Reihe magischer Kräfte, die sie allein mit ihrem Willen (d.h., ohne Zauberworte oder Gesten) einsetzen können: Einmal am Tag können sie geschmackvolle und nährende Lebensmittel und Getränke für bis zu 2w6 Menschen oder ähnliche Kreaturen herstellen; sie können beliebig oft am Tag unsichtbar werden; einmal am Tag können sie bis 1.000 Pfund an normalen Gegenständen, aus weichem Material oder Holz, die permanent bleiben oder metallene Gegenstände, die höchstens einen Tag bestehen bleiben, herbeizaubern; bis zu einer Stunde lang am Tag können sie eine Gasform (ähnlich dem Zaubertrank) annehmen; dreimal am Tag können sie Illusionen wie der Zauber **Geisterhafte Erscheinung**, jedoch mit Schall und visuellen Elementen, erschaffen.

Dschinn können außerdem beliebig oft zum Wirbelwind werden und kämpfen dann wie Luftelementarwesen.



Aufgrund ihrer höchst magischen Natur, können Dschinn nur durch magische Waffen verletzt werden. Sie sind immun gegen normale Kälte und erleiden nur halben Schaden durch magische Angriffe, die auf Kälte oder Wind basieren.

Echsenmensch

Rüstungsklasse	15 (12)
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe	1 Waffe
Schaden:	1w6+1 oder nach Waffe + 1
Bewegung:	20', ohne Rüstung 30', Schwimmen 40' (ohne Rüstung)
Anzahl	2w4, Wildnis 2w4, Höhle 6w6
Rettungswurf:	K2
Moral:	11
Schatz:	D
EP:	75

Echsenmenschen werden bis zu 7 Fuß groß und sind grün, grau oder braun geschuppt. Mit ihren 3 bis 4 Fuß langen Schwänzen halten sie ihr Gleichgewicht. Erwachsene Echsenmenschen wiegen 200 bis 250 Pfund. Sie erhalten wegen ihrer hohen Körperkraft einen +1 Schadensbonus im Nahkampf. In Schlachten rüsten sie sich mit Lederrüstung und Schilden.

Echsenmenschen sind exzellente Schwimmer und können ihren Atem bis zu einer Spielrunde lang anhalten. Mit Rüstung können sie nicht schwimmen; allerdings verstecken sie sich mit ihren Rüstungen im Wasser, so dass nur Nase und Augen über der Wasseroberfläche liegen und lauern auf diese Weise ihren Opfern auf. Sie überraschen damit bei 1-4 auf 1w6.



Echsenmenschen kümmern sich kaum um andere Rassen und sorgen sich im Wesentlichen um ihr eigenes Leben. Werden sie erzürnt, sind sie allerdings gefürchtete Krieger, die einfache und effektive Taktiken anwenden.

Echse, Riesen- (Draco)

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	4+2
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	1w10
Bewegung:	40', Fliegen 70 (20' und siehe unten)
Anzahl	1w4, Wildnis 1w8
Rettungswurf:	K3
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	240

Riesendracoechsen können ihre Rippen ausfahren und als eine Art Flügel verwenden. Sie können damit nur kurze Entfernungen gleitend zurücklegen und nicht länger als 3 Runden in der Luft verweilen. Sie sind gefährliche Räuber.

Echse, Riesen (Gecko)

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	3+1
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	1w8
Bewegung:	40' (speziell)
Anzahl	1w6, Wildnis 1w10
Rettungswurf:	K2
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	145

Riesengeckos werden 4 bis 6 Fuß lang, sind meist grünfarben, wobei es auch unterirdische Arten gibt, die grau oder weiß sind. Sie können Dank ihrer besonderen Zehen Wände erklimmen und sogar mit voller Geschwindigkeit an der Decke laufen. Riesengeckos sind Fleischfresser, die schwächere Beute meist von oben angreifen.

Echse, Riesen- (Gehörntes Chamäleon)

Rüstungsklasse	18
Trefferwürfel:	5
Anz. d. Angriffe	1 Zunge oder 1 Biss
Schaden:	Griff oder 2w6
Bewegung:	40' (10')
Anzahl	1w3, Wildnis 1w6
Rettungswurf:	K4
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	360

Gehörnte Riesengekos werden durchschnittlich 8 bis 10 Fuß lang. Sie sind typischerweise grün und können die Farbe und Textur ihrer Umgebung annehmen und sich so tarnen. Damit fällt es ihnen auch leicht, ihre Beute zu überraschen (1-4 auf 1w6). Mit ihren langen Zungen, die bis zu 20 Fuß weit hinausschnellen und eine klebrige, muskelartige Kugel an der Spitze besitzen, können sie ihre Beute festhalten und zu ihrem Maul heranziehen. So gefangene Beute erleidet in der Folgerunde automatisch Schaden, bis das Chamäleon getötet wird, loslässt (z.B. weil eine Moralprobe scheitert) oder bis die Beute stirbt. Die Hörner des Riesengekos spielen nur für die Balz, nicht aber im Kampf eine Rolle.

Echse, Riesen- (Tuatara)

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1w4/1w4/2w6
Bewegung:	40' (10')
Anzahl	1w2, Wildnis 1w4
Rettungswurf:	K5
Moral:	6
Schatz:	-
EP:	500

Riesentuataras sind kräftig gebaute, zwischen 10 und 12 Fuß lange Echsen. Als Räuber greifen sie ihre Beute mit mächtigen, schneidendem Bissen an. Sie widerstehen Kälte besser als die meisten anderen Echsenarten und sind manchmal unter der Erde anzutreffen. In kaltem Wetter können sie in Winterstarre fallen.

Egel, Riesen-

Rüstungsklasse	17
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe	1 Biss + Haltebiss
Schaden:	1w6 + 1w6/Runde
Bewegung:	30'
Anzahl	Wildnis 1w4
Rettungswurf:	K6
Moral:	10
Schatz:	-
EP:	500

Riesenegel sind schleimige wurmartige Kreaturen, die im Wasser leben. Es gibt Arten, die im Salzwasser leben, Süßwasserarten und welche in unzähligen anderen Feuchtgebieten, die allerdings nur von ausgezeichneten Experten unterschieden werden können.

Sobald ein Riesenegel einen Treffer erzielt hat, saugt es sich am Opfer fest und beginnt, dessen Blut zu saugen, womit es 1w6 Trefferpunkte anrichtet, bis das Opfer schließlich stirbt. Riesenegel lassen sich nicht lebend entfernen; sie müssen getötet werden.



Einhorn (und Gräuelhorn)

Einhorn	Gräuelhorn
Rüstungsklas	19
se	19
Trefferwürfel:	4*
Anz.	d. 2 Hufe/1 Horn (+3 AB) 2 Hufe/1 Horn
Angiffe	
Schaden:	1w8/1w8/1w6+3
Bewegung:	80' 70'
Anzahl	Wildnis 1w6
Rettungswurf	K8 K6
:	
Moral:	7 9
Schatz:	- -
EP:	280 280

Einhörner sind pferdeähnliche Kreaturen mit einem spiralförmig gedrehten Horn in der Stirnmitte. Ein typisches ausgewachsenes Einhorn wird 8' lang, erreicht eine Schulterhöhe von 5' und wiegt 1.200 Pfund. Die Weibchen sind etwas zierlicher gebaut. Einhörner haben tiefe ozeanblaue, violette, braune oder feurig goldene Augen. Den Männchen wächst ein weißer Bart.

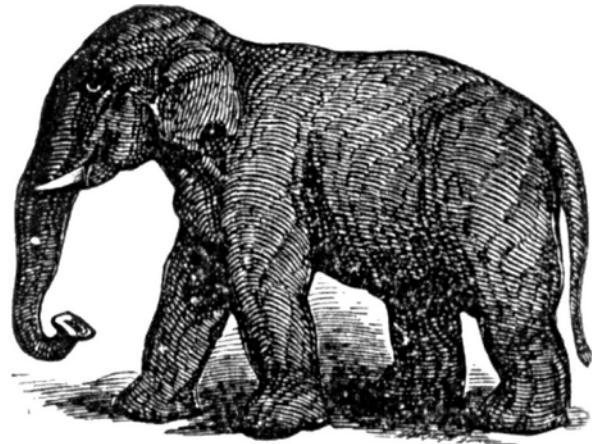
Einhörner greifen üblicherweise nur an, um sich selbst oder ihre Wälder zu verteidigen. Sie stürmen dabei entweder auf ihre Gegner zu, um sie zu vertreiben oder mit ihren Hörnern aufzuspießen. Sie greifen auch mit ihren Hufen an. Das Horn gilt als magische Waffe (+3); der Zauber zerfällt, falls das Horn vom Einhorn entfernt wird.

Das Einhorn kann dreimal am Tag den Zauber **Leichte Wunden Heilen** wirken, indem es das Ziel mit dem Horn berührt. Einmal am Tag kann es sich zusammen mit Gepäck und Reiter 360° weit ähnlich dem Zauber **Dimensionsportal** teleportieren. 300 Pfund gelten als leichte Last, bis zu 550 Pfund als schwere Last.

Gräuelhörner gleichen den Einhörnern in sämtlichen Details, abgesehen von ihren gelben, orangefarbenen oder roten Augen und ihren hervorstehenden scharfen Eckzähnen, die man sieht, wenn man ihnen zu nahe kommt. Gräuelhörner sind so böse wie Einhörner gut sind. Sie greifen schwächere Gegner aus Lust am Streiten und Morden mit ihren scharfen Hörnern und klauenähnlichen Hufen an. Stärkeren Gegnern gehen sie aus dem Weg. Gräuelhörner besitzen keine der Zauberkräfte der Einhörner; stattdessen können sie sich nach Belieben unsichtbar machen (wie ein **Ring der Unsichtbarkeit**.)

Elefant

Rüstungsklasse	18
Trefferwürfel:	9 (+8)
Anz. d. Angriffe	2 Stoßzähne oder 1 Trampelangriff
Schaden:	2w4/2w4 oder 4w8
Bewegung:	40' (15')
Anzahl	Wildnis 1w20
Rettungswurf:	K9
Moral:	8
Schatz:	speziell
EP:	1.075



Elefanten sind mächtige Pflanzenfresser tropischer Gebiete. Trotz ihrer Eigensinnigkeit und gelegentlicher Unberechenbarkeit werden sie manchmal als Reit- und Lasttiere verwendet. Die Werte gelten für die größere (afrikanische) Elefantenart. Die kleinere (indische) ist etwas schwächer, lässt sich aber besser abrichten.

Für die afrikanische Elefantenart gelten 7.500 Pfund als leichte Last und bis zu 15.000 Pfund als schwere. Für die indische Elefantenart gelten 7.500 Pfund als leichte Last und bis zu 14.000 Pfund als schwere.

Elefanten haben keinen Schatz, die Stoßzähne sind aber von manchen Jägern begehrt und daher 1w8 x 100 GM wert.

Elementare*

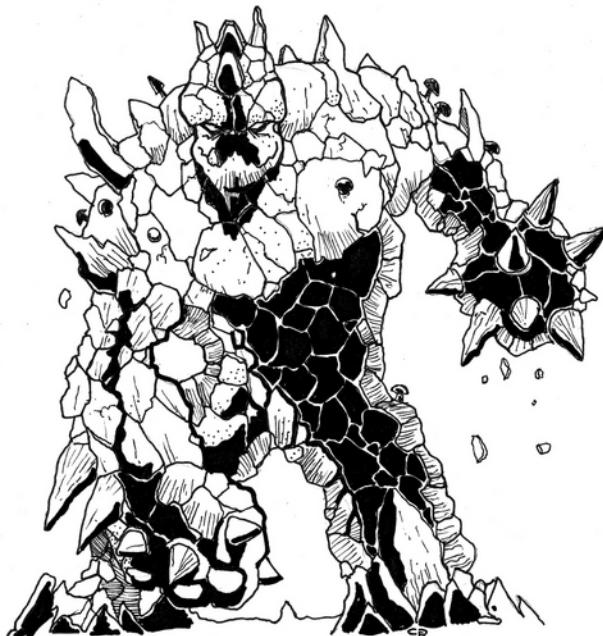
Elementare sind Inkarnationen der Elemente, die die Existenz begründen - Feuer, Wasser, Luft und Erde. Elementare können auf dreierlei Weise beschworen werden: Mittels eines **Zauberstabs**, eines **Geräts** und eines **Zauberspruchs**. Zu jedem Typ Elementarwesen sind separate Werte angegeben, die den verschiedenen Beschwörungsarten entsprechen.

Aufgrund ihrer besonderen magischen Natur, können den Elementaren nur magische Waffen Schaden zufügen.

Elementar, Erd-*

	Zauberstab	Gerät	Zauberspruch
Rüstungsklasse	18‡	20‡	22‡
Trefferwürfel:	8*	12* (+10)	16* (+12)
Anz. d. Angriffe	1	1	1
Schaden:	1w12	2w8	3w6
Bewegung:	-- 20' (10') --		
Anzahl	-- speziell --		
Rettungswurf:	K8	K12	K16
Moral:	-- 10 --		
Schatz:	---		
EP:	945	1.975	3.385

Erdelementare erscheinen ahnungslosen Betrachtern wie grob gestaltete, kopflose humanoide Statuen, mit keulenartigen Händen und Füßen. Sie können Gewässer, die breiter als sie selbst hoch sind, nicht überqueren. Feuer fügt ihnen zweifachen Schaden zu. Sie richten zusätzlich 1w8 Trefferpunkte Schaden gegen Kreaturen, Fahrzeuge und Gebäude auf dem Boden an.



Elementar, Feuer-*

	Zauberstab	Gerät	Zauberspruch
Rüstungsklasse	18‡	20‡	22‡
Trefferwürfel:	8*	12* (+10)	16* (+12)
Anz. d. Angriffe	1	1	1
Schaden:	1w12	2w8	3w6
Bewegung:	-- 40', Fliegen 30' --		
Anzahl	-- speziell --		
Rettungswurf:	K8	K12	K16
Moral:	-- 10 --		
Schatz:	---		
EP:	945	1.975	3.385



Feuerelementare sind große Flammen, die für einen kurzen Moment humanoide Form annehmen, wenn sie angreifen. Da sie ständig brennen, entzünden sie leicht entflammables Material, das sie berühren. Regeln hierfür werden nicht gegeben, der SL kann die für brennendes Öl als Hinweis verwenden.

Feuerelementare erleiden doppelten Schaden, wenn sie mit Wasser angegriffen werden. Außerdem können sie kein Gewässer, das breiter als ihr eigener Durchmesser ist, überqueren. Sie richten selbst zusätzlich 1w8 Trefferpunkte Schaden gegen Kreaturen von Eis und Kälte an.

Elementar, Luft.*

	Zauberstab	Gerät	Zauberspruch
Rüstungsklasse	18‡	20‡	22‡
Trefferwürfel:	8*	12*	16* (+12) (+10)
Anz. d. Angriffe	-- speziell --		
Schaden:	1w12	2w8	3w6
Bewegung:	Fliegen 120'		
Anzahl	-- speziell --		
Rettungswurf:	K8	K12	K16
Moral:	-- 10 --		
Schatz:	---		
EP:	945	1.975	3.385



Luftelementare ähneln sogenannten Staubteufeln, d.h., kleinen Wirbelstürmen und sind dabei mächtiger. Sie können entweder einen einzelnen Gegner je Runde angreifen oder sämtliche Gegner innerhalb eines Radius von 5 Fuß zu Boden werfen; in letztem Fall müssen alle Kreaturen mit 2 Trefferwürfeln oder weniger einen Rettungswurf gegen Tod bestehen, ansonsten werden sie zu Boden geschleudert. Kreaturen mit mehr als 3 Trefferwürfeln sind nicht betroffen. Luftelementare fügen Kreaturen und Fahrzeugen in der Luft zusätzlich 1w8 Schadenspunkte zu. Sie nehmen selbst zweifachen Schaden, wenn sie durch erdelementbasierte Angriffe verletzt werden.

Elementar, Wasser.*

	Zauberstab	Gerät	Zauberspruch
Rüstungsklasse	18‡	20‡	22‡
Trefferwürfel:	8*	12*	16* (+12) (+10)
Anz. d. Angriffe	1		
Schaden:	1w12	2w8	3w6
Bewegung:	-- 20' (15'), Schwimmen 60' --		
Anzahl	-- speziell --		
Rettungswurf:	K8	K12	K16
Moral:	-- 10 --		
Schatz:	---		
EP:	945	1.975	3.385

Wasserelementare treten in der Erscheinung strudelnder Wellen auf, die über angegriffene Kreaturen hereinbrechen und sich anschließend wieder aufbäumen. Sie können sich nicht weiter als 60 Fuß von Gewässern entfernen. Kreaturen, Fahrzeuge und sonstigen Konstruktionen fügen sie zusätzlich 1w8 Schadenspunkte zu, wenn diese sich im Wasser befinden. Sie selbst erleiden zweifachen Schaden von Luft- und Windangriffen (einschließlich durch Luftelementare).



Eulenbär

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	5
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss + 1 Umarmung
Schaden:	1w8/1w8/1w8 + 2w8
Bewegung:	40'
Anzahl	1w4, Wildnis 1w4, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K5
Moral:	9
Schatz:	C
EP:	360



Eulenbären sehen aus wie Bären mit Eulengesichtern einschließlich eines langen scharfen Schnabels. Ihr Gefieder ist bräunlich-schwarz; der Schnabel elfenbeinfarben. Ausgewachsene Exemplare werden 8 Fuß groß und wiegen bis zu 1.500 Pfund. Abenteurer, die als Überlebende von einer Begegnung mit den Kreaturen berichten können, erwähnen oft den bestialischen Wahnsinn, der in ihren rötlichen Augen zu sehen sei.

Eulenbären kämpfen ähnlich normaler Bären, sind aber weitaus aggressiver. Eulenbären müssen einen Gegner mit beiden Tatzen treffen, um anschließend Schaden durch den Bärengriff zu verursachen.

Falke

	Normal	Riesen-
Rüstungsklasse	12	14
Trefferwürfel:	1w4 TP	4
Anz. d. Angriffe	1 Klaue oder Biss	1 Klaue oder Biss
Schaden:	1w2	1w6
Bewegung:	Fliegen 160'	Fliegen 150' (10')
Anzahl	Wildnis 1w6, Höhle 1w6	Wildnis 1w3, Höhle 1w3
Rettungswurf:	K1	K4
Moral:	7	8
Schatz:	-	-
EP:	10	240

Falken sind Raubvögel wie Adler und etwas kleiner mit einer Länge von 1 bis 2 Fuß und einer Flügelspannweite von bis zu 6 Fuß. Riesenfalken sind 4 bis 6 Fuß lang und erreichen eine Flügelspannweite von mehr als 12 Fuß, die ihnen erlaubt, Beute bis zur Größe eines Halblings, zu packen und durch die Lüfte zu tragen.

Fäulnisraupe

Rüstungsklasse	10
Trefferwürfel:	1 TP
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	speziell
Bewegung:	5'
Anzahl	5w4
Rettungswurf:	K1
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	10

Fäulnisraupen sind ein weißes oder braunes Ungeziefer von 1 Zoll Länge, die in Aas, Dung und anderen Abfällen und organischen Materialien zu finden sind. Wenn andere Lebewesen in ihre Nähe kommen, greifen sie an, wenn sie Hautkontakt mit ihnen herstellen können. Dann sondern sie mit ihrem Biss ein Betäubungsmittel in die Wunde ab und graben sich in das Fleisch des Opfers. Die sich eingrabende Raupe kann mit einer erfolgreichen Weisheitsprobe entdeckt werden; der Charakter sieht dann eine seltsame Bewegung unter der Haut. Scheitert die Probe, wird die Raupe nicht entdeckt. Innerhalb der ersten beiden Runden, kann die Raupe noch mittels Feuer aus der Wunde gebrannt oder mit einem Messer hinausgeschnitten werden. Der Charakter erleidet dadurch selbst Schaden (nach SL-Entscheidung; z.B. 2w6 TP), und die Raupen werden getötet. Nach der zweiten Runde hilft nur noch der Zauber **Krankheit Heilen**, um die Raupen aufzuhalten, sich bis zum Herz des Opfers durchzugraben und innerhalb 1w3 Spielrunden dessen Tod herbeizuführen.

Fee

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	1w4 TP*
Anz. d. Angriffe	1 Dolch oder 1 Zauber
Schaden:	1w4 oder nach Zauber
Bewegung:	20', Fliegen 60'
Anzahl	3w6, Wildnis 3w6, Höhle 5w8
Rettungswurf:	M4 (mit Elfenbonus)
Moral:	7
Schatz:	S
EP:	13

Feen sind scheue Wesen, die winzigen Elfen gleichen, kaum einen Fuß hoch, mit libellenartigen Flügeln. Sie kämpfen gegen alles Böse und Hässliche, um ihre Heimat zu verteidigen. Feen verteidigen sich mit Zauberfertigkeiten und ihren kleinen Waffen. Sie bevorzugen Hinterhalte und andere Tricks gegenüber direkter Konfrontation.

Fünf Feen können gemeinsam und einmal am Tag den Zauber **Fluch Entfernen** (oder **Verfluchen**) wirken. Verfluchen wird häufig als Angriff verwendet.

Felspavian

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe	1 Keule/1 Biss
Schaden:	1w6/1w4
Bewegung:	40'
Anzahl	2w6, Wildnis 2w6, Höhle 5w6
Rettungswurf:	K2
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	75

Felspaviane sind eine große, besonders intelligente Pavianart. Ausgewachsen werden sie zwischen 4' und 5' groß und wiegen 200 bis 250 Pfund. Die Allesfresser bevorzugen Fleisch. Sie sind aggressiv und grausam. In felsigem oder bewaldeten Gebiet bereiten sie zahlenmäßig unterlegenen Gruppen Hinterhalte.

Fisch, Riesen- (Barracuda)

Groß	Riesen-
Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	5
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	2w6
Bewegung:	Schwimmen 60'
Anzahl	Wildnis 2w4
Rettungswurf	K5
:	K9
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	360
	1.075

Barracudas sind im Salzwasser lebende Raubfische. Die großen Barracudas werden 12' lang, während die riesigen 20' Länge überschreiten. Ihre länglichen Körper sind mit weichen Schuppen von typischerweise blauer, grauer oder silberner Farbe besetzt. Die Köpfe sind spitz mit hervorstehenden Kiefern. Wegen ihrer besonderen Sehstärke werden sie nur bei einem Wurf von 1 auf 1w6 überrascht. Sie selbst sind äußerst schnell im Angriff und können daher ihre Beute bei einem Wurf von 1-3 auf 1w6 überraschen und erhalten zusätzlich einen +2 Bonus für Initiativwürfe.

Riesige Barracudas treten nur einzeln auf und brechen ihre Angriff mit 50%-iger Wahrscheinlichkeit ab, wenn sie ihre Beute nicht innerhalb 1w4 Runden getötet haben. Beide Arten werden von glänzenden Objekten angelockt.

Fisch, Riesen- (Barsch)

Rüstungsklasse	13
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	1w6
Bewegung:	Schwimmen 40' (10')
Anzahl	Wildnis 1w6
Rettungswurf:	K2
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	75

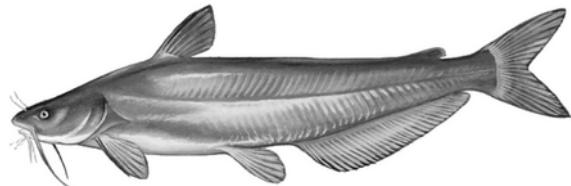
Riesenbarsche werden zwischen 10 und 25 Fuß lang. Die meisten sind grünlich-grau mit dunklen Querstreifen, manche Exemplare sind fast gänzlich schwarz. Sie sind für gewöhnlich in Seen und Flüssen zu finden, da sie nicht für Salzwasser angepasst sind.

Die Riesenbarsche sind Raubfische, die bei einem natürlichen Angriffswurf von 20 eine bis zu zwergengroße Beute komplett verschlingen. Verschlungene Kreaturen erleiden 2w4 Schadenspunkte je Runde. Charaktere

können sich von innen mit Dolchen und ähnlichen kleinen Waffen wehren. Ein Riesenbarsch, der seine Beute verschlungen hat, zieht sich anschließend zurück, da er sein Ziel erreicht hat. Mehr als eine größtmögliche Kreatur kann er nicht verschlingen.

Fisch, Riesen- (Piranha)

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	1w8
Bewegung:	Schwimmen 50'
Anzahl	Wildnis 2w4
Rettungswurf:	K4
Moral:	7 (11)
Schatz:	-
EP:	240



Riesenpiranhas erreichen ausgewachsen eine durchschnittliche Länge von 5 Fuß und sind aggressive Fleischfresser. Wie Haie können sie im Wasser Blut wahrnehmen und so Beute aufspüren. Sobald sie Blut wahrgenommen haben, steigt ihr Moralwert auf den eingeklammerten Wert.

Fisch, Riesen- (Seewolf)

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	8
Anz. d. Angriffe	1 Biss/2 Flossen
Schaden:	2w8/1w4+Gift/1w4+Gift
Bewegung:	Schwimmen 30' (10')
Anzahl	Wildnis 1w2
Rettungswurf:	K8
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	875

Die Flossen des Riesenseewolfs sind mit einem natürlichen Gift versehen, das einen brennenden, für 3w10 Runden anhaltenden, Schmerz verursacht, wenn ein Rettungswurf gegen Gift misslingt. Betroffene Kreaturen erhalten einen -1 Modifikator auf folgende Angriffs- und Rettungswürfe; zusätzliche Verletzungen durch das Gift führen zu höheren

Modifikatoren, jeweils weitere -1 bis zu einem Maximum von -5. Die Dauer des Gifteffekts wird jeweils um 6 Runden verlängert.

Aufgrund ihrer Größe und der Beschaffenheit ihres Körpers, sind die Riesenseewölfe nicht in der Lage mehr als einen ihrer Angriff gegen ein einzelnes Ziel zu richten; d.h., ein einzelner Gegner kann nur entweder gebissen oder mit einer Flosse angegriffen werden.

Flackerhund

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	4*
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	1w6
Bewegung:	40'
Anzahl	1w6, Wildnis 1w6, Höhle 1w6
Rettungswurf:	K4
Moral:	6
Schatz:	C
EP:	280

Flackerhunde sind intelligente Hundearme mit der Fähigkeit zur eingeschränkten Teleportation; sie sind in der Lage sich bis zu 120 Fuß weit zu teleportieren. Sie können sich direkt nach einem Angriff teleportieren, um Konterangriffen zuvorzukommen. Sie jagen in Rudeln und verwirren ihre Opfer mit scheinbar zufälliger Teleportation, bis sie sie ganz umzingelt haben und dann rückseitige Angriffe durchführen können.

Flackerhunde verfügen über eine eigene Sprache, eine Mischung aus Kläffen, Jaulen und Knurren mit der sie komplexe Informationen austauschen können. Sie sind in der Regel scheu und vermeiden Kämpfe. Allerdings hassen sie **Täuschungsbiester** aufs Ärgste und greifen sie sofort an.

Fledermaus (und Fledermaus, Riesen-)

	Fledermaus	Riesenfledermaus
Rüstungsklasse	14	14
Trefferwürfel:	1 TP	2
Anz. d. Angriffe	1 speziell	1 Biss
Schaden:	Verwirrung	1w4
Bewegung:	30', Fliegen 40'	10', Fliegen 60' (10')
Anzahl	1w100, Wildnis 1w10, Wildnis 1w10, 1w100, Höhle 1w10 Höhle 1w100	
Rettungswurf:	NM	K2
Moral:	6	8
Schatz:	-	-
EP:	10	75



Fledermäuse sind nachtaktive, fliegende Säugetiere. Die angegebenen Werte beschreiben kleine, insektenfressende Fledermäuse. Sie besitzen Ultraschallwahrnehmung, mit der sie sich in völliger Dunkelheit orientieren und auf Jagd gehen. Innerhalb des Spielsystems kann diese ähnlich wie Dunkelsicht gehandhabt werden.

Ein Schwarm normaler Fledermäuse kann keinen effektiven Angriff durchführen (mit Hinblick auf den verursachten Schaden), aber Kreaturen in der Gegend durch ihr Flugverhalten verwirren. Je 10 Fledermäuse können eine Kreatur verwirren. Die betroffenen Kreaturen erhalten in der Zeit einen -2 Modifikator auf Angriffs- und Rettungswürfe.

Riesenfledermäuse haben eine Flügelspannweite von 15 Fuß und wiegen etwa 200 Pfund. Sie sind groß genug, um Abenteurer anzugreifen. Viele von ihnen sind Fleischfresser, weswegen sie durchaus Jagd auf große Kreaturen machen.

Fliege, Riesen-

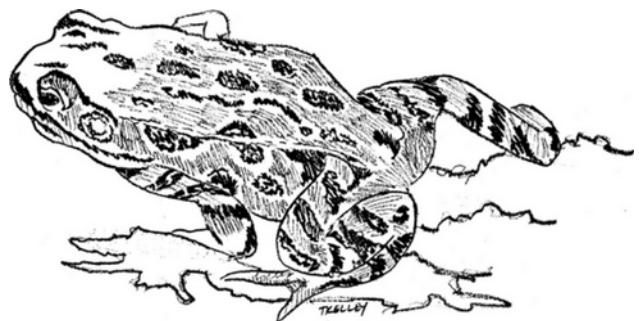
Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	1w8
Bewegung:	30', Fliegen 60'
Anzahl	1w6, Wildnis 2w6
Rettungswurf:	K2
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	75

Riesenfliegen sehen aus wie gewöhnliche Stubenfliegen, werden aber 3 Fuß lang. Manche sind gelb-schwarz gestreift, weswegen sie für Riesenbienen gehalten werden. Riesenfliegen sind Räuber, die oft ihre Eier in ihre getötete Beute legen, da sich die Larven nur von totem Fleisch ernähren.

Frosch, Riesen- (und Kröte, Riesen-)

Rüstungsklasse	13
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe	1 Zunge oder 1 Biss
Schaden:	Festhalten oder 1w4+1
Bewegung:	30', Schwimmen 30'
Anzahl	1w4, Wildnis 1w4
Rettungswurf:	K2
Moral:	6
Schatz:	-
EP:	75

Riesenfrösche sind große Variante des gemeinen Froschs, ähneln meist dem Ochsenfrosch und erreichen ausgewachsen eine Länge von 3 Fuß und ein Gewicht von etwa 250 Pfund. Sie sind Räuber und jagen meist Beute, die kleiner ist als sie selbst. Riesenkröten verwenden dieselben Spielwerte und kommen oft in trockeneren Gegenenden vor.



Ein Riesenfrosch kann seine Zunge 15 Fuß weit ausstrecken und bis zu zwergengroße Beute zu seinem Maul heran ziehen; in den Folgerunden wird das Opfer

automatisch getroffen. Bei einer natürlichen 20 auf dem Angriffswurf, wird die Beute komplett verschlungen und erleidet 1w6 Punkte Schaden je Runde. Nur ein Beuteopfer kann so verschlungen werden.

Galgenbaum

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	5
Anz. d. Angriffe	4 Gliedmaßen + Würgegriff
Schaden:	1w6 je Gliedmaße oder Griff
Bewegung:	0
Anzahl	Wildnis 1
Rettungswurf:	K4
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	360

Galgenbäume sind grausige Kreaturen, die sich selbst mit Leichen düngen. Ein Galgenbaum hat vier bewegliche Gliedmaßen, die sich um die Hälse vorbeigehender Kreaturen schlingen können und sie mit 1w6 Trefferpunkten je Runde erwürgen. Die Gliedmaßen sind gleichmäßig um den Stamm verteilt. In der Regel kann ein Arm nur jeweils ein Beuteopfer packen. Die Wurzeln des Galgenbaums sind ebenfalls beweglich; sie greifen nicht an, sondern ziehen Leichen unter die Erde, um sie dort zu verdauen.



Geist*

Rüstungsklasse	15‡
Trefferwürfel:	4**
Anz. d. Angriffe	1 Berührung
Schaden:	1w6 + Energieentzug (1 Stufe)
Bewegung:	Fliegen 80'
Anzahl	1w4, Höhle 1w6
Rettungswurf:	K4
Moral:	12
Schatz:	E
EP:	320



Geister sind körperlose Kreaturen, die von Finsternis und Bösem geboren wurden. In manchen Fällen erscheint die grausige Silhouette eines Geists in Rüstung und bewaffnet. Diese Erscheinung hat jedoch keinen Einfluss auf die Rüstungsklasse oder die Kampfwerte der Kreatur. Sie ist nur ein Überbleibsel der Erscheinung, die die Kreatur zu Lebzeiten noch hatte.

Wie alle Untoten können Geister von Klerikern vertrieben werden. Sie sind immun gegen Zauber wie **Schlaf**, **Bezaubern** oder **Festhalten**. Aufgrund ihrer Körperlosigkeit können sie nur durch magische Waffen getroffen und verletzt werden.

Gelatinewürfel

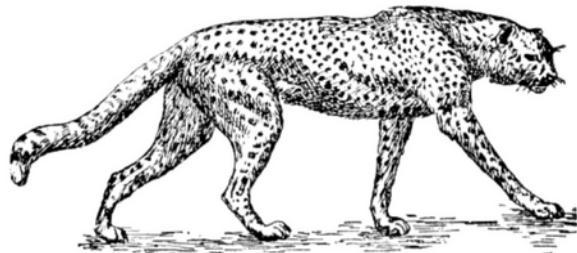
Rüstungsklasse	12
Trefferwürfel:	4*
Anz. d. Angriffe	1
Schaden:	2w4 + Paralyse
Bewegung:	20'
Anzahl	1
Rettungswurf:	K2
Moral:	12
Schatz:	V
EP:	280

Der fasst transparente Gelatinewürfel wandert langsam die Flure und Korridore von Dungeons und Ruinen und großen Höhlensystemen entlang, sammelt dabei Aas, lebende Kreaturen und Müll. Das anorganische Material bleibt in seinem Körper und ist von außen sichtbar, während organisches Material verdaut wird. Der typische Gelatinewürfel hat eine Kantenlänge von 10 Fuß und wiegt um die 15.000 Pfund; kleinere Exemplare werden gelegentlich gesichtet. Beim Angriff schlägt der Gelatinewürfel mit seiner Masse über seine Gegner herein, um sie in sich einzuschließen, kann aber auch mit einem Pseudopodium ausschlagen.

Sämtlicher angegebener Schatz ist sichtbar im Inneren der Kreatur, die allerdings getötet werden muss, um an den Schatz zu gelangen.

**Gepard**

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1w4/1w4/2w4
Bewegung:	100'
Anzahl	Wildnis 1w3, Höhle 1w3
Rettungswurf:	K2
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	75



Geparden zählen zu den schnellsten Landtieren. Eine ausgewachsenen Katze (etwa 100 Pfund) kann eine Geschwindigkeit von bis 75 Meilen pro Stunde erreichen. Geparden jagen alleine oder in kleinen Gruppen (in der Regel Geschwister). Sie greifen für gewöhnlich keine Menschen an, falls sie nicht gereizt werden. Die Weibchen verteidigen ihre Jungen.

Gespenst

Rüstungsklasse	20‡
Trefferwürfel:	10* (+9)
Anz. d. Angriffe	1 Berührung/1 Blick
Schaden:	1w8 + speziell
Bewegung:	30'
Anzahl	1
Rettungswurf:	K10
Moral:	10
Schatz:	E, N, O
EP:	1.390

Gespenster sind die Überbleibsel intelligenter Wesen, die aus dem einen oder anderen Grund keine Ruhe in ihrem Grab finden. Das Gespenst ähnelt der einstigen leiblichen Form. In manchen Fällen ist die gespenstische Erscheinung aber verändert. Da sie körperlos sind, können Gespenster nur durch magische Waffen verletzt werden.

Die Begegnung mit Gespenster ist für Kreaturen so grauenerregend, dass diese einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen müssen, um nicht für 2w6 Runden in Angst zu fliehen. Bei Erfolg sind die Kreaturen oder

Spielfiguren nicht mehr von Angstangriffen dieses Gespensts betroffen, können aber von anderen Gespenstern angegriffen werden.

Ein Gespenst richtet mit einem Berührungsangriff 1w8 Schadenspunkte an und regeniert dabei dieselbe Anzahl an Trefferpunkten. Des Weiteren verliert das Opfer 1 Punkt an Konstitution. Elfen und Zwerge sowie andere langlebige Wesen, wie Drachen, wird ein Rettungswurf gegen Tod gewährt, um dem Effekt zu widerstehen. Charaktere, die durch Gespensterberührung an Konstitution verloren haben, scheinen gealtert. Falls ein Gespenst eine Kreatur ohne angegebenen Konstitutionswert bekämpft, bestimmt der Spielleiter einen entsprechenden Wert.

Verlorene Konstitution kann durch den Zauber **Wiederherstellung** um je einen Punkt geheilt werden. Die einzige andere Möglichkeit der Heilung ist durch die Erfüllung eines **Wunsches**. Charaktere, deren Konstitution durch Gespensterberührung auf 0 fällt sind permanent tot. Nur **Reinkarnation** kann sie zum Leben erwecken.

Gespenster können einmal je Spielrunde **Telekinese** (ähnlich dem gleichnamigen Zauberspruch mit der Macht eines Magiekundigen der 10. Stufe) benutzen.

Anstatt eines Angriffs, kann das Gespenst einmal pro Runde mit dem Körper einer anderen Kreatur verschmelzen. Die Fähigkeit ähnelt dem Zauber **Magisches Gefäß** (als wäre er von einem Magiekundigen der 10. Stufe gesprochen), ohne dass jedoch ein Gefäß benötigt wird. Den Kreaturen wird ein Rettungswurf gegen Zauber gewährt. Das Gespenst muss für den Übergriff nahe an sein Opfer gelangen. Bei Erfolg des Rettungswurfs ist die Kreatur für 24 Stunden gegen weitere dieser Übergriffe durch dieses Gespenst gefeit. Bei Scheitern nimmt das Gespenst Besitz von der Kreatur und kontrolliert sie, solange bis das Gespenst die Kreatur verlässt oder durch den Zauber **Fluch Entfernen** ausgetrieben wird. Während es von einer Kreatur Besitz ergriffen hat, kann es keine seiner übrigen Fähigkeiten nutzen.

Ghast

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	2**
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1w4/1w4/1w4 + Paralyse + Gestank
Bewegung:	30'
Anzahl	1w4 Wildnis, Höhle 1w8
Rettungswurf:	K2
Moral:	9
Schatz:	B
EP:	125

Obwohl diese Kreaturen ihren Verwandten, den Ghulen ähneln, sind sie weitaus tödlicher und scharfsinniger. Kreaturen, die von Ghasten gebissen oder durch ihre

Klauen verletzt werden, müssen einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Paralyse ablegen, sonst werden sie für 2w8 Runden bewegungsunfähig. Elfen sind immun gegen die Paralyse. Wann immer möglich greifen Ghaste aus einem Hinterhalt an, um ihre Gegner zu überraschen: sie stürzen hinter Grabsteinen oder platzen aus flachen Gräbern hervor. Ghaste überraschen andere Kreaturen auf einem Wurf von 1-3 mit 1w6. Wie alle Untoten können sie von Klerikern vertrieben werden und sind immun gegen die Zauber **Schlaf**, **Benzaubern** und **Festhalten**.

Humanoide können durch Ghastbisse mit Ghulfieber infiziert werden. Die Wahrscheinlichkeit der Infektion beträgt 10% bei jedem Biss. Betroffene Kreaturen wird Rettungswurf gegen Tod gewährt; bei Scheitern stirbt sie innerhalb eines Tages. In der darauffolgenden Mitternacht steht sie selbst als Ghast zu untotem Leben auf. Sämtliche Fertigkeiten gehen der Kreatur verloren. Sie steht unter keiner Kontrolle durch andere Ghaste. Von nun an hungert sie nach dem Fleisch der Lebenden und verhält sich wie andere Ghaste auch.

Der Gestank von Tod und Verwesung umgibt die Ghaste und zwingt alle lebende Kreaturen in einem Radius von 10 Fuß zu einem Rettungswurf gegen Gift; bei Scheitern wird ihnen für 2w6 Runden so übel, dass sie einen -2 Modifikator auf ihre Angriffswürfe erhalten. Kreaturen, denen der Rettungswurf gelingt, sind für die nächsten 24 Stunden nicht mehr von dem Gestank dieser Ghaste betroffen. Der Effekt der Übelkeit kann durch den Zauber **Gift Neutralisieren*** aufgehoben werden.



Ghul

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1w4/1w4/1w4, + alle mit Paralyse
Bewegung:	30'
Anzahl	1w6, Wildnis 2w8, Höhle 2w8
Rettungswurf:	K2
Moral:	9
Schatz:	B
EP:	100

Ghule sind untote Monster, die sich vom Fleisch toter Humanoider ernähren. Sie sind zwar widerliche Aasfresser, aber nur allzu bereit, für ihre üble Nahrung zu töten. Ihre gerissene Beute lagern sie meist solange bis sie zu faulen beginnt. Dann erst laben sie sich daran.

Kreaturen, die von Ghulen gebissen oder durch deren Klauen verletzt werden, müssen einen Rettungswurf gegen Paralyse bestehen, sonst erstarren sie für 2w8 Spielrunden. Elfen sind immun gegen die Paralyse. Ghule versuchen ihre Beute wenn möglich zu überraschen, schnellen hinter Grabsteinen hervor oder bersten aus flachen Gräbern heraus. So können sie ihre Opfer bei einem Wurf von 1-3 auf 1w6 überraschen. Sie können wie alle Untote von Klerikern vertrieben werden und sind selbst immun gegen die Zaubер **Schlaf**, **Bezaubern** und **Festhalten**.

Humanoide können durch Ghulbisse mit Ghulfieber infiziert werden. Für jeden Biss besteht eine 5%-ige Wahrscheinlichkeit, dass eine Infektion stattfindet.

Betroffene Kreaturen müssen einen Rettungswurf gegen Tod bestehen, andernfalls sterben sie innerhalb eines Tages.

Stirbt ein Humanoider am Ghulfieber, wird er selbst in der darauffolgenden Mitternacht zum Ghul und erwacht zu untotem Dasein. Die Fertigkeiten aus dem Leben gehen damit alle verloren und der junge Ghul verhält sich fortan wie die Seinesgleichen und hungrig nach dem Fleisch der Lebenden. Er untersteht keiner Kontrolle durch andere Ghule.

Gnoll

Rüstungsklasse	15 (13)
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe	1 Waffe
Schaden:	2w4 oder nach Waffe +1
Bewegung:	30', ohne Rüstung 40'
Anzahl	1w6, Wildnis 3w6, Höhle 3w6
Rettungswurf:	K2
Moral:	8
Schatz:	Jeweils Q, S; D, K in der Höhle
EP:	75

Gnolle sind hyänenköpfige, böse Humanoide, die in lockeren Stammesverbünden durch die Gegend ziehen. Ausgewachsene Gnolle erreichen eine Größe von 7½ Fuß und wiegen 300 Pfund.



Sie sind nachtaktiv und besitzen Dunkelsicht mit einer Reichweite von 30'. Gnolle sind grausame Fleischfresser und bevorzugen intelligente Kreaturen als Fraß, weil sie ihrer Meinung nach schöner schreien. Im Kampf sind sie relativ disziplinlos, solange sie keinen starken Anführer haben.

Einer aus sechs Gnollen ist ein erfahrener Krieger mit 4 TW (240 EP) und einem +1 Schadensbonus aufgrund seiner Kraft. Andere Gnolle erhalten einen +1 Moralbonus, wenn sie durch einen Krieger angeführt werden. In Höhlen mit mehr als zwölf Gnollen gibt es einen Rudelsführer mit 6 TW (500 EP) und einem +2 Schadensbonus. In ihrer Höhle scheitern Moralwürfe von Gnollen grundsätzlich nicht, solange ihr Anführer noch lebt. Des Weiteren befindet sich bei einem Wurf von 1-2 auf 1w6 ein Schamane und bei 1 auf 1w6 eine Hexe oder ein Hexer in der Höhle. Schamanen verwenden die gleichen Werte wie die Gnollkrieger und besitzen Klerikerfähigkeiten wie ein Kleriker der Stufe 1w4+1. Hexen und Hexer haben die Werte normaler Gnolle und die Fähigkeiten von Magiekundigen der Stufe 1w4.

Gnom

Rüstungsklasse	15 (11)
Trefferwürfel:	1
Anz. d. Angriffe	1 Waffe
Schaden:	1w6 oder nach Waffe
Bewegung:	20', ohne Rüstung 40'
Anzahl	1w8, Wildnis 5w8, Höhle 5w8
Rettungswurf:	K1 (mit Zwergenbonus)
Moral:	8
Schatz:	D
EP:	25

Gnome sind 3 bis 3½ Fuß groß und wiegen etwa 45 Pfund. Ihre Hautfarbe gleicht dunklen Erd- und Holztönen, ihr Haupthaar ist hell und ihre Augen haben verschiedene Blautöne. Die Männer tragen oft kurze, sorgfältig gepflegte Bärte.

Im Allgemeinen tragen Gnome Kleidung von Leder und Stoffen in Erdfarben und dekorieren sie mit feinen Stickmustern und Schmuck. Gnome werden mit 40 Jahren erwachsen und erreichen ein Lebensalter von bis zu 350 Jahren. Sie haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 30 Fuß.

Gnome sprechen ihre eigene Sprache und meist Zwergisch. Reisende Gnome, die als Handwerker oder Händler unterwegs sind, verständigen sich in der Gemeinsprache. Krieger lernen die Goblinsprache. Bei Begegnungen sind Gnome schnell unfreundlich, aber verhalten sich selten feindlich. Sie tolerieren Zwerge und pflegen eine gewisse Abneigung gegen andere

Humanoide. Im Umgang mit Letztgenannten sind sie meist hartnäckig, lassen sich aber mit großzügigen Angeboten (Juwelen mögen sie) gerne erweichen.



Außerhalb ihrer Höhlen begegnet man für gewöhnlich den Kriegern; es gelten die gegebenen Spielwerte. In einer Höhle leben je Krieger durchschnittlich drei Einwohner (TW 1-1; RK 11; Moral 7). Einer von acht Kriegern ist ein Sergeant (TW 3; EP 145), dessen Führungskraft anderen Gnomen einen +1 Moralbonus gewährt. Krieger und Sergeants tragen Kettenhemden. In größeren Gemeinschaften gibt es für jeweils sechzehn Krieger einen Hauptmann (TW 5; RK 16 (11); EP 360) mit einem Schild zusätzlich zum Kettenhemd. Gemeinschaften mit mehr als 35 Kriegern, werden von einem König regiert (TW 7; RK 18 (11); EP 670), der Plattenrüstung und Schild führt und einen +1 Schadensbonus aufgrund seiner Kraft erhält. Solange ihr König am Leben ist, scheitern Moralproben der Gnome innerhalb der Gemeinschaft nicht. Bei einem Wurf von 1-4 auf 1w6 lebt ein Kleriker der Stufe 1w6+1 und bei einem Wurf von 1 oder 2 auf 1w6 ein Magiekundiger der Stufe 1w6 in der Gemeinschaft. Sie verwenden dieselben Spielwerte wie die Gnomenkrieger.

Goblin

Rüstungsklasse	14 (11)
Trefferwürfel:	1-1
Anz. d. Angriffe	1 Waffe
Schaden:	1w6 oder nach Waffe
Bewegung:	20', ohne Rüstung 30'
Anzahl	2w4, Wildnis 6w10, Höhle 6w10
Rettungswurf:	K1
Moral:	7 oder siehe unten
Schatz:	Jeweils R; C in der Höhle
EP:	10

Goblins sind kleine, freche bis böse Humanoide; sie bevorzugen Hinterhalte und Angriffe in großer Überzahl und bedienen sich mancher List und allerlei fieser Tricks. Ausgewachsen werden sie 3 bis $3\frac{1}{2}$ Fuß groß und wiegen 45 Pfund. Ihre Augen wirken aufgeweckt und intelligent. Ihre Augenfarben reichen von Rot bis Gelb, ihre Hautfarben von Gelb über Orange bis Dunkelrot; für gewöhnlich haben die Mitglieder eines Stammes eine ähnliche Hautfarbe. Goblins kleiden sich in Leder, meist dunkel und naturbelassen. Sie verfügen über Dunkelsicht mit einer Reichweite von 30 Fuß.

Die Spielwerte beschreiben einen normalen Goblin mit Lederrüstung und Schild. Ihre natürliche Bewegungsrate ist 30' und ihre Rüstungsklasse 11.

Manche Goblins reiten auf Grauenwölfen in den Kampf und größere Gruppen verwenden dieselben Bestien, um ihre Gegner aufzuspüren und zu hetzen.

Einer von acht Goblins ist Krieger mit 3-3 Trefferwürfeln (EP 145). Von Kriegern angeführte Goblins erhalten einen +1 Moralbonus. In einer Höhle oder anderen Siedlung mit



mehr als 15 Goblins gibt es einen Häuptling (TW 5-5; EP 360) mit Kettenhemd (RK 15; Bewegung 10') und einem +1 Schadensbonus wegen hoher Kraft. Siedlungen mit mehr als 30 Goblins haben einen Goblinkönig (TW 7-7; EP 670) mit Kettenhemd und Schild (RK 16; Bewegung 10') sowie +1 Schadensbonus. Von ihrem König angeführte Goblins erhalten einen +2 Moralbonus, der nicht kumulativ mit dem Moralbonus durch Krieger ist. Außerdem lebt in der Höhle oder Siedlung bei 1 auf 1w6 ein Schamane (1-2 auf 1w6, falls ein König anwesend ist). Für Schamanen werden dieselben Spielwerte wie für normale Goblins verwendet. Sie besitzen zusätzlich Klerikerfähigkeiten eines Klerikers der Stufe 1w4+1.

Golem*

Golems sind magisch erschaffene Automaten großer Macht. Die Konstruktion erfordert die Entfesselung hoher Magie und der Gewalten der Elemente. Die Lebenskraft eines Golems wird aus einem Elementargeist gespeist. Bei der Schöpfung des Golems wird der Elementargeist an den künstlichen Körper gebunden und dem Willen des schöpfenden Magiers unterworfen.

Als verstandlose Wesen tun Golems in der Regel nichts außer den Befehlen ihrer Schöpfer zu folgen. Sie sind nicht in der Lage, Strategie oder Taktik anzuwenden und arbeiten Instruktionen konsequent ab. Zur Instruktion muss der Golem nicht weiter als 60 Fuß von seinem Schöpfer entfernt sein und ihn hören und sehen können. Ohne weitere Befehle setzt der Golem seine letzte Instruktion bestmöglich um und lässt sich nur durch Angriffe ablenken, gegen die er sich selbst verteidigt. Der Schöpfer kann dem Golem einen Befehl für die Zeit seiner Abwesenheit erteilen, außerdem kann er die Befehlsgewalt an einen Dritten übertragen, der sie ebenso übertragen kann. Der eigentliche Schöpfer kann die Befehlsgewalt jeder Zeit wieder an sich nehmen; er muss dazu nicht in Reichweite sein.

Golems sind gegen die meisten magischen und übernatürlichen Effekte immun. Ausnahmen sind entsprechend notiert. Sie können nur durch magische Waffen verletzt werden.

Die gebundenen Elementargeister mancher Golems neigen zur **Raserei**, wenn der Golem in einen Kampf eintritt. Es besteht eine kumulative Wahrscheinlichkeit von 1% je gespielter Kampfrunde, dass der Elementargeist des Golems ausbricht und der Golem in Raserei verfällt. Der so unkontrollierte Golem wütet durch die Gegend, zerschlägt Objekte, wenn er keine lebende Kreatur entdeckt und greift jede Kreatur an, die er wahrnimmt. Der Schöpfer des Golems kann versuchen, den Golem zu beschwichtigen und die Kontrolle über ihn wiederzuerlangen. Dazu muss er in Reichweite (weniger als 60') sein und einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen. Die Aktion dauert eine Kampfrunde. Es dauert

eine weitere Kampfrunde, die der Golem ruhig verbringen muss, um die Wahrscheinlichkeit der Raserei auf 0% zu senken.



2013

Golem, Bernstein.*

Rüstungsklasse	21‡
Trefferwürfel:	10* (+9)
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	2w6/2w6/2w10
Bewegung:	60'
Anzahl	1
Rettungswurf:	K5
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	1.390

Bernsteingolems werden für gewöhnlich in der Gestalt von Löwen oder anderen großen Raubkatzen geschaffen. Innerhalb eines Radius von 60' nehmen sie unsichtbare Kreaturen und Objekte wahr. Als überlegene Spurenleser und Jäger verfolgen sie eine aufgenommene Spur mit 95% Genauigkeit durch sämtliche Gelände.

Magische Angriffe, die Schaden durch Elektrizität verursachen, heilen einen Bernsteingolem in einem Verhältnis von 1:3 (d.h., ein geheilter Trefferpunkt für je drei Schadenspunkte durch den Angriff). Ein Bernsteingolem, der beispielsweise 6 Trefferpunkte durch den Zauber Blitz nimmt, wird tatsächlich um 2 Trefferpunkte geheilt, falls er überhaupt verletzt ist. Andernfalls werden die Punkte ignoriert.

Golem, Bronze.*

Rüstungsklasse	20‡
Trefferwürfel:	20** (+13)
Anz. d. Angriffe	1 Faust + speziell
Schaden:	3w10 + speziell
Bewegung:	80' (10')
Anzahl	1
Rettungswurf:	K10
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	5.650

Diese Golems ähneln Bronzestatuen, werden aber nicht von Grünspan befallen. Sie sind meist 10 Fuß groß und wiegen 4.500 Pfund. Bronzegolems können weder sprechen noch Geräusche artikulieren. Sie verfügen über keinen nennenswerten Eigengeruch. Ihr Gang ist behäbig aber fließend. Jeder Schritt lässt den Boden unter ihren Füßen erzittern, sofern sie nicht über massiven Grund laufen.

Das Innere eines Bronzegolems besteht aus geschmolzenem Metall. Getroffene Kreaturen erleiden zusätzlich 1w10 Trefferpunkte Hitzeschaden, sofern sie nicht dagegen resistent sind. Wird ein Bronzegolem im Kampf verletzt, spritzt flüssiges Metall aus der Wunde auf den Angreifer und richtet 2w6 Trefferpunkte Schaden an. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Tod lässt den Angreifer rechtzeitig ausweichen und verhindert den Schaden.

Bronzegolems neigen zur Raserei.



2013

Golem, Eisen.*

Rüstungsklasse	25‡
Trefferwürfel:	17** (+12)
Anz. d. Angriffe	1 + speziell
Schaden:	4w10 + speziell
Bewegung:	20' (10')
Anzahl	1
Rettungswurf:	K9
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	3.890

Der humanoide Körper eines Eisengolems kann in jeder Art gestaltet werden. Viele sind so geschaffen, als würden sie eine Rüstung tragen. Ihre Größe beträgt etwa 12 Fuß und ihr Gewicht 5.000 Pfund. Sie können weder sprechen noch sich anderweitig artikulieren. Einen Eigengeruch haben sie nicht. Ihr Gang ist behäbig, aber fließend, und mit jedem ihrer Schritte bebzt der Boden unter ihren Füßen. Die Merkmale eines Eisengolems sind feiner gearbeitet als die von Steingolems. Manchmal führen Eisengolems ein Kurzschwert.

Eisengolems können dreimal am Tag eine Giftgaswolke ausstoßen, die das Volumen eines Würfels von 10 Fuß Seitenlänge für 1 Runde füllt. Lebende Kreaturen, die sich in dem Bereich aufzuhalten, müssen einen Rettungswurf gegen Drachenodem bestehen, andernfalls sterben sie.

Magische Angriffe, die Elektrizitätsschaden verursachen, verlangsamen Eisengolems ähnlich dem Zauber **Verlangsamen***. Magische Feuerangriff heben einen solchen Effekt auf, außerdem heilen sie den Golem in einem Verhältnis von einem Trefferpunkt je drei Feuerschadenspunkte. Eisengolems sind durch Rostangriffe verwundbar und erleiden z.B. durch Rostmonster, 2w6 Trefferpunkte Schaden je Treffer; ein Rettungswurf wird ihnen dabei nicht gewährt.

Golem, Fleisch.*

Rüstungsklasse	20‡
Trefferwürfel:	9** (+8)
Anz. d. Angriffe	2 Fäuste
Schaden:	2w8/2w8
Bewegung:	30'
Anzahl	1
Rettungswurf:	K5
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	1.225

Fleischgolems bestehen aus Sammlungen gestohlener humanoider Leichenteile, zusammengenäht zu einer ghulhaften Form. Kein Tier würde freiwillig die Spur eines

Fleischgolems aufnehmen und verfolgen. Die unheimlichen Kreaturen sind etwa 8 Fuß groß, wiegen 500 Pfund und können nur mit wenigen kehligen Lauten kommunizieren. Sie bewegen sich mit steifen Gelenken und als fehlte ihnen teilweise die Kontrolle über ihren Körper. Ihre Kleidung besteht oft nur aus mäßig passenden Lumpen.

Magische Angriffe, die Kälte- oder Feuerschaden anrichten, verlangsamen einen Fleischgolem für 2w6 Runden ähnlich dem Zauber Verlangsamen. Sie werden durch magische Angriffe, die Elektrizitätsschaden anrichten, geheilt; das Verhältnis ist ein geheilter Trefferpunkt je drei durch Elektrizität angerichtete Schadenspunkte.

Fleischgolems neigen zur Raserei.



Golem, Holz.*

Rüstungsklasse	13‡
Trefferwürfel:	2+2*
Anz. d. Angriffe	1 Faust
Schaden:	1w8
Bewegung:	40'
Anzahl	1
Rettungswurf:	K1
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	100

Holzgolems sind kleine Konstruktionen, nicht mehr als 4' hoch und grob gearbeitet. Sie sind anfällig für Feuerschaden und erleiden einen zusätzlichen Trefferpunkt je Schadenswürfel durch Feuer. Rettungswürfe gegen Feuereffekte werden mit einem -2 Modifikator durchgeführt. Sie bewegen sich steif und puppenartig und erhalten einen -1 Modifikator auf Initiativewürfe.

**Golem, Knochen.***

Rüstungsklasse	19‡
Trefferwürfel:	8*
Anz. d. Angriffe	4 Waffen
Schaden:	1w6/1w6/1w6/1w6 oder nach Waffe
Bewegung:	40' (10')
Anzahl	1
Rettungswurf:	K4
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	945

Knochengolems sind große, vierarmige Monster, geschaffen aus den Skeletten von mindestens zwei Humanoiden, zählen sie nicht zu den Untoten und können daher nicht von Klerikern vertrieben werden. Anstatt vier einhändiger Waffen, können sie auch mit zwei beidhändigen Waffen kämpfen. In dem Fall gelten zwei Angriffe je Runde und ein Schaden von 1w10/1w10 oder entsprechend der geführten Waffen. Knochengolems können in Raserei verfallen.

Golem, Stein.*

Rüstungsklasse	25‡
Trefferwürfel:	14** (+11)
Anz. d. Angriffe	1+ speziell
Schaden:	3w8 + speziell
Bewegung:	20' (10')
Anzahl	1
Rettungswurf:	K7
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	2.730

Der humanoide Körper dieser Golems ist aus Stein gearbeitet. Sie sind 9 Fuß groß und wiegen etwa 2.000 Pfund. Die Gestalt ist meist an ihren Schöpfer angelehnt, z.B. mit angelegter Rüstung und Wappen auf der Brustplatte oder reichen Verzierungen an den Gliedmaßen.

Steingolems sind gefürchtete Gegner, verfügen über große Kraft und sind kaum zu verletzen. Einmal alle zwei Runden können sie den Zaubereffekt **Verlangsam*** wirken; ein Rettungswurf gegen Zauber wird gewährt, um der Wirkung zu entgehen. Diese Zauberkraft hat eine Reichweite von 10' und der Effekt dauert 2w6 Runden an.

Der Zauber **Stein zu Fleisch** schwächt die Kreatur, und zwar wird sie für eine Runde durch normale Waffen verwundbar. Eine andere Wirkung hat der Zauber nicht. Der Golem kann mit einem erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber widerstehen.

Golem, Ton-*

Rüstungsklasse	22‡
Trefferwürfel:	11** (+9)
Anz. d. Angriffe	1 Faust
Schaden:	3w10
Bewegung:	20'
Anzahl	1
Rettungswurf:	K6
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	1.765

Tongolems sind von humanoider Gestalt und aus Ton gefertigt. Sie tragen keinerlei Kleidung außer einem Lendenschurz aus Metall oder gehärtetem Leder. Sie sprechen nicht und können sich nicht stimmlich artikulieren. Ihr Gang ist langsam und ungeschickt. Tongolems wiegen etwa 600 Pfund.

Auch Tongolems neigen zur Raserei im Kampf, können dann allerdings weder beschwichtigt noch unter Kontrolle gebracht werden.



2013

Schadenspunkte, die ein Tongolem anrichtet, heilen nicht auf natürliche Weise und sollten entsprechend vermerkt werden. Magie heilt jeweils nur einen TP je Würfel, aber Würfelmodifikatoren zählen normal. D.h., ein Heiltrank ($1w6+1$) heilt einen, durch den Angriff eines Tongolems verwundeten, Charakter um 2 Trefferpunkte.

Gorgone

Rüstungsklasse	19
Trefferwürfel:	8*
Anz. d. Angriffe	1 Hörner oder 1 Atem
Schaden:	2w6 oder Versteinerung
Bewegung:	40' (10')
Anzahl	Wildnis 1w4
Rettungswurf:	K8
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	945

Gorgonen sind magische Monster in der Gestalt eiserner Bullen. Ihr Atem kann lebende Kreaturen zu Stein verwandeln. Die Atemwaffe betrifft einen Bereich von 60' Länge und 10' Breite und kann jeden Tag so häufig verwendet werden wie die Kreatur Trefferwürfel besitzt; es gilt eine Angriffsrate von einmal alle zwei Runden. Ein Rettungswurf gegen Versteinerung wird den Zielen dabei gewährt, um dem Effekt zu entgehen.

Typischerweise haben sie eine Schulterhöhe von 6 Fuß, messen 8 Fuß von Schwanz bis Schnauze und wiegen etwa 4.000 Pfund. Gorgonen sind äußerst angriffslustig und stürzen sich auf Eindringlinge, sobald sie sie entdecken. Gorgonen lassen sich weder beschwichtigen noch in irgendeiner Weise domestizieren.

Graumodder

Rüstungsklasse	12
Trefferwürfel:	3*
Anz. d. Angriffe	1
Schaden:	2w8
Bewegung:	1'
Anzahl	1
Rettungswurf:	K3
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	175

Graumodder sind amorphe Kreaturen, die Gegenden im Untergrund bewohnen und Höhlensysteme, Ruinen und Dungeons durchstreifen, um organische Stoffe, lebende oder tote, zu finden und zu verdauen. Sie erreichen einen Durchmesser von 10 Fuß, werden 6 Zoll dick und wiegen dabei um die 700 Pfund.

Graumodder sondern einen stark ätzenden Verdauungssaft ab, der organisches Material und Metall rasch auflöst. Stein bleibt unbeschadet. Bei einem erfolgreichen Treffer haftet der Graumodder einer angegriffenen Kreatur an, die daraufhin 2w8 Schadenspunkte je Runde erleidet. Normale (nicht-magische) Rüstung und Kleidung löst sich dabei auf und wird sofort unbrauchbar. Nicht-magische Waffen aus Metall oder Holz lösen sich bei einem Treffer gegen Graumodder ebenfalls auf. Magische Waffen, Rüstung und Kleidung erhalten dagegen einen Rettungswurf (dafür wird der Rettungswurf des Trägers gegen Tod, mitsamt der Modifikatoren durch Magie und magische Effekte von Gegenständen, verwendet).

Greif

Rüstungsklasse	18
Trefferwürfel:	7
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1w4/1w4/2w8
Bewegung:	40' (10'), Fliegen 120' (10')
Anzahl	Wildnis 2w8, Höhle 2w8
Rettungswurf:	K7
Moral:	8
Schatz:	E
EP:	670

Greifen sind große fleischfressende Kreaturen mit dem Körper eines Löwen sowie dem Kopf, den Klauen und Flügeln eines Adlers. Von der Schnabelspitze bis zum Schwanz messen sie 8 Fuß. Die Spannweite der breiten, goldenen Schwingen beträgt über 25 Fuß. Ausgewachsene Exemplare wiegen etwa 500 Pfund.



Ihre Horste bauen sie auf hohen Bergspitzen und jagen von dort ihre Beute, am liebsten Pferde, die sie sofort angreifen und zu reißen versuchen, sobald sie sie erblicken. Sie reisen und jagen in Gruppen. Schlägt ihr Angriff fehl oder empfinden sie ihre Gegner als zu stark, ziehen sie sich zurück und beobachten aus sicherer Entfernung, ob sich bald eine günstigere Gelegenheit für einen Angriff bietet.

Greife können als Reittiere abgerichtet werden, wenn sie in Gefangenschaft großgezogen werden. Wenn sie die Beherrschung verlieren, werden sie auch dann noch Pferde angreifen, die sie im Umkreis von 120' erblicken. Eine Moralprobe kann vom Spielleiter durchgeführt werden; bei Scheitern greifen sie sofort an. Bis zu 300 Pfund gelten für Greife als leichte Last, bis zu 600 Pfund als mittlere und bis zu 900 Pfund als schwere Last.

Hai, Mako.

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	2w6
Bewegung:	Schwimmen 80'
Anzahl	Wildnis 2w6
Rettungswurf:	K4
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	240

Makohäie sind schnelle Räuber der gemäßigten und tropischen See. Durchschnittlich 9 bis 13 Fuß lang, erreichen sie ein Gewicht von bis zu 1.750 Pfund. Besonders bekannt sind sie wegen ihrer Fähigkeit, bis zu 20' hoch aus dem Wasser zu springen.

Hai, Stier.

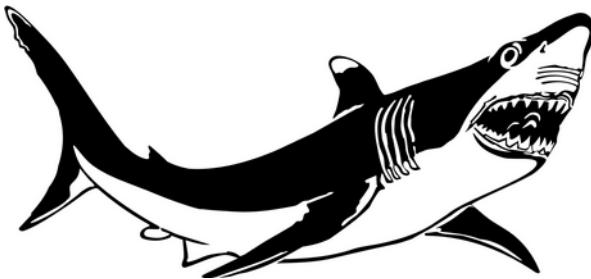
Rüstungsklasse	13
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	2w4
Bewegung:	Schwimmen 60' (10')
Anzahl	Wildnis 3w6
Rettungswurf:	K2
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	75

Stierhäie erhielten ihren Namen wegen ihres kräftigen, stämmigen Körperbaus. Die Männchen werden bis zu 7 Fuß lang und wiegen 200 Pfund, während die Weibchen bis zu 12 Fuß Länge und ein Körpergewicht von 500 Pfund erreichen.

Sie vertragen auch Frischwasser, und es ist bekannt, dass sie auf der Suche nach Beute, Flüsse hinaufziehen.

Hai, Großer Weißer

Rüstungsklasse	19
Trefferwürfel:	8
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	2w10
Bewegung:	Schwimmen 60' (10')
Anzahl	Wildnis 1w4
Rettungswurf:	K8
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	875



Der Große Weiße Hai zählt zu den Spitzenprädatoren. Er wird durchschnittlich 12' bis 15' lang, und es wird von Exemplaren mit einer Körperlänge von 30 Fuß berichtet. Sie sind in der Lage, das elektromagnetische Feld von Lebewesen zu erspüren und können ihre Beute auch in trübem Wasser und bei Dunkelheit finden. Außerdem riechen sie Blut über weite Entfernung im Wasser.

Harpyie

Rüstungsklasse	13
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Waffe + speziell
Schaden:	1w4/1w4/1w6 oder nach Waffe + speziell
Bewegung:	20', Fliegen 50' (10')
Anzahl	1w6, Wildnis 2w4, Höhle 2w4
Rettungswurf:	K2
Moral:	7
Schatz:	C
EP:	100



Die Harpyie gleicht einem riesigen Geier mit Torso und Gesicht einer menschlichen Frau. Harpyien greifen sowohl mit ihren Klauen als auch normalen Waffen an, aber am Fürchtetsten ist ihr Gesang. Der Harpiengesang bezaubert alle Kreaturen (außer Harpyien) in einem Umkreis von 300', wenn ihnen ein Rettungswurf gegen Zauber misslingt. Kreaturen, denen der Rettungswurf glückt, sind für 24 Stunden gegen den Gesang derselben Harpyie immun. Bezauberte Kreaturen bewegen sich auf direktem Wege auf die Harpyie zu. Falls ihr Weg sie dabei vor gefährliche Hindernisse stellt, kann ein zweiter Rettungswurf gegen Zauber gewährt werden. Bezauberte Kreaturen können sich bedingt verteidigen, ansonsten aber keine weiteren Handlungen durchführen. Sobald eine bezauberte Kreatur vor der Harpyie steht, leistet sie keinen Widerstand gegen deren Angriffe. Die Wirkung lässt eine Runde, nachdem die Harpyie ihren Gesang beendet hat, nach.

Hobgoblin

Rüstungsklasse	14 (11)
Trefferwürfel:	1
Anz. d. Angriffe	1 Waffe
Schaden:	1w8 oder nach Waffe
Bewegung:	30', ohne Rüstung 40'
Anzahl	1w6, Wildnis 2w4, Höhle 4w8
Rettungswurf:	K1
Moral:	8
Schatz:	Jeweils Q, R; D, K in der Höhle
EP:	25

Hobgoblins sind Verwandte der Goblins und erreichen in etwa die gleiche Größe wie Menschen. Ihre Haarfarbe reicht von dunklem Rotbraun bis Dunkelgrau und ihre Hautfarbe von dunklem Orange bis Rot-Orange. Ihre Augen sind gelblich oder dunkelbraun und ihre Zähne meist gelb, was am Kauen scharfer Wurzeln liegen kann. Große Hobgoblimänner haben blaue oder rote Nasen. Ihre Kleidung ist leuchtend gefärbt, in hellem Rot und verarbeitet mit schwarzem Leder. Sie pflegen ihre Waffen



und Rüstungen und sind spezialisiert auf die Fertigung verstärkter Lederhäute und Holzschilder. Wie andere Goblinoide besitzen sie Dunkelsicht (30').



Hobgoblins sind grausame und berechnende Krieger, die die Schwächen anderer gezielt zu ihrem eigenen Vorteil drehen. Wegen ihres hohen Verständnisses von Taktik und Strategie, verwenden sie durchdachte Schlachtpläne. Unter der Führung eines geschickten Strategen, sind sie diszipliniert und zu besonderen Leistungen fähig. Hobgoblins hassen Elfen und werden sie vor anderen Gegnern bevorzugt angreifen.

Einer von sechs Hobgoblins ist ein Krieger (TW 3; EP 145). Normale Hobgoblins erhalten einen +1 Moralbonus, wenn sie von einem Krieger geführt werden. In ihren Höhlen ist einer von zwölf Hobgoblins ein Häuptling (TW 5; EP 360) mit Kettenhemd (RK 15; Bewegung 20') und +1 Schaden aufgrund hoher Kraft. In Höhlen mit mehr als 30 Hobgoblins gibt es einen König (TW 7; EP 670) mit Kettenhemd und Schild (RK 16) und +2 Schadensbonus. Ist der König am Leben, scheitern die Moralproben der Hobgoblins in der Höhle nicht.

In der Höhle leben außerdem ein Schamane bei 1-2 auf 1w6 (1-3 auf 1w6, wenn ein König vorhanden ist) und eine Hexe oder Hexer (1 auf 1w6). Schamanen verwenden die gleichen Spielwerte wie Hobgoblinkrieger mit den Fähigkeiten eines Klerikers der Stufe 1w6+1. Hexen und Hexer besitzen normale Spielwerte und Fähigkeiten von Magiekundigen der Stufe 1w6.

Höhlenmensch

Rüstungsklasse	12
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe	1 Waffe
Schaden:	1w8 oder Waffe + 1
Bewegung:	40'
Anzahl	1w10, Wildnis 10w4, Höhle 10w4
Rettungswurf:	K2
Moral:	7
Schatz:	C
EP:	75

Höhlenmenschen sind eng mit Menschen verwandt; etwas kleiner, aber sehr viel kräftiger. Tatsächlich leben sie nicht alle in Höhlen. Ob sie weniger intelligent als andere Menschen sind, ist Gegenstand mancher Diskussion. Offensichtlich verfügen sie über keine ausgeprägte Sprache wie andere Menschen, Menschenähnliche oder humanoide.

Höhlenschrecke, Riesen.

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	2**
Anz. d. Angriffe	1 Biss oder 1 Stoß oder 1 Speiangriff
Schaden:	1w2 oder 1w4* oder speziell
Bewegung:	20' Fliegen 60' (15')
Anzahl	2w10, Wildnis 1w10
Rettungswurf:	K2
Moral:	5
Schatz:	-
EP:	125

Riesenhöhlenschrecken sind bleiche, grillenartige Kreaturen, die unter der Erde leben. Ohne Augen sind sie auf ihre schallsensiblen Fühler und vibrationsempfindlichen Füße sowie eine Vielzahl feiner Härchen an den Beinen angewiesen, um ihre Umgebung wahrzunehmen.

Sie ernähren sich von unterirdischen Pilzen, einschließlich Kreischern und Aas. Sie sind keine Raubtiere, greifen aber an, wenn sie gestört werden, kreischen laut, beißen, springen wild umher und speien ein ekliges Sekret.

Sämtliche Riesenhöhlenschrecken kreischen, wenn die Gruppe gestört wird und locken somit umherziehende Monster an. Der SL sollte in jeder Runde, in der die Höhlenschrecken angreifen, mögliche Zufallsbegegnungen ermitteln; die Monster erreichen den Ort des Geschehens gegebenenfalls nach 1w4 Runden.

Riesenhöhlenschrecken, die im Nahkampf verwickelt sind, versuchen ihre Gegner zu beißen und richten so 1w2 Schadenspunkte an; ihr Gekreische unterbrechen sie dabei nicht.



Aus dem Stand heraus können diese Kreaturen bis zu 60 Fuß weit oder 30 Fuß in die Höhe springen. Falls sie sich noch nicht in Nahkampfdistanz befinden, springen sie auf ihre Gegner zu; bei einem erfolgreichen Angriffswurf richten sie 1w4 Trefferpunkte temporären Schaden mit ihrem Sprung an.

Außerdem können sie ihren Verdauungssaft, ein grün-bräunliches Sekret, bis zu 10 Fuß weit auf ihre Gegner speien. Jede Höhlenschrecke kann diesen Angriff einmal pro Begegnung durchführen. Meist wird er zurückgehalten, bis eine Moralprobe misslingt. In diesem Fall speien alle übriggebliebenen Höhlenschrecken auf ihre nächsten Gegner und versuchen in der folgenden Runde zu fliehen. Um einen solchen Angriff durchzuführen, wird ein Angriff gegen Rüstungsklasse 11 (inklusive Modifikatoren durch Geschicklichkeit und Magie) durchgeführt. Bei Erfolg muss das Ziel einen Rettungswurf gegen Gift ablegen, um 3w6 Runden Handlungsunfähigkeit wegen des fürchterlichen Gestanks zu entgehen.

Höllenhund

Rüstungsklasse	14 bis 18
Trefferwürfel:	3** bis 7**
Anz. d. Angriffe	1 Biss oder 1 Atem
Schaden:	1w6 oder 1w6 je TW
Bewegung:	40'
Anzahl	2w4, Wildnis 2w4, Höhle 2w4
Rettungswurf:	K3 bis 7 (wie TW)
Moral:	9
Schatz:	C
EP:	205 - 800

Höllenhunde sind wolfsartige, in Flammen gehüllte Kreaturen. Ein typischer Höllenhund erreicht eine Schulterhöhe von 4½ Fuß und wiegt 120 Pfund. Sie kommen ursprünglich von einer anderen Existenzebene und werden manchmal als Wachhunde gehalten. In der Wildnis leben und jagen sie in Rudeln. Ihre feurige Odemwaffe können sie so häufig verwenden, wie sie Trefferwürfel besitzen. Bei einem Wurf von 1-2 auf 1w6 greift ein Höllenhund mit dem Feueratem an, ansonsten beißt er seine Gegner oder Beute. Der Wurf wird jede Runde durchgeführt.

Der Odemangriff eines Höllenhundes von 3 bis 4 TW ist ein Flammenkegel mit 10 Fuß Länge und bis zu 10 Fuß Breite. Bei Höllenhunden mit 5 bis 6 TW hat der Kegel eine Länge von 20 Fuß und wird bis zu 10 Fuß breit; bei den größten Höllenhunden erreicht der Flammenkegel eine Länge von 30 Fuß.

Der Flammenodem richtet bei allen Kreaturen im Bereich des Kegels 1w6 Schadenspunkte je TW des Höllenhundes an. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Drachenodem halbiert den Schaden des Feuerangriffs.



**Für jeden Höllenhund werden die Trefferwürfel mit 1w6+1 erwürfelt. Ein Gesamtergebnis von 2 wird dabei als 3 gewertet. Die Rüstungsklasse errechnet sich aus 11 + TW.

Hund

	Normal	Reit-
Rüstungsklasse	14	14
Trefferwürfel:	1+1	2
Anz. d. Angriffe	1 Biss	1 Biss
Schaden:	1w4 + Festbeißen	1w4+1 + Festbeißen
Bewegung:	50'	50'
Anzahl	Wildnis 3w4	Nach Haushalt
Rettungswurf:	K1	K2
Moral:	9	9
Schatz:	-	-
EP:	25	75

Der Eintrag Normale Hunde fasst die meisten mittleren bis großen Rassen sowie wilde Hunde zusammen. Bei erfolgreichem Angriff können sie sich festbeißen und verursachen 1w4 Schadenspunkte je Runde bis sie entweder loslassen, getötet werden oder sich das Opfer befreit. Ein solcher Versuch wird anstatt eines Angriffs gemacht. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Tod ist dafür nötig. Der Kraftwert des Opfers wird als Modifikator verwendet.

Reithunde sind eine große Rasse, die hauptsächlich von Halblingen für den Transport verwendet werden. Sie können für den Krieg abgerichtet werden und werden dann oft mit einer Rüstung ausgestattet. Sie können sich ebenfalls festbeißen. Bis zu 150 Pfund gelten als leichte Last für Reithunde; bis zu 300 Pfund als schwere.

Hyäne

Rüstungsklasse	13
Trefferwürfel:	2+1
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	1w6
Bewegung:	60'
Anzahl	1w8
Rettungswurf:	K2
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	75

Hyänen sind vierbeinige Fleischfresser, die im Verhalten den Hundeargenten gleichen, aber nicht verwandt sind. Sie sind dafür bekannt, nicht nur zu jagen, sondern Beute zu stehlen und nach verwertbaren Abfällen und Resten zu

suchen. Ausgehunerte Hyänen zerkaufen und fressen alles, woran sie wenigstens Reste von Blut, Fleisch oder anderen Nahrungsmitteln entdecken. Sie bewohnen vor allem savannenähnliche Gebiete, in denen auch Löwen, Zebras und andere Tiere vorkommen. Ihre Rudel erreichen Größen von bis zu einhundert Hyänen, obwohl die meisten in kleineren Gruppen unterwegs sind. Gnolle halten Hyänen gerne als Haustiere, da sie in den gleichen Gebieten leben; wandernde Gnolle führen ihre Hyänen aber überall hin.

Hyänen kommen in vielen Größen vor, die modernen sind vom Gewicht etwas leichter als Menschen. Zu prähistorischen Zeiten gab es angeblich welche, die ein Gewicht von 500 Pfund erreichten. Die Spielwerte für Hyaenodons sind hier angemessener.

Hyaenodon

Rüstungsklasse	13
Trefferwürfel:	3+1
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	1w8
Bewegung:	40'
Anzahl	1w6, Wildnis 1w8, Höhle 1w8
Rettungswurf:	K3
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	145

Die Spielwerte beschreiben die riesige Variante der Hyaenodon der Urzeit; die vielen kleineren Urzeitvarianten der Hyaenodon können mit den Spielwerten der Hyäne dargestellt werden.

Diese Hyaenodon besitzen massive Schädel mit langem Kiefer, der mit Zahnreihen und vier großen Reißzähnen besetzt ist (ähnlich Krokodilen).

Hydra

Rüstungsklasse	16 bis 23
Trefferwürfel:	5 bis 12 (+10)
Anz. d. Angriffe	5 bis 12 Biss
Schaden:	1w10 per Biss
Bewegung:	40' (10')
Anzahl	1, Wildnis 1, Höhle 1
Rettungswurf:	K5 bis 12
Moral:	9
Schatz:	B
EP:	360 – 1.875



Hydras sind reptilienartige Monster mit mehreren Köpfen. Sie sind grau-braun bis dunkelbraun mit hell-gelblichem Bauch. Ihre Augen sind bernsteinfarben und ihre Zähne gelblich-weiß. Sie erreichen eine Länge von 20 Fuß und ein Gewicht von etwa 4.000 Pfund. Hydras sind leicht reizbar, verteidigen ihr Revier eifersüchtig und sind nicht besonders gewitzt.

In vielen Fällen versuchen Angreifer, die Köpfe der Hydra zu treffen. Wird einem bestimmten Kopf im Kampf 8 oder mehr Trefferpunkte Schaden zugefügt, gilt der Kopf als unbrauchbar (zerschlagen oder enthauptet). Die Trefferpunkte werden ganz normal vom Gesamtwert der Hydra abgezogen.

Manche Hydras leben im Meer; verwende dann die Bewegungsrate für Schwimmen. Seltene Hydras können Feuer speien; der Feuerodem steht je Kopf einmal am Tag zur Verfügung und schafft eine Flamme mit 20 Fuß Länge und 10 Fuß Breite. Der Angriff wird auf 1-2 bei 1w6 verwendet; für jeden Kopf wird zu Rundenbeginn gewürfelt. Der Odemangriff richtet 3w6 Trefferpunkte Schaden an; ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Drachenodem halbiert ihn.

Insektschwarm

Rüstungsklasse	Immun gegen alle normale und die meisten magischen Waffen
Trefferwürfel:	2* bis 4*
Anz. d. Angriffe	1 Schwarm
Schaden:	1w3 (zweifach gegen Gegner ohne Rüstung)
Bewegung:	10', Fliegen 20'
Anzahl	1 Schwarm, Wildnis 1w3 Schwärme
Rettungswurf:	-
Moral:	11
Schatz:	-
EP:	100 - 280



Insektschwärme sind große Gruppen fliegender oder krabbelnder Insekten, die sich in Einheit fortbewegen. Ein Schwarm füllt einen Bereich von 10 Kubikfuß, kann sich aber in der Form anpassen und so durch enge Korridore und Türspalten gelangen. Handelt es sich um krabbelnde Insekten, wird die Bewegungsrate Fliegen ignoriert.

Lebende Kreaturen erleiden 1w3 Trefferpunkte Schaden je Runde, die sie sich im Bereich es Schwärms aufhalten; der Schaden wird verdoppelt, wenn sie eine Rüstungsklasse von 15 und weniger haben. Der Schaden wird auf 1 TP je Runde reduziert, wenn die Kreatur aus dem Schwarmbereich fliehen kann. Es ist außerdem möglich, sich mit Waffe, Schild oder anderen geeigneten Gegenständen gegen den Schwarm zu wehren und so den Schaden auf 1 TP je Runde zu reduzieren. Fackeln können ebenfalls verwendet werden und richten 1w4 Trefferpunkte Schaden gegen den Schwarm an. Waffen schaden dem Schwarm ansonsten nicht. Ein **Schlafzauber**

wirkt auf den gesamten Schwarm. Mit Rauch kann der Schwarm vertrieben werden; Opfer des Schwärms erleiden dann keinen weiteren Schaden. Opfer, die ins Wasser eintauchen, erleiden nur eine weitere Runde Schaden.

Ifrit*

Rüstungsklasse	21‡
Trefferwürfel:	10* (+9)
Anz. d. Angriffe	1
Schaden:	2w8 oder speziell
Bewegung:	30', Fliegen 80' (10')
Anzahl	1
Rettungswurf:	K15
Moral:	12 (9)
Schatz:	-
EP:	1.390

Ifrit sind humanoide Kreaturen der Elementarebene des Feuers. Sie werden etwa 12 Fuß hoch und wiegen um die 2.000 Pfund. Ifrit sind von böswilliger Natur und lieben es, ihre Gegner in die Irre zu leiten, zu verwirren und zu täuschen. Das verschafft ihnen einen taktischen Vorteil, und sie haben vor allem ihre Freude daran.

Der Moralwert 12 weist auf die absolute Kontrolle der Ifrit über ihre Angst hin, bedeutet aber nicht, dass sie ihr Leben leichtsinnig aufs Spiel setzen. Für Moralproben im Kampf sollte daher der Wert 9 verwendet.

Ifrit verfügen über eine Reihe magischer Kräfte, die sie allein durch ihren Willen (d.h., ohne Zauberworte oder Gesten) einsetzen können: beliebig oft können sie **unsichtbar** werden; bis zu einer Stunde lang am Tag können sie **Gasform** annehmen (ähnlich dem Zaubertrank); dreimal am Tage können sie Illusionen erzeugen, ähnlich dem Spruch **Geisterhafte Erscheinung**, aber einschließlich akustischer Eindrücke; beliebig oft können sie Feuer erzeugen; einmal am Tag können sie eine Feuerwand (wie der Zauber **Wand aus Feuer**) erzeugen. Das erzeugte Feuer können sie von der Größe einer Kerzenflamme bis zu einer großen Fackel variieren und damit flammbares Material entzünden. Diese Flamme kann außerdem bis zu 60 Fuß weit geworfen werden und richtet bei erfolgreichem Treffer 1w8 Trefferpunkte Schaden an. Solche Angriffe können einmal pro Runde gemacht werden.

Ifrit können jederzeit die Gestalt einer Feuersäule annehmen und kämpfen dann wie Feuerelementare. Aufgrund ihrer besonderen magischen Natur, können Ifrit nur mit magischen Waffen verletzt werden. Sie sind immun gegen normales Feuer und erleiden nur halben Schaden von Angriffen mit magischem Feuer.

**Jaguar**

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1w4/1w4/2w4
Bewegung:	70', Schwimmen 30'
Anzahl	1w2, Wildnis 1w6
Rettungswurf:	K4
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	240

Diese Großkatzen werden 8 bis 9 Fuß lang und wiegen etwa 165 Pfund. Im Gegensatz zu anderen Großkatzen, schwimmen sie gerne und jagen häufig in der Nähe von

Flüssen und Seen. Jaguar töten mit ihren mächtigen Bissen und fügen ihre Beute damit fatale Schädelwunden zu.

Käfer, Riesen Bombardier-

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe	1 Biss + speziell
Schaden:	1w6 + speziell
Bewegung:	40'
Anzahl	1w8, Wildnis 2w6, Höhle 2w6
Rettungswurf:	K2
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	100

Riesenbombardierkäfer haben einen roten Kopf, schwarzen Bauch und werden zwischen 3 und 4 Fuß lang.

Im Kampf greifen sie frontale Gegner mit Bissen an und versprühen heiße giftige Gase aus einer Drüse am Ende ihres Rumpfes gegen Angreifer, die sich hinter ihnen befinden. Dieser Giftangriff verursacht 2w6 Schadenspunkte in einem kegelförmigen Bereich, der 10 Fuß lang und 10 Fuß breit ist. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Tod halbiert den Schaden. Riesenbombardierkäfer können diesen Angriff bis zu 5 Mal am Tag ausführen und dabei nur einmal alle drei Runden.

Wie die meisten Käfer haben sie nahezu dieselbe Sehkraft in sämtliche Richtungen und erhalten daher keinen Modifikator auf ihre Rüstungsklasse, wenn sie von hinten angegriffen werden.

Käfer, Riesen Feuer-

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	1+2
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	2w4
Bewegung:	40'
Anzahl	1w8, Wildnis 2w6, Höhle 2w6
Rettungswurf:	K1
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	25

Diese leuchtenden und nachtaktiven Insekten werden von Minenarbeitern und Abenteurern äußerst geschätzt, denn sie besitzen zwei Drüsen, eine über jedem Auge, die ein rötliches Licht absondern. Die Leuchtkraft bleibt noch für 1w6 Tage erhalten, nachdem eine solche Drüse vom Auge entfernt wird. Ein etwa kreisrunder Bereich mit einem 10 Fuß Radius wird erleuchtet.

Riesenfeuerkäfer werden bis zu 2 Fuß lang. Sie sind normalerweise scheu, kämpfen aber, wenn ihnen die Flucht verwehrt wird. Wie die meisten Käfer haben sie nahezu dieselbe Sehkraft in sämtliche Richtungen und erhalten daher keinen Modifikator auf ihre Rüstungsklasse, wenn sie von hinten angegriffen werden.

Käfer, Riesen Tiger.

Rüstungsklasse	17
Trefferwürfel:	3+1
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	2w6
Bewegung:	60' (10')
Anzahl	1w6, Wildnis 2w4, Höhle 2w4
Rettungswurf:	K3
Moral:	9
Schatz:	U
EP:	145

Riesentigerkäfer sind Räuber und werden etwa 5 Fuß lang. Ihre Panzer sind meist bräunlich getigert oder fleckig gemustert mit vielen Variationen.

Sie sind schnelle Läufer und machen sich dies bei der Jagd nach Beute zunutze. Sie greifen Beute bis zu Menschengröße an.

Wie die meisten Käfer haben sie nahezu dieselbe Sehkraft in sämtliche Richtungen und erhalten daher keinen Modifikator auf ihre Rüstungsklasse, wenn sie von hinten angegriffen werden.

erhalten einen -1 Modifikator auf Angriffswürfe in direktem Sonnenlicht oder im Bereich eines Lichtzaubers. Im Kampf tragen sie üblicherweise Lederrüstung.



Einer von sechs Kobolden ist ein Krieger (TW 1; EP 25). Andere Kobolde erhalten einen +1 Moralbonus, solange sie von einem Krieger angeführt werden. In Höhlen mit mehr als 12 Kobolden gibt es außerdem einen Häuptling (TW 2, EP 75) mit Rüstungsklasse 14 und einem +1 Schadensbonus aufgrund hoher Kraft. In Höhlen mit mehr als 30 Kobolden gibt es einen König (TW 3; EP 145) mit Kettenhemd (RK 15; Bewegung 10') und einem +1 Schadensbonus. In ihrer Höhle scheitern Moralproben nicht, solange sie von ihrem König angeführt werden. Bei einem Wurf von 1 auf 1w6 (1-2 auf 1w6, falls ein König vorhanden ist) lebt ein Koboldschamane in der Höhle. Für sie gelten die Spielwerte normaler Kobolde und sie besitzen zusätzlich Klerikerfähigkeiten der Stufe 1w4+1.

Kobolde sind listige Gegner. Sie betrachten alle größere Rassen argwöhnisch und als Feinde und verhalten sich bei Begegnungen meist feindselig. Da sie üblicherweise feige sind, vermeiden sie Kämpfe so weit wie möglich und versuchen im Ernstfall ihren Gegnern einen Hinterhalt zu bereiten. Es wird von ganzen Höhlensystemen berichtet, in denen Koboldstämme leben und tödliche Fallen aufgestellt haben, deren Orte und Mechanismen nur sie kennen.

Kobold

Rüstungsklasse	13 (11)
Trefferwürfel:	1w4 TP
Anz. d. Angriffe	1 Waffe
Schaden:	1w4 oder nach Waffe
Bewegung:	20', ohne Rüstung 30'
Anzahl	4w4, Wildnis 6w10, Höhle 6w10
Rettungswurf:	NM
Moral:	6
Schatz:	Jeweils P, Q; C in der Höhle
EP:	10

Kobolde sind kleine, hundegesichtige Humanoide. Ein Kobold ist 2 bis 2½ Fuß groß und wiegt zwischen 35 und 45 Pfund. Sie bevorzugen Fernkampf und nähern sich nur, wenn ihre Gegner geschwächt sind. Wenn möglich, stellen sie Fallen und Hinterhalte und versuchen ihre Gegner in präparierte Fallen zu treiben, in die dann andere Kobolde brennendes Öl kippen, oder sie erschießen die Gefangenen oder werfen giftiges Getier auf sie. Kobolde besitzen Dunkelsicht mit einer Reichweite von 60' und

Krabbe, Riesen-

Rüstungsklasse	18
Trefferwürfel:	3
Anz. d. Angriffe	2 Scheren
Schaden:	2w6/2w6
Bewegung:	20', Schwimmen 20'
Anzahl	1w2, Wildnis 1w6, Höhle 1w6
Rettungswurf:	K3
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	145

Riesenkrabben ähneln den normalen Varianten, sind aber viel größer. Ihr Panzer allein misst schon durchschnittlich 5 Fuß im Durchmesser. Sie sind meist in überfluteten Höhlen anzutreffen, besonders solchen mit Anschluss an fließende Gewässer, Seen oder das Meer. Sie vertragen sowohl Salz- als auch Süßwasser. Zwar sind sie in der Lage in Brackwasser zu überleben, aber sie bevorzugen sauberere Umgebungen.

Die Augen der Riesenkrabbe sitzen auf gepanzerten Stielen; Angreifer erhalten keinen Bonus für rückseitige Angriffe.

**Kreischer**

Rüstungsklasse	13
Trefferwürfel:	3
Anz. d. Angriffe	speziell
Schaden:	-
Bewegung:	5'
Anzahl	1w8
Rettungswurf:	K1
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	145

Kreischer sind große, langsam wandelnde Pilze (3 bis 5 Fuß groß und breit), die laute Geräusche von sich geben, wenn sie gestört werden oder Beute anlocken wollen. Sie gedeihen an dunklen, unterirdischen Orten. Ihre Kappen sind violett in verschiedenen Tönen.

Kreischer können nicht angreifen. Stattdessen locken sie Monster in ihre Nähe, indem sie ein lautes Geräusch von sich geben. Bewegung oder Licht in einem 10' Radius lässt sie für 1w3 Runden kreischen. Kreaturen in der Nähe werden angelockt und lernen möglicherweise, dass das Gekreische potentielle Beute bedeutet. Der SL sollte für jede Runde Gekreische überprüfen, ob eine Zufallsbegegnung erfolgt.

Krokodil

	Normal	Groß	Riesen-
Rüstungsklasse	15	17	19
Trefferwürfel:	2	6	15 (+11)
Anz. d. Angriffe	1 Biss	1 Biss	1 Biss
Schaden:	1w8	2w8	3w8
Bewegung:	30' (10'), Schwimmen 30' (10')		
Anzahl	Wildnis 1w8	Wildnis 1w4	Wildnis 1w3
Rettungswurf:	K2	K6	K15
Moral:	7	8	9
Schatz:	-	-	-
EP:	75	500	2.850

Krokodile sind aggressive Raubtiere von 11 bis 12 Fuß Länge. Sie liegen halb untergetaucht in Flüssen und Sumpfen, so dass nur ihre Nüstern und Augen über der Wasseroberfläche erscheinen und lauern auf diese Art auf Beute; in ihrem natürlichen Element, überraschen sie ihre Beute bei einem Wurf von 1-4 auf 1w6. **Groß:** Diese Kreaturen sind zwischen 12 und 20 Fuß lang und verhalten sich wie normale Krokodile. **Riesen-:** Diese ungewöhnlichen Kreaturen leben meist im Salzwasser und werden mehr als 20 Fuß lang. Sie kämpfen und verhalten sich wie normale Krokodile.

Lebende Statue

Lebende Statuen sind magisch animierte Automaten und werden, anders als Golems, nicht von Elementargeistern angetrieben. Sie können nicht in Raserei verfallen und sind nur in der Lage, einfachen programmierten Aktivitäten nachzugehen. Befehlen folgen sie nicht. Sie eignen sich als Wachen für Grüfte, Schatzräume und ähnliche Orte.

Lebende Statuen können in jeder erdenklichen Gestalt geschaffen werden; am Häufigsten sind menschenähnliche Formen.

Lebende Statue, Kristall

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	3
Anz. d. Angriffe	2 Fäuste
Schaden:	1w6/1w6/
Bewegung:	30'
Anzahl	1w6
Rettungswurf:	K3
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	145

Anders als Lebende Statuen aus Eisen oder Stein, verfügen Kristallstatuen über keine speziellen Kräfte.

Lebende Statue, Eisen

Rüstungsklasse	18
Trefferwürfel:	4*
Anz. d. Angriffe	2 Fäuste
Schaden:	1w8/1w8 + speziell
Bewegung:	10'
Anzahl	1w4
Rettungswurf:	K4
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	280

Nicht-magische Waffen aus Metall oder mit Metallteilen bleiben bei einem gescheiterten Rettungswurf gegen Zauber in der Statue stecken. Sie können nur entfernt werden, nachdem die Statue vernichtet wurde.

Lebende Statue, Fels

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	5*
Anz. d. Angriffe	2 Lavastrahlen
Schaden:	2w6/2w6
Bewegung:	20'
Anzahl	1w3
Rettungswurf:	K5
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	405

Lebende Felsstatuen greifen mit Strahlen geschmolzenen Felsgesteins aus ihren Fingerspitzen an. Die Reichweite des Strahls ist 5'.

Lindwurm, Geflügelter

Rüstungsklasse	18
Trefferwürfel:	7*
Anz. d. Angriffe	1 Biss/1 Stachel oder 2 Klauen/1 Stachel
Schaden:	2w8/1w6 + Gift oder 1w10/1w10/1w6 + Gift
Bewegung:	30' (10'), Fliegen 80' (15')
Anzahl	Wildnis 1w6, Höhle 1w6
Rettungswurf:	K7
Moral:	9
Schatz:	E
EP:	735

Der geflügelte Lindwurm ist ein entfernter Verwandter der echten Drachen. Die Kreaturen werden bis zu 15 Fuß lang, etwa die Hälfte davon macht ihr, mit einem Giftstachel versehener, Schwanz aus. Ihre Flügelspannweite beträgt etwa 20 Fuß. Das Körpergewicht eines ausgewachsenen Exemplars kann bis zu einer Tonne betragen. Im Gegensatz zu echten Drachen, die über sechs Gliedmaßen verfügen, haben geflügelte Lindwürmer zwei Beine und zwei Flügel ähnlich einer Fledermaus. Die Farbe variiert von Dunkelbraun bis Grau.

Sie besitzen tierische Intelligenz und sind ausgezeichnete Räuber mit starken Jagdfertigkeiten. Beim Angriff stoßen sie ein lautes zischendes Geräusch oder ein tiefes kehliges Gebrüll aus. Sie greifen nahezu alles an, was nicht offensichtlich stärker als sie selbst ist. Sie schwingen sich aus der Luft an ihre Opfer herab und attackieren sie mit Klauen und Stachelschwanz. Lebende Kreaturen, die vom Stachelschwanz getroffen sind, müssen einen Rettungswurf gegen Gift bestehen, andernfalls sterben sie. Klauenangriffe sind ihnen nur im Vorbeiflug oder beim Landen möglich.

BASIC FANTASY RPG**MONSTER**

Falls sie ihre Gegner mit beiden Klauen gleichzeitig angreifen, können sie diese in die Höhe heben und wegtragen, sofern sie nicht mehr als 300 Pfund wiegen. Bis zu 6 Runden können Gegner so in der Luft gehalten werden. Weitere Angriffe sind dabei nicht möglich; allerdings können die Gegner einfach fallen gelassen werden, falls sie unbequem werden sollten. Das kann einen Sturz aus großer Höhe und entsprechenden Fallschaden bedeuten.

Löwe

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	5
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1w6/1w6/1w10
Bewegung:	50'
Anzahl	Wildnis 1w8
Rettungswurf:	K5
Moral:	9
Schatz:	-
EP:	360

Die Spielwerte beschreiben (Afrikanische) Löwen, die 5 bis 8 Fuß lang werden und zwischen 33 und 550 Pfund wiegen.

Lykanthrop*

Lykantropen sind Menschen, die sich in Tiere verwandeln können. In natürlicher Form sehen sie aus wie andere Menschen; manche, die seit langer Zeit an der Lykanthropie leiden, nehmen gewissen Züge ihrer Tierform an. In der Tiergestalt ähneln sie einer mächtigen Form des normalen Tieres, denen man bei näherer Betrachtung eine unnatürliche Intelligenz anmutet - und ihre Augen leuchten rot in der Finsternis.

Lykanthropie verbreitet sich wie eine Krankheit. Menschen, die mehr als die Hälfte ihrer Trefferpunkte durch Angriffe eines Lykantropen verlieren, infizieren sich mit der Krankheit und beginnen nach 3w6 Tagen entsprechende Symptome zu zeigen. Für Menschenähnliche (Zwerge, Elfen, Halblinge) und Humanoide ist die Infektion gefährlich und endet nach 3w6 Tagen tödlich. Der Zauber **Krankheit Heilen** kann, sofern vor dem Ausbruch angewandt, die Krankheit abwenden; nach Ausbruch der Symptome ist sie unheilbar.

In der Tiergestalt können Lykantropen nur durch magische oder Silberwaffen verletzt werden.

Lykanthrop, Werbär*

Rüstungsklasse	18†
Trefferwürfel:	6*
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss + Umarmung
Schaden:	2w4/2w4/2w8 + 2w8
Bewegung:	40'
Anzahl	1w4, Wildnis 1w4, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K6
Moral:	10
Schatz:	C
EP:	555

Werbären sind Menschen, die sich in große Bären verwandeln können. In Menschenform sind sie muskulöse, eindrucksvolle Gestalten mit starker Körperbehaarung. Sie leben in tiefen Wäldern und meiden Zivilisation. Sie sind Unbekanntem gegenüber misstrauisch, aber verteidigen wild, mit was und wem sie sich einmal angefreundet haben.

Lykanthrop, Werwildschwein*

Rüstungsklasse	16†
Trefferwürfel:	4*
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	2w6
Bewegung:	50', Menschenform 40'
Anzahl	1w4, Wildnis 2w4, Höhle 2w4
Rettungswurf:	K4
Moral:	9
Schatz:	C
EP:	280

In Menschenform sind Werwildschweine gedrungene, muskulöse Individuen von normalem Gewicht. Sie kleiden sich in einfache Gewänder, die leicht auszuziehen und zu reparieren sind. In beiden Gestalten sind sie aggressiv und wild wie normale Wildschweine auch.

Lykanthrop, Werratte*

Rüstungsklasse	13†
Trefferwürfel:	3*
Anz. d. Angriffe	1 Biss oder 1 Waffe
Schaden:	1w4 oder 1w6 oder nach Waffe
Bewegung:	40'
Anzahl	1w8, Wildnis 2w8, Höhle 2w8
Rettungswurf:	K3
Moral:	8
Schatz:	C
EP:	175



Werratten in Menschengestalt sind meist schlanke Individuen und etwas kleiner als der Durchschnitt, mit unruhigen Augen. Nase und Mund zucken nervös, wenn sie aufgeregt sind. Die Männer tragen oft schmale, ausgefranste Schnauzbärte.

Neben der Gestalt einer Riesenratte, können sie eine Zwischenform, die des Rattenmenschen, annehmen. Als Rattenmenschen sind sie ebenfalls immun gegen normale Waffen und können zusätzlich zu ihren Bissen Nahkampfwaffen verwenden. Sie haben nur einen Angriff pro Runde, können daher nur entweder beißen oder mit der Waffe angreifen.

Werratten bevorzugen die Zivilisation, besonders größere Städte und leben dort in naheliegenden Höhlen, in den Abwasserkanälen oder anderen Bereichen im Untergrund. Nachts steigen sie dann in die Stadt hinauf, um zu stehlen oder zu morden.

Lykanthrop, Wertiger*

Rüstungsklasse	17†
Trefferwürfel:	5*
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1w6/1w6/2w6
Bewegung:	50', Menschenform 40'
Anzahl	1w4, Wildnis 1w4, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K5
Moral:	9
Schatz:	C
EP:	405

Wertiger sind in Menschengestalt groß, sehr agil und gepflegt. Sie leben und jagen nahe menschlicher Siedlungen und sind in beiden Gestalten ausgezeichnete Spurenleser (bei 1-5 auf 1w6 folgen sie erfolgreich ihrer Beute). Üblicherweise greifen sie nur an, wenn sie provoziert werden.

Lykanthrop, Werwolf*

Rüstungsklasse	15†
Trefferwürfel:	4*
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	2w4
Bewegung:	60', Menschenform 40'
Anzahl	1w6, Wildnis 2w6, Höhle 2w6
Rettungswurf:	K4
Moral:	8
Schatz:	C
EP:	280

Werwölfe sind in Menschengestalt nicht besonders auffällig. Sie sind in der Nähe von Menschen und deren Siedlungen anzutreffen. Als wilde Raubtiere fressen sie sowohl Tiere als auch Menschenfleisch.



Mantikor

Rüstungsklasse	18
Trefferwürfel:	6+1*
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss oder 6 Stacheln (180° Reichweite)
Schaden:	1w4/1w4/2w4 oder 1w6 je Stachel
Bewegung:	40', Fliegen 60' (10')
Anzahl	1w2, Wildnis 1w4, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K6
Moral:	9
Schatz:	D
EP:	555

Mantikore sehen aus wie übergroße Löwen mit dicken, ledrigen Flügeln und hässlichen humanoiden Gesichtern, nicht ungleich eines bärtigen Menschen oder Zwergen. Ihr Schwanz endet in mehreren Stacheln, die als Projektil verschossen werden können; maximal 24 Stachel stehen einem Mantikor zur Verfügung. 1w6 Stachel wachsen pro Tag nach. Die Monster erreichen eine Länge von 10 Fuß und ein Gewicht von etwa 1.000 Pfund.

Mantikore sind wilde Raubtiere und haben Gefallen am Geschmack von Menschenfleisch. Ihren Fernkampfangriff nutzen sie um mögliche Beute aufzureißen, bevor sie in den Nahkampf übergehen

Mastodon

Rüstungsklasse	18
Trefferwürfel:	15*(+11)
Anz. d. Angriffe	2 Hauer oder 1 Trampelangriff
Schaden:	2w6/2w6 oder 4w8
Bewegung:	40' (15')
Anzahl	Wildnis 2w8
Rettungswurf:	K15
Moral:	8
Schatz:	speziell
EP:	2.975

Mastodons (und Mammuts, die mit denselben Spielwerten dargestellt werden können) sind behaarte Verwandte der Elefanten und in kalten Gebieten der verlorenen Welt anzutreffen.

Sie verfügen über keinerlei Schatz, aber ihre Stoßzähne sind 2w4x100GM wert.



Medusa

Rüstungsklasse	12
Trefferwürfel:	4**
Anz. d. Angriffe	1 Schlangenbiss + Blick
Schaden:	1w6 + Gift + Versteinerung
Bewegung:	30'
Anzahl	1w3, Wildnis 1w4, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K4
Moral:	8
Schatz:	F
EP:	320

Die Erscheinung der Medusa ist die einer menschlichen Frau, der Vipern oder Nattern anstatt Haare aus dem Kopf wachsen. Der Medusenblick versteinert jede Kreatur, die ihren Blick erwidert und deren Rettungswurf gegen Versteinerung scheitert. Allgemein gilt, wer von einer Medusa überrascht wird, schaut ihr in die Augen. Angriffe gegen die Medusa erhalten einen -4 Modifikator, wenn versucht wird, den Blick zu meiden. Der Angreifer erhält außerdem einen -2 Modifikator auf seine Rüstungsklasse. Wer das Spiegelbild der Medusa erblickt, ist sicher vor dem Zauber; Spiegel können im Kampf verwendet werden, wodurch der Angriffsmodifikator auf -2 gesetzt wird und der Malus für die Rüstungsklasse des Angreifers entfällt. Erblickt die Medusa sich selbst im Spiegelbild, muss sie ebenfalls einen Rettungswurf gegen Versteinerung ablegen; eine versteinerte Medusa kann

niemanden versteinern. Das Gesicht einer anderweitig getöteten Medusa behält ihre Zauberkraft. Medusen meiden spiegelnde Oberflächen instinktiv und trinken mit geschlossenen Augen. In solchen Situationen können Angreifer versuchen, sie mit Spiegeln zu überraschen.

Die Schlangen auf ihrem Kopf sind giftig; ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Gift muss bei einem Biss abgelegt werden, ansonsten stirbt die betroffene Kreatur in einer Runde. Die Schlangen greifen einmal je Runde als Gruppe an und verursachen bei Treffer 1w6 Punkte Schaden (zusätzlich zum Gift).

Medusen kleiden sich oft körperbetont, verschleiern ihr Gesicht und tragen eine Kapuze. Sie sind meist 5 bis 6 Fuß groß und gleichen auch im Gewicht den Menschen.

Sie sind typischerweise scheu und zurückgezogen, was darin begründet liegt, dass, sobald ihre Höhle entdeckt wird, umliegend lebende Menschen versuchen werden, sie zu töten. Medusen sind allerdings hasserfüllte Kreaturen und werden so lange wie möglich unentdeckt ihrer Mordlust an Menschen nachgehen.

Meerjungfrau

Rüstungsklasse	12
Trefferwürfel:	1*
Anz. d. Angriffe	1 Waffe
Schaden:	1w6 oder nach Waffe
Bewegung:	Schwimmen 40'
Anzahl	Wildnis 1w2 oder 3w6 (siehe unten)
Rettungswurf:	K1
Moral:	8
Schatz:	A
EP:	37

Meerjungfrauen haben den Oberkörper einer Frau und den Unterkörper eines Delphins. Sie werden auch Sirenen genannt und sind bekannt für ihre verführerischen Gesänge, mit denen sie Seeleute und Männer nahe des Ufers zu sich ins Meer locken.

Ihre Gesänge ziehen Männer im Umkreis von 100 Yards an, während Frauen selten betroffen sind. Männer müssen einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber ablegen, bei Scheitern bewegen sie sich liebestrunken auf die Meerjungfrauen zu. Singen die Meerjungfrauen im Duett oder größeren Ensembles, gilt ein -4 Modifikator auf den Rettungswurf. Verzauberte Männer werden den Meerjungfrauen sämtliche Wünsche erfüllen. Wenn sie ihrer Männer müde werden oder sich mit ihnen langweilen, lassen sie sie entweder frei oder töten sie; die Männer sind hierbei dem Temperament der Meerjungfrau ausgesetzt.

Anders als üblich angenommen, sind Meerjungfrauen keine Fische und besitzen auch keine Kiemen. Sie können ihren Atem bis zu einer Stunde bei leichten Tätigkeiten oder zwei Spielrunden (20 Minuten) bei anstrengender Tätigkeit



anhalten. Sobald sie sich länger als zwei Spielrunden außerhalb des Wassers aufhalten, erleiden sie 1w4 Trefferpunkte Schaden je Spielrunde.

Meerjungfrauen hören so gut wie Delphine und können Laute von tiefen weiblichen Stimmen bis zu den höchsten Klickgeräuschen von Delphinen von sich geben. Die meisten von ihnen lernen daher auch die Sprache der Wale oder Delphine; mindestens 35% von ihnen sprechen den einen oder anderen Dialekt und 10% können mit sämtlichen walartigen Säugetieren kommunizieren.

Drei Viertel aller Meerjungfrauengeburten sind weiblich. Von den männlichen Nachkommen besitzen die meisten Beine anstatt Delphinschwänze und werden dann entweder an Land ausgesetzt, um von Menschen adoptiert zu werden oder getötet. Die Entscheidung hängt von der Mutter ab. Meermänner mit Delphinschwänzen werden als den Meerjungfrauen untergeben erzogen. Eine kleine Gemeinschaft, genannt Herde, mit 3w6 Mitgliedern, bildet sich meist um den Meermann und seiner Mutter.

Ein Drittel der Meerjungfrauen ist unfruchtbar. Andere Meerjungfrauen können dies wahrnehmen. Die Unfruchtbaren bleiben meist bei einer fruchtbaren Schwester, selten auch bei engen Freundinnen und helfen ihr, Männer anzulocken. Wenn bei Begegnungen 2 Meerjungfrauen auftreten, ist in der Regel eine von ihnen unfruchtbar.

Meerjungfrauen mit Kind leben zurückgezogen in den Tiefen des Ozeans und meiden die Aufmerksamkeit von Männern. Die Herden verhalten sich ähnlich; üblicherweise sind 2w4-2 Mitglieder der Herde Kinder oder Heranwachsende. Männer begegnen nur einzelnen Meerjungfrauen oder Paaren.

Als Nahrung dient den Meerjungfrauen Fisch und Seetang. Sie kämpfen bewaffnet mit Speeren und Dolchen. Manchmal haben sie mehr als einen Trefferwürfel und 3% von ihnen besitzen Klerikerfähigkeiten.

Minotaurus

Rüstungsklasse	14 (12)
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe	1 Horn/1 Biss oder 1 Waffe
Schaden:	1w6/1w6 oder nach Waffe + 2
Bewegung:	30', ohne Rüstung 40'
Anzahl	1w6, Wildnis 1w8, Höhle 1w8
Rettungswurf:	K6
Moral:	11
Schatz:	C
EP:	500



Minotauren sind gewaltige, stierköpfige humanoide Monster. Sie erreichen eine Größe von 7 Fuß und ein Gewicht von 700 Pfund. Die meisten sind äußerst aggressiv und werfen sich in wilde Raserei, wenn sie provoziert werden oder hungrig sind. Obwohl nicht besonders intelligent, besitzen sie doch eine gewisse Listigkeit und Fähigkeit zur Logik. Sie verlaufen sich niemals und können Spuren ihrer Gegner mit einer Genauigkeit von 85% lesen und verfolgen. Im Nahkampf erhalten sie einen +2 Schadensbonus aufgrund ihrer Kraft. Minotauren tragen oft verstärkte Leder- oder Fellrüstung.

Monstermoskito

Rüstungsklasse	13
Trefferwürfel:	1*
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	1w4 + 1w4/Runde Blutsaugen
Bewegung:	10', Fliegen 60'
Anzahl	1w10, Wildnis 3w12, Höhle 3w12
Rettungswurf:	K1
Moral:	9
Schatz:	D
EP:	37



Monstermoskitos haben rostrote bis rotbraune Körper und gelbliche Unterkörper. Ihr Rüssel hat eine pinke Spitze und einen gräulichen Stamm. Monstermoskitos werden 1' lang, wiegen etwa 1 Pfund und haben eine Flügelspannweite von 2 Fuß.

Bei einem erfolgreichen Treffer halten sie sich an ihrem Opfer fest und saugen Blut. Sie richten so 1w4 Schadenspunkte an. Sie können nur entfernt werden, wenn man sie tötet; Angriffe gegen blutsaugende Moskitos werden mit einem +2 Bonus durchgeführt. Scheitert der Angriffswurf, wird stattdessen das Opfer des Moskitos getroffen.

Mumie*

Rüstungsklasse	17‡ (siehe unten)
Trefferwürfel:	5**
Anz. d. Angriffe	1 Berührung + Krankheit
Schaden:	1w12 + Krankheit
Bewegung:	20'
Anzahl	1w4, Höhle 1w12
Rettungswurf:	K5
Moral:	12
Schatz:	D
EP:	450

Mumien sind untote Monster; die mumifizierten, in Leinentüchern gewickelten Leichen wurden von finsternen Wüstengöttern, bei denen man gut daran ist, sie in der Vergessenheit begraben zu lassen, zum Unleben erweckt. Die meisten Mumien sind zwischen 5 und 6 Fuß groß und wiegen 120 Pfund.

Als Untote sind sie immun gegen die Zauber **Schlaf**, **Bezaubern** und **Festhalten**. Sie können nur durch Zauber, Feuer und magische Waffen verletzt werden; außerdem richten magische Waffen nur halben Schaden an, während Feuerangriffe zweifachen Schaden anrichten. Mumien infizieren ihre Gegner bei Verletzungen mit **Mumienfäulnis**, einer furchtbaren Krankheit, die normale und magische Heilung verhindert; der Zauber **Krankheit Heilen** muss angewandt werden, bevor verlorene Trefferpunkte geheilt werden können.



Nixe

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	1*
Anz. d. Angriffe	1 Dolch
Schaden:	1w4
Bewegung:	40', Schwimmen 40'
Anzahl	Wildnis 2w20, Höhle 2w20
Rettungswurf:	K2
Moral:	6
Schatz:	B
EP:	37

Nixen sind kleine Wasserfeen. Wie jeder weiß, gibt es nur weibliche Nixen. Die meisten sind schlank und ansehnlich, mit leicht geschuppter, blassgrüner Haut und dunkelgrünem Haar. Sie flechten gerne Muscheln und Perlenketten in ihr Haar und kleiden sich in bunten Flicken von Seetang. Nixen verlassen ihre Seen üblicherweise nicht. Sie werden etwa 4 Fuß groß und wiegen 45 Pfund.

Zehn oder mehr Nixen können gemeinsam einen mächtigen Zauber (ähnlich wie **Person Bezaubern**) wirken. Ein Rettungswurf gegen Zauber wird gewährt. Jede Nixe kann einmal am Tag **Wasseratmung** zaubern, deren Dauer einen Tag lang hält. Gruppen von Nixen halten sich häufig einen Schwarm von Riesenbarschen, die sie zur Hilfe rufen können.

Da Nixen zu den Feenhaften gehören, sind sie unberechenbar. Die wenigsten Feen sind böswillig und meist greifen sie nur an, wenn sie sich bedroht fühlen.

Ockergelee*

Rüstungsklasse	12 (wird nur durch Kälte oder Hitze verletzt)
Trefferwürfel:	5*
Anz. d. Angriffe	1
Schaden:	2w6
Bewegung:	10'
Anzahl	1
Rettungswurf:	K5
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	405

Ockergelees sind ockerfarbene amorphe Monster ähnlich dem Graumodder. Sie wachsen bis zu einem Durchmesser von 10 Fuß, werden 6 Zoll dick und wiegen etwa 700 Pfund.

Sie können nur durch Feuer oder Kälte verletzt werden. Bei Angriffen mit Waffen oder Elektrizität (z.B. Blitzzauber) teilt sich das Ockergelee in 1w4+1 kleinere Einheiten mit

jeweils 2 Trefferwürfeln. Die geteilten Ockergelees richten jeweils 1w6 Trefferpunkte Schaden bei erfolgreichem Angriff an.

Oktopus, Riesen-

Rüstungsklasse	19
Trefferwürfel:	8
Anz. d. Angriffe	8 Tentakel/1 Biss
Schaden:	1w4 je Tentakel/1w6
Bewegung:	Schwimmen 30'
Anzahl	Wildnis 1w2
Rettungswurf:	K8
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	875

Diese Kreaturen des Ozeans sind aggressive Jäger mit ausgeprägtem Revierverhalten. Ihre Tentakelarme erreichen eine Länge von mehr als 10 Fuß und sind mit Haken und scharfkantigen Saugnäpfen besetzt. Um ihre Beute zu beißen, muss sie diese zunächst mit mindestens 2 Tentakeln treffen und ergreifen.

Scheitert der Riesenoktopus bei einer Moralprobe, stößt er eine schwarze Tintenwolke von 40 Fuß Durchmesser aus und flieht mit zweifacher Geschwindigkeit für 2w6 Runde.

Oger

Rüstungsklasse	15 (12)
Trefferwürfel:	4+1
Anz. d. Angriffe	1 Waffe
Schaden:	2w6
Bewegung:	30', ohne Rüstung 40'
Anzahl	1w6, Wildnis 2w6, Höhle 2w6
Rettungswurf:	K4
Moral:	10
Schatz:	C + 1w20x100 GM
EP:	240

Oger ähneln in ihrer Erscheinung großen, sehr hässlichen Menschen. Ausgewachsen erreichen sie eine Größe von 9 bis 10 Fuß und ein Gewicht von mehr als 600 Pfund. Ihre Haut ist erdfarben in Gelb- und Brauntönen. Sie kleiden sich in Fellen, die häufig nur lose zusammengenäht sind. Sie besitzen einen strengen Eigengeruch.

Oger sind sowohl brutal und aggressiv als auch ziemlich faul. Sie führen direkte Angriffe im Kampf aus und nutzen dafür große Keulen, Äxte und Stangenwaffen, im Allgemeinen mit einem Schaden von 2w6. Bei der Verwendung normaler Waffen erhalten Oger einen +3 Schadensbonus aufgrund ihrer enormen Stärke. Kämpfen sie mit Fäusten, dann richten sie 1w8 Trefferpunkte an temporärem (Betäubungs-)Schaden an.

Einer von sechs Ogern ist ein Gruppenführer (TW 6+1; EP 500). Andere Oger erhalten einen +1 Bonus auf Moralproben, solange sie einen solchen Anführer haben. In Höhlen mit mehr als 10 Ogern gibt es einen tyrannischen Schläger (TW 8+2; EP 875; RK 17 (13); Bewegung 20') mit einem +4 Schadensbonus. Solange der Schläger anwesend und am Leben ist, erhalten andere Oger einen +2 Bonus auf Moralproben.



Ork

Rüstungsklasse	14 (11)
Trefferwürfel:	1
Anz. d. Angriffe	1 Waffe
Schaden:	1w8 oder nach Waffe
Bewegung:	30', ohne Rüstung 40'
Anzahl	2w4, Wildnis 3w6, Höhle 10w6
Rettungswurf:	K1
Moral:	8
Schatz:	Jeweils Q, R; D in der Höhle
EP:	25

Orks sind groteske Humanoide mit einer Neigung zu Krieg und Herrschaft. Ihre Ohren sind hundeartig, ihre Augen rötlich, die Nasen kurz und ihr Haar ist dunkel. Erwachsene Orks werden etwas über 6 Fuß groß und wiegen um die 200 Pfund. Sie kleiden sich gerne in wilden bunten Farbkombinationen wie Blutrot, Senfgelb, Gelbgrün und dunklem Violett. Sie verwenden sämtliche Waffen und Rüstungen, die sie auf ihren Schlachtfeldern sammeln.

Orks verfügen über Dunkelsicht mit 60' Reichweite. In hellem Sonnenlicht oder im Wirkungsbereich eines Lichtzaubers erhalten sie einen -1 Modifikator auf Angriffswürfe. Sie sprechen ihre eigene Sprache, und viele von ihnen lernen die Gemeinsprache und Goblinisch.



Einer von acht Orks ist ein Krieger (TW 2; EP 75). Andere Orks erhalten einen +1 Bonus auf Moralproben, wenn sie von einem Krieger angeführt werden. In Höhlen ist einer von zwölf Orks ein Häuptling (TW 4; EP 240) mit Kettenhemd (RK 15; Bewegung 20') und einem +1 Schadensbonus wegen hoher Kraft. In Höhlen mit mehr als dreißig Orks gibt es einen König (TW 6; EP 500) mit Kettenhemd und Schild (RK 16) und einem +2 Schadensbonus. Solange der König lebt und sie anführt, scheitern Moralproben anderer Orks nicht. Außerdem lebt bei 1-2 auf 1w6 ein Schamane in der Höhle. Schamanen verwenden die gleichen Spielwerte wie Orkkrieger und besitzen Fähigkeiten wie Kleriker der Stufe 1w4+1.

Pegasus

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe	2 Hufe
Schaden:	1w6/1w6
Bewegung:	80' (10'), Fliegen 160' (10')
Anzahl	Wildnis 1w12
Rettungswurf:	K2
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	240

Der Pegasus ist ein prächtiges geflügeltes Pferd. Zwar sind diese Kreaturen als fliegende Reittiere sehr geschätzt, aber sie sind wild, scheu und nur schwer zu zähmen. Sie erreichen eine Schulterhöhe von 6 Fuß, wiegen etwa 1.500 Pfund und haben eine Flügelspannweite von mehr als 20 Fuß. Bis zu 400 Pfund gelten für sie als leichte Last, bis zu 900 Pfund als schwere Last.



Pferdegreif

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	3
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1w6/1w6/1w10
Bewegung:	60' (10'), Fliegen 120' (10')
Anzahl	Wildnis 2w8
Rettungswurf:	K3
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	145

Pferdegreife gleichen sich in einer Hälfte großen fliegenden Pferden, zur anderen großen Raubvögeln. Sie werden bis zu 9 Fuß lang, erreichen eine Flügelspannweite von 20 Fuß und wiegen 1.000 Pfund.

Sie leben in extremen Höhen und meiden die Reviere und Zivilisationen anderer Kreaturen. Manchmal werden sie von Greifen gejagt, weswegen Pferdegreife diesen Kreaturen meist feindselig begegnen.

Pferdegreife meiden Kämpfe ansonsten, verteidigen sich nur im Notfall und sind als Allesfresser nicht auf Beute angewiesen. Da Pferdegreife keine Schwierigkeiten in der Nähe normaler Pferde machen, sind sie als Reittiere hoch geschätzt. Ein Abrichten erfordert, dass der Pferdegreif in Gefangenschaft groß gezogen wurde. Bis zu 300 Pfund gelten als leichte Last für Pferdegreife, 600 Pfund noch als mittlere und bis zu 900 Pfund als schwere Last.

Pixie

Rüstungsklasse	17
Trefferwürfel:	1*
Anz. d. Angriffe	1 Dolch
Schaden:	1w4
Bewegung:	30', Fliegen 60'
Anzahl	2w4, Wildnis 10w4, Höhle 10w4
Rettungswurf:	K1 (mit Elfenbonus)
Moral:	7
Schatz:	R, S
EP:	37

Pixies sind geflügelte Feen, denen man in Wäldern begegnen kann. Sie tragen leuchtende Farben, Mützen und Schuhe mit geschwungenen Spitzen. Sie werden 2½ Fuß groß und wiegen etwa 30 Pfund.

Pixies können jederzeit unsichtbar werden und angreifen, ohne dabei sichtbar zu werden. Angreifer erhalten einen -4 Modifikator auf Angriffswürfe gegen unsichtbare Pixies. Wenn unsichtbare Pixies einen Hinterhalt bereiten, überraschen sie ihre Gegner bei einem Wurf von 1-5 auf 1w6.

Die etwas schrulligen Kreaturen lieben Witze und Streiche und machen sich über die großen Leute wie Menschen und Menschenähnliche lustig.

Sie können 3 Spielrunden fliegen und müssen dann eine Spielrunde lang ihre Flügel ausruhen, bevor sie weiterfliegen können. Normale Bewegung ist währenddessen möglich.

Pudding, Schwarzer*

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	10* (+9)
Anz. d. Angriffe	1
Schaden:	3w8
Bewegung:	20'
Anzahl	1
Rettungswurf:	K10
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	1.390

Schwarzer Pudding ist eine amorphe Kreatur, deren Lebensinhalt einzig aus Fressen besteht. Diese Wesen bewohnen den Untergrund der Welt, reinigen Höhlen, Ruinen und Dungeons auf der Suche nach organischem Futter, sei es tot oder lebendig. Sie greifen jede Kreatur an, der sie begegnen, und schlagen entweder mit ihren Pseudopodien zu oder verschlingen ihre Opfer und zersetzen sie dann mit Säure.



Falls ein Schwarzer Pudding mit normalen oder magischen Waffen, mit Blitzzaubern oder Elektrizität angegriffen wird, erleidet er keinen Schaden, sondern teilt sich entzwei. Der

SL teilt die ursprünglichen Trefferpunktewürfel auf die beiden neuen Kreaturen auf, wobei keines weniger als 2 TW haben darf. Ein Schwarzer Pudding mit 2 TW teilt sich nicht weiter.

Kälte oder kältebasierte Angriffe und Zauber verletzen den Schwarzen Pudding nicht, aber paralysieren ihn für eine Runde je Schadenswürfel, die der Angriff normalerweise verursacht. Andere Angriffe schaden dem Schwarzen Pudding auf normale Weise; bevorzugt wird Feuer verwendet, um sie zu vernichten.

Der typische Schwarze Pudding misst 10 Fuß im Durchmesser, ist 2 Fuß dick und wiegt 10.000 Pfund. Kleinere Exemplare sind auch anzutreffen, oftmals als Resultat der oben beschriebenen Angriffe.

Puma

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	3+2
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1w4/1w4/1w6
Bewegung:	50'
Anzahl	Wildnis 1w4, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K3
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	145

Diese Großkatzen werden von der Nase bis zur Schwanzspitze etwa 7 Fuß lang und wiegen 140 Pfund. Sie sehen gut in der Dunkelheit und jagen sowohl tagsüber als auch bei Nacht.

Purpurwurm

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	11* (+9) bis 20* (+13)
Anz. d. Angriffe	1 Biss/1 Stachel
Schaden:	2w8/1w8 + Gift
Bewegung:	20' (15')
Anzahl	1w2, Wildnis 1w4
Rettungswurf:	K6 bis 10 (1/2 der TW)
Moral:	10
Schatz:	-
EP:	1.670 – 5.450

Purpurwürmer sind gigantische, unterirdisch lebende Monster; selten werden sie an der Erdoberfläche gesichtet. Der Körper ausgewachsener Purpurwürmer ist 5 bis 8 Fuß im Durchmesser und 60 bis 100 Fuß lang und erreicht ein Gewicht von 40.000 Pfund.

Die Kreaturen besitzen einen Giftstachel am Schwanzende; ein Rettungswurf gegen Gift wird den, durch diese Waffe verletzten Kreaturen gewährt, bei Scheitern sterben sie. Wegen ihrer Größe brauchen sie viel Raum, um sich zu wenden und setzen den Stachel daher gegen Gegner hinter ihnen ein.

Gelingt ein Angriffswurf von 19 oder 20 bei dem Biss eines Purpurwurms, so verschlingt er seine Beute, die anschließend 3w6 Trefferpunkte Schaden durch die Verdauungssäfte erleidet. Charaktere, die verschluckt wurden, können sich mit kleinen Waffen wie Dolchen oder Kurzschwertern wehren und mit viel Glück auch befreien.

Ratte

	Normal	Riesen-
Rüstungsklasse	11	13
Trefferwürfel:	1 TP	1w4 TP
Anz. d. Angriffe	1 Biss je Rudel	1 Biss
Schaden:	1w6 + Krankheit	1w4 + Krankheit
Bewegung:	20', Schwimmen 10' 40', Schwimmen 20'	
Anzahl	5w10, Wildnis 5w10, 3w6, Wildnis 3w10, Höhle 5w10	Höhle 3w10
Rettungswurf:	NM	K1
Moral:	5	8
Schatz:	-	C
EP:	360*	10



Diese allesfressenden Nagetiere leben fast überall. Normale Ratten greifen als Schwarm an; jeder Schadenspunkt, der dem Schwarm verursacht wird, tötet eine Ratte.

Riesenratten sind Aasfresser, verteidigen aber ihr Revier und ihre Nester gegen Eindringlinge. Sie werden bis zu 4 Fuß lang und wiegen über 50 Pfund. Eine einzelne Riesenratte oder eine kleine Gruppe von bis zu vier Exemplaren sind normalerweise scheu, aber in größeren Gruppen sind sie furchtlos.

Jeder Rattenbiss hat eine Wahrscheinlichkeit von 5%, eine Krankheit zu übertragen. Charaktere, die gebissen wurden und daraufhin mit einer Krankheit infiziert wurden, erkranken nach 3w6 Stunden. Sie verlieren einen Konstitutionspunkt pro Stunde; nach jedem Punktverlust ist ihnen ein Rettungswurf gegen Tod gewährt. Bei Erfolg wehren sie die Krankheit ab und beenden sie. Fällt ihr

Konstitutionswert auf 0, dann sterben sie. Verlorene Konstitution kann nach den gegebenen Regeln wiederhergestellt werden.

* Hinweis: Der EP-Wert für normale Ratten gilt für das Vertreiben oder Besiegen des gesamten Schwarms. Fliehen die Abenteurer, können 3 EP für jede einzelne getötete Ratte gewährt werden.

Riese, Eis.

Rüstungsklasse	17 (13)
Trefferwürfel:	10+1* (+9)
Anz. d. Angriffe	1 Riesenwaffe oder 1 geschleuderter Felsbrocken
Schaden:	4w6 oder 3w6
Bewegung:	20', ohne Rüstung 40' (10')
Anzahl	1w2, Wildnis 1w4, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K10
Moral:	9
Schatz:	E + 1w10x1000 GM
EP:	1.390

Eisriesen haben bleiche, fast weiße Haut und ihre Haarfarbe reicht von Hellblau bis dunklem Gelb. Die Augenfarbe entspricht für gewöhnlich der Haarfarbe. Sie kleiden sich in Fellen und ergänzen sie mit Schmuck. Die Krieger tragen dazu Kettenhemden und Metallhelme, die mit Hörnern und Federn verziert sind.



Erwachsene Eisriesenmänner werden 15 Fuß groß und wiegen etwa 2.800 Pfund. Die Frauen sind etwas kleiner und leichter. Eisriesen haben eine Lebensspanne von 250 Jahren.

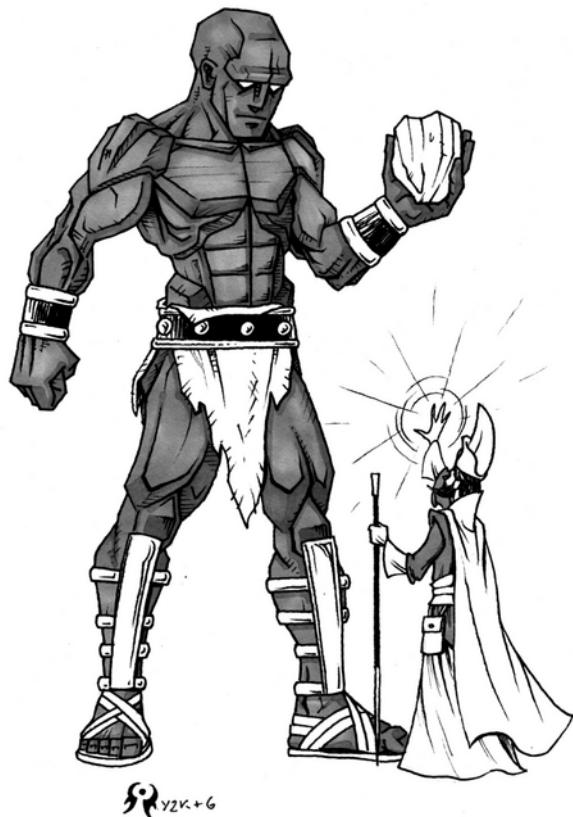
Eisriesen sind vor allem listig. Sie mögen die kleineren Rassen nicht, aber konfrontieren sie nicht unüberlegt. Stattdessen versuchen sie ihre Vorteile zu nutzen, um Schwächere von ihrer Überlegenheit zu überzeugen und so zur Kapitulation zu zwingen. Sehen sie sich einer Übermacht gegenüber, werden sie verhandeln oder sich zurückziehen und nur angreifen, wenn sie sich ihres Sieges sicher sind.

Eisriesen können große Felsen bis zu 200' weit werfen und damit 3w6 Schadenspunkte anrichten. Sie sind immun gegen kältebasierte Angriffe.

Riese, Fels-

Rüstungsklasse	17 (15)
Trefferwürfel:	9 (+8)
Anz. d. Angriffe	1 Steinkeule oder 1 geworfener Fels
Schaden:	3w6 oder 3w6
Bewegung:	30', ohne Rüstung 40'
Anzahl	1w2, Wildnis 1w6, Höhle 1w6
Rettungswurf:	K9
Moral:	9
Schatz:	E + 1w8x1000 GM
EP:	1.075

Felsriesen bevorzugen feste Lederkleidung, die sie in Braun- und Grautönen färben, um sie ihrer felsigen Umgebung anzupassen. Erwachsene Felsriesen werden 12 Fuß groß und wiegen 1.500 Pfund. Sie erreichen ein Lebensalter von 800 Jahren. Felsriesen können Felsen und große Steine bis zu 300' weit werfen und damit 3w6 Trefferpunkte Schaden anrichten. Im Allgemeinen leben sie zurückgezogen in felsigen Gebirgslandschaften und verteidigen ihr Gebiet gegen Eindringlinge.



Riese, Feuer-

Rüstungsklasse	17 (13)
Trefferwürfel:	11+2* (+9)
Anz. d. Angriffe	1 Riesenwaffe oder 1 geworfener Fels
Schaden:	5w6 oder 3w6
Bewegung:	20', ohne Rüstung 40' (10')
Anzahl	1w2, Wildnis 1w3, Höhle 1w3
Rettungswurf:	K11
Moral:	9
Schatz:	E + 1w10x1000 GM
EP:	1.670

Erwachsene Feuerriesenmänner werden 14 Fuß groß mit einem Brustumfang von 9 Fuß und einem Gewicht von 3.200 Pfund. Die Frauen sind etwas kleiner und leichter. Feuerriesen leben bis zu 350 Jahre lang. Sie kleiden sich mit festen Stoffen oder Lederkleidung von roter, orangener, gelber oder schwarzer Farbe. Die Krieger tragen Helme und Rüstungsplatten von geschwärztem Stahl.



Feuerriesen sind unfreundlich zu fast sämtlichen anderen menschlichen, menschenähnlichen und humanoiden Rassen und unterjochen sie manchmal, wenn sie in der Nähe leben und machen sie sich zu Dienern.

Sie können großen Felsen 200' weit werfen und damit 3w6 Schadenspunkte anrichten. Sie sind immun gegen feuerbasierte Angriffe.

Riese, Hügel-

Rüstungsklasse	15 (13)
Trefferwürfel:	8
Anz. d. Angriffe	1 Riesenwaffe (Keule)
Schaden:	2w8
Bewegung:	30', ohne Rüstung 40'
Anzahl	1w4, Wildnis 2w4, Höhle 2w4
Rettungswurf:	K8
Moral:	8
Schatz:	E + 1w8x1000 GM
EP:	875



Die Kleinsten unter den Riesen sind die Hügelriesen, die erwachsen zehn bis zwölf Fuß groß werden und etwa 1.100 Pfund wiegen. Sie werden bis zu 200 Jahre alt. Ihre Hautfarbe reicht von leicht gebräunt bis tiefem Dunkelbraun und ihre Haarfarbe von braun bis schwarz und dunkler Augenfarbe. Sie kleiden sich in mehreren Lagen grob gearbeiteter Felle, die sie selten waschen oder reparieren. Stattdessen ergänzen sie abgetragenen Stellen mit neuen Fellen.

Hügelriesen richten sowohl mit Keulen als auch mit den bloßen Fäusten 2w8 Schadenspunkte an. Sie sind für gewöhnlich brutal und aggressiv, halten sich Grauenwölfe als Begleiter und führen manchmal Gruppen von Ogem oder Schauergestalten an.

Riese, Sturm-

Rüstungsklasse	19 (13)
Trefferwürfel:	15** (+11)
Anz. d. Angriffe	1 Riesenwaffe oder 1 Blitz
Schaden:	8w6 oder 15w6
Bewegung:	30', ohne Rüstung 50' (10')
Anzahl	1, Wildnis 1w3, Höhle 1w3
Rettungswurf:	K15
Moral:	10
Schatz:	E + 1w20 x 1.000 GM
EP:	3.100

Sturmriesen werden bis zu 21 Fuß groß und wiegen um die 12.000 Pfund. Sie leben bis zu 600 Jahre lang. Die meisten haben helle Haut und dunkles Haar, selten werden welche mit violettfarbener Haut geboren, die dann blau-schwarzes oder dunkel-violettes Haar besitzen und silbergraue oder lila-farbene Augen.

Die typische Kleidung der Sturmriesen besteht aus einer kurzen, lose fallenden Tunika, die mit einem Gurt um die Hüfte gebunden wird, Sandalen, wenn sie nicht barfuß gehen und einem Stirnband. Sie tragen einfachen, aber handwerklich fein gearbeiteten Schmuck, Fußspangen, Ringe und Armbänder. Sie leben ein ruhiges Leben, lieben die Weisheit und verbringen viel Zeit mit dem Sinnen über



© Y2K+6

die Welt, der Komposition und dem Spiel von Musik und dem Bestellen ihrer Länder und dem Sammeln von Nahrung.

Im Kampf greifen sie bevorzugt mit ihren Blitzen an, die wie der Zauber funktioniert. Ein solcher Angriff ist ihnen alle fünf Runden möglich; ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber reduziert den Schaden um die Hälfte. Im Kampf rüsten sie sich mit gut gearbeiteter und gepflegter Plattenrüstung.

Außerdem besitzen 10% von ihnen die Fähigkeiten eines Magiekundigen der Stufen 2 bis 12 (2w6). Ungleich der meisten anderen Riesen, sind sie dafür bekannt, Freundschaften mit Menschen, Elfen und Zwergen einzugehen.

Riese, Wolken-

Rüstungsklasse	19 (13)
Trefferwürfel:	12+3* (+10)
Anz. d. Angriffe	1 Riesenwaffe oder 1 geworfener Fels
Schaden:	6w6 oder 3w6
Bewegung:	20', ohne Rüstung 40' (10')
Anzahl	1w2, Wildnis 1w3, Höhle 1w3
Rettungswurf:	K12
Moral:	10
Schatz:	E + 1w12 x 1000 GM
EP:	1.975

Wolkenriesen haben milchweiße bis himmelblaue Hautfarben, schillernd blaue Augen und silbrigweiße bis messingfarbene Haare. Ausgewachsene Männer werden bis zu 18 Fuß hoch und wiegen um die 5000 Pfund. Die Frauen sind nur etwas kleiner und leichter. Wolkenriesen haben eine Lebenserwartung von 400 Jahren.

Wolkenriesen kleiden sich in den feinsten verfügbaren Stoffen und tragen vielerlei Schmuck. Vielen gilt die Kleidung als Hinweis auf ihren sozialen Status: je besser die Kleidung und je feiner die Geschmeide, desto wichtiger ist dessen Träger. Sie wissen außerdem Musik sehr zu schätzen und können zumeist ein oder mehrere Instrumente spielen. Die Harfe ist ihnen am Liebsten. Wie anderen Riesen auch, sind ihnen kleinere Rassen etwas suspekt, aber sie hacken nicht auf ihnen herum. Sie bevorzugen es, Tribut von Menschen, Menschenähnlichen und anderen Humanoiden, die in ihrer Nähe leben, zu fordern.

Wolkenriesen kämpfen in gut organisierten Einheiten und wenden durchdachte Strategien an. Meist bevorzugen sie es, ihre Gegner aus erhöhter Lage anzugreifen. Wolkenriesen können große Steine bis zu 200' weit werfen und damit 3w6 Schadenspunkte anrichten. 5% der Wolkenriesen besitzen die Fähigkeiten von Magiekundigen der Stufe 2 bis 8 (2w4). Eine ihrer gewöhnlichen Taktiken ist es, Gegner einzukreisen und mit Steinen zu bewerfen,

während die Zauberkundigen sie mit Magie verwirren. Im Kampf tragen Wolkenriesen fein gearbeitete und reich verzierte Plattenrüstungen.

**Riese, Zyklop**

Rüstungsklasse	15 (13)
Trefferwürfel:	13* (+10)
Anz. d. Angriffe	1 Riesenkeule oder 1 geworfener Fels
Schaden:	3w10 oder 3w6
Bewegung:	20', ohne Rüstung 30'
Anzahl	1, Wildnis 1w4, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K13
Moral:	9
Schatz:	E +1w8 x 1.000 GM
EP:	2.285

Zyklopen sind einäugige Riesen. Mit ihrer Größe und Brutalität ähneln sie den Hügelriesen und kleiden sich in gleicher Art mit mehreren Lagen grob zusammengenähter Felle, oft ungewaschen und in schlechtem Zustand. Sie leben zurückgezogen und verhalten sich unfreundlich gegenüber den meisten kleineren Rassen.



Zyklopen können große Felsen bis zu 200' weit werfen und damit 3w6 Trefferpunkte anrichten. Da sie mit einem Auge Entferungen nur schwer einschätzen können, erhalten sie einen Modifikator von -2 auf solche Angriffswürfe. Einmal im Jahr können Zyklopen den Zauber **Fluch Auferlegen*** (Umkehr von **Fluch Entfernen**) anwenden.

Rhagodessa, Riesen-

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe	2 Beine/1 Biss
Schaden:	Griff/Griff/2w8
Bewegung:	50'
Anzahl	1w4, Wildnis 1w6, Höhle 1w6
Rettungswurf:	K4
Moral:	9
Schatz:	U
EP:	240

Die Rhagodessa ist mit Spinnen und Skorpionen verwandt; sie besitzt Pedipalpen, ein Paar länglicher, klebriger Beine am Kopfende, mit dem sie ihre Beute fangen und festhalten kann.

Riesenrhodessas erreichen die Größe eines Ponys. Sie leben in Wüstengebieten und sind meist gelblich, rötlich und bräunlich gefleckt; manche unterirdisch lebenden Arten sind schwarz oder weiß. Sie können Wände erklimmen, aber nicht wie Spinnen über Kopf an der Decke laufen.

Ein Treffer verursacht keinen Schaden, lässt die Beute aber festkleben, so dass sie in der folgenden Runde zum Maul der Rhodessa gezogen wird und durch den Biss 2w8 Schadenspunkte erleidet. Die Rhodessa kann nur ein Opfer in dieser Weise angreifen und setzt ihren Biss nur

gegen gefangene Opfer ein. Wird die Rhodessa bedroht, so zieht sie sich mit ihrer Beute zurück, um sie in Ruhe zu verspeisen.

Rhinozeros

	Schwarzes	Wollhaar-
Rüstungsklasse	17	19
Trefferwürfel:	8	12 (+10)
Anz. d. Angriffe	1 Tritt oder 1 Trampelangriff	
Schaden:	2w6 oder 2w8	2w8 oder 2w12
Bewegung:	40' (15')	40' (15')
Anzahl	Wildnis 1w12	Wildnis 1w8
Rettungswurf:	K6	K8
Moral:	6	6
Schatz:	-	-
EP:	875	1.875

Rhinozerosse, auch Nashörner genannt, sind bekannt für ihre schlechte Laune, mit der sie nur allzubereit auf Eindringlinge in ihrem Revier losstürmen. Die Spielwerte gelten für das (Afrikanische) Schwarze Nashorn, das zwischen 6 und 14 Fuß lang wird, eine Schulterhöhe zwischen 3 und 6 Fuß erreicht und bis zu 6.000 Pfund wiegt. Die Spielwerte können außerdem für Pflanzenfresser ähnlicher Größe und mit ähnlichen natürlichen Waffen (Geweih, Hörner, Stoßzähne usw.) verwendet werden.

Wollhaarrhinozerosse sind prähistorische Tiere mit langem Fell, die noch in „Verlorenen Welten“ von kalten Gebieten angetroffen werden können. Ihr Verhalten gleicht dem der Schwarzen Nashörner.

Roc

	Normal	Groß	Riesen-
Rüstungsklasse	18	18	18
Trefferwürfel:	6	12 (+10)	32 (+16)
Anz. d. 2 Klauen/1 Biss			
Angriffe			
Schaden:	1w6/1w6/2	1w8/1w8/2w10	3w6/3w6/6w6 w6
Bewegung:	20', Fliegen 160' (10')		
Anzahl	Wildnis	Wildnis 1w8	Wildnis 1 1w12
Rettungswurf:	K6	K12	K20 mit +5
Moral:	8	9	10
Schatz:	I	I	I
EP:	500	1.875	14.250

Rocs sind adlerähnliche Raubvögel. Selbst die gewöhnlichen Rocs werden 9 Fuß lang und erreichen eine Flügelspannweite von 24 Fuß. Große Rocs werden 18 Fuß lang, mit einer Flügelspannweite von etwa 48 Fuß,

während von Riesenrocs mit einer Länge von 30 Fuß und einer Flügelspannweite von 80 Fuß berichtet wird. Das Gefieder der Raubvögel ist vom Kopf bis zum Schwanz dunkelbraun oder golden. Die Männchen haben ein etwas helleres Gefieder, die Weibchen ein weniger auffälliges, das ihnen bessere Tarnung gewährt.

Für normale Rocs gelten 150 Pfund noch als leichte Last, bis zu 300 Pfund gelten als schwere. Daher können nur sehr kleine Kreaturen normale Rocs als Reittiere nutzen. Große Rocs tragen bis zu 600 Pfund als leichte Last und bis zu 1.200 Pfund als schwere. Riesenrocs können bis zu 3.000 Pfund tragen und gelten nur als leicht belastet und empfinden bis zu 6.000 Pfund als schwere Last. Die Geschichten über Riesenrocs, die ausgewachsene Elefanten reißen und forttragen sind etwas übertrieben, aber Elefantenkälber sind durchaus potentielle Beute für diese Monstervögel.

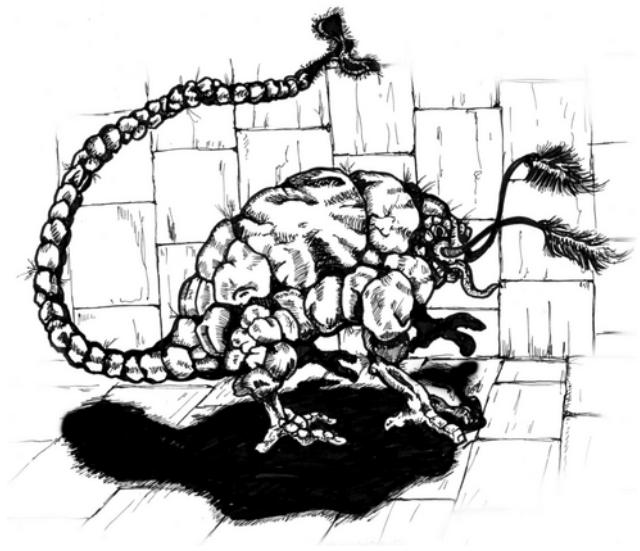
Rocs greifen grundsätzlich aus der Luft an, stürzen zur Erde und schnappen ihre Beute mit ihren mächtigen Klauen, um sie dann zu verschlingen. Jeder erfolgreiche Treffer mit beiden Klauen, führt dazu, dass das Opfer hinfertiggetragen wird, wenn es leicht genug dafür ist. Die Beute wird im Flug am Leben gelassen, um möglichst frisch zu bleiben, wenn sie den Jungen im Nest gegeben oder vom jagenden Roc selbst verspeist wird. Einzelne Rocs sind meist auf der Jagd und greifen menschengroße und größere Kreaturen an, sofern sie essbar wirken. Roc-Pärchen greifen gemeinsam an und verteidigen Nest und Junge bis zum Tode.

Rostmonster*

Rüstungsklasse	18
Trefferwürfel:	5*
Anz. d. Angriffe	1 Antenne
Schaden:	speziell
Bewegung:	40'
Anzahl	1w4
Rettungswurf:	K5
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	405

Diese Kreaturen besitzen einen gelblichen Bauch und einen rostroten Rücken. Sie werden typischerweise 5 Fuß lang und 3 Fuß hoch, mit einem Gewicht von 300 Pfund. Ihre Fühler lassen Metalle bei Berührung rosten.

Die Berührung des Monsters lässt Metalle schnell oxidiert. Nicht-magische Metalle werden sofort ruiniert und richten bei erfolgreichem Angriff nur noch halben Schaden an. Magische Waffen verlieren jedesmal permanent einen Bonuspunkt, wenn sie in Kontakt mit dem Monster kommen.



Das Monster ernährt sich von den entstehenden Metalloxiden. Das Fallenlassen von Metallgegenständen kann Rostmonster veranlassen, von ihrer Jagd auf metallgerüstete Charaktere abgelenkt zu werden. Eine Moralprobe kann zur Entscheidung herangezogen werden.

Säbelzahntiger

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	8
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1w6/1w6/2w8
Bewegung:	50'
Anzahl	Wildnis 1w4, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K8
Moral:	10
Schatz:	-
EP:	875

Säbelzahntiger oder Smilodons sind prähistorische Großkatzen mit sehr langen Reißzähnen. Ihr Verhalten ähnelt dem der Pumas und Jaguare.

Salamander*

	Feuer-	Eis-
Rüstungsklasse	19‡	21‡
Trefferwürfel:	8*	12* (+10)
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss + Hitze	4 Klauen/1 Biss + Kälte
Schaden:	1w4/1w4/1w8 + 1w8/Runde	1w6 je Klaue/2w6 + 1w8/Runde
Bewegung:	40'	40'
Anzahl	1w4+1, Wildnis 1w3, Wildnis 1w3, 2w4, Höhle 2w4	Wildnis 1w3, Höhle 1w3
Rettungswurf:	K8	K12
Moral:	8	9
Schatz:	F	E
EP:	945	1.975



Salamander sind große echsenartige Kreaturen der Elementarebenen. Manchmal trifft man sie auf der materiellen Ebene an; hierhin gelangen sie durch natürliche Dimensionsrisse oder durch Beschwörung hochstufiger Magiekundiger. Wegen ihrer magischen Natur, können sie nur durch magische Waffen verletzt werden.

Feuersalamander entstammen der Elementarebene des Feuers. Ihre Erscheinung gleicht der riesiger Schlangen mit feurig roten, orangenen und gelben Farben. Die Kreaturen stehen in Flammen und entzünden alle nicht feuerresistenten Kreaturen in einem 20' Radius und fügen ihnen 1w8 Schadenspunkte je Runde zu. Sie selbst sind immun gegen Feuer- und Hitzeangriffe. Feuersalamander sind intelligent und sprechen die Sprache ihrer Elementarebene sowie in vielen Fällen Elfisch, die Gemeinsprache sowie die Sprache der Drachen.

Eissalamander sind heimisch auf der Elementarebene des Wassers. Sie sehen aus wie riesige sechsbeinige Echsen. Die Farbvielfalt ihrer Schuppen reicht von weiß bis hellgrau und hellblau. Sie sind eisig kalt und fügen allen nicht kälteresistenten Kreaturen in einem 20' Radius 1w8

Schadenspunkte je Runde zu. Sie selbst sind immun gegen sämtliche Arten kältebasierter Angriffe. Eissalamander sind ziemlich intelligent, sprechen die Sprache ihrer Elementarebene und darüber hinaus verstehen manche die Gemeinsprache, Elfisch oder Drachisch.

Die beiden Salamanderarten hassen sich gegenseitig und greifen sich bei Begegnung sofort an. Werden sie herbeibeschworen, um beispielsweise einen Ort, Durchgang oder Schatz zu bewachen, greift der Salamander jeden Eindringling an. Salamander, die selbst durch einen Dimensionsriß reisen, haben vielleicht eigene Ziele, die sie verfolgen. Bei Begegnungen werden sie mit Abenteurern dementsprechend verhandeln, gegen sie kämpfen oder sie ignorieren.

Schatten*

Rüstungsklasse	13‡
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe	1 Berührung
Schaden:	1w4 + 1 Punkt Kraftverlust
Bewegung:	30'
Anzahl	1w10, Wildnis 1w10, Höhle 1w10
Rettungswurf:	K2
Moral:	12
Schatz:	F
EP:	100

Schatten sind Kreaturen, die nur schwer in abgedunkelten Bereichen zu erkennen sind, stechen aber in hell erleuchteten Bereichen hervor. Sie kauern in der Dunkelheit und warten auf lebende Beute. Sie sind 5 bis 6



Fuß groß und masselos. Sie können nicht verständlich sprechen. Da sie nicht zu den Untoten zählen, können sie von Klerikern nicht vertrieben werden.

Der erfolgreiche Angriff eines Schatten richtet 1w4 Trefferpunkte durch Kälteschaden an und entzieht dem Opfer einen Kraftpunkt. Fällt der Kraftwert eines Charakters auf 2 oder darunter, bricht er bewegungsunfähig zusammen; wird der Kraftwert auf 0 reduziert, dann verwandelt sich der Charakter zur folgenden Abenddämmerung selbst in einen Schatten. Der Kraftwert regeneriert sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt je Spielrunde.

Schatten können nur durch magische Waffen verletzt werden.



Schauergestalt

Rüstungsklasse	15 (13)
Trefferwürfel:	3+1
Anz. d. Angriffe	1 Waffe
Schaden:	1w8+1 oder nach Waffe +1
Bewegung:	30, ohne Rüstung 40'
Anzahl	2w4, Wildnis 5w4, Höhle 5w4
Rettungswurf:	K3
Moral:	9
Schatz:	Jeweils Q, R; B, L, M Höhle
EP:	145

Schauergestalten sehen wie große, haarige Goblins aus. Sie werden etwa 6 Fuß groß, haben dunkle Augen und bewegen sich sehr leise. Sie sind wild und fast ohne Angst und sie picken und hänseln und kommandieren kleinere Humanoiden bei jeder Gelegenheit herum.

Sie bevorzugen den Angriff aus dem Hinterhalt. Auf der Jagd senden sie oft Späher voraus und sie greifen koordiniert an, wobei ihre Taktiken erprobt und teilweise brillant sind. Aufgrund der Lautlosigkeit, mit der sie sich bewegen, überraschen sie Gegner bei einem Ergebnis von 1-3 auf 1w6. Dies gilt solange sie höchstens Leder- oder Fellrüstung tragen, wie in der Rüstungsklasse angegeben. Schauergestalten erhalten einen Schadensbonus von +1 wegen ihrer großen Stärke. Wie die meisten goblinoiden Monster, können sie mit Dunkelsicht (30 Fuß weit) in der Finsternis agieren.

Einer von acht Schauergestalten ist ein kampferprobter Krieger mit 4+4 Trefferpunktewürfeln (240 EP) und einem +2 Schadensbonus. In Höhlen mit 16 oder mehr Schauergestalten gibt es einen Häuptling mit 6+6 TW (500 EP) und einem +3 Schadensbonus. Schauergestalten erhalten einen +1 Modifikator auf Moral, wenn sie von einem Krieger oder Häuptling angeführt werden. In ihrer Höhle scheitern ihre Moralwürfe nie, sofern ihr Häuptling noch lebt. Außerdem besteht die Wahrscheinlichkeit (1-2 auf 1w6), dass ein Schamane in der Höhle anwesend ist. Schamanen haben dieselben Werte wie normale Schauergestalten sowie zuzüglich Klerikerfähigkeiten wie ein Kleriker der Stufe 1W4+1.

Schimäre

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	9** (+8)
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/3 Köpfe + speziell
Schaden:	1w4/1w4/2w4/2w4/3w4 + speziell
Bewegung:	40' (10'), Fliegen 60' (15')
Anzahl	1w2, Wildnis 1w4, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K9
Moral:	9
Schatz:	F
EP:	1.225

Schimären sind fremdartige Kreaturen mit dem Körper eines Löwen, drei Köpfen, dem eines Löwen, dem einer Ziege und dem eines Drachen, und sie haben die Schwingen eines Drachen. Sie erreichen eine Schulterhöhe von 5 Fuß, werden bis zu 10 Fuß lang und wiegen etwa 4.000 Pfund. Der Drachenkopf kann der eines schwarzen, blauen, grünen, roten oder weißen Drachens sein und verfügt über die entsprechende Odemwaffe. Unabhängig von der Art, hat der Odemangriff der Schimäre eine Kegelform mit 50 Fuß Länge und 10 Fuß Weite am Ende. Der Angriffsschaden beträgt 3w6



Trefferpunkte. Opfern des Angriffs wird ein Rettungswurf gegen Drachenodem gewährt, um den Schaden zu halbieren.

Schimären sind grausam und gefräßig. Sie verstehen die Sprache der Drachen, machen davon aber selten Gebrauch, außer um sich den mächtigeren Kreaturen anzubiedern.

Schimmelpilz, Gelber

Rüstungsklasse	Wird immer getroffen
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe	speziell
Schaden:	Siehe unten
Bewegung:	0
Anzahl	1w8
Rettungswurf:	NM
Moral:	-
Schatz:	-
EP:	100

Falls gestört, explodiert eine Fläche des Schimmelpilzes mit einer Wolke giftiger Sporen. Schimmelpilze überwachsen eine Fläche von 10 bis 25 Quadratfuß; mehrere solcher Pilze können nebeneinander wachsen und den Eindruck eines einzelnen, riesigen Pilzes erwecken. Jeder dieser Pilze kann einmal am Tag eine Giftwolke abgeben. Kreaturen in einem Radius von 10 Fuß um den Pilz sind von der Giftwolke betroffen und müssen einen Rettungswurf gegen Tod bestehen, oder sie erleiden 1w8 Schadenspunkte pro Runde für eine Dauer von 6 Runden. Sonnenlicht versetzt den Pilz in einen Schlafzustand.

Schlange, Grubenotter

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	1*
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	1w4 + Gift
Bewegung:	30'
Anzahl	1w4, Wildnis 1w4, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K1
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	37

Grubennottern sind hochgiftige Schlangen. Es gibt Arten in vielen Größen von 2' bis 12' Länge; die Spielwerte sind für durchschnittliche Exemplare von 9 Fuß Länge angegeben.

Ihren Namen erhalten sie wegen der wärmeempfindlichen Grubenpaare zwischen Augen und Nasenlöchern. Sie nehmen damit Vögel, Säugetiere und Echsen, also ihre natürliche Beute, wahr. Obwohl Echsen Kaltblüter sind, können die Grubennottern sie aufspüren; die Körperwärme der Echsen hebt sich von der Temperatur ihrer Umgebung ab.

Klapperschlangen sind eine Variante der Grubennotter; sie besitzen außerdem eine klappernde Rassel am Schwanzende, mit der sie große Kreaturen warnen.

Seeschlange

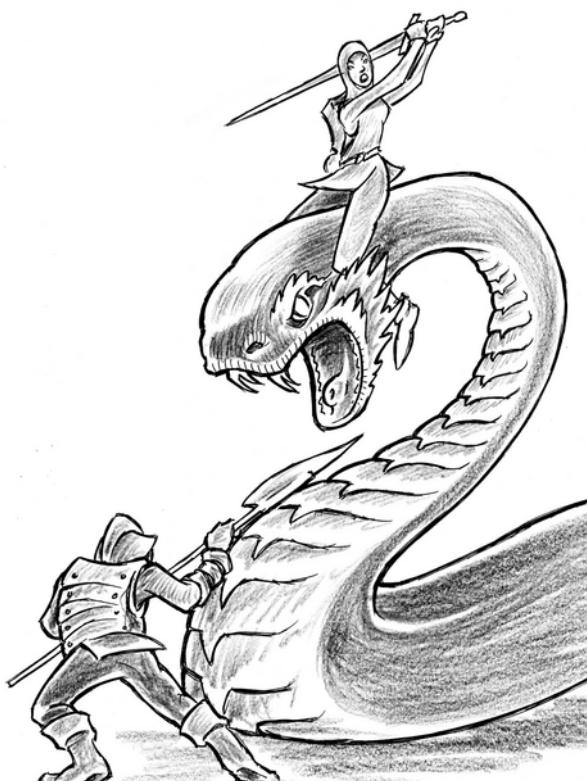
Rüstungsklasse	17
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	2w6
Bewegung:	Schwimmen 50' (10')
Anzahl	Wildnis 2w6
Rettungswurf:	K6
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	500

Seeschlangen leben im Meer und sind bekannt dafür, Boote anzugreifen, indem sie ihre 20 bis 40 Fuß langen Körper um deren Rumpf winden und ihn zerquetschen; in dem Fall richten sie 2w10 Schadenspunkte an.

Schlange, Riesen- (Klapperschlange)

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	1w8 + Gift
Bewegung:	40'
Anzahl	1w2, Wildnis 1w2, Höhle 1w2
Rettungswurf:	K2
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	100

Riesenklapperschlangen sind große Varianten der normalen Klapperschlange (die Spielwerte können von der Grubenotter übernommen werden.) Sie werden durchschnittlich 14 bis 20 Fuß lang.

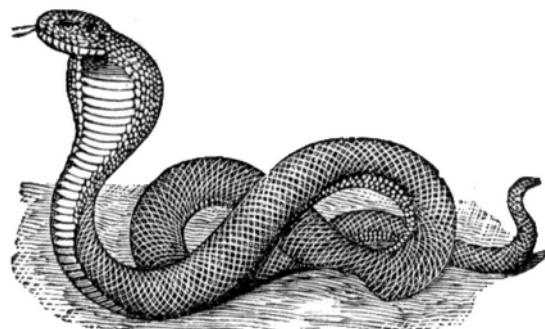
**Schlange, Python**

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	5*
Anz. d. Angriffe	1 Biss/1 Würgegriff
Schaden:	1w4/2w4
Bewegung:	30'
Anzahl	1w3, Wildnis 1w3, Höhle 1w3
Rettungswurf:	K5
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	405

Nach einem erfolgreichen Biss, schlingt sich die Python in derselben Runde um ihr Opfer und richtet damit und in jeder folgenden Runde 2w4 Trefferpunkte Schaden an. Der Würgegriff kann bei einem Wurf von 1 (+ Kraftbonus des Opfers) auf 1w6 durch die gewürgte Kreatur gelöst werden. Ein Charakter mit KRA 16 kann sich bei einem Wurf von 1-3 auf 1w6 befreien. Die Aktion dauert eine volle Runde.

Schlange, Speikobra

Rüstungsklasse	13
Trefferwürfel:	1*
Anz. d. Angriffe	1 Biss oder 1 Speiangriff
Schaden:	1w4 + Gift oder Blindheit
Bewegung:	30'
Anzahl	1w6, Wildnis 1w6, Höhle 1w6
Rettungswurf:	K1
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	37



Speikobras werden durchschnittlich 7 Fuß lang. Ihren Nackenschild stellen sie auf, um andere Kreaturen davor zu warnen, ihnen zu nahe zu treten. Sie halten ihren Angriff meist zurück, um größeren Kreaturen Gelegenheit zum Rückzug zu gewähren. Bleiben sie jedoch, nutzen die Kobras ihren Speiangriff, der eine Reichweite von 5 Fuß besitzt und dessen Gift die Opfer erblinden lassen kann.

Ein Rettungswurf gegen Gift wird gewährt; bei Scheitern erblindet die Kreatur permanent. Wird die Kreatur dann noch nicht verscheucht, beißt die Kobra zu. Ihr Biss ist bei einem gescheiterten Rettungswurf tödlich. Die Blindheit kann durch den Gegenzauber zu **Blindheit** geheilt werden.

Schlange, Wasser-

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	3*
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	1 + Gift
Bewegung:	10', Schwimmen 30'
Anzahl	Wildnis 1w8
Rettungswurf:	K3
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	175

Wasserschlangen sind relativ klein; die größte ihrer Art wird selten länger als 6 Fuß. Sie bewegen sich lautlos im Wasser und der Biss ihres kleinen Kopfes verursacht so geringen Schaden, dass er von Kreaturen kaum wahrgenommen wird. Das Gift dieser lautlosen Meuchler ist dabei aber so gefährlich, dass ihre Opfer einen Rettungswurf gegen Gift mit -4 Modifikator erfolgreich bestehen müssen und andernfalls sterben.

Man kann von Glück sagen, dass Wasserschlangen selten angreifen; meist nur, wenn sie gestört werden. An Land bewegen sie sich vergleichsweise langsam und ungeschickt.

Schleim, Grüner*

Rüstungsklasse	Wird nur durch Feuer oder Kälte verletzt
Trefferwürfel:	2**
Anz. d. Angriffe	1 speziell
Schaden:	speziell
Bewegung:	1'
Anzahl	1
Rettungswurf:	K2
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	125

Grüner Schleim verschlingt Fleisch und organische Materialien bei Kontakt und kann über längere Zeit sogar Metall auflösen. Leuchtend grün, feucht und klebrig hängt der Schleim von Decken und an Wänden, liegt auf Böden und vermehrt sich mit der Nahrungsaufnahme. Nimmt der Schleim Bewegung wahr, lässt er sich herabfallen. Grüner Schleim kann im Sonnenlicht nicht wachsen; indirektes

Sonnenlicht, wie in dichtem Wald, verhindert seine Ausbreitung und lässt ihn verkümmern, direktes Sonnenlicht tötet ihn innerhalb einer Spielrunde.

In der ersten Runde nach Kontakt, kann der Schleim noch von einer Kreatur abgeschabt werden, wobei das Werkzeug sicherlich in Mitleidenschaft gezogen wird. In den folgenden Runden muss er gefrosted, verbrannt oder herausgeschnitten werden, wodurch auch die befallene Kreatur Schaden nimmt. Der Zauber **Krankheit Heilen** zerstört einen vom Grünen Schleim befallenen Bereich. Normales Metall und verzaubertes Holz wird in einer Spielrunde, normales Holz in 2w4 Kampfrunden verdaut. Stein und verzaubertes Metall bleiben unbetroffen.

Wird der Grüne Schleim nicht innerhalb von 1w4+6 Runden von einer Kreatur abgeschabt oder zerstört, wird sie vollständig in Grünen Schleim verwandelt; eine solche Kreatur kann nicht wiederhergestellt werden, es sei denn ein magischer **Wunsch** wird gewährt.

Skelett

Rüstungsklasse	13 (siehe unten)
Trefferwürfel:	1
Anz. d. Angriffe	1 Waffe
Schaden:	1w6 oder nach Waffe
Bewegung:	40'
Anzahl	3w6, Wildnis 3w10
Rettungswurf:	K1
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	25

Skelette sind verstandlose **untote** Kreaturen, die von bösen Magiekundigen oder Klerikern beschworen wurden, um einen Ort, eine Gruft oder einen Schatz zu bewachen. Sie erleiden nur halben Schaden durch scharfkantige Waffen und nur jeweils einen Trefferpunkt durch Schusswaffen. Der Bonus magischer Waffen zählt dabei vollständig. Sie können von Klerikern vertrieben werden und sind immun gegen die Zauber **Schlaf**, **Bezaubern** und **Festhalten**. Der Zauber **Gedankenlesen** funktioniert bei Skeletten nicht. Moralproben scheitern nie, weswegen sie kämpfen bis sie oder ihre Gegner vernichtet sind.

**Skorpion, Riesen-**

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	4*
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Stachel
Schaden:	1w10/1w10/1w6 + Gift
Bewegung:	50' (10')
Anzahl	1w6, Wildnis 1w6
Rettungswurf:	K2
Moral:	11
Schatz:	-
EP:	280

Riesenskorpione erreichen die Größe von Eseln. Sie sind aggressive Räuber und greifen potentielle Beute sofort an. Treffen sie erfolgreich mit mindestens einer ihrer Klauen, erhalten sie einen +2 Bonus auf den folgenden Angriff mit ihrem Stachel. Riesenskorpione sind für gewöhnlich in Wüstengebieten und Höhlen anzutreffen.

Spinne, Riesen- (Krabbenspinne)

Rüstungsklasse	13
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	1w8 + Gift
Bewegung:	40'
Anzahl	1w4, Wildnis 1w4, Höhle 1w4
Rettungswurf:	K2
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	100

Die Krabbenspinnen sind hinterhältige Räuber. Sie bedienen sich verschiedenster Tarnung und springen dann überraschend auf ihre Beute, um sie zu beißen. Riesenkrabben spinnen sind 3 Fuß lang. Sie können langsam ihre Körperfarbe wechseln und sich so ihrer Umgebung anpassen. Der Vorgang dauert meist mehrere Tage. Anschließend können sie ihre Beute in der passenden Umgebung bei einem Wurf von 1-4 auf 1w6 überraschen.

Spinne, Riesen- (Schwarze Witwe)

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	3*
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	2w6 + Gift
Bewegung:	20', Netz 40'
Anzahl	1w3, Wildnis 1w3, Höhle 1w3
Rettungswurf:	K3
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	175

Die riesige Schwarze Witwe ähnelt ihrer kleinen Verwandten und ist durch eine große orangefarbene Sanduhr auf dem Bauch markiert.

Das Gift der Riesenspinne ist tödlich; ihre Opfer müssen einen Rettungswurf gegen Gift mit -2 Malus bestehen, ansonsten sterben sie. Die Spinnen stellen starke, klebrige und fast unsichtbare Netze her und spannen sie in Korridoren, vor Höhleneingängen und manchmal zwischen Bäumen; Charaktere, die im Netz hängen bleiben, müssen sich befreien. Die Regeln für das Öffnen klemmender Türen können verwendet werden. Im Netz können sie weder Waffen verwenden, noch zaubern.

Spinne, Riesen- (Tarantel)

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	4*
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	1w8 + Gift
Bewegung:	50'
Anzahl	1w3, Wildnis 1w3, Höhle 1w3
Rettungswurf:	K4
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	280

Riesentaranteln sind gewaltige, haarige Spinnen in der Größe eines Ponys. Sie verfolgen ihre Beute in der Weise, wie es die Wölfe tun. Der Biss einer Riesenspinne ist giftig; wer gebissen wurde, muss einen Rettungswurf gegen Gift bestehen oder beginnt wild zu tanzen. Der Tanz dauert 2w10 Runden, während denen das Opfer einen -4 Modifikator für Angriffswürfe und Rettungswürfe erhält. Diebesfertigkeiten können während des Tanzes nicht genutzt werden. Beobachter des Tanzes müssen einen Rettungswurf gegen Zaubersprüche bestehen, sonst beginnen sie selbst mitzutanzen; die Mittänzer erhalten dieselben Modifikatoren, aber tanzen nur für 2w4 Runden.

Jede Runde, die das gebissene Opfer tanzt, muss ein weiterer Rettungswurf bestanden werden, andernfalls erleidet das Opfer 1w4 TP Schaden. Mittänzer sind davon nicht betroffen.

Der Zauber **Gift Neutralisieren** heilt gebissene Opfer, und **Magie Bannen** beendet den Tanz für alle Opfer in der Gegend.

Spitzmaus, Riesen-

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	1*
Anz. d. Angriffe	2 Biss
Schaden:	1w6/1w6
Bewegung:	60'
Anzahl	1w4, Wildnis 1w8, Höhle 1w8
Rettungswurf:	K2
Moral:	10
Schatz:	-
EP:	37

Riesenspitzmäuse ähneln Riesenratten, werden mit 6 Fuß Länge aber größer und haben dunkleres Fell. Ihr Metabolismus ist äußerst schnell, weswegen sie fast ständig Nahrung aufnehmen müssen. Sie sind Allesfresser und verteidigen Nest und Revier aggressiv.

Sie sind so flink, dass sie zweimal pro Runde zubeißen und so benachbarte Gegner angreifen können.

Einige seltene Exemplare (nicht mehr als 5% der Riesenspitzmäuse, denen man begegnet) sind giftig. Deren Biss tötet augenblicklich, wenn ein Rettungswurf gegen Gift scheitert. Wird ein Opfer in einer Runde zweimal gebissen, ist nur ein Wurf fällig.

Spukgestalt*

Rüstungsklasse	17‡
Trefferwürfel:	6**
Anz. d. Angriffe	1 Berührung
Schaden:	Energieentzug: 2 Stufen je Berührung
Bewegung:	Fliegen 100'
Anzahl	1w4, Höhle 1w8
Rettungswurf:	K6
Moral:	11
Schatz:	E
EP:	610

Spukgestalten sind **Untote**, die aussehen wie in ihrem vorherigen Leben und daher von Angehörigen und Bekannten erkannt werden können. In vielen Fällen tragen sie sichtbare Hinweise auf eine gewalttätige Todesursache. Sie sind etwa so groß wie Menschen und körperlos.

Spukgestalten können von Klerikern vertrieben werden und sind immun gegen die Zauber **Schlaf**, **Benzaubern** und **Festhalten**. Sie können nur durch magische Waffen verletzt werden.

Täuschungsbiest

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	6*
Anz. d. Angriffe	2 Klingen
Schaden:	1w8/1w8
Bewegung:	50'
Anzahl	1w4, Wildnis 1w4
Rettungswurf:	K6
Moral:	8
Schatz:	D
EP:	555



Täuschungsbiester sind blau-schwarze, katzenartige Monster mit seltsamen, klingenbesetzten Armen, die aus ihren Schultern ragen. Die Klingen werden meist wie Flügel gefaltet getragen und nur zum Angriff nach vorne geschlagen. Die wahre Stärke und zugleich die Gefahr der Täuschungsbiester liegt in ihrer besonderen Fähigkeit, Gegner zu verwirren: in einer Entfernung von bis zu 3 Fuß zur tatsächlichen Position des Monsters erscheint ein ständig den Ort wechselndes Trugbild. Es handelt sich dabei um eine mächtige Illusion, die selbst durch den nicht zerstört werden kann, der darum weiß.

Jeder Charakter, der einem Täuschungsbiest zum ersten Mal begegnet, wird bei seinem ersten Angriff, unabhängig vom Würfelwurf, daneben schlagen. Danach führt er alle Angriffe mit einem -2 Modifikator durch. Dieser Malus gilt nicht zusätzlich zu einem Modifikator durch Blindkampf. Manche Monster, wie Fledermäuse, die nicht auf ihre Sicht angewiesen sind, können die tatsächliche Position des Täuschungsbiests wahrnehmen und kämpfen daher ohne Modifikator.

Tausendfüßler, Riesen-

Rüstungsklasse	11
Trefferwürfel:	1w4 TP*
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	Gift
Bewegung:	40'
Anzahl	2w4, Wildnis 2w4, Höhle 2w4
Rettungswurf:	NM
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	13

Riesentausendfüßler sind schnelle, räuberische und giftige Gliederfüßler mit langen, segmentierten Körpern und Exoskeletten. Sie leben bevorzugt unter der Erde, in schattigen Waldgebieten und anderen Bereichen fernab von direktem Sonnenlicht. Es gibt auch eine Art, die in Wüstengebieten vorkommt und unter dem Sand versteckt auf Beute lauert.

Riesentausendfüßler greifen nahezu alles an, was irgendwie nach Nahrung aussieht; sie beißen mit ihren Fängen zu und injizieren Gift in ihre Beute. Gebissene Kreaturen müssen einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Gift mit einem +2 Modifikator ablegen, andernfalls sterben sie.

Tentakelwurm

Rüstungsklasse	13
Trefferwürfel:	3*
Anz. d. Angriffe	6 Tentakel
Schaden:	Paralyse
Bewegung:	40'
Anzahl	1w3, Höhle 1w3
Rettungswurf:	K3
Moral:	9
Schatz:	B
EP:	175

Diese Riesenwürmer haben milchig weiße oder graue Köpfe. Ihre Körper variieren von rosa bis tief grün. Die Tentakel befinden sich am Kopfende. Manche Gelehrten behaupten, Tentakelwürmer seien die Larven einer noch unbekannten Monsterart; bisher konnte diese Hypothese aber nicht bewiesen werden.

Tentakelwürmer können bis zu drei Gegner angreifen. Getroffene müssen einen Rettungswurf gegen Paralyse bestehen, sonst erstarren sie für 2w4 Runden. Wird ein Gegner in einer Runde mehrfach getroffen, muss nur ein Rettungswurf abgelegt werden.

**Tiger**

Rüstungsklasse	14
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1w6/1w6/2w6
Bewegung:	50'
Anzahl	Wildnis 1w3, Höhle 1w3
Rettungswurf:	K6
Moral:	9
Schatz:	-
EP:	500

Diese Großkatzen haben eine Schulterhöhe von mehr als 3 Fuß und werden etwa 9 Fuß lang. Sie wiegen zwischen 400 und 600 Pfund.

Tintenfisch, Riesen-

Rüstungsklasse	17
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe	8 Tentakel/1 Biss
Schaden:	1w4 je Tentakel/1w10
Bewegung:	Schwimmen 40'
Anzahl	Wildnis 1w4
Rettungswurf:	K6
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	500

Diese wilden und gefräßigen Kreaturen erreichen eine Körperlänge von mehr als 20 Fuß und greifen fast alles an, das ihnen begegnet. Ihre Tentakel sind mit Widerhaken und scharfkantigen Saugnäpfen versehen. Um seine Beute zu beißen, muss der Riesentintenfisch sie zuerst mit mindestens zwei Tentakel treffen.

Scheitert die Kreatur bei einer Moralprobe, dann sondert sie eine schwarze Tintenwolke von 30 Fuß Durchmesser ab und flüchtet für 3w8 Runden mit doppelter Geschwindigkeit.

Titanotherere

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	12 (+10)
Anz. d. Angriffe	1 Tritt oder 1 Trampelangriff
Schaden:	2w6 oder 3w8
Bewegung:	40' (10')
Anzahl	Wildnis 1w6
Rettungswurf:	K8
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	1.875

Ein Titanotherere ist ein riesiges prähistorisches Tier; ausgewachsene Exemplare werden 10' hoch und 13' lang. Sie ähneln dem Rhinoceros, haben aber große gegabelte Hörner statt der spitzen Nashörner. Sie sind ebenfalls Herdentiere; die Männchen verteidigen die Herde aggressiv, während die Weibchen nur angreifen, wenn die Männchen unterlegen sind oder die Angreifer zu zahlreich sind. Begegnet man einem einzelnen Titanotherere, handelt es sich um ein wildes Männchen; diese sind meist übellaunig und greifen kleinere Kreaturen an, die ihr Revier betreten.

Trent

Rüstungsklasse	19
Trefferwürfel:	8*
Anz. d. Angriffe	2 Fäuste
Schaden:	2w6/2w6
Bewegung:	20'
Anzahl	Wildnis 1w8, Höhle 1w8
Rettungswurf:	K8
Moral:	9
Schatz:	C
EP:	945

Trents sind große, bizarr humanoide Baummenschen. Ihre Blätter wechseln mit den Jahreszeiten, fallen im Winter aber selten ab. Steht ein Trent unbewegt und mit geschlossen Beinen, so ist er kaum von normalen Bäumen unterscheidbar. Trents werden etwa 30' hoch mit einem Stammdurchmesser von 2'. Sie wiegen etwa 4.500 Pfund.

Trents sprechen neben ihrer eigenen Sprache meist auch Elfisch und die Gemeinsprache. Sie können auf vielen Sprachen zu verstehen geben, dass man ihre Bäume in Ruhe lassen soll. Trents beobachten potentielle Gegner mit Vorsicht, ehe sie zum Angriff übergehen. Oft greifen sie aus dem Hinterhalt an und stampfen auf ihre Gegner ein. Bei gefährlichen Gegnern erwecken sie normale Bäume als Verstärkung für den Kampf.



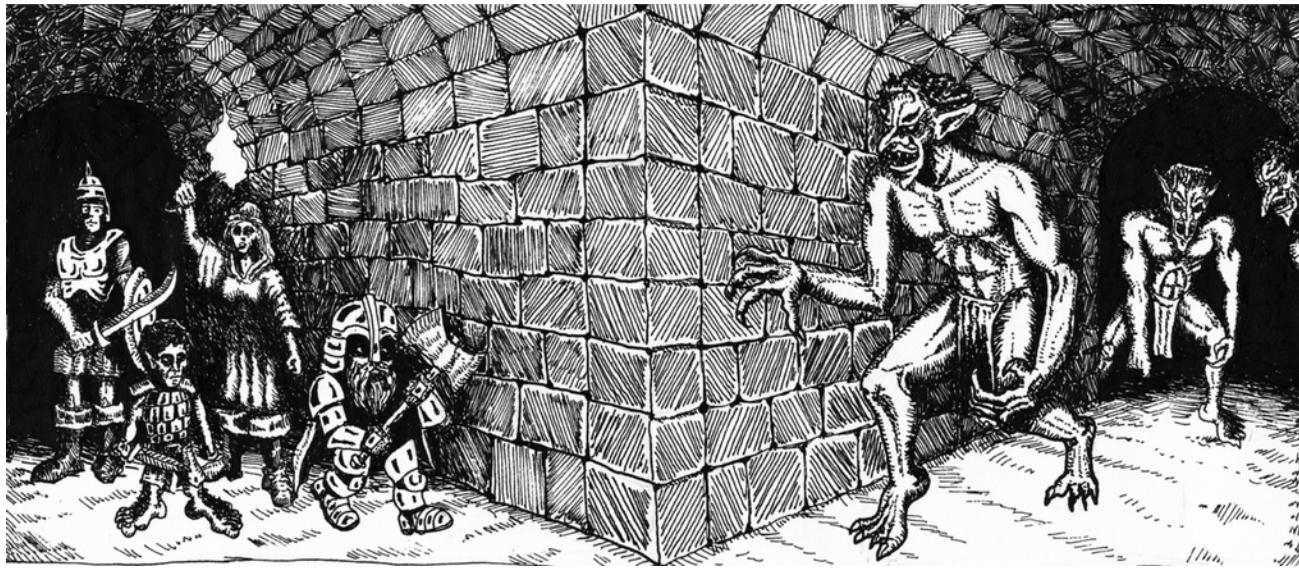
Ein Trent kann jederzeit Bäume im Umkreis von 180' erwecken und bis zu zwei von ihnen gleichzeitig kontrollieren. Es dauert eine Runde bis sich ein normaler Baum erhoben hat. Anschließend bewegt er sich mit einer Geschwindigkeit von 10' pro Runde und kämpft wie ein Trent. Wird der Trent handlungsunfähig oder begibt sich außerhalb der Reichweite, so verliert der Baum seine Fähigkeiten.

Troglodyt

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1w4/1w4/1w4
Bewegung:	40'
Anzahl	1w8, Höhle 5w8
Rettungswurf:	K2
Moral:	9
Schatz:	A
EP:	75



Troglodyten sind sehr intelligente, echsenähnliche Humanoide. Ihre großen Augen sind rot und sie besitzen stachlige Kämme an Beinen, Armen und am Kopf. Sie werden 5 bis 6 Fuß groß. Sie besitzen die besondere Fähigkeit, ihre Körperfarbe beliebig zu ändern; bei 50% aller Begegnungen können sich Gruppen von Troglodyten in ihrer Umgebung tarnen und andere Kreaturen bei



einem Wurf von 1-5 auf 1w6 überraschen. Gelingt die Überraschung, erhalten sie in der ersten Runde einen +2 Angriffsbonus.

Troglodyten sondern ein stark riechendes Öl ab, um ihre schuppige Haut geschmeidig zu halten. Alle Säugetiere, einschließlich der typischen Charakterrassen, finden den Geruch abscheulich und müssen einen Rettungswurf gegen Gift ablegen, wenn sie sich auf 10 Fuß einem Troglodyten nähern. Scheitert der Wurf, erhalten sie einen -2 Modifikator auf Angriff, solange sie sich in der Nähe des Troglodyten aufhalten. Nach 24 Stunden muss im Zweifelsfall ein neuer Rettungswurf erfolgen.

Die Kreaturen sind feindselig und greifen ebenbürtige und schwächere Gruppen von Nicht-Troglodyten sofort an. Sie bedienen sich bevorzugt ihrer Tarnung und diverser Hinterhalte.

Einer von acht Troglodyten ist ein Krieger (TW 4; EP 240) mit +1 Schadensbonus aufgrund hoher Kraft. Andere Troglodyten erhalten einen +1 Bonus auf Moralproben, wenn sie von einem Krieger geführt werden. In Höhlen mit mehr als 24 Bewohnern gibt es einen Anführer (TW 6; EP 500) mit einer Rüstungsklasse von 17 und +2 Schadensbonus. Solange ihr Anführer am Leben ist, scheitern Moralwürfe der Troglodyten innerhalb ihrer Höhlen nicht.

Troll

Rüstungsklasse	16
Trefferwürfel:	6*
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1w6/1w6/1w10
Bewegung:	40'
Anzahl	1w8, Wildnis 1w8, Höhle 1w8
Rettungswurf:	K6
Moral:	10 (8)
Schatz:	D
EP:	555

Trolle besitzen die Fähigkeit der Regeneration; sie heilen 1 Trefferpunkt pro Runde. Ein Troll stirbt bei 0 Trefferpunkten nicht, sondern ist für 2w6 Runden handlungsunfähig und beginnt danach zu heilen. Trolle täuschen ihren Tod manchmal nur vor, bis sie ausreichend geheilt sind. Durch Feuer oder Säure verursachten Schaden können Trolle nicht regenerieren. Solche Verletzungen müssen durch Rast geheilt werden. Um einen Troll zu töten, muss er mit Feuer oder Säure vernichtet werden. Der in Klammern angegebene Moralwert wird verwendet, wenn Trolle mit Gegnern konfrontiert sind, die über Feuer oder Säure verfügen. Falls ein Troll Gliedmaßen verliert, wachsen diese innerhalb einer Spielrunde nach; der Troll kann abgetrennte Gliedmaßen auch wieder ansetzen; dann wachsen sie sofort wieder an.

Ein ausgewachsener Troll wird 9' groß und wiegt 500 Pfund. Die gummiartige Haut der Trolle reicht von moosgrün bis grau. Ihre Haare variieren zwischen grünlich schimmerndem Schwarz und Eisengrau. Sie scheinen

geschlechtslos zu sein; wie sie sich fortpflanzen ist unbekannt. Trolle laufen aufrecht in gebeugter Haltung und mit ungleichmäßigen Gang. Beim Rennen schleifen sie ihre Arme hinter sich her. Trotz dieser scheinbaren Unbeholfenheit sind sie enorm flink.

Trolle sind hasserfüllte Kreaturen, die sich gerne in Kampf und Blutvergießen verlieren. Obwohl sie in der Lage sind, Werkzeuge und Waffen zu gebrauchen, bevorzugen sie den Kampf mit Klauen und Zähnen und ergötzen sich an dem Gefühl, mit ihnen das Fleisch ihrer Opfer zu zerreißen.

Unsichtbarer Verfolger

Rüstungsklasse	19
Trefferwürfel:	8*
Anz. d. Angriffe	1
Schaden:	4w4
Bewegung:	40'
Anzahl	1 (speziell)
Rettungswurf:	K8
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	945

Unsichtbare Verfolger sind Kreaturen der Elementarebene der Luft. Sie dienen gelegentlich Zauberern und Magiern, von denen sie für bestimmte Dienste beschworen werden.

Ein beschworener Unsichtbarer Verfolger führt jeden Dienst aus, den der Beschwörer befiehlt, auch dann, wenn er dazu hunderte und tausende Meilen reisen muss. Die Kreatur befolgt einen Befehl solange, bis der Dienst erfüllt ist und gehorcht nur dem Beschwörer. Allerdings haben die Kreaturen eine Abneigung gegen langwierige Missionen und komplexe Aufgaben und versuchen daher, die Instruktionen ihrer Beschwörer zu verdrehen.

Unsichtbare Verfolger sind formlos; der Zauber Unsichtbares Entdecken zeigt nur die schwache Silhouette einer Wolke. Angriffe gegen Unsichtbare Verfolger werden mit dem üblichen -4 Modifikator für unsichtbare Gegner durchgeführt.

Urgoblin

Rüstungsklasse	14 (11)
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe	1 Waffe
Schaden:	1w8 oder nach Waffe
Bewegung:	30', ohne Rüstung 40'
Anzahl	speziell
Rettungswurf:	K2
Moral:	9
Schatz:	Jeweils Q, R, S; speziell in der Höhle
EP:	100

Diese Kreaturen gleichen normalen Hobgoblins, gehören aber einer mutierten Subspezies an. Urgoblins regenerieren ähnlich den Trollen und haben dieselben Einschränkungen. Alle Urgoblins sind männlich; paart sich ein Urgoblin mit einem weiblichen Hobgoblin, bringt diese nur männliche Nachfahren zur Welt; nur Eines von Vieren teilt die besonderen Eigenschaften des Vaters. Urgoblins kleiden sich wie Hobgoblins.

Manche Hobgobinstämme halten Urgoblins für abscheulich und töten sie, wenn sie sie identifizieren. Andere Stämme stellen sie als Leibwachen des Häuptlings an und lassen ihnen große Ehre zukommen. Es gibt Gerüchte von Hobgobinstämmen, die weibliche Hobgoblins verschleppe; angeblich töten sie sämtliche Nachfahren, die nicht über die Fähigkeit der Regeneration verfügten.

Vampir*

Rüstungsklasse	18 bis 20‡
Trefferwürfel:	7** bis 9** (+8)
Anz. d. Angriffe	1 Waffe oder speziell
Schaden:	1w8 oder nach Waffe oder speziell
Bewegung:	40', Fliegen 60'
Anzahl	1w6, Wildnis 1w6, Höhle 1w6
Rettungswurf:	K7 bis K9 (wie TW)
Moral:	11
Schatz:	F
EP:	800 – 1.225

Vampire besitzen dasselbe Erscheinungsbild wie zu ihren Lebzeiten, wobei sich ihre Gesichtszüge oft verhärteten und auch wegen ihres Raubtierblicks bestialischer wirken. Sie schwelgen häufig in Dekadenz, Wohlstand und nehmen den Habitus des Adels an. Trotz ihres menschlichen Äußeren, sind sie leicht als Vampire zu entlarven, da sie keine Schatten werfen und kein Spiegelbild besitzen. Sie behalten die Sprachkenntnisse, die sie vor der Verwandlung hatten.

Vampire können mit ihrem Blick **bezaubern**: ein Rettungswurf gegen Zauber wird gewährt, allerdings gilt ein -2 Modifikator, wegen ihrer übernatürlichen Anziehungskraft. Der Zauber ist so mächtig, dass die Opfer sich nicht gegen den Biss des Vampirs wehren werden.

Der Biss richtet 1w3 Trefferpunkte Schaden an und entzieht dem Opfer in jeder folgenden Runde eine Erfahrungsstufe. Der Vampir regeneriert selbst 1w6 Trefferpunkte für jede Energiestufe, die er entzieht. Falls das Opfer in Folge des Bisses stirbt, erwacht es frühestens 12 Stunden später, zum folgenden Sonnenuntergang, selbst zum vampirischen Leben und bleibt fortan unter der Kontrolle seines Meisters.



Während des Bisses erhält der Vampir einen -5 Malus auf die Rüstungsklasse, weswegen Vampire selten im Kampf davon Gebrauch machen. Aufgrund ihrer enormen Stärke, erhalten sie einen +3 Bonus auf Nahkampfschaden, der auch bei waffenlosen Angriffen gilt.

Vampire sind immun gegen normale Waffen sowie gegen die Zauber **Schlaf**, **Bezaubern** und **Festhalten**. Sie sterben auch nicht, wenn ihre Trefferpunkte im Kampf auf 0 reduziert werden, obgleich sie dann tot erscheinen. 1w8 Stunden später regenerieren sie 1 TP je Spielrunde und beginnen dann sofort wieder, ihren Tätigkeiten nachzugehen.

Die niederen Kreaturen der Welt sind ihnen gehorsam, und so können sie einmal am Tag 10w10 Ratten, 5w4 Riesenratten, 10w10 Fledermäuse, 3w6 Riesenfledermäuse oder ein Wolfsrudel von 3w6 Wölfen herbeirufen, wenn diese sich irgendwo in der Nähe aufhalten. Die Tiere kommen 2w6 Runden danach an und dienen dem Vampir für eine Stunde lang.

Vampire können außerdem jederzeit die Gestalt einer Riesenfledermaus oder eines Grauenwolfs annehmen. Die Verwandlung dauert eine Runde. Es gelten dann im Wesentlichen die Spielwerte (Bewegung) der Tiergestalt. Herbeigerufene Tiere und Zaubereffekte bleiben weiterhin bestehen.

Bei all ihrer Macht, haben Vampire auch eine Reihe an Schwächen:

Abwehr eines Vampirs: Vampire ertragen den strengen Geruch von Knoblauch nicht und betreten keine Bereiche, in denen er vorkommt. Sie weichen auch vor Spiegeln und deutlich erkennbaren heiligen Symbolen zurück. Zwar erleiden sie keinen Schaden, werden davon aber zurückgehalten: mindestens 5 Fuß müssen sie von einer Kreatur, die ihnen einen Spiegel oder ein heiliges Symbol entgegen hält, entfernt bleiben. Außerdem können sie in dieser Begegnung diese Kreatur weder berühren noch angreifen.

Vampire können selbst kein fließendes Wasser durchqueren, können sich aber in ihrem Sarg hinübertragen oder mit einem Boot übersetzen lassen. Sie sind nicht imstande eine Wohnung oder ein Gebäude zu betreten, solange sie nicht von einer dazu autorisierten Person eingeladen werden. Öffentliche Räumlichkeiten und Plätze können sie frei besuchen.

Töten eines Vampirs: Die Trefferpunkte eines Vampirs können zwar auf 0 reduziert werden, aber die Kreatur wird dadurch nicht endgültig besiegt. Es gibt bestimmte Angriffe, die das vermögen. Direktes Sonnenlicht verwirrt Vampire: sie können darin nur eine Runde handeln und werden in der folgenden Runde vernichtet, wenn sie nicht fliehen. Wird der Vampir in fließendes Wasser getaucht, verliert er mit jeder Runde ein Drittel seiner Trefferpunkte und löst sich am Ende der dritten Runde vollständig auf. Ein Holzplock, durch das Herz des Vampirs getrieben, tötet die Kreatur augenblicklich. Sie kann aber wieder auferstehen, wenn der Pflock entfernt wird. Vampire werden nur, wie beschrieben, durch Sonnenlicht, fließendes Wasser oder komplette Einäscherung durch Feuer vernichtet.

Waldnymphe

Rüstungsklasse	15
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe	1
Schaden:	1w4
Bewegung:	40'
Anzahl	Höhle 1w6
Rettungswurf:	M4
Moral:	6
Schatz:	D
EP:	100



Waldnymphen sind weibliche Naturgeister; jede von ihnen auf mystische Weise an eine einzelne enorme Eiche gebunden, können sie sich niemals weiter als 300 Yards von ihr entfernen. Tun sie es doch, erkranken sie und sterben nach 4w6 Stunden. Die Eiche einer Waldnymphe strahlt keine Magie ab. Die Nymphe lebt so lange wie ihr Baum und stirbt mit ihm, ebenso wie der Baum vergeht, wenn die Nymphe stirbt.

Waldnymphen gleichen in ihrer zierlichen Gestalt den weiblichen Elfen, aber ihre Haut ist wie Rinde oder fein gemasertes Holz. Ihr Haupthaar gleicht einer Krone von

Blättern, die ihre Farbe mit den Jahreszeiten wechseln. Meist leben sie alleine, doch es gibt seltene Berichte von Begegnungen mit bis zu sieben Waldnymphen.

Scheu, intelligent und entschlossen, Waldnymphen sind so trügerisch wie sie charmant sind. Sie vermeiden physischen Kampf und lassen sich selten blicken, wenn sie es nicht wünschen. Wenn sie bedroht werden oder Unterstützung benötigen, können Waldnymphen Angreifer bezaubern (wie **Person Bezaubern**), um sie gegen andere kämpfen zu lassen. Wird aber ihr Baum angegriffen, werden sie wild und verteidigen ihn mit aller Entschlossenheit.

Wal, Killer-

Rüstungsklasse	17
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe	1 Biss
Schaden:	2w10
Bewegung:	Schwimmen 80' (10')
Anzahl	Wildnis 1w6
Rettungswurf:	K6
Moral:	10
Schatz:	-
EP:	500

Diese wilden Kreaturen werden bis zu 30 Fuß lang. Killerwale, auch Orka genannt, sind wegen ihrer schwarz-weißen Farbgebung bekannt. Die weißen Flecken wirken wie Augen, wobei ihre tatsächlichen Augen kleiner sind und woanders sitzen.

Sie ernähren sich von Fisch, Tintenfischen, Robben und anderen Walen sowie gelegentlich vom Fleisch unglücklich schwimmender Menschen und Humanoiden.

Wal, Nar-

Rüstungsklasse	19
Trefferwürfel:	12 (+10)
Anz. d. Angriffe	1 Horn
Schaden:	2w6
Bewegung:	Schwimmen 60'
Anzahl	Wildnis 1w4
Rettungswurf:	K6
Moral:	8
Schatz:	speziell
EP:	1.875

Narwale sind im Wasser lebende Säugetiere, die großen Delphinen gleichen und einen (selten zwei) großen Stoßzahn am Maul sitzen haben. Der Zahn ist spiralförmig und wird manchmal gekürzt und als Einhornrelikt verkauft.

Allerdings besitzt der Zahn keine magischen Kräfte. Narwale leben in den kalten nördlichen Meeren. Sie sind nicht besonders aggressiv.

Wal, Pott-

Rüstungsklasse	22
Trefferwürfel:	36* (+16)
Anz. d. Angriffe	1 Biss oder speziell
Schaden:	3w20
Bewegung:	Schwimmen 60' (20')
Anzahl	Wildnis 1w3
Rettungswurf:	K8
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	17.850

Diese Kreaturen werden bis zu 60 Fuß lang. Sie machen Jagd auf Riesentintenfische, wozu sie ein Sonarsignal aussenden: der Strahl ist 5' breit, mit einer Reichweite von 50'. Kreaturen im Wirkungsbereich sind für 1w4 Runden betäubt und können sich weder bewegen noch sonstig handeln. Ein Angriffswurf ist für den Effekt nicht nötig, aber ein Rettungswurf gegen Tod wird gewährt. Der Narwal kann diesen Angriff beliebig häufig, jeweils einmal pro Runde anstatt eines Bisses, anwenden.

Wasserspeier*

Rüstungsklasse	15‡
Trefferwürfel:	4**
Anz. d. Angriffe	2 Klauen/1 Biss/1 Horn
Schaden:	1w4/1w4/1w6/1w4
Bewegung:	30', Fliegen 50' (15')
Anzahl	1w6, Wildnis 2w4, Höhle 2w4
Rettungswurf:	K6
Moral:	11
Schatz:	C
EP:	320



Wasserspeier erscheinen wie geflügelte Steinstatuen. Sie können unbegrenzt bewegungslos verharren und dies als Tarnung nutzen um ihre Gegner zu überraschen. Wasserspeier sind grausame Monster, die anderen Kreaturen mordlustig und schadenfreudig Schmerz zufügen.

Sie brauchen weder Nahrung, noch Wasser, noch Luft zum Leben. Aufgrund ihrer hochmagischen Natur, können sie nur durch magische Waffen verletzt werden.

Wassertermite, Riesen-

Rüstungsklasse	13
Trefferwürfel:	1 bis 4
Anz. d. Angriffe	1 Sprühangriff
Schaden:	Betäubung
Bewegung:	Schwimmen 30'
Anzahl	Wildnis 1w4
Rettungswurf:	K1 bis K4 (wie TW)
Moral:	10
Schatz:	-
EP:	25 - 240

Riesenwassertermiten variieren in der Länge zwischen 1' und 5'. Sie versprühen ein übles Sekret mit einer Reichweite von 5', das ihre Beute bei Treffer für eine Spielrunde betäubt; ein Rettungswurf gegen Gift wird gewährt, um der Wirkung zu entgehen. Betäubte Charaktere können sich für den Rest der Runde und für die komplette folgende Runde weder bewegen noch handeln.

Tatsächlich geht aber die größte Gefahr dieser Monster von dem möglichen Befall eines Boots oder Schiffs aus. Jede Kreatur richtet 2w4 Schadenspunkte je Runde für 1w4+TW Runden gegen ein Schiff an; ein Angriffswurf ist dafür nicht nötig. Nach den 1w4+TW Runden sind sie satt. Sie fressen deutlich hörbar.

Riesenwassertermiten sind in Süß- und Salzwassergegenden und Sümpfen anzutreffen. Die Süßwasserart ist etwas kleiner (TW 1 bis 2), die Salzwasserart sind die Größten (TW 3 oder 4) und die Sumpfart liegt dazwischen (TW 2 oder 3).

Wicht*

Rüstungsklasse	15†
Trefferwürfel:	3*
Anz. d. Angriffe	1 Berührung
Schaden:	Energieentzug (1 Stufe)
Bewegung:	30'
Anzahl	1w6, Wildnis 1w8, Höhle 1w8
Rettungswurf:	K3
Moral:	12
Schatz:	B
EP:	175

Wichte erscheinen in einer verzerrten Form, die noch etwas an ihre Erscheinung aus ihrem vergangenen Leben erinnert. Sie sind etwa so groß und schwer wie Menschen. Sie besitzen keine der Fähigkeiten mehr, die sie zu Lebzeiten hatten.

Falls ein Wicht eine lebende Kreatur berührt, oder die Kreatur einen Wicht, erleidet sie sofortigen Energieentzug wie in **Teil 5: Begegnungen** beschrieben ist. Ein Rettungswurf wird nicht gewährt. Angriffe mit Waffen und Gegenständen gelten nicht als Berührungen.



Humanoide Kreaturen, die von Wichten getötet werden, werden beim nächsten Sonnenaufgang selbst zu Wichten und unterstehen dem Befehl des Wichtes, der sie getötet hat.

Wichte können von Klerikern vertrieben werden. Sie sind immun gegen Zauber wie **Schlaf**, **Bezaubern** und **Festhalten**. Sie können nur durch Waffen aus Silber oder magische Waffen verletzt werden. Feuer (z.B. brennendes Öl) richtet nur halben Schaden an.

Wiesel, Riesen- (oder Frettchen, Riesen-)

Rüstungsklasse	17
Trefferwürfel:	5
Anz. d. Angriffe	1 Biss + Griff
Schaden:	2w4 + 2w4 je Runde
Bewegung:	50'
Anzahl	1w4, Wildnis 1w6, Höhle 1w6
Rettungswurf:	K5
Moral:	8
Schatz:	V
EP:	360

Riesenwiesel ähneln mit ihren lange Körpern, kurzen Beinen und spitzen Schnauzen ihren kleineren Verwandten. Sie sind Raubtiere und jagen kleinere Beute.

Wiesel aller Art sind listig, geschickte Jäger und überraschen ihre Beute bei 1-3 auf 1w6. Bei erfolgreichem Biss greifen sie sich fest und reißen ihre Zähne mit jeder Runde tiefer in die Beute, bis diese tot ist oder sie selbst getötet werden oder eine Moralprobe scheitert. In letzterem Falle lassen sie los und fliehen.

Es gibt viele normale Wieselarten, manche von ihnen werden Frettchen genannt, weswegen auch die Riesenwiesel in einigen Gegenden als Riesenfrettchen bezeichnet werden. Der einzige Unterschied ist, dass gezähmte Tiere immer Frettchen genannt werden. Verschiedene Humanoide sowie Feen nutzen gezähmte Riesenfrettchen als Wachen und Kriegstiere.



Wildschwein

Rüstungsklasse	13
Trefferwürfel:	3
Anz. d. Angriffe	1 Hauer
Schaden:	2w4
Bewegung:	50' (10')
Anzahl	Wildnis 1w6
Rettungswurf:	K3
Moral:	9
Schatz:	-
EP:	145

Obwohl keine Fleischfresser, sind Wildschweine oft übellaunig und greifen Störenfriede üblicherweise an. Keiler (die Männchen) und Bachen (die Weibchen) sind gleichermaßen groß und wild.

Sie haben grobes, gräulich-schwarzes Fell. Ausgewachsene Exemplare werden bis zu 4 Fuß lang und erreichen eine Schulterhöhe von 3 Fuß.

Wolf

	Normal	Grauenwolf
Rüstungsklasse	13	14
Trefferwürfel:	2	4
Anz. d. Angriffe	1 Biss	1 Biss
Schaden:	1w6	2w4
Bewegung:	60'	50'
Anzahl	2w6, Wildnis 3w6, 1w4, Wildnis 2w4, Höhle 3w6	Höhle 2w4
Rettungswurf:	K2	K4
Moral:	8	9
Schatz:	-	-
EP:	75	240

Wölfe sind jagende Rudeltiere und bekannt für ihre Ausdauer und Gerissenheit. Bevorzugt umzingeln sie ihre Gegner und greifen von den Flanken an.

Grauenwölfe töten alles, was sie fangen können. Ihr Fell reicht von fleckigem Grau bis Schwarz. Sie werden bis zu 9 Fuß lang und wiegen bis zu 800 Pfund.



Zentaur

Rüstungsklasse	15 (13)
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe	2 Hufe/1 Waffe
Schaden:	1w6/1w6/1w6 oder nach Waffe
Bewegung:	50', ohne Rüstung 60' (10')
Anzahl	Wildnis 2w10
Rettungswurf:	K4
Moral:	8
Schatz:	A
EP:	240

Zentauren sind halb Mensch, halb Pferd. Dort, wo der Kopf des Pferdes sitzen würde, befindet sich der Torso eines Menschen, mitsamt der Arme und des Kopfes. Zentauren erreichen die Größe von großen Pferden. Durchschnittliche Männchen erreichen eine Höhe von 7 Fuß und wiegen etwa 2.100 Pfund, die Weibchen werden nur ein wenig kleiner. Im Kampf können sie wie bewaffnete Reiter einen Sturmangriff mit Speeren durchführen und erhalten denselben Angriffsbonus. Für den Schutz im Kampf tragen sie häufig Lederrüstung.

Zentauren sind im Allgemeinen herablassend und eingebildet und dennoch sehr ehrbar. Sie lassen es nicht zu, von Menschen, Elfen oder anderen, geritten zu werden.

Zombie

Rüstungsklasse	12 (siehe unten)
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe	1 Waffe
Schaden:	1w8 oder nach Waffe
Bewegung:	20'
Anzahl	2w4, Wildnis 4w6
Rettungswurf:	K2
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	75

Zombies sind **untote** wandelnde Leichen humanoider Kreaturen. Sie sind langsam und bewegen sich lautlos, verfügen über große Kraft und müssen wortwörtlich zerhackt werden, um sie endgültig zu besiegen. Stumpfe Waffen richten nur halben Schaden an, Pfeile und ähnliche Geschosse nur jeweils einen einzelnen Trefferpunkt (plus etwaige Modifikatoren durch Magie). Zombies handeln immer zuletzt in einer Kampfrunde. Wie alle Untote können sie von Klerikern vertrieben werden. Sie sind immun gegen **Schlaf**, **Verzauberung** und **Festhalten**. Da sie ohne Verstand sind, können keine Gedanken bei ihnen gelesen werden. Zombies kämpfen immer bis zum bitteren Ende.



TEIL 7: SCHÄTZE

"Das war voreilig, Darion", bemängelte Morgenstern, nachdem wir den Sarkophagdeckel zur Hälfte beiseite geschoben hatten. "Obwohl - der Gedanke war vielleicht ganz gut."

"Das geb' ich zu," nickte ich und fühlte mich töricht. Ich schielte in den Sarkophag; auf den mumifizierten Überresten lag ein Schwert, das die knochigen Hände noch umschlossen. Die goldene Klinge war blank und gepflegt und ein großer Rubin, eingesetzt in die Parierstange, funkelte im Feuerschein der Fackel.

Ich überwand meine Versuchung, nach dem Schwert zu greifen und fragte den Halbling: "Barthal, meinst Du es ist sicher, hineinzugreifen?" Der stieg auf die Kante der Plattform und lehnte sich vornüber, um in den Sarkophag zu blicken.

"Eine Falle kann ich nicht entdecken. Glaubst Du, dass dieser Tote erwachen wird, wenn wir das Schwert berühren?"

"Möglich," antwortete Apoqulis, "aber ich bezweifle es. Die Skelette waren wahrscheinlich die einzigen Wächter dieser Gruft."

Alle Augen schienen nun auf mich gerichtet. Etwas zögerlich ergriff ich die Klinge mit meinem Kettenhandschuh und vermied es, die Leiche zu berühren. Der lang aus dem Leben verschiedene Häuptling wollte sich nicht von seiner Waffe trennen, aber schließlich gelang es mir, die Waffe aus dem knochigen Griff zu lösen. Dann packte ich die Waffe fest am Griff, schüttelte die staubigen Reste der Barbarenhände herunter und schwang die Klinge in die Höhe.

Barthals Stimme riss mich aus meinem Waffenspiel. "Schaut Euch das an!", rief er, und ich blickte herab. Er hatte ein Geheimfach in der Plattform geöffnet und wir sahen zu, wie Gold- und Silbermünzen hervorsprangen. "Volltreffer!", rief Barthal freudig.

Verteilen der Schätze

Manche Abenteurer ziehen aus, um das Böse zu bekämpfen, während andere auf Ruhm oder Macht aus sind. Und wieder andere sind auf der Suche nach Schätzen, Gold und Juwelen und mächtigen magischen Artefakten. Es folgen die Informationen, die Spielleiter benötigen, um diese Gier zu sättigen.

Zufallstabellen für Schätze

Die folgenden Tabellen beschreiben die verschiedenen, den Monstern zugeordneten Schatztypen sowie unbewachte Schätze, die auf verschiedenen Ebenen von Dungeons zu finden sind. Um einen Schatz per Zufallsmethode zu bestimmen, wird der angegebene Schatztyp gesucht und die entsprechende Zeile gelesen; bei Angabe eines Prozentwerts wird mit dem w100 gewürfelt, um festzustellen, ob der Schatz vorhanden ist. Falls ja, wird mit den weiteren angegebenen Würfeln die Menge bestimmt.

Tabellen für die zufällige Bestimmung von Edelsteinen, Schmuck, wertvollen Kunstwerken und magischen Gegenständen werden anschließend vorgestellt.

Platzierte Schätze

Es ist nicht erforderlich, dass der Spielleiter Schätze erwürfelt; Schätze können bestimmt platziert werden und zufällig generierte Schätze können bei Bedarf abgewandelt werden. Besondere Schätze, wie beispielsweise ein Gegenstand, der zum Abschluss eines Abenteuers benötigt wird, werden immer vom Spielleiter platziert.

Anpassen von Schätzen

In vielen Fällen sind zufällig ermittelten Schätze nicht die beste Option. Ein überdurchschnittlich große Monsterhöhle ermittelt wurde, muss möglicherweise angepasst werden. Die Entscheidung dafür trifft der Spielleiter. Mitunter beeinflusst die Häufigkeit und Menge von Schätzen und magischen Gegenständen die Spielkampagne und verändert die Herausforderung für die Spieler.

Ein Hinweis für beginnende Spielleiter: zusätzliche Schätze können leicht hinzugefügt werden. Dagegen ist es schwierig, Schätze aus dem Spiel zu nehmen ohne die Spieler zu verärgern... besonders, wenn rabiate Methoden dazu angewandt werden. Es ist sinnvoll, klein anzufangen und bei steigender Erfahrung der Spielfiguren mit entsprechenden Schätzen und Belohnung fortzuschreiten.

Schatztypen

Höhlenschätze

Typ	100te KM	100te SM	100te EM	100te GM	100te PM	Edelsteine und Schmuck	Magische Gegenstände
A	50% 5w6	60% 5w6	40% 5w4	70% 10w6	50% 1w10	50% 6w6 50% 6w6	30% irgendwelche 3
B	75% 5w10	50% 5w6	50% 5w4	50% 3w6	-	25% 1w6 25% 1w6	10% 1 Waffe oder Rüstung
C	60% 6w6	60% 5w4	30% 2w6	-	-	25% 1w4 25% 1w4	15% irgendwelche 1w20
D	30% 4w6	45% 6w6	-	90% 5w8	-	30% 1w8 30% 1w8	20% irgendwelche 1w20 + 1 Trank
E	30% 2w8	60% 6w10	50% 3w8	50% 4w10	-	10% 1w10 10% 1w10	30% irgendwelche 1w4 + Schriftrolle
F	-	40% 3w8	50% 4w8	85% 6w10	70% 2w8	20% 2w12 10% 1w12	35% irgendwelche 1w4 außer Waffen + 1 Trank + 1 Schriftrolle
G	-	-	-	90% 4w6x10	75% 5w8	25% 3w6 25% 1w10	50% irgendwelche 1w4 + 1 Schriftrolle
H	75% 8w10	75% 6w10x10	75% 3w10x10	75% 5w8x10	75% 9w8	50% 1w100 50% 10w4	20% irgendwelche 1w4 + 1 Trank + 1 Schriftrolle
I	-	-	-	-	80% 3w10	50% 2w6 50% 2w6	15% irgendeiner
J	45% 3w8	45% 1w8	-	-	-	-	-
K	-	90% 2w10	35% 1w8	-	-	-	-
L	-	-	-	-	-	50% 1w4	-
M	-	-	-	90% 4w10	90% 2w8x10	55% 5w4 45% 2w6	-
N	-	-	-	-	-	-	40% 2w4 Tränke
O	-	-	-	-	-	-	50% 1w4 Schriftrollen

Persönliche Schätze

Typ	KM	SM	EM	GM	PM	Edelsteine und Schmuck	Magische Gegenstände
P	3w8	-	-	-	-	-	-
Q	-	3w6	-	-	-	-	-
R	-	-	2w6	-	-	-	-
S	-	-	-	2w4	-	-	-
T	-	-	-	-	1w6	-	-
U	50% 1w20	50% 1w20	-	25% 1w20	-	5% 1w4 5% 1w4	2% irgendeiner
V	-	25% 1w20	25% 1w20	50% 1w20	25% 1w20	10% 1w4 10% 1w4	5% irgendeiner

Unbewachte Schätze

Ebene	100te KM	100te SM	100te EM	100te GM	100te PM	Edelsteine und Magische Gegenstände Schmuck
1	75% 1w8	50% 1w6	25% 1w4	7% 1w4	1% 1w4	7% 1w4 3% 1w4 2% irgendeiner
2	50% 1w10	50% 1w8	25% 1w6	20% 1w6	2% 1w4	10% 1w6 7% 1w4 5% irgendeiner
3	30% 2w6	50% 1w10	25% 1w8	50% 1w6	4% 1w4	15% 1w6 7% 1w6 8% irgendeiner
4-5	20% 3w6	50% 2w6	25% 1w10	50% 2w6	8% 1w4	20% 1w8 10% 1w6 12% irgendeiner
6-7	15% 4w6	50% 3w6	25% 1w12	70% 2w8	15% 1w4	30% 1w8 15% 1w6 16% irgendeiner
8+	10% 5w6	50% 5w6	25% 2w8	75% 4w6	30% 1w4	40% 1w8 30% 1w8 20% irgendeiner

Unbewachte Schätze sollten selten sein; Hinweise für das Platzieren unbewachter Schätze sind in **Teil 8: Spielleitung** zu finden.

Edelsteine und Schmuck

Mit den folgenden Tabellen wird die Anzahl der in einem Schatz vorkommenden Edelsteine und deren Grundwert in Goldmünzen bestimmt. Falls die in der Haupttabelle generierte Anzahl klein ist, wird für jeden einzelnen Edelstein die Art bestimmt; aber bei größeren Mengen (z.B. 10 oder mehr) wird die Art und der Grundwert bestimmt und dann mit den angegebenen Würfeln die entsprechende Anzahl ermittelt.

w%	Typ	Grundwert in GM	Anzahl
01-20	Zierstein	10	1w10
21-45	Halbedelstein	50	1w8
46-75	Schmuckstein	100	1w6
76-95	Edelstein	500	1w4
96-00	Gemme	1000	1w20
	Juwel	5000	1

Die Werte der Edelsteine variieren in Größe, Qualität und Verarbeitung. Der SL kann weitere Tabellen zur Anpassung des Wertes der Edelsteine verwenden. Gemmen können durch entsprechende Anpassung, d.h., einem Wurf von 12 auf der unten angegebenen Tabelle **Wertanpassung**, zu Juwelen werden.

2w6	Wertanpassung
2	Nächstgeringerer Typ
3	1/2
4	3/4
5-9	Normaler Wert
10	1.5-facher Wert
11	2-facher Wert
12	Nächsthöherer Typ

w%	Edelsteinart
01-10	Grünstein
11-20	Malachit
21-28	Aventurin
29-38	Phenalop
39-45	Amethyst
46-54	Fluorit
55-60	Granat
61-65	Alexandrit

w%	Edelsteinart
66-70	Topas
71-75	Blutstein
76-79	Saphir
80-89	Diamant
90-94	Feueropal
95-97	Rubin
98-00	Smaragd

Übliche Schmuckstücke haben einen Wert von 2w8 x 100 GM. Die folgende Tabelle kann zur Bestimmung der Art des Gegenstands verwendet werden.

w%	Typ
01-06	Fußkette
07-12	Gürtel
13-14	Schale
15-21	Armreif
22-27	Brosche
28-32	Gürtelschnalle
33-37	Kette
38-40	Halsreif
41-42	Reif
43-47	Schnalle
48-51	Kamm
52	Krone
53-55	Becher

w%	Typ
56-62	Ohrring
63-65	Krug
66-68	Kelch
69-73	Messer
74-77	Brieföffner
78-80	Medaillon
81-82	Medaille
83-89	Halskette
90	Teller
91-95	Anstecknadel
96	Zepter
97-99	Statuette
00	Diadem

Magische Gegenstände

Die Art des gefundenen Gegenstandes kann mit der folgenden Tabelle bestimmt werden:

Irgendeiner		
Irgendeiner	Waffe oder (außer Rüstung)	Gegenstandsart
01-25	01-70	Waffe
26-35	71-00	01-12 Rüstung
36-55		13-40 Trank
56-85		41-79 Schriftrolle
86-90		80-86 Ring
91-95		87-93 Zauberstock, Stab, oder Stecken
96-00		94-00 Sonstiger

w% Ergebnis	Waffenbonus	
Nahkampf	Geschoss	Bonus
01-40	01-46	+1
41-50	47-58	+2
51-55	59-64	+3
56-57		+4
	58	+5
59-75	65-82	+1, +2 vs. speziellen Gegner
76-85	83-94	+1, +3 vs. speziellen Gegner
86-95		Neuer Wurf + spezieller Gegner
96-98	95-98	Verflucht, -1*
99-00	99-00	Verflucht, -2*

*Falls eine verfluchte Waffe mit speziellen Fähigkeiten ermittelt wird, werden die speziellen Fähigkeiten ignoriert.

Magische Waffen

Die Art des gefundenen Gegenstandes kann mit der folgenden Tabelle bestimmt werden:

w%	Waffentyp
01-02	Großaxt
03-09	Kriegsaxt
10-11	Handaxt
12-19	Kurzbogen
20-27	Kurzbogenpfeil
28-31	Langbogen
32-35	Langbogenpfeil
36-43	Leichter Bolzen
44-47	Schwerer Bolzen
48-59	Dolch
60-65	Kurzschwert
66-79	Langschwert
80-81	Krummsäbel
82-83	Zweihänder
84-86	Kriegshammer
97-94	Streitkolben
95	Vorschlaghammer
96	Stangenwaffe
97	Schleuderkugel
98-00	Speer

1w6	spezieller Gegner
1	Drachen
2	Zauberwesen
3	Lykanthropen

1w20	spezielle Fähigkeit
01-09	Lichtzauber auf Befehl
10-11	Person Verzaubern
12	Energieentzug
13-16	Flammen auf Befehl
17-19	Gegenstand Finden
20	Wünsche

Magische Rüstung

Art und Bonus von magischen Rüstungen und Rüstungsteilen können auf den folgenden Tabellen ermittelt werden.

w%	Rüstungstyp	w%	Rüstungsklassenmodifikator
01-09	Lederrüstung	01-50	+1
10-28	Kettenrüstung	51-80	+2
29-43	Plattenrüstung	81-90	+3
44-00	Schild	91-95	Verflucht*
		96-00	Verflucht, RK11**

*Bei verfluchten Rüstungen wird der Rüstungsbonus ermittelt und als Malus verwendet (z.B. wird +1 zu -1).

**Diese Rüstung erscheint bei Untersuchung wie eine Rüstung +1, besitzt aber eine Rüstungsklasse von 11.

Als nächstes wird der Waffenbonus ermittelt. Gegebenenfalls erfolgen weitere Würfe auf den Tabellen **Spezielle Feinde** und **Spezielle Fähigkeiten**. Wiederholte Würfe zu speziellen Fähigkeiten sollten in der Regel ignoriert werden.

Zaubertränke

w%	Typ
01-03	Fremde Ohren
04-06	Fremde Augen
07-08	Kälteresistenz
09-11	Kontrolle über Tiere
12-13	Kontrolle über Drachen
14-16	Kontrolle über Riesen
17-19	Kontrolle über Menschen
20-22	Kontrolle über Pflanzen
23-25	Kontrolle über Untote

w%	Typ
26-32	Einbildung (Täuschung)
33-35	Verkleinerung
36-39	Gedankenlesen
40-43	Feuerresistenz
44-47	Fliegen
48-52	Gasform
53-55	Riesenkraft
56-59	Wachstum
60-63	Heilung

w%	Typ
64-68	Heldentum
69-72	Unsichtbarkeit
73-76	Unverwundbarkeit
77-80	Levitation
81-84	Langlebigkeit
85-86	Gift
87-89	Verwandlung (Selbst)
90-97	Geschwindigkeit
98-00	Schatzfinden

Spruchrollen

w%	Typ
01-03	Klerikerspruchrolle (1 Zauber)
04-06	Klerikerspruchrolle (2 Zauber)
07-08	Klerikerspruchrolle (3 Zauber)
09	Klerikerspruchrolle (4 Zauber)
10-15	Magiekundigenspruchrolle (1 Zauber)
16-20	Magiekundigenspruchrolle (2 Zauber)
21-25	Magiekundigenspruchrolle (3 Zauber)
26-29	Magiekundigenspruchrolle (4 Zauber)
30-32	Magiekundigenspruchrolle (5 Zauber)
33-34	Magiekundigenspruchrolle (6 Zauber)
35	Magiekundigenspruchrolle (7 Zauber)
36-40	Verfluchte Schriftrolle
41-46	Schutz vor Elementare
47-56	Schutz vor Lykanthropen
57-61	Schutz vor Magie
62-75	Schutz vor Untoten
76-85	Karte zu Schatz von Typ A
86-89	Karte zu Schatz von Typ E
90-92	Karte zu Schatz von Typ G
93-00	Karte zu 1w4 magischen Gegenständen

Ringe

w%	Typ
01-06	Kontrolle über Tiere
07-12	Kontrolle über Pflanzen
13-19	Kontrolle über Menschen
20-30	Einbildung (Täuschung)
31-33	Djinnbeschwörung
34-44	Feuerresistenz
45-57	Unsichtbarkeit
58-66	Schutz +1
67-70	Schutz +2
71	Schutz +3
72-73	Regeneration
74-75	Zauberspeicher
76-81	Zauberabwehr
82-83	Telekinese
94-90	Wasserlaufen
91-97	Schwäche
98	Wünsche
99-00	Röntgensicht



© 505 2008

Zauberstöcke, Stäbe und Stecken

w%	Typ
01-08	Stecken der Aufhebung
09-13	Schlangenstab
14-17	Stab des Befehls
18-28	Stab der Heilung
29-30	Stab der Macht
31-34	Stab der Prügel
35	Stab der Zauberei
36-40	Zauberstock der Kälte
41-45	Zauberstock der Feindeswahrnehmung
46-50	Zauberstock der Furcht
51-55	Zauberstock der Feuerbälle
56-60	Zauberstock der Illusion
61-65	Zauberstock der Blitze
66-73	Zauberstock der Magiewahrnehmung
74-79	Zauberstock der Paralyse
80-84	Zauberstock der Verwandlung
85-92	Zauberstock der Geheimtürwahrnehmung
93-00	Zauberstock der Fallenwahrnehmung

**Sonstige Magische Gegenstände**

w%	Typ
01-04	Amulett des Schutzes vor Entdecken
05-06	Beutel des Verschlingens
07-12	Beutel der zauberhaften Aufbewahrung
13-17	Stiefel der Levitation
18-22	Stiefel der Geschwindigkeit
23-27	Stiefel des Reisens und der großen Sprünge
28	Schale der Befehlsgewalt über Wasserelementarwesen
29	Kohlenbecken der Befehlsgewalt über Feuerelementarwesen
30-35	Flugbesen
36	Rauchschale der Befehlsgewalt über Luftelementarwesen
37-39	Mantel der Täuschung
40-43	Kristallkugel
44-45	Kristallkugel mit Hellhören
46	Trommeln der Panik
47	Ifrifflasche
48-54	Elfenstiefel
55-61	Elfenmantel
62-63	Fliegender Teppich
64-70	Stulpenhandschuhe der Ogerkraft
71-72	Gürtel der Riesenkraft
73-78	Helm der Sprachen und Magie
79	Helm der Telepathie
80	Helm der Teleportation
81	Horn der Erschütterung
82	Horn des Verderbens
83-91	Medaillon der Gedankenleserei
92	Spiegel des ewigen Gefängnisses
93-97	Seil der Klettererei
98-99	Skarabäus des Schutzes
00	Stein der Befehlsgewalt über Erdelementarwesen

Erläuterungen der magischen Gegenstände

Verwenden von magischen Gegenständen

Um einen magischen Gegenstand zu verwenden, muss dieser aktiviert werden, wobei Aktivierung beispielsweise manchmal nur das Aufziehen eines Ringes auf einen Finger bedeutet. Manche Gegenständen wirken ihre Zauberkraft so lange, wie sie getragen werden.

Viele Gegenstände bzw. ihre magischen Effekte werden **bei Verwendung** aktiviert. Eine Spielfigur trinkt einen Zaubertrank, schwingt ein Schwert, verteidigt sich mit einem Schild, trägt einen Ring am Finger oder wirft einen Umhang über. Die Aktivierung solcher Gegenstände ist selbsterklärend. Das bedeutet nicht, dass die magischen Effekte solcher Gegenstände bei bloßer Verwendung erkannt und verstanden werden. In einigen Fällen setzt die Aktivierung eines magischen Effekts dessen Kenntnis sowie einen gesprochenen Befehl oder eine Handlung zur Aktivierung voraus. Näheres ist der Gegenstandsbeschreibung zu entnehmen.

Die Aktivierung durch ein **Befehlswort**, bedeutet, dass eine Spielfigur das Wort deutlich aussprechen muss. Besonderes Wissen ist dafür keine Voraussetzung. Geknebelte Figuren sind an der deutlichen Aussprache gehindert.

Falls das Befehlswort Teil des alltäglichen Wortschatzes ist, muss der Träger aufpassen, dass der Gegenstand nicht versehentlich in Gesprächen aktiviert wird. Meistens handelt es sich aber um scheinbar unsinnige Wörter oder Phrasen vergangener Sprachen. Manche Gegenstände müssen bei der Aktivierung mit Befehlswort auch auf bestimmte Weise gehalten oder getragen werden, was das Risiko der unbeabsichtigten Aktivierung reduziert.

Manchen Gegenständen ist das Befehlswort eingraviert, so dass es leicht zu verwenden ist. Bei anderen muss bisweilen der Rat von mächtigen Zauberern oder Gelehrten eingeholt werden, um das Befehlswort zu recherchieren.

In der Regel kann der Effekt nur von Figuren aktiviert werden, die den Gegenstand tragen und verwenden.

Magischen Gegenständen wie Rüstungen, Kleidung und Schmuck ist, bis auf Ausnahmen, gemein, dass sie sich der Körpergröße ihrer Träger auf zauberhafte Weise anpassen.

Für gewöhnlich kann nur jeweils ein magischer Gegenstand einer bestimmten Art getragen werden; d.h., eine Rüstung, eine Halskette, ein Ring je Hand. Mehrere Gegenstände einer Art verhindern u.U. die Aktivierung ihrer Effekte. Verfluchte Gegenstände können auf diese Weise jedoch nicht deaktiviert werden.



Magische Waffen

Magische Waffen sind in einer Vielzahl unterschiedlicher Kräfte geschaffen und unterstützen ihre Träger im Kampf. Bei der Verwendung einer magischen Waffe gilt deren Bonus für die entsprechenden Angriffs- und Schadenswürfe.

Energieentzug: Eine Waffe mit dieser Kraft entzieht einer getroffenen Kreatur eine Stufe ihrer Lebensenergie wie in **Teil 5: Begegnungen** beschrieben; bis zu 2w4 Stufen können entzogen werden, danach verliert die Waffe diese Zauberkraft. Andere magische Effekte der Waffe bleiben danach erhalten.

Flammen auf Befehl: Auf Befehl wird die Waffe in Flammen gehüllt. Der Träger nimmt davon keinen Schaden. Der Effekt dauert an, bis das Befehlswort erneut gesprochen oder die Waffe abgelegt oder weggesteckt wird. Während die Waffe entflammt ist, richtet sie Feuerschaden an, und es gilt ein zusätzlicher +1 Schadensbonus gegen Trolle, Trente und andere besonders feuerempfindliche Kreaturen. Die Leuchtkraft der Waffe entspricht der einer Fackel.

Gegenstände finden: Der Effekt kann einmal am Tag verwendet werden und gleicht dem Zauber **Gegenstand Finden** mit der Mächtigkeit eines Magiekundigen der 8. Stufe.

Licht auf Befehl: Beim Ziehen der Waffe und Aktivierung durch Befehlswort, beginnt die Waffe zu leuchten; der Effekt gleicht dem Zauber **Licht**. Der Effekt wird durch erneutes Befehlswort, das Ablegen oder Wegstecken der Waffe beendet. Der Lichtzauber kann beliebig oft wiederholt werden.

Person bezaubern: Der Effekt wird aktiviert, indem die Waffe gezogen, das Befehlswort gesprochen und die Zielfigur anvisiert wird. Der Effekt gleicht dem Zauber **Person Bezaubern** mit der Mächtigkeit eines Magiekundigen der 8. Stufe. Der Zauber kann einmal pro Tag angewandt werden. Die Zielfigur braucht den Blick nicht zu erwidern. Ein Rettungswurf wird ihr, wie der Zauberbeschreibung zu entnehmen ist, gewährt.

Spezieller Feind: Diese Waffen wurden geschaffen, um besonders wirkungsvoll gegen bestimmte Kreaturen zu sein. Gegen diese Kreaturen gilt der zweite gelistete Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe; ein **Schwert +1, +3**

gegen Untote gibt einen +1 Bonus beispielsweise gegen Riesenratten und den +3 Bonus gegen Skelette und andere Untote.

Wünsche: Waffen mit diesem Zauber erfüllen bis zu 1w4 Wünsche. Der Spielleiter regelt die Wunscherfüllung; eine Anleitung zu dem Thema findet sich in **Teil 8: Spielleitung**. Nachdem die Wünsche aufgebraucht sind, verliert die Waffe diese Zauberkraft. Andere Effekte bleiben bestehen.

Verfluchte Waffen verursachen einen Malus auf die Angriffswürfe des Trägers. Der Fluch bindet den Träger an die Waffe, so dass er sich ihrer nicht entledigen kann. Hier wird zwischen den folgenden zwei Ausprägungen des Fluchs unterschieden, wovon der Spielleiter eine auswählt: **Besessenheit** oder **Leid**.

Besessenheit: Ganz gleich wie groß die Nachteile der Waffe zu sein scheinen, bleibt der Träger in dem Glauben, die Waffe sei allen anderen überlegen und bevorzugt sie deswegen unbedingt. Der Zauber **Fluch Entfernen** ist die einzige Möglichkeit, die Spielfigur von Fluch und Waffe zu befreien; aufgrund der Besessenheit erhält sie allerdings einen Rettungswurf gegen Zaubersprüche, um der Entfernung des Fluchs zu widerstehen.

Leid: Die Figur erkennt, dass die Waffe verflucht ist, sobald sie sie im Kampf verwendet; wie dem auch sei, jeder Versuch, sich der Waffe zu entledigen, schlägt fehl! Sobald die Figur im Kampf nach einer Waffe greift, findet sie die Verfluchte in ihrer Hand. Ein befreiender Zauber **Fluch Entfernen**, erfolgt in diesem Fall ungehindert; d.h., ein Rettungswurf ist nicht fällig.

Magische Rüstungen

Magische Rüstungen und Schilder gewähren dem Träger verbesserten und magischen Schutz. Allgemein gilt, dass magische Rüstung die typische Rüstungsklasse und zusätzlich einen Rüstungsklassenbonus gewährt; Plattenrüstung +2 gewährt demnach insgesamt RK 19.

Es gibt zwei Arten **verfluchte Rüstung**: Verfluchte Rüstung -1 und verfluchte Rüstung RK 11. In dem ersten Fall wird die typische Rüstungsklasse um den Malus verringert; Plattenrüstung -1 gewährt daher nur RK 16. Die zweite Art ist deutlich schlechter, da sie nur RK 11 gewährt, unabhängig vom Typ der Rüstung. Modifikatoren durch Geschicklichkeit und Schild zählen weiterhin.

Verfluchte Rüstung kann nicht mehr ausgezogen oder abgelegt werden, sobald der Träger im Kampf getroffen worden ist. Nur der Zauber **Fluch Entfernen** oder ein **Wunsch** kann den Träger von dem Fluch befreien. Verfluchte Rüstungsteile werden durch **Magie Entdecken** als magisch erkannt; der Fluch wird jedoch erst im Kampf als solcher identifiziert.

Zaubertränke

Ein Trank ist ein gebrautes Elixier, das allein auf den Trinkenden eine zauberartige Wirkung hat. Der Effekt dauert üblicherweise 1w6+6 Spielrunden (selbst dann, wenn die Beschreibung des verwandten Zaubers eine andere Dauer angibt.)

Einbildung (Täuschung): Der verfluchte Trank erscheint bei Test und Analyse wie ein anderer, ungiftiger Zaubertrank. Der Trinkende wird kurzzeitig überzeugt sein, dass er die Wirkung eines anderen Zaubertranks erfährt; allerdings wird er bald darauf enttäuscht ...

Gasform: Der Anwender und all seine Ausrüstung verwandelt sich in eine körperlose, nebelartige, durchsichtige Gasform. Darin ist er immun gegen normale Waffen und erhält einen Rüstungsschutz von 22 gegen magische Waffen. Sämtliche übernatürlichen Fähigkeiten gehen für die Dauer des Effekts verloren, und es ist weder möglich anzugreifen, noch Zauber zu sprechen. Gasförmige Kreaturen können mit einer Geschwindigkeit von 10' fliegen und außerdem kleine Löcher, schmale Öffnungen und sogar winzige Risse passieren, solange der Trank wirkt. Die Gasform unterliegt Windbewegungen und kann nicht in Wasser oder andere Flüssigkeiten eintauchen. Objekte können von der Gasform nicht verwendet werden, auch nicht solche, die vor dem Trinken am Leib getragen wurden. Die Rückwandlung aus der Gasform geschieht nicht willkürlich, sondern mit dem Ende der Wirkungsdauer; der Trank kann bei Bedarf gedrittelt werden, wobei dann jedes Drittel eine Wirkungsdauer von 1w4+1 Spielrunden beschriftet.

Gedankenlesen: Der Anwender erhält die gleichen Kräfte, die der gleichnamige Zauberspruch gewährt.

Geschwindigkeit: Der Trank wirkt wie der Zauberspruch Hast.

Gift: Dieser Trank ist eine Falle. Der Anwender muss einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Gift ablegen oder stirbt; auch in dem Fall, dass nur ein winziger Schluck eingenommen wurde.

Feuerresistenz: Macht den Anwender widerstandsfähig gegen Feuer. Der Effekt entspricht dem Zauber **Widerstand gegen Feuer**.

Fliegen: Der Effekt entspricht dem Zauber **Fliegen**.

Fremde Augen: Der Effekt gleicht dem Zauber **Fremde Augen**.

Fremde Ohren: Der Zaubertrank gewährt dem Trinkenden, mit den Ohren einer anderen lebenden Kreatur zu hören. Das Ziel darf bis zu 60 Fuß entfernt sein. Der Effekt ähnelt ansonsten dem Zauber **Fremde Augen**.

Heilung: Dieser Trank heilt den Anwender und schenkt ihm 1d6 +1 Trefferpunkte zurück (siehe **Leichte Wunden Heilen**).

Heldentum: Dieser Trank verbessert die Kampffertigkeit des Anwenders. Kämpfer, deren Erfahrungsstufe kleiner als 3 ist, erhalten für die Wirkungsdauer des Tranks einen +3 Bonus auf Angriffe sowie weitere Trefferpunkte in Höhe von drei zusätzlichen Trefferwürfeln. Kämpfer der Stufen 4 und 5 erhalten dabei einen +2 Angriffsbonus und zusätzliche Trefferpunkte in Höhe von zwei weiteren Trefferpunktewürfeln, Kämpfer der Stufen 6 und 7 dagegen + 1 AB und zusätzliche Trefferpunkte in Höhe eines Trefferwürfels. Kämpfer der Stufe 8 oder höher und alle Charaktere, die nicht der Klasse Kämpfer angehören, erhalten einen +1 Angriffsbonus und keine weiteren temporären Trefferpunkte.

Schaden wird zuerst von den temporären Trefferpunkten abgezogen. Überbleibende Trefferpunkte gehen mit Ablauf der Wirkungsdauer verloren.

Kontrolle über Drachen: Siehe Kontrolle über Menschen; der Effekt wirkt nur auf Drachen.

Kontrolle über Menschen: Der Trank gewährt dem Trinkenden, einen Menschen, Menschenähnlichen oder eine humanoide Kreatur zu bezaubern. Der Effekt gleicht dem Zauber **Person Bezaubern**. Widersteht das Ziel dem Zauber, kann der Trinkende bis zu zwei Ausweichziele wählen, bevor die Wirkung des Tranks erlischt.

Kontrolle über Pflanzen: Der Trinkende erhält Kontrolle über eine oder mehrere Pflanzen in einem Quadrat von 10 Fuß Seitenlänge und bis zu 50 Fuß Entfernung. Normale Pflanzen werden erweckt und bewegen sich mit 10 Fuß je Runde. Sie gehorchen dem Trinkenden. Sollen die Pflanzen kämpfen, dann richten nur die größten Pflanzen Schaden an (AB +0, 1w4 Schaden). Betroffene Pflanzenkreaturen, denen ein Rettungswurf misslingt, können den Trinkenden verstehen und verhalten sich wie unter dem Zauber **Monster Bezaubern**.

Kontrolle über Riesen: Siehe Kontrolle über Menschen; der Effekt wirkt nur auf Riesen.

Kontrolle über Tiere: Siehe Kontrolle über Menschen; der Effekt wirkt nur auf normale, nicht-magische Tiere.

Kontrolle über Untote: Der Trinkende erhält die Kontrolle über 3w6 Trefferpunktewürfel an untoten Monstern. Ein Rettungswurf gegen Zaubersprüche wird gewährt, um der Wirkung zu entgehen. Verstand- und willenlose Untote befolgen die Befehle des Trinkenden exakt; eigenwillige Untote handeln wie unter dem Zaubereffekt **Person Bezaubern**.

Langlebigkeit: Der Trank verjüngt seinen Anwender um 1w10 Jahre.

Levitation: Der Trank wirkt wie der gleichnamige Zauberspruch.

Riesenkraft: Der Trank gewährt dem Anwender die Kraft eines Felsriesen. Für die Wirkungsdauer erhält er einen +5 Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf und mit geworfenen Waffen und Gegenständen und verfügt über die Fähigkeit, Felsbrocken zu schleudern (s. Riese, Fels-).

Schatzfinden: Der Anwender erkennt sofort die Richtung und ungefähre Entfernung des größten Schatzes innerhalb eines Kugelvolumens mit 300' Radius um ihn herum. Der Trank wirkt speziell nur für die Edelmetalle Platin, Gold, Elektrum, Silber und Kupfer; Edelsteine und magische Gegenstände werden damit nicht erkannt.

Unsichtbarkeit: Der Trank, wie der gleichnamige Zauberspruch, lässt den Anwender unsichtbar werden. Der Trank kann gedrittelt werden, in welchem Fall jeder Schluck 1w4+1 Spielrunden wirkt.

Unverwundbarkeit: Der Trank gewährt einen +2 Bonus zur Rüstungsklasse des Anwenders.

Verkleinerung: Der Trinkende mitsamt allen getragenen Gegenständen schrumpft auf ein Zwölftel seiner Größe. Das Gewicht wird durch 1.728 geteilt; ein gerüsteter Krieger (110 kg) wiegt so weniger als 2,5 Unzen (1 Unze = 28,35 Gramm). Die verkleinerte Kreatur kann keine effektiven Angriffe gegen Kreaturen größer als Hauskatzen durchführen. Sie ist in der Lage, unter Türen hindurchzukriechen und durch Spalten zu schlüpfen. Mit 90%-iger Wahrscheinlichkeit bewegt sie sich unbemerkt von anderen (größeren) Kreaturen.

Verwandlung (Selbst): Der Trank wirkt wie der gleichnamige Zauberspruch.

Wachstum: Der Anwender wächst samt Kleidung und getragener Ausrüstung zu zweifacher Größe und achtfachem Gewicht. Mit diesem Ausmaß besitzt er die Kraft eines Felsriesen (ohne dessen Fähigkeit, Felsen zu schleudern) und erhält einen +5 Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Schriftrollen

Die meisten Schriftrollen sind von einer Art Magie, die beim Vorlesen zur Wirkung kommt und dann erlischt: die Buchstaben gehen in Flammen auf, sobald die Worte gelesen sind.

Zauberspruchrollen sind mit einem oder mehreren Zaubern, entweder für Kleriker oder Magiekundige, belegt. Jeder Zauber kann nur einmal verwendet werden, wobei der gleiche Spruch mehrfach auf einer Spruchrolle notiert sein kann. Die folgende Tabelle kann zum Bestimmen der Spruchstufen jedes Zaubers einer Spruchrolle verwendet werden. Nur Kleriker können Klerikerspruchrollen und nur Magiekundige Spruchrollen für Magiekundige verwenden. Auch dann, wenn der verzeichnete Zauber für beiden Klassen existiert.

Magiekundige müssen den Zauber **Magie Lesen** auf Spruchrollen anwenden, bevor sie sie benutzen können. Einmal angewandt kann der Magiekundige die Spruchrolle immer lesen. Spruchrollen, die Magiekundige selbst anfertigten, können von ihnen ohne Anwendung des Zaubers **Magie Lesen** benutzt werden. Falls ein Magiekundiger einen ihm unbekannten Zauber von einer Spruchrolle zu wirken versucht, schlägt dieser Zauber mit 10%-iger Wahrscheinlichkeit fehl. Ist der Zauber auch noch von einer höheren Spruchstufe als der Magiekundige derzeit anwenden kann, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit des Scheiterns für jede Stufe Differenz um zusätzliche 10%.

Als Beispiel: die Magiekundige Aura (3. Stufe) versucht, den Zauber **Verwandlung (Andere)** von einer Spruchrolle anzuwenden. Aura kann nur Zauber der Spruchstufe 2 anwenden. **Verwandlung (Andere)** gehört zur Spruchstufe 4. Die Wahrscheinlichkeit für das mögliche Scheitern des Zaubers errechnet sich aus den 10% für den unbekannten Zauber und 20% wegen der zwei Stufen Differenz zwischen Spruchstufe des Zaubers und maximale Spruchstufe der Magiekundigen. Aura hat daher eine 30%-ige Wahrscheinlichkeit, mit dem Zauber zu scheitern.

Klerikerspruchrollen sind in normaler Sprache verfasst, so dass Kleriker lediglich die verwendete Sprache lesen können müssen, um den notierten Zauber zu wirken. Für jede Stufe Differenz zwischen der Spruchstufe des Zaubers und der maximalen Spruchstufe des Klerikers erhöht sich die Wahrscheinlichkeit des Scheiterns um 10%. Unbekannte Zauber bergen hier kein Risiko des Scheiterns.

Zauberspruchrollen: Spruchstufen

w%	Spruchstufe des Zaubers
01-30	1
31-55	2
56-75	3
76-88	4
89-97	5
98-00	6

Eine **verfluchte Schriftrolle** legt einen Fluch auf ihren Leser. Die Wirkung entfaltet sich nur, wenn sie vollständig gelesen wird, ein bloßer Blick reicht nicht aus, um den Fluch auf den Leser zu entfalten. Der Spielleiter entscheidet, ob ein Rettungswurf gewährt wird. Üblicherweise wird ein Rettungswurf gegen Zaubersprüche erlaubt. Der Spielleiter darf beim Erfinden der Flüche einfallsreich werden. Der Zauber **Fluch Auferlegen*** kann Hinweise auf mögliche Flüche geben.

Schutzauberspruchrollen können von jeder Charakterklasse gelesen werden, sofern die Spielfigur das Lesen der entsprechenden Sprache beherrscht (siehe auch den Abschnitt Sprachen in Teil 2: Spielercharaktere). Sobald sie gelesen wurde, entsteht ein Schutzkreis mit 10'

Radius um den Anwender, der bestimmte Kreaturen bannt (z.B. Elementarwesen), so dass sie den Kreis nicht betreten können. Der Schutzkreis bewegt sich mit dem Anwender. Sämtliche Kreaturen, die nicht vom Zauber gebannt werden, können den Schutzkreis betreten. Das betrifft selbstverständlich auch die Verbündeten des Anwenders, die ebenfalls geschützt werden, solange sie sich innerhalb des Kreises aufhalten. Wird ein Angriff aus dem Schutzkreis gegen eine gebannte Kreatur ausgeführt, erlischt die Wirkung des Zaubers sofort. Üblicherweise dauert die Wirkung des Zaubers zwei Spielrunden.

Spruchrollen, die dem Anwender **Schutz vor Magie** gewähren, wirken gegen die Effekte von Zaubersprüchen und magischen Gegenständen. Keine Magie und kein Zaubereffekt kann den entstandenen Schutzkreis mit 10' Radius für 1w4 Spielrunden durchbrechen – auch nicht von innen nach außen. Der Schutzkreis bewegt sich mit dem Anwender.

Schatzkarten sind im Allgemeinen nicht magisch. Sie werden vom Spielleiter erstellt oder erst gezeichnet, wenn sie tatsächlich von einer Spielfigur gelesen werden. Normalerweise wird der verzeichnete Schatz von Monstern oder Fallen bewacht. Hier entscheidet der Spielleiter.

Ringe

Ringe sind kreisförmige Metallbänder, die am Finger getragen werden. Magische Ringe mit zauberartigen Eigenschaften haben oft einen Effekt, der für den Träger wirkt, solange der Ring am Finger steckt. Je Hand kann nur ein magischer Ring seine Zauberwirkung entfalten.

Dschinnbeschwörung: Der Ring dient als spezielles Portal, mit dem ein bestimmter Djinni oder eine Dschinniya von der Elementarebene der Luft herbeigerufen werden kann. Wird der Ring gerieben, so erscheint der Djinni in der darauffolgenden Runde. Der Djinni gehorcht und dient dem Träger des Rings treu, bleibt aber nie länger als eine Stunde am Tag. Falls der Djinni des Rings jemals getötet wird, verliert der Ring seine magischen Eigenschaften und wird wertlos.

Einbildung (Täuschung): Der Ring scheint von einer anderen Art zu sein (ein weiterer Würfelwurf auf die Tabelle **Ringe** bestimmt diese Art). Wer auch immer den Ring trägt, ist davon überzeugt, dass dessen Magie wirkt



und verhält sich entsprechend (so dass eine Spielfigur, die glaubt, einen **Ring der Unsichtbarkeit** zu tragen, davon überzeugt ist, unsichtbar zu sein). Anders als der Zaubertrank gleichen Namens, endet die Wirkung nicht damit, dass der Träger Schaden nimmt; tatsächlich ist der einzige Weg, dass ein Charakter den verfluchten Gegenstand loswird, die Anwendung des Zaubers **Fluch Entfernen**.

Feuerresistenz: Der Träger des Rings erhält Schutz wie durch den Zauber **Widerstand gegen Feuer**, und die Magie wirkt dauerhaft.

Kontrolle über Menschen: Der Träger des Rings kann den Zauber **Personen Bezaubern** auf jedes sichtbare Ziel in einer Entfernung von 60' wirken. Der Zauber kann einmal pro Runde durch Willenskraft zur Kontrolle von Personen mit bis zu insgesamt 6 Trefferwürfeln genutzt werden. Der Träger kann den Effekt für einzelne oder mehrere Personen aussetzen, um so neue Ziele auswählen zu können.

Kontrolle über Pflanzen: Der Träger wirkt durch Willenskraft einen Effekt gleich dem Zaubertrank **Kontrolle über Pflanzen** und betrifft Pflanzen oder Pflanzenkreaturen in einer Entfernung von bis zu 60' und in Sicht. Der Zauber wirkt solange der Träger sich nicht weiter als 60' von den verzauberten Pflanzen oder Pflanzenwesen entfernt. Wie beim Zaubertrank wird ein Rettungswurf gewährt.

Kontrolle über Tiere: Der Ringträger kann Tiere mit insgesamt bis zu 6 Trefferwürfeln bezaubern. Die Wirkung ist ähnlich der des Zaubers **Menschen Bezaubern** und wirkt nur auf Tiere; betroffen sind auch riesige Tiere, nicht jedoch fantastische Kreaturen oder solche Tiere, die intelligenter als Hunde oder Katzen sind. Der Träger kann den Effekt durch Willenskraft einsetzen und damit Tiere in bis zu 60' Entfernung und in Sicht verzaubern. Der Effekt kann ebenso durch Willenskraft für einzelne oder mehrere Tiere ausgesetzt werden, um so neue Ziele auszuwählen.

Röntgensicht: Auf Befehl erhält der Träger die Fähigkeit, in und durch Materie zu sehen. Die Sichtweite beträgt 20 Fuß, und die Dinge erscheinen wie bei normaler Beleuchtung, selbst wenn es dunkel ist. Röntgensicht kann ein Fuß Fels, ein Zoll normales Metall oder bis zu drei Fuß Holz oder Erde durchblicken. Dickere Materialien sowie dünne Schichten Gold oder Blei blockieren die Sicht. Der Ring kann dreimal am Tag verwendet werden. Bei jeder Verwendung dauert die Wirkung höchstens eine Spielrunde oder solange der Träger sich auf den Effekt konzentriert.

Regeneration: Der Ring gewährt dem Träger die Kraft der Regeneration, genau wie für Trolle beschrieben und damit auch einschließlich der Anfälligkeit für Schaden durch Säure und Feuer. Allerdings wird nur Schaden regeneriert, den der Träger erlitt, während der Ring getragen wurde.

Schutz: Der Ring bietet andauernden magischen Schutz in Form eines Bonus auf die Rüstungsklasse des Trägers (von +1 bis +3, wie in der Tabelle angegeben). Der Bonus wird auch für Rettungswürfe des Trägers verwendet.

Schwäche: Wer auch immer den Ring anzieht, ist verflucht; der Kraftwert ist sofort auf 3 reduziert. Der Ring kann nur mit dem Zauber **Fluch Entfernen** abgelegt werden.

Telekinese: Der Ringträger wird befähigt, die Wirkung des Zaubers **Telekinese** zu nutzen, so als wäre der Zauber von einem Magiekundigen der 12. Stufe gesprochen worden. Der Effekt kann beliebig oft eingesetzt werden und dauert jeweils so lang, wie sich der Träger darauf konzentriert.

Unsichtbarkeit: Bei Aktivierung dieses einfachen Silberringes, genießt der Träger die Wirkung des Zaubers **Unsichtbarkeit**. Falls die Unsichtbarkeit aufgehoben wird (z.B. durch den Zauber **Magie Bannen**), kann der Ring für eine vollständige Spielrunde nicht wieder aktiviert werden. Andernfalls dauert die Unsichtbarkeit bis zu 24 Stunden.

Wasserlaufen: Der Ring erlaubt es dem Träger, über sämtliche Flüssigkeiten zu laufen, als wären sie fester Boden. Matsch, Öl, Schnee, Treibsand, fließende Gewässer, Eis und sogar Lava können leicht überquert werden, weil die Füße des Ringträger ein oder zwei Zoll über der Oberfläche schweben. Flüssige Lava verursacht trotzdem Hitzeschaden, da sie siche nahe an den Füßen des Läufers befindet. Der Träger kann laufen, rennen oder sich anderweitig über die Oberfläche bewegen.

Wünsche: Ein Ring der Wünsche besitzt die Kraft, dem Träger Wünsche zu erfüllen. 1w4 Wünsche befinden sich in dem Ring, wenn er gefunden wird. Der Spielleiter muss die Wünsche beurteilen, wofür im **Teil 8: Spielleitung** Hinweise gegeben sind.

Zauberabwehr: Der Ring wirft Zauber, die direkt gegen den Träger gerichtet sind (aber keine flächendeckenden Zauber) zurück auf den ausführenden Zauberer; der Zauber **Person Festhalten** würde zurückgeworfen, ein **Feuerball** dagegen nicht. Der Ring wehrt bis zu 2w6 Zauber ab, dann erlischt seine Zauberkraft.

Zauberspeicher: Ein Zauberspeicherring enthält eine Anzahl Zaubersprüche (nur für Magiekundige), die vom Träger angewandt werden können. Jeder Zauber wirkt, als würde er mit der mindestens erforderlichen Erfahrungsstufe durchgeführt. Der Ring kann von Charakteren aller Klassen verwendet werden, aber nur von Magiekundigen wieder aufgeladen werden, die die entsprechenden Zauber beherrschen. Mit der Tabelle können die Anzahl und Spruchstufen bestimmt werden. Ein Zauberring muss mit denselben Zaubern aufgeladen werden, mit denen er erschaffen wurde. Ein Ring mit zwei Zaubern, **Feuerball** und **Fliegen**, kann daher nur mit diesen beiden Zaubern aufgeladen werden. Der Zauberring teilt dem Träger auf magische Weise mit,

welche Zauber in ihm gespeichert sind. Ringe, die in einem Schatz gefunden wurden, können je nach Spielleiterentscheidung aufgeladen, verbraucht oder teilweise geladen sein.

w%	Anz. d. Zauber	w%	Spruchstufe
01-24	1	01-30	1
25-48	2	31-55	2
49-67	3	56-75	3
68-81	4	76-85	4
82-91	5	86-97	5
92-96	6	98-00	6
97-00	7		

Zauberstock, Stab und Stecken

Zauberstäbe verschiedene Arten werden unterschieden. Der bekannte Zauberstock ist ein kurzer Stock, allgemein zwischen 12 und 18 Zoll lang und mit der Kraft versehen, einen bestimmten Zauber oder einen zauberähnlichen Effekt zu wirken. Ein neu erschaffener Zauberstock hat 20 Ladungen, und jede Anwendung des Zauberstocks verbraucht eine dieser Ladungen; Zauberstücke, die als Teil eines Schatzes gefunden werden, haben 2w10 Ladungen. Falls ein Zauberstock einen zauberspruchähnlichen Effekt hat, kann davon ausgegangen werden, dass der Zauber wie von einem Zauberer der 6. Stufe durchgeführt wirkt oder aber mit der Mindeststufe, die nötig ist, um den Zauber zu wirken, je nachdem welche Stufe von beiden höher ist. Ausnahmen sind entsprechend notiert. Zauberstücke können üblicherweise nur von Magiekundigen verwendet werden. Rettungswürfe gegen die angewandten Zauber werden anstatt gegen Zaubersprüche gegen Zauberstäbe durchgeführt.

Ein Zauberstab hat mehrere verschiedene, oft verwandte zauberähnliche Effekte. Ein neu erschaffener Stab besitzt 30 Ladungen, und jede Anwendung verbraucht eine oder mehrere Ladungen. Stäbe, die als Teil eines Schatzes gefunden werden, haben 3w10 Ladungen. Zaubersprucheffekte wirken, als würden sie durch einen Zauberer der 8. Stufe oder mit der, für den Zauber benötigten, Mindeststufe durchgeführt, je nachdem welche von beiden höher ist. Auch sind Ausnahmen entsprechend notiert. Stäbe können nur von Magiekundigen verwendet werden, andernfalls ist dies entsprechend notiert. Rettungswürfe gegen die Magie von Stäben werden allerdings gegen Zaubersprüche durchgeführt.

Ein Stecken ist ein zepterartiger Gegenstand mit besonderer Kraft von unbekanntem Zauber. Stecken können normalerweise von allen Charakterklassen verwendet werden.

Schlangenstab: Dies ist ein Wanderstab +1. Kleriker können dem Stab befehlen, sich bei erfolgreichem Angriffswurf in eine Würgeschlange zu verwandeln, anstatt Schaden zuzufügen. Die Schlange schlingt sich um ihr, bis zu menschengroßes, Ziel und hält es bis zu 1w4 Spielrunden fest, falls ihm kein Rettungswurf gegen Zaubersprüche gelingt. Die Schlange greift auf keine andere Weise an und fügt auch keinen Schaden zu. Die Schlange kann vom Stabträger jederzeit zurückgerufen werden, woraufhin sie sich in seine Hand begibt und wieder Stabform annimmt. Die Schlange besitzt eine Rüstungsklasse von 15, 20 Trefferpunkte und eine Bewegungsrate von 20'; Schaden heilt sie vollständig, sobald sie wieder Stabform annimmt; wird sie getötet, dann ist der Zauber gebannt, und sie verwandelt sich zu einem zerbrochenen Stab. Der Stabzauber kann beliebig oft verwendet werden. Ladungen werden nicht verbraucht und sind nicht vorhanden.

Stab des Befehls: Der Stab verfügt über die Zauber **Person Bezaubern** und **Monster Bezaubern** und gewährt eine ähnliche Kraft wie der Zaubertrank **Kontrolle über Pflanzen**. Jede Anwendung verbraucht eine Ladung.

Stab der Heilung: Der Stab heilt je verwendeter Ladung 1w6+1 Trefferpunkte, wie der Zauber **Leichte Wunden Heilen**. Außerdem kann, bei Verbrauch von zwei Ladungen, der Zauber **Krankheit Heilen** angewandt werden. Der Stab der Heilung kann nur von Klerikern verwendet werden.

Stab der Macht: Dieser mächtige magische Gegenstand besitzt offensive und defensive Fähigkeiten. Am Kopfende ist üblicherweise ein gleißender Gemmen befestigt, der Schaft ist glatt und gerade. Die folgenden Kräfte verbrauchen eine Ladung je Verwendung: **Blitz** (6w6 TP Schaden), **Feuerball** (6w6 TP Schaden), Kältekegel (wie der **Zauberstock der Kälte**, 6w6 TP Schaden), **Ewiges Licht** und **Telekinese** (wie der Ring, mit einer Dauer von bis zu 1w6 Runden). Es handelt sich außerdem um einen Wanderstab +2, und er kann wie ein Stab der Prügel verwendet werden. Ein Stab der Macht kann für einen Vergeltungsschlag eingesetzt werden, wofür er vom Angreifer zerbrochen werden muss. Daraufhin werden alle Ladungen des Stabs gleichzeitig freigesetzt und verursachen in einem 30' Radius 1w6 TP Schaden je Ladung. Alle Kreaturen in dem Bereich, inklusive des Angreifers, sind davon betroffen. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zaubersprüche halbiert den Schaden für die Kreatur.

Nachdem sämtliche Ladungen verbraucht sind, bleibt der Stab der Macht noch ein Wanderstab +2. Ein Vergeltungsschlag ist dann nicht mehr möglich.

Stab der Prügel: Dieser Stab gewährt keinen Angriffsbonus, gilt aber als +1 Waffe, um gegebenenfalls besondere Monster zu verletzen. Als Waffe kann der Stab von allen Charakterklassen verwendet werden. Seine

wesentliche Macht entfaltet der Stab allerdings erst, wenn er von einem Kleriker geführt wird. Mit dem Aussprechen des Befehlsworts wirkt der Kleriker einen ähnlichen Effekt wie der Spruch **Zauberwaffe**. Der Einsatz einer Ladung richtet 1w6 zusätzliche Trefferpunkte Schaden mit dem nächsten Angriff an; zwei Ladungen 2w6 und drei Ladungen 3w6 Trefferpunkte. Der Effekt endet entweder mit einem erfolgreichen Treffer oder nach Ablauf einer Spielrunde.

Stab der Zauberei: Der Stab der Zauberei gleicht dem Stab der Macht und verfügt über die folgenden zusätzlichen Kräfte: **Unsichtbarkeit, Durchgang, Netz** und **Elementarwesen Beschwören** (wie der Zauber, aber es wird die Spalte **Zauberstab** verwendet). Der Einsatz dieser Kräfte verbraucht jeweils eine Ladung.

Stecken der Aufhebung: Dieser gefürchtete Stecken ist ein Fluch für magische Gegenstände, denn seine Berührung erlischt sämtliche magischen Eigenschaften des berührten Gegenstandes. Falls der Gegenstand von einer Kreatur gehalten wird, ist ein normaler Angriffswurf nötig, um ihn zu berühren. Sobald ein berührter Gegenstand seine magischen Eigenschaften verloren hat, wird der Stecken morsch und kann nicht mehr verwendet werden. Erloschene Gegenstände können nur durch einen Wunsch wiederhergestellt werden.

Zauberstock der Blitze: Der Zauberstock verursacht Blitze (wie der Spruch), die 6w6 Trefferpunkte Schaden anrichten.

Zauberstock der Geheimtürwahrnehmung: Der Effekt, den dieser Zauberstock hat, ähnelt dem des Zaubers **Fallen Entdecken** und offenbart Geheimtüren anstatt Fallen.

Zauberstock der Fallenwahrnehmung: Der Zauberstock gewährt dem Anwender eine Fähigkeit ähnlich dem Effekt des Zaubers **Fallen Entdecken**.

Zauberstock der Feindeswahrnehmung: Der Zauber dieses Stocks lässt im Umkreis von 60' sämtliche Feinde des Anwenders für eine Runde in grünlich weißem Licht erscheinen. Sogar versteckte oder unsichtbare Gegner leuchten auf diese Weise und offenbaren sich; nur solche Gegner, die außer Sicht sind (z.B. hinter einer Mauer), werden nicht aufgedeckt. Als Feind gilt jede Kreatur, die darüber nachdenkt oder anderweitig beabsichtigt, dem Anwender zu schaden; alle untoten Monster und belebten Konstrukte im gleichen Umkreis sind von dem Effekt betroffen, unabhängig von einer vorhandenen Absicht oder Gedanken.

Zauberstock der Feuerbälle: Der Zauberstock verursacht Feuerbälle (wie der Spruch), die 6w6 Trefferpunkte Schaden anrichten.

Zauberstock der Furcht: Der Zauberstock verursacht den Effekt des Zaubers **Angst Verursachen** (die Umkehrung des Zaubers **Angst Entfernen***).

Zauberstock der Illusion: Der Zauberstock erlaubt es dem Anwender, Illusionen zu schaffen, wie der Zauberspruch **Geisterhafte Erscheinung**.

Zauberstock der Kälte: Der Zauberstock verursacht einen kegelförmigen Kältestoß, der 6w8 Trefferpunkte Schaden anrichtet (ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauberstäbe halbiert das Ergebnis). Der Kegel weitet sich von der Spitze des Zauberstocks bis zu einem Durchmesser von 30' und einer Länge von 40' aus.

Zauberstock der Magiewahrnehmung: Der Zauberstock gewährt dem Anwender die Fähigkeit, Magie zu entdecken (wie der Zauber **Magie Entdecken**).

Zauberstock der Paralyse: Der Zauberstock verursacht den Effekt des Zaubers **Person Festhalten**.

Zauberstock der Verwandlung: Der Zauberstock kann verwendet werden, um einen der beiden Zauber **Verwandlung (Selbst)** und **Verwandlung (Andere)** zu wirken.

Verschiedene magische Gegenstände

Amulett des Schutzes vor Entdecken: Der Träger des Gegenandes ist immun gegen alle Formen des Wahrsehens (einschließlich der Verwendung von Kristallkugeln, Hellsicht, **Fremde Augen** und andere Arten der Ortung oder Spionage über größere Distanz) als auch jede Form des Gedankenlesens (wie der Zauber **Gedankenlesen**). Andere Charaktere im Umkreis von 30' des Trägers genießen ebenfalls die Immunität gegen Wahrsehen, nicht aber gegen Gedankenlesen.

Beutel des Verschlingens: Der Beutel scheint wie ein normaler Sack. Das Prüfen auf magische Eigenschaften lässt ihn wie einen **Beutel der zauberhaften Aufbewahrung** erscheinen, und tatsächlich funktioniert er bei der ersten Anwendung genau so. Allerdings verschwinden sämtliche Gegenstände, 1w6+6 Spielrunden nachdem sie in den Beutel getan wurden, für immer. Danach wiegt der Beutel, solange bis er erneut geöffnet wird, entsprechend ein Zehntel des Gesamtgewichts der hineingelegten Gegenstände. Beim erneuten Öffnen ist er leer.

Beutel der zauberhaften Aufbewahrung: Der Beutel scheint wie ein Sack aus gewöhnlichem Stoff (etwa 2 mal 4 Fuß). Der Beutel der zauberhaften Aufbewahrung eröffnet einen Zugang in einen extradimensionalen Raum und kann viel mehr beinhalten, als die äußeren Maße annehmen lassen: bis zu 500 Pfund Gesamtgewicht und bis zu 70 Kubikfuß Volumen. Der Beutel wiegt dabei nur ein Zehntel des eigentlichen Gesamtgewichts seines Inhalts. Gegenstände, die in den Beutel gelegt werden sollen, müssen durch dessen Öffnung passen, die einen Umfang von 4 Fuß hat.

Falls der Beutel überladen wird oder er durch scharfe Objekte von innen oder außen beschädigt wird, reißt er und ist damit ruiniert. Sämtlicher Inhalt geht für immer verloren. Falls der Beutel von außen nach innen gewendet wird, fällt der gesamte Inhalt unbeschädigt heraus. Um den Beutel danach wieder zu füllen, muss er wieder gewendet werden. Falls eine lebende Kreatur in den Beutel getan wird, überlebt sie bis zu einer Spielrunde, bevor sie erstickt. Das Herausnehmen eines bestimmten Gegenstandes dauert eine vollständige Kampfrunde, während der keine weitere Bewegungsaktion möglich ist.

Elfenmantel: Der neutrale graue Stoff des Mantels unterscheidet ihn nicht von gewöhnlichen Mänteln gleicher Farbe. Allerdings, wird er getragen und die Kapuze über den Kopf gezogen, dann wird der Träger unsichtbar und erhält eine 80%-ige Wahrscheinlichkeit, sich gänzlich unbemerkt zu bewegen. Falls er von anderen entdeckt wird, kann er von ihnen ohne bedeutsamen Malus angegriffen werden.

Elfenstiefel: Diese geschmeidigen Stiefel befähigen den Träger zur leisen Bewegung in nahezu allen Umgebungen und mit 90%-iger Wahrscheinlichkeit auf erfolgreiches Schleichen (wie die gleichnamige Diebesfertigkeit).

Fliegender Teppich: Dieser Teppich kann auf Befehl fliegen. Ein fliegender Teppich ist üblicherweise 5' mal 8' groß und kann bis zu 500 Pfund bei einer Bewegungsrate von 100' je Runde oder bis zu maximal 1.000 Pfund bei einer Bewegungsrate von 50' transportieren. Der Teppich kann in jeder Geschwindigkeit bis zu seiner maximalen Bewegungsrate fliegen oder auf Befehl auch auf einer Position schweben.

Flugbesen: Dieser Besen kann fliegen und das bis zu insgesamt 9 Stunden am Tag (Pausen nicht mitgezählt). Der Besen trägt bis zu 200 Pfund und fliegt mit einer Geschwindigkeit von 40' oder bei bis zu 400 Pfund mit 30' je Runde. Zusätzlich kann der Besen selbständig an jeden Ort reisen, den der Besitzer kennt oder bei dem er zumindest eine gute Vorstellung von dessen Lage hat. Auf Befehl kehrt der Besen zu seinem Besitzer aus bis zu 300 Yard Entfernung zurück.

Gürtel der Riesenkraft: Der Gürtel schenkt dem Träger die Kraft eines Riesen. Solange er getragen wird, erhält er einen Kraftbonus von +5 (der Bonus ersetzt den des Trägers) und kann Felsen schleudern, ganz so wie es die Felsriesen gerne tun.

Ifritflasche: Üblicherweise sind diese Flaschen aus Messing oder Bronze gefertigt und mit einem Bleiverschluss und speziellen Siegeln verschlossen, es kann sich auch um eine Messinglampe handeln, und oft steigt eine dünne Rauchfahne aus ihr auf. Die Flasche kann einmal am Tag geöffnet werden. Der darin gefangene Ifrit steigt nach dem Öffnen sofort aus ihr hervor. Es besteht eine 10%-ige Chance (1 bis 10 auf w%), dass der Ifrit verrückt ist und sofort angreift. Es besteht eine 10%-ige Chance (91 bis

100 auf w%), dass der Ifrit drei Wünsche gewährt. In beiden Fällen verschwindet der Ifrit danach für immer. Mit 80%-iger Wahrscheinlichkeit (11 bis 90 auf w%) dient der Flaschenbewohner seinem Befreier für bis zu eine Stunde lang am Tag und insgesamt bis zu 101 Tage oder bis zum Tode des Ifrit. Nachdem 101 Tage verstrichen sind, ist der Ifrit von seinem Dienst entlassen und kehrt in seine extradimensionale Heimat zurück. Es wird nur beim ersten Öffnen gewürfelt oder der Spielleiter bestimmt, um welche Art Flasche es sich handelt.

Kristallkugel: Die Kristallkugel, meist 6 Zoll im Durchmesser, ist die verbreitetste Form eines Gegenstands für die Wahrsagerei. Sie kann nur von Magiekundigen eingesetzt werden, und diese können damit über jede Entfernung hinweg sehen. Eine Kristallkugel kann bis zu dreimal am Tag für jeweils bis zu einer Spielrunde lang verwendet werden.

Die Erfolgschance für den Gebrauch kann der folgenden Tabelle entnommen werden. Errechnete Gesamtwahrscheinlichkeiten von 100% oder mehr bedürfen keines Erfolgswurfs.

Wissen oder Verbindung zum Ort	Wahrscheinlichkeit
Wissen zweiter Hand (davon gehört)	25%
Wissen erster Hand (kurz gesehen)	55%
Vertraut (gut bekannt)	95%
Besitz oder Kleidungsteil	+25%
Körperteil, Haarlocke, Fingernagel usw.	+50%

Der Benutzer der Kristallkugel ist der einzige, der das Bild sehen wird. Normalerweise ist keinerlei Klang zu hören.

Magie Entdecken, Böses Entdecken und **Gedankenlesen** funktionieren mit 3%-iger Wahrscheinlichkeit je Stufe des Zauberers korrekt, wenn sie in Verbindung mit einer Kristallkugel verwendet werden.

Kristallkugel mit Hellhören: Der Gegenstand funktioniert genau wie eine übliche Kristallkugel und erlaubt zusätzlich, sämtliche Geräusche des betrachteten Orts zu hören, als ob man dort wäre.

Kohlenbecken der Befehlsgewalt über Feurelementarwesen: Dieser Behälter für glühende Kohlen kann verwendet werden, um ein Feurelementar zu beschwören. Dazu wird die Kohle angefacht und die Beschwörungsformel gesprochen (Dauer 1 Runde). Das Feurelementar gilt als mit einem Gerät beschworen. Je Tag kann nur ein Elementar damit beschworen werden.

Helm der Telepathie: Der Träger des Helms kann die oberflächlichen Gedanken einer Zielkreatur im Umkreis von 90' lesen (wie der Zauber **Gedankenlesen**). Darüberhinaus kann er solchen Kreaturen eine telepathische Botschaft senden. Der Helm kann bis zu dreimal je Tag verwendet werden.

Helm der Teleportation: Der Helmträger kann sich bis zu dreimal am Tag teleportieren, genau so, als würde der Zauber **Teleportation** wirken.

Helm der Sprachen und Magie: Obwohl er wie ein normaler Helm scheint, gewährt er seinem Träger die Fähigkeit, jedes gesprochene Wort aller Kreaturen und Text in jeder Sprache sowie sämtliche magischen Schriften und Zeichen zu verstehen. Es gelten die gleichen Einschränkungen wie beim Zauber **Sprachen Lesen**. Das bloße Verstehen eines magischen Textes gewährt nicht die Fähigkeit zur Anwendung des niedergeschriebenen Zaubers.

Horn der Erschütterung: Das Horn scheint eine normale Trompete zu sein und kann eben so gespielt werden. Wird aber das Befehlswort gesprochen und dann gespielt, verursacht der ungeheure Schall 2w6 Schadenspunkte bei allen Kreaturen in einem Kegel von 40' Länge und 40' Breite am Ende und lässt sie für 2w6 Kampfrunden ertauben. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Tod halbiert den Schaden und verhindert die Taubheit. Kristallkreaturen erleiden zweifachen Schaden. Nichtlebende Kreaturen sind im Allgemeinen immun gegen die Taubheit und nehmen Schaden wie beschrieben.

Falls der magische Effekt des **Horns der Erschütterung** mehr als einmal je Tag genutzt wird, dann besteht mit jedem weiteren Gebrauch eine kumulative Wahrscheinlichkeit von 10%, dass es explodiert und dem Anwender, der es bläst, 3w6 Schadenspunkte zufügt.

Das Horn kann auch zur Beschädigung oder Zerstörung von Gebäuden und Befestigungen verwendet werden. Hierbei wird zweifacher Schaden zugefügt. Im Spielleiterteil unter dem **Kapitel Festungen** sind weitere Informationen dazu zu finden.

Horn des Verderbens: Mit dem Erschallen des Horns werden Skelette und Zombies erweckt, als würde der Zauber **Tote Erwecken** gesprochen. Bis zu 3w6 TW an untoten Monstern werden so von den sterblichen Überresten im Umkreis von 60' um den Hornbläser erweckt. Falls sowohl Skelette als auch fleischliche Überreste vorhanden sind, werden bevorzugt Skelette erweckt. Falls der Hornbläser Magiekundiger oder Kleriker ist, kann er die Untoten kontrollieren, solange er in Besitz des Horns ist. Ist er Kämpfer oder Dieb, dann bleiben die Untoten unkontrolliert und greifen jede lebende Kreatur in der Nähe an. Das Horn kann einmal am Tag verwendet werden. Es können niemals mehr als insgesamt 18 TW an, mit dem Horn erweckten, untoten Monstern gleichzeitig umherwandeln.

Mantel der Täuschung: Zwar scheint dies wie ein gewöhnlicher Mantel, doch beim Tragen lassen dessen magische Eigenschaften Licht verzerrn und verziehen, so dass die Position des Trägers in Bewegung scheint und ständig in einer Entfernung von bis zu 3' wechselt. Der

erste Angriff gegen den Träger schlägt immer fehl, anschließende Angriffe werden mit einem Modifikator von -2 durchgeführt. Dieser gilt nicht kumulativ zu einem möglichen Malus aufgrund von blindem Kampf oder Dunkelheit.

Medaillon der Gedankenleserei: Es scheint wie ein normaler Anhänger in Scheibenform, der an einer Halskette befestigt ist. Für gewöhnlich ist der Anhänger aus Bronze, Kupfer oder Nickelsilber gefertigt. Die Magie des Medaillons gibt dem Träger die Kraft des **Gedankenlesens**, wie der gleichnamige Zauber. Der Effekt kann beliebig oft am Tag verwendet werden, und jede dieser Anwendung erfordert eine ganze Runde Konzentration zur Aktivierung und anschließend weitere Konzentration, um den Effekt aufrecht zu erhalten.

Rauchschatze der Befehlsgewalt über Luftelementarwesen: Das 6 Zoll breite und einen Zoll hohe Gefäß aus gelöchertem Gold ähnelt den Weihrauchschalen, die an Orten der Anbetung zu finden sind. Wenn die Schale mit Weihrauch gefüllt und entfacht wird, erscheint nach dem Aussprechen des Befehls ein Luftelementar, das dem Beschwörer gehorcht (wie in **Teil 6: Monster** unter **Elementaren** beschrieben). Die Befehlsformel zu sprechen dauert eine volle Runde. Je Tag kann damit nur ein Elementarwesen gerufen werden.

Schale der Befehlsgewalt über Wasserelementarwesen: Ein solcher Behälter ist oft aus blauem oder grünem Halbedelstein gefertigt, etwa ein Fuß im Durchmesser, halb so tief und recht zerbrechlich. Wird die Schale mit frischem Wasser gefüllt und bestimmte Worte gesprochen, dann erscheint ein Wasserelementar und gehorcht den Befehlen des Beschwörers (wie in **Teil 6: Monster** unter **Elementare** beschrieben – es gilt als mit Gerät beschworen). Das Aussprechen der Beschwörungsformel dauert eine ganze Runde. Nur ein Elementarwesen kann je Tag gerufen werden.

Seil der Kletterei: Dieses 50' lange Seil ist nicht stärker als ein Zauberstock, aber robust genug, um 3.000 Pfund zu tragen. Auf Befehl schlängelt sich das Seil in jede beliebige Richtung mit einer Geschwindigkeit von 10' je Runde und befestigt sich sicher, wenn der Besitzer es will. Auf Befehl löst es sich und kehrt zurück. Um mehr als sein Eigengewicht tragen zu können, muss sich das Seil irgendwo befestigen. Ein Ende des Seils muss vom Besitzer festgehalten werden, wenn die Magie aktiviert wird.

Skarabäus der Schutzes: Dieses Silbermedaillon in Form eines Käfers absorbiert Angriffe, die Energie entziehen, Todeseffekte und Flüche. Nachdem 2w6 solcher Angriffe absorbiert wurden, zerfällt der Skarabäus zu Staub.

Spiegel des ewigen Gefängnisses: Der Kristallspiegel ist quadratisch mit etwa 4' Kantenlänge und einem Rahmen aus Metall oder Holz. Der Spiegel kann aufgestellt, aufgehängt oder gelegt und dann mit dem Befehlswort

aktiviert oder deaktiviert werden. Nur Magiekundige können den Kristallspiegel richtig kontrollieren. Wer die Magie des Spiegels aktiviert, ist immun gegen seine Wirkung. Der Spiegel beinhaltet zwanzig extradimensionale Kammern; jede Kreatur, die bis auf 30' oder näher an den Spiegel herantritt und ihr eigenes Spiegelbild betrachtet, muss einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauberprüche ablegen oder wird sofort in einer der Kammern des Spiegels gefangen.

Eine gefangene Kreatur wird mit ihrem Körper und gegebenenfalls ihrer Ausrüstung (inkl. Kleidung und aller getragener Gegenstände) in den Spiegel gezogen. Der Besitzer des Spiegels kann die Spiegelbilder jeder gefangenen Kreatur herbeirufen und die machtlosen Gefangenen in Gespräche verwickeln. Mit dem Befehlswort kann jede Kreatur freigelassen werden.

Bei Überschreiten der Kapazität des Spiegels, wird ein zufällig ausgewählter Gefangener freigelassen und eine neue Kreatur gefangen. Falls der Spiegel zerstört wird, werden alle derzeitig Gefangenen freigesetzt.

Stein der Befehlsgewalt über Erdelementarwesen: Ein Stein dieser Art ist typischerweise ein seltsam geformter Teil eines grob polierten Felsens. Der Besitzer muss nur wenige Worte zur Beschwörung eines riesigen Erdelementars sprechen. Das Elementarwesen gehorcht dem Beschwörer (wie in **Elementare** in **Teil 6: Monster** beschrieben). Die Beschwörung dauert eine Runde. Nur ein Elementarwesen kann je Tag herbeigerufen werden.

Stiefel der Geschwindigkeit: Der Träger der Stiefel kann die Absätze zusammenschlagen, worauf der Zaubereffekt **Hast*** für insgesamt bis zu 10 Runden am Tag aktiviert wird. Die Dauer des Effekts muss dabei nicht in aufeinanderfolgenden Runden erfolgen. Der Effekt kann nach Belieben aktiviert und deaktiviert werden.

Stiefel der Levitation: Auf Befehl erlauben diese Stiefel ihrem Träger, zu schweben, wie der Zauber **Levitation**.

Stiefel des Reisens und der großen Sprünge: Die Stiefel erhöhen die Bewegungsrate über Land um 10' je Runde bzw. Kampfrunde. Zusätzlich gewähren sie die ihrem Träger große Sprungkraft: bis zu 10' hoch und 30' weit.

Stulpenhandschuhe der Ogerkraft: Diese Handschuhe sind aus festem Leder und mit eisernen Nieten an Handrücken und den Fingern beschlagen. Sie schenken dem Träger einen Kraftbonus von +4 (der Bonus ersetzt den Kraftbonus des Trägers). Beide Handschuhe müssen für den Effekt angezogen sein.

Trommeln der Panik: Diese Kesseltrommeln sind Halbkugeln von anderthalb Fuß Durchmesser auf festen Füßen. Sie werden paarweise gefertigt und erscheinen wenig bemerkenswert. Werden beide Trommeln geschlagen, müssen alle Kreaturen mit weniger als 6 TW in einem Umkreis von 120' einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauberprüche ablegen oder sie fliehen in Furcht. Kreaturen, die sich innerhalb einer Sicherheitszone von bis zu 20' rund um die Trommen befinden, werden nicht betroffen. Die Trommeln können einmal am Tag verwendet werden.



TEIL 8: SPIELLEITUNG

Umherstreifende Monster

Wir besaßen genug Voraussicht, um mehrere große Säcke mit uns zu bringen, und wir füllten sie so schnell wir konnten mit Münzen und Edelsteinen, die wir unterhalb des Sarkophags verteilt fanden. Ohne weiterer Verzögerung verließen wir die Gruft, um zügig die Treppen hinauf zur Oberfläche zu erreichen und nach Morgansfort zurückzukehren. Aber ganz so einfach sollten wir nicht davon kommen ...

Auf dem Hinweg hatte Barthal noch für uns gespäht und wir hatten geduldig nach Monstern Ausschau gehalten. Auf dem Rückweg warfen wir aber die Vorsicht in den Wind und rannten so schnell wir konnten, während Barthal uns den Rücken deckte. So kam es, dass Morgenstern und ich um eine Ecke hasteten und fast mit einer Goblinpatrouille zusammenstießen.

Wiedereinmal war ich überrascht - genauso wie die Goblins. Allein Morgenstern handelte geschwind und streckte das erste der kleinen Monster ohne Zögern nieder. Mag sein, dass ein Unterhandlungsgespräch sinnvoller gewesen wäre, aber bisherige Versuche waren bei Goblins ohne Erfolg, weswegen ich es der Elfe nicht übel nehmen konnte, dass sie erst zuschlug und Fragen hinterher stellte.

Ich hob das goldene Schwert und schwang es in den Kampf...

Begegnungen im Dungeon

Zusätzlich zu den platzierten Monstern streifen Monster auch durch Dungeons umher. Der Spielleiter kann dafür spezielle Monstertabellen, die bestimmte Dungeons erstellt wurden, oder die hier angegebenen allgemeinen Monstertabellen verwenden.

Im Dungeon erfolgt eine Begegnung mit umherstreifenden Monstern für gewöhnlich bei einem Ergebnis von 1 auf 1w6; der Spielleiter würfelt etwa alle drei Spielrunden einmal. Je nach Dungeonart und -ebene kann häufiger oder seltener gewürfelt werden.

w12	Ebene 1	Ebene 2	Ebene 3
1	Biene, Riesen-	Käfer, Riesen Bombardier-	Ameise, Riesen-
2	Goblin	Fliege, Riesen-	Affe, Fleischfressender
3	Schleim, Grüner*	Ghul	Käfer, Riesen Tiger-
4	Kobold	Gnoll	Schauergestalt
5	NSC Gruppe: Abenteurer	Graumodder	Doppelgänger
6	NPC Gruppe: Banditen	Hobgoblin	Wasserspeier*
7	Ork	Echsenmensch	Gelatinewürfel
8	Skelett	NSC Gruppe: Abenteurer	Lykanthrop, Werratte*
9	Schlange, Kobra	Schlange, Grubenotter	Oger
10	Spinne, Riesen- (Krabben-)	Spinne, Riesen- (Schwarze Witwe)	Schatten*
11	Monstermoskito	Troglodyt	Tentakelwurm
12	Wolf	Zombie	Wicht*

w12	Ebene 4-5	Ebene 6-7	Ebene 8+
1	Bär, Höhlen-	Basilisk, sechsbeiniger	Pudding, Schwarzer
2	Blindschleiche, Riesen-	Pudding, Schwarzer	Schimäre
3	Basilisk	Blindschleiche, Riesen-	Riese, Hügel-
4	Doppelgänger	Täuschungsbiest	Riese, Fels-
5	Graumodder	Hydra	Hydra
6	Hölленhund	Lykanthrop, Wertiger*	Lykanthrop, Werwildschwein*
7	Lykanthrop, Werwolf*	Mumie*	Purpurwurm
8	Minotaurus	Eulenbär	Salamander, Feuer-*
9	Ockergelee*	Rostmonster*	Salamander, Eis-*
10	Eulenbär	Skorpion, Riesen-	Vampir*
11	Rostmonster*	Spukgestalt*	
12	Geist*	Troll	

Begegnungen in der Wildnis

Der Spielleiter würfelt etwa alle vier Stunden verstrichener Zeit in der Spielwelt für Begegnungen in der Wildnis; das bedeutet etwa drei Würfe je Nacht und drei je Tag. Falls die Spieler entscheiden, drei Schichten für die Nachtwache einzuteilen, wird einfach für jede Schicht einmal gewürfelt; tagsüber wird einmal morgens, einmal am Nachmittag und einmal am Abend gewürfelt.

Um zu überprüfen, ob eine Begegnung in der Wildnis erfolgt, würfelt der SL mit 1w6; bei einem Ergebnis von 1 findet eine Begegnung statt. Dann wird die Art der Begegnung mit 2w8 auf der entsprechenden Tabelle (siehe unten) gewürfelt. Der Spielleiter muss mit Bedacht entscheiden, wie die Begegnungen stattfinden; er sollte im Voraus ermitteln, ob eine der beiden Seiten überrascht ist. Ist das Monster nicht überrascht, hat es möglicherweise Zeit, um einen Hinterhalt vorzubereiten oder den Spielerfiguren auszuweichen.

2w8	Wüste oder Ödland	Steppe	Unbewohnte Gebiete
2	Drache, Blau-	Drache, Grün-	Drache, Gold-
3	Höllenhund	Troll	Ghul
4	Riese, Feuer-	Fliege, Riesen-	Schauergestalt
5	Purpurwurm	Skorpion, Riesen-	Goblin
6	Fliege, Riesen-	NSC Gruppe: Banditen	Zentaur
7	Skorpion, Riesen-	Löwe	NSC Gruppe: Banditen
8	Kamel	Wildschwein	NSC Gruppe: Händler
9	Spinne, Riesen- (Tarantel)	NSC Gruppe: Händler	NSC Gruppe: Pilger
10	NSC Gruppe: Händler	Wolf	NSC Gruppe: Adlige
11	Falke	Biene, Riesen-	Hund
12	NSC Gruppe: Banditen	Gnoll	Wasserspeier*
13	Oger	Goblin	Gnoll
14	Greif	Flackerhund	Oger
15	Gnoll	Wolf, Grauen-	Minotaurus
16	Drache, Rot-	Riese, Hügel-	Vampir*

2w8	Dschungel	Gebirge oder Hügellandschaft	Ozean
2	Drache, Grün-	Drache, Weiß-	Drache, Meeres-
3	NSC Gruppe: Banditen	Roc (1w6: 1-3 Normal, 4-5 Groß, 6 Riesen-)	Hydra
4	Goblin	Täuschungsbiest	Wal, Pott-
5	Hobgoblin	Lykanthrop, Werwolf*	Krokodil, Riesen
6	Tausendfüßler, Riesen-	Puma	Krabbe, Riesen-
7	Schlange, Riesen- (Python)	Wolf	Wal, Killer-
8	Elefant	Spinne, Riesen (Krabben-)	Oktopus, Riesen-
9	Antilope	Falke	Hai, Mako-
10	Jaguar	Ork	NSC Gruppe: Händler
11	Monstermoskito	Fledermaus, Riesen-	NSC Gruppe: Piraten
12	Käfer, Riesen Tiger-	Falke, Riesen-	Hai, Stier-
13	Blindschleiche, Riesen-	Riese, Hügel-	Roc (1w8: 1-5 Groß, 6-8 Riesen-)
14	Schatten*	Schimäre	Hai, Großer Weißen
15	NSC Gruppe: Händler	Wolf, Grauen-	Meerjungfrau
16	Lykanthrop, Wertiger*	Drache, Rot-	Schlange, Ozean-

2w8	Fluss oder Ufer	Sumpf	Waldlandschaft
2	Drache, Schwarz-	Drache, Schwarz-	Drache, Grün-
3	Fisch, Riesen- (Piranha)	Schatten*	Gräuelhorn (siehe Einhorn)
4	Montermoskito	Troll	Trent
5	Fisch, Riesen- (Barsch)	Echse, Riesen- (Draco)	Ork
6	NSC Gruppe: Händler	Tausendfüßer, Riesen-	Wildschwein
7	Echsenmensch	Egel, Riesen-	Bär, Schwarz-
8	Krokodil	Echsenmensch	Falke, Riesen-
9	Frosch, Riesen-	Krokodil	Antilope
10	Fisch, Riesen- (Seewolf)	Montermoskito	Wolf
11	NSC Gruppe: Piraten	Ork	Oger
12	Troll	Kröte, Riesen- (siehe Frosch, Riesen-)	Bär, Grizzly-
13	Jaguar	Troglodyt	Wolf, Grauen-
14	Nixe	Blutrose	Riese, Hügel-
15	Wassertermite, Riesen-	Galgenbaum	Eulenbär
16	Drache, Grün-	Basilisk, sechsbeiniger	Einhorn

Begegnungen in Städten und Dörfern

Städte und Dörfer sind bevölkerte Orte, im Gegensatz zu Dungeon und Wildnis. Tagsüber sind auf den Straßen der Städte Leute unterwegs; sind die Straßen einmal leer, dann geht irgendwo etwas Interessantes vor sich. Nachts ist der Großteil der Stadt dunkel und still. Begegnungen mit Dieben und anderen zwielichtigen Gestalten könnten hier stattfinden. In der Nähe beliebter Gaststätten kann man Leuten jeder Art begegnen. Der SL muss diese Aspekte durch seine Beschreibungen der Stadt deutlich machen, damit Spieler normale Begegnungen von bedeutsamen Begegnungen unterscheiden können.

Der SL darf und sollte eigene Begegnungstabellen für jede Stadt und jedes Dorf erstellen; aber auch hier kann das Set allgemeiner Begegnungstabellen verwendet werden, falls die Zeit zur Vorbereitung solcher Tabellen einmal sehr knapp ist. Mit 2w6 wird auf der Tabelle unten die Art der Begegnung ermittelt; die Ergebnisse werden nachfolgend beschrieben.

Ergebnis	Begegnung tagsüber	Begegnung nachts
2	Doppelgänger	Doppelgänger
3	Adlige	Schatten*
4	Dieb	Zwangskreutierer
5	Raufbold	Bettler
6	Stadtwache	Dieb
7	Händler	Raufbold
8	Bettler	Händler
9	Priester	Riesenratte
10	Söldner	Stadtwache
11	Zauberer	Zauberer
12	Lykanthrop, Werratte*	Lykanthrop, Werratte*



Bettler: Die Begegnungen beginnen meist mit einem einzelnen Bettler, der die Gruppe anspricht. Oft sind 2w4 weitere Bettler in der Umgebung, die auf die Gruppe zugehen, sobald der erste erfolgreich war. Jeder Bettler ist mit 90%-iger Wahrscheinlichkeit ein normaler Mensch und mit 10%-iger ein Dieb (1. Stufe), der für die Diebesgilde oder eine lokale Bande tätig ist.

Raufbold: 2w4 junge Halbstarke; jeder ist entweder, mit 70%-iger Wahrscheinlichkeit, ein normaler Mensch oder, zu 30%, ein Kämpfer (1. Stufe). Raufbolde treten in der Regel unbewaffnet auf, sofern sie sich stark genug fühlen. Oft tragen sie ein Messer oder Kurzschwert bei sich, falls sich eine Schlägerei einmal nachteilig für sie entwickeln sollte. Raufbolde sind oft schwer einzuschätzen, so dass der SL einen Reaktionswurf machen kann, um die Stimmung ihres Anführers zu bestimmen.

Stadtwache: 2w6 Wachleute, allesamt Kämpfer (1. Stufe) mit Ausnahme des Anführers (Kämpfer 2. bis 4. Stufe.) Sie werden verdächtig aussehende Personen konfrontieren, brauchen allerdings einen triftigen Grund, bevor sie Personen festnehmen oder sich in deren Angelegenheiten einmischen dürfen.

Doppelgänger: Die Begegnung scheint zunächst, als wäre sie anderer Art; der SL würfelt dazu erneut, um festzustellen, als wen oder was sich der Doppelgänger tarnt. 1w6 Doppelgänger treten in der Begegnung als Gruppe auf. Weitere Gruppenmitglieder sind menschlich und haben keine Ahnung davon, dass sie in Gesellschaft gestaltwandelnder Monster reisen. Falls die Spielergruppe für die Doppelgänger interessant scheint, werden sie ihr folgen und versuchen, ein Gruppenmitglied zu ersetzen (siehe Monsterbeschreibung). Die wahre Natur solcher Begegnungen offenbart sich erst sehr viel später.

Riesenratte: Begegnungen mit Riesenratten finden für gewöhnlich in Gassen, im Hafengebiet und an heruntergekommenen Orten statt. Werden sie nicht provoziert, sind die Ratten ungefährlich; werden sie überrascht, greifen sie möglicherweise an.

Lykantroph, Werratte: Diese Begegnung scheint zunächst entweder wie mit normalen Menschen oder mit einer Riesenratte. Werratten sind feige und greifen keine überlegen wirkenden Gruppen an.

Söldner: 2w6 Mitglieder einer Söldnertruppe, die irgendeinem Geschäft nachgehen. Söldneranführer bieten Kämpfern der Spielergruppe unter Umständen eine Position in der Truppe an, sofern diese einen entsprechenden Ruf haben.

Händler sind in allen Städten anzutreffen und betreiben verschiedenste Geschäfte. Auch Händler bieten den Spielercharakteren gelegentlich Arbeitsaufträge an, wenn sie für das Unternehmen geeignet scheinen und einen entsprechenden Ruf haben. Das **Kapitel Erstellen einer NSC-Gruppe** gibt weitere Details zu dieser Begegnung. Händler aus Kleinstädten haben, wie unten beschrieben, nur selten ein Gefolge; der SL bestimmt Einzelheiten und Art der Begegnung.

Adlige können Spielercharakteren eine Position in ihrem Gefolge oder eine Belohnung für die Erledigung gefährlicher Aufgaben anbieten. Unter Umständen konfrontieren sie Spielercharaktere von schlechtem Ruf, verweisen sie der Stadt oder lassen sie von der Stadtwache festnehmen. Das **Kapitel Erstellen einer NSC-Gruppe** gibt zusätzliche Details zu dieser Begegnung. Adlige aus Kleinstädten haben, wie dort beschrieben, nur bedingt ein Gefolge; der SL bestimmt Einzelheiten und Art der Begegnung.

Zwangskräutrierer treten in Gruppen von 2w6 Kämpfern (Stufe 1) auf, darunter ein bis zwei Anführer (Stufen 2 bis 5). Sie sind mit stumpfen Waffen ausgerüstet oder kämpfen mit Fäusten. Sie beabsichtigen, ihre Gegner zu fangen und zu überwältigen. Dennoch tragen einige von ihnen kurze Klingen oder Schwerter für den Fall eines ernsten Kampfes. Zwangskräutrierer suchen sich nur vermeintlich unterlegene (z.B. alkoholisierte) Gruppen als Ziel. Verlieren Spielercharaktere einen solchen Kampf, finden sie sich (je nachdem, ob sie von Seeleuten oder Soldaten gefangen wurden) an Bord eines Schiffes oder in einem militärischen Lager wieder - unbewaffnet und der Willkür ihrer Wächter ausgeliefert.

Priestern begegnet man in ähnlichen Gruppen wie den Pilgern (siehe **Erstellen einer NSC Gruppe**). Meist begegnet man einem Priester (Stufe 1 bis 4), der von 1w4 Gläubigen begleitet wird.

Schatten sind u.U. in Städten anzutreffen. Die Begegnung erfolgt ähnlich der Begegnung im Dungeon; Einzelheiten sind der Monsterbeschreibung zu entnehmen.

Diebe tarnen sich als gewöhnliche Stadtmenschen oder Bettler und treten in Gruppen von 1w6 Dieben auf. Einer von ihnen ist ein Dieb der Stufe 2 bis 4, die übrigen jeweils Diebe der Stufe 1. Sofern diese nicht sehr achtsam ist, versuchen die Diebe, die SC Gruppe zu bestehlen.

Zauberer der Stufen 4 bis 7 werden von 1w4-1 Lehrlingen begleitet. Der SL entscheidet, welches Temperament der Zauberer hat und in welcher Stimmung er sich gerade befindet.

Erstellen einer Gruppe von Nichtspielercharakteren (NSC)

Abenteurer

Eine Gruppe von NSC Abenteuerern besteht meist aus 4-8 Mitgliedern: 1w3 Kämpfer, 1w2 Diebe, 1w2 Kleriker und 1w2-1 Magiekundige. Die Figuren haben meist ähnliche Erfahrungsstufen. Der SL bestimmt die durchschnittliche Erfahrungsstufe. Manche Figuren erhalten eine niedrigere Erfahrungsstufe: dies sind neu aufgenommene Gruppenmitglieder, die ihre verstorbenen Vorgänger ersetzen.

Der SL bestimmt die Rassen der Spielfiguren und berücksichtigt die Region der Spielwelt, in der sie anzutreffen sind bzw. aus der sie stammen. Ungefähr 80% der Abenteurer sind Menschen, 10% Zwerge, 6% Halblinge und die übrigen 4% sind Elfen. Ist die NSC Gruppe böse, können die Gruppenmitglieder durch humanoide Monster wie Orks, Hobgoblins oder Golle ersetzt werden.

Die Gruppe kann mit der Spielergruppe auf der Jagd nach denselben Schätzen rivalisieren oder mit ihnen befeindet sein. Vielleicht sind es böse Wegelagerer, denen die Spielergruppe das Handwerk legen muss. Es ist auch möglich, dass die NSC Gruppe mit ihnen verbündet oder ihnen freundlich gesinnt ist.



Banditen, Räuber und Wegelagerer

Eine Gruppe Banditen besteht aus 2w12 Kämpfern (Erfahrungsstufe 1) und 1w6 Dieben (Stufe 1), die von einem Kämpfer oder Dieb der Erfahrungsstufen 1w4+1. Falls die Gruppe mehr als 11 Mitglieder hat, wird sie von einem Kämpfer und einem Dieb angeführt. In der Wildnis begegnet man Banditen oft mit (gestohlenen) Pferden und Lasttieren. Sie sind mit leichter Rüstung, Schwertern und Bogen oder Armbrüsten ausgerüstet. Magische Gegenstände werden nur für die Anführer ermittelt; die anderen besitzen selten magische Gegenstände.

In ihrer Höhle oder ihrem Versteck hat die Gruppe üblicherweise einen Schatz Typ A verborgen. (Die magischen Gegenstände wurden bereits für die Anführer ermittelt.)

Freibeuter und Piraten

Freibeuter und Piraten unterscheiden sich nur darin, wie sie selbst genannt werden wollen; sie sind die Banditen der Meere, greifen reisende Schiffe an oder plündern küstennahe Ortschaften auf der Suche nach zweifelhaftem Ruhm.



Eine Gruppe Freibeuter besteht aus 3w8 Kämpfern der Stufe 1, die von einem Kämpfer (Stufe 3 bis 6) und 1w3 Kämpfern der Stufen 2 bis 5 angeführt werden. Sie alle sind erfahrene Seeleute und tragen überwiegend keine Rüstung oder nur Lederrüstung und sind mit Schwertern, Bogen oder Armbrüsten bewaffnet.

Piraten können in großer Zahl auftreten, die Anzahl der Anführer ändert sich dabei nicht. Magische Gegenstände werden nur für die Anführer ermittelt. Piraten haben einen Schatz des Typs A (ohne magische Gegenstände); der Schatz wird bevorzugt auf Inseln versteckt. Der Kapitän oder einer seiner Maate besitzt eine entsprechende Karte.

Händler

Händler müssen ihre Waren oft durch die Wildnis transportieren. Ungefähr die Hälfte aller Gruppen reisender Händler wird von einem besonders reichen Händler angeführt; andere Gruppen bestehen aus 1w4+1 weniger wohlhabenden Händlern, die aus Sicherheitsgründen gemeinsam reisen. Sie sind mit 2w4 Wagen unterwegs (mindestens einer je Händler), die jeweils von einem Wagenlenker (normaler Mensch) geführt werden, der meist ungerüstet und nur mit einem Dolch oder Kurzschwert bewaffnet ist. 1w4+2 Kämpfer erster Stufe und 1w4 Kämpfer zweiter Stufe begleiten sie zum Schutz.

Bei Seereisen teilt sich eine solche Gruppe ein Schiff mit einer Besatzung von 2w8+8 normalen Seeleuten (ohne Rüstung und mit Knüppeln, Dolchen oder Kurzschwertern); der Kapitän, der erste Maat und weitere Offiziere sind bereits mitgezählt. Große Schiffe benötigen entsprechend größere Besatzung. Der Geleitschutz ist genauso groß wie bei Landreisen und nicht in der Besatzung enthalten.

Abgesehen von den wertvollen und meist sperrigen Waren, hat eine solche Gruppe einen Schatz Typ A bei sich (ohne magische Gegenstände), der z.B. in einer Kiste aufbewahrt wird oder auf mehrere Wagen verteilt ist.

Adlige und Gefolge

Die Gruppe besteht meist aus einem Adligen, der möglicherweise von einer Partnerin (selbstverständlich ebenfalls einer Adligen) und oder den Kindern begleitet wird. Jeder erwachsene Adlige hat mindestens einen Diener.

Adlige niedrigeren Rangs (z.B. Baron) reisen mit einem einzelnen Wagen oder einer Kutsche, die von edlen Pferden gezogen werden; Adlige gehobenen Rangs reisen mit mindestens zwei Wagen. Gelegentlich reiten die Adligen auch Schlachtrosses. Jede Kutsche wird von einem Wagenlenker begleitet, in diesem Fall ein Kämpfer der Stufe 1 mit Kettenhemd und Langschwert. Mindestens zwei berittene Kämpfer der Stufen 1 bis 4 geben Leitschutz; Adlige gehobenen Rangs haben oft ein größeres Geleit. Die Leibgarde ist in der Regel mit Langschwertern, möglicherweise mit Lanzen bewaffnet und trägt Kettenrüstung. Die genaue Größe der Leibgarde wird vom SL bestimmt. Magische Gegenstände sind u.U. vorhanden.

Ein Adliger reist meist mit einer Reisekasse, die hier durch einen Schatz Typ A repräsentiert wird. Beim Auswürfeln des Schatzes werden magische Gegenstände berücksichtigt, da Adlige im Allgemeinen wohlhabender als durchschnittliche Reisegruppen sind.

Adlige sind meist (70%) normale Menschen; andernfalls wird mit 1w10 gewürfelt: 1-6 bedeutet dabei Kämpfer, 7-8 Magiekundige, 9 Kleriker und 10 Dieb. Adlige Kleriker sind beispielsweise Bischöfe, Erzbischöfe usw. Die Erfahrungsstufe dieser adligen Charaktere wird mit 2w4-1 bestimmt.

Pilger

Eine Gruppe Pilger reist zu einer Pilgerstätte oder kehrt von dort zurück. Sie wird von 1w4 Klerikern der Erfahrungsstufen 1-4 geführt.

Die übrige Gruppe ist eher zufällig zusammengesetzt; 3w6 normale Menschen; 1w6 Kämpfer der Stufen 1 bis 4 mit Kettenhemd und Langschwert und 1w4 Diebe der Stufen 1 bis 4 (, die entweder tatsächlich gottesfürchtige Personen oder auf der Flucht sind). Es besteht eine 50%-ige Wahrscheinlichkeit, dass ein Magiekundiger der Stufe 1 bis 4 der Gruppe angehört.

Pilger reisen mit leichtem Gepäck, mit jeweils einem Packsack und sind zu Fuß oder mit Maultier oder Pferd unterwegs. Auf dem Weg zur Pilgerstätte tragen sie mit hoher Wahrscheinlichkeit Opfergaben oder dergleichen

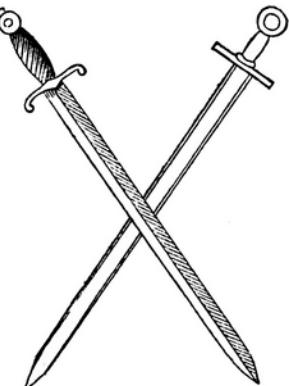
mit sich; ein Schatz Typ A kann hierfür bestimmt werden. Falls magische Gegenstände vorkommen sollten, sind sie wahrscheinlich für die Götter bestimmt.

Magische Gegenstände für NSC

NSC besitzen magische Gegenstände gemäß ihrer Klasse und Erfahrungsstufe; es besteht eine 5%-ige Wahrscheinlichkeit je Stufe eines jeden Kämpfers, Klerikers und Diebs, dass sie eine magische Waffe oder Rüstung tragen. (Für beides wird gewürfelt). Ein Wurf von 96-00 gilt immer als misslungen. Magiekundige tragen mit 4% Wahrscheinlichkeit je Stufe einen Schutzzring und einen magischen Dolch oder Stab mit 3% Wahrscheinlichkeit je Stufe.

Zusätzlich tragen Nichtspielercharaktere einen Trank (2% je Stufe) und Kleriker und Magiekundige eine Spruchrolle (3% je Stufe) bei sich.

Schließlich werden alle Erfahrungsstufen der Gruppenmitglieder addiert und die Summe als Wahrscheinlichkeit (%) auf w100 für einen sonstigen magischen Gegenstand verwendet. Falls der Wurf erfolgreich ist, wird die Wahrscheinlichkeit halbiert und ein zweiter Wurf erfolgt; gelingt auch dieser Wurf, dann befindet sich ein zweiter magischer Gegenstand bei der Gruppe. Bei mehr als 3 Gruppenmitgliedern kann ein dritter Wurf mit wieder halbierteter Wahrscheinlichkeit erfolgen. Der SL bestimmt, welche Charaktere die Gegenstände besitzen.



Menschenähnliche Gruppen

Es wird bei den genannten NSC-Gruppen davon ausgegangen, dass es sich um Menschen handelt; aber der Spielleiter kann entscheiden, Gruppen von Elfen, Zwergen oder Halblingen zu präsentieren. Solche Gruppen sind in der Regel homogen: eine Gruppe Elfen, beispielsweise. Auf der Reise in für sie unbekanntes Gebiet haben sie unter Umständen einen Führer bei sich, z.B. einen Menschen, wenn sie durch Menschengebiete reisen.

Der Spielleiter kann die oben angegebenen Werte und Regeln auf Menschenähnliche anwenden. Er muss entscheiden, ob die Regel für normale Menschen auch für Elfen u.a. gelten. Falls ja, dann verfügen diese NSC über die typischen Fähigkeiten (z.B. Nachsicht und Rettungswurfmodifikatoren), kämpfen aber mit einem Angriffsbonus von +0. Andernfalls werden stattdessen Kämpfer der Erfahrungsstufe 1 verwendet.

Umgang mit Spielern

Optionen beim Erschaffen von Spielfiguren

Gemäß der Standardregeln zur Charaktergenerierung werden nacheinander 3w6 für jede Eigenschaft gewürfelt. Manche Spieler bemängeln, dass sie so nicht die Figur ihrer Vorstellung spielen können. Es folgen Optionen, die den Spielern etwas entgegen kommen. Die Spieler können die Anwendung dieser Optionen nicht verlangen; es liegt im Ermessen des Spielleiters, ob sie Verwendung finden.

Tausch: Die Spieler können Punkte von einer Eigenschaft (-2) zur anderen (+1) tauschen (Verhältnis 2:1). Die maximalen Eigenschaftswerte sind zu berücksichtigen. Kein Wert sollte unter 9 gesenkt werden.

Wertetausch: Die Spieler dürfen einmalig pro Charakter zwei Eigenschaftswerte miteinander tauschen.

Kompletter Tausch: Die Spieler dürfen die erwürfelten Werte nach Belieben den Eigenschaften zuordnen. Damit erhalten sie größeren Einfluss auf die Werte ihrer Figur; dies kann dazu führen, dass sich viele Charaktere ähneln. Es ist nicht ungewöhnlich, dass der niedrigste Wert z.B. auf Charisma abgelegt wird.

Hoffnungslose Charaktere

Betrachtet ein Spieler die gewürfelten Eigenschaftswerte seiner Figur und verzweifelt darüber, dass die ersten vier Eigenschaftswerte je unter 9 liegen, kann der Spielleiter erlauben, eine neue Figur zu erwürfeln, da sonst die Mindestanforderung für keine der Charakterklassen erfüllt ist. Auch kann der Spielleiter neue Werte würfeln lassen, falls die Werte insgesamt unter dem Durchschnitt liegen, ohne jedoch ganz so hoffnunglos zu sein, dass keine Charakterklasse gewählt werden könnte.



Vorschlag: Die Modifikatoren aller Eigenschaftswerte werden zusammengerechnet. Ist das Ergebnis negativ, gilt dies als unterdurchschnittlich und die gesamten Werte dürfen erneut gewürfelt werden. Ist das Ergebnis Null, gilt das als durchschnittlich; die Figur sollte gespielt werden. Bei einem positiven Ergebnis, wird die Figur selbstverständlich gespielt.

Als Alternative kann ein Spieler, der eine Reihe von Eigenschaftswerten würfelt, bei denen die Summe aller Boni und Strafen negativ ist, die Werte "umdrehen", indem er alle Werte (nicht nur die "schlechten") von 21 abzieht. Dadurch wird z. B. aus einer 3 eine 18, und die Summe der Boni und Strafen ist positiv, wenn die Summe vorher negativ war.

Lernen von Zaubern

Kleriker haben einen offensichtlichen Vorteil gegenüber Magiekundigen, da sie theoretisch jeden Zauber spruch jeder zugänglichen Zauberstufe verwenden können. Es muss jedoch berücksichtigt werden, dass die Auswahl der Sprüche durch Gottheit und Glauben bedingt wird; Kleriker einer Göttin der Heilung sollten sich nicht wundern, dass diese Göttin die Verwendung von umgekehrten Heilaubern (Wunden Verursachen) verwehrt. Bittet ein Kleriker um einen Zauber, der nicht erlaubt ist, kann der Spielleiter entscheiden, dass er einen anderen Zauber erhält oder gar keinen (wenn die Gottheit verärgert ist.)

Magiekundige beginnen das Spiel mit zwei Zaubern, **Magie Lesen** und einem weiteren (der SL kann auch zusätzliche Zauber erlauben). Jedes Mal, wenn der Charakter eine neue Erfahrungsstufe erreicht, erhöht sich die Anzahl an Zaubern, die er anwenden darf; mit jeder zweiten Stufe erhält er Zugriff auf Zauber einer anderen Zauberstufe, bis ihm alle Zauberstufen offen stehen. Neue Zauber werden allerdings nicht automatisch gelernt.

Der Magiekundige lernt neue Zauber direkt von anderen Magiern oder durch das Studium eines Zauberbuchs. Bei Unterricht ist es möglich, einen neuen Zauber an einem einzigen Tag zu lernen; beim Selbststudium mit dem Zauberbuch eines anderen Magiers dauert es einen Tag je Zauberstufe des Spruchs. In beiden Fällen wird der Spruch in das Zauberbuch des Lernenden übertragen; die Kosten dafür betragen 500 GM je Zauberstufe.

Magiekundige können jederzeit neue Zauber lernen, solange sie Zugriff auf die Zauberstufe haben. Zauber höherer Zauberstufen können nicht gelernt oder in das Zauberbuch übertragen werden. Der Magiekundige muss einen Lehrer oder ein Zauberbuch finden, um neue Zauber zu lernen. Die meisten Magiekundigen halten den Kontakt zu ihren Meistern, die ihnen Unterricht und neue Zauber oft kostenlos oder im Tausch mit verschiedenen Diensten und Aufgaben anbieten. Manchmal einigen sich Magiekundige darauf, Zauber auszutauschen. In vielen

Fällen ist aber die Bezahlung die einzige Möglichkeit, neue Zauber von anderen Magiekundigen zu lernen. Die Kosten belaufen sich zwischen 100 GM und 1.000 GM je Zauberstufe.

Magiekundige können auch vollständig neue Zauber erforschen oder existierende Zauber verändern; im **Kapitel Zauberforschung** finden sich weitere Regeln dazu.

Beschränkungen von Waffen und Rüstungen

Mehrere Rassen und Klassen sind in der Wahl der Waffen und Rüstungen eingeschränkt. Was passiert aber, wenn ein Spieler entscheidet, dass die Spielfigur eine verbotene Waffe oder Rüstung verwendet?

Kleriker: Das Verbot von Klingenwaffen ist eine Glaubenssache. Deswegen verlieren Kleriker, die verbotene Waffen verwenden, ihre Fähigkeit, Zauber zu sprechen und Untote zu vertreiben. Ein NSC Kleriker desselben Glaubens und höherer Erfahrungsstufe muss dem Kleriker eine Aufgabe auferlegen, die jener zu erfüllen hat, um seine Fähigkeiten zurückzugewinnen. Falls der Charakter keine solche Buße tut, wechselt er seine Charakterklasse permanent von Kleriker zu Kämpfer. Die derzeitigen EP werden für die Tabelle der Kämpfer verwendet. Trefferwürfel und Angriffsmodifikatoren werden erst bei erneutem Stufenanstieg angepasst.

Magiekundige: Diese Charaktere sind nur im Umgang mit den erlaubten Waffen geschult. Verwenden sie andere Waffen, greifen sie mit einem -5 Modifikator an. Magiekundige können nicht mit getragener Rüstung zaubern.

Diebe: Das Tragen schwerer und anderer Rüstung, die Geräusche beim Bewegen verursacht, verhindert die Verwendung der Diebesfähigkeiten einschließlich des hinterhältigen Angriffs. Diebe können solche Rüstung zwar tragen, erhalten dabei aber keine Vorteile - abgesehen von der Rüstungsklasse.

Zwerge und Halblinge: Diesen Charakteren ist das Führen großer Waffen vor allem wegen ihrer kleinen Statur verboten. Verwendet ein solcher Charakter eine große Waffe, kann der Spielleiter einen Angriffsmodifikator von -5 ansetzen oder bestimmen, dass der Angriff fehlschlägt.

Beurteilen von Wünschen

Wünsche gefährden unter Umständen die Balance des Spiels. Mit einem mit Bedacht formulierten Wunsch kann ein Spieler entscheidende Wendungen und Veränderungen in der Spielwelt herbeiführen und möglicherweise die Geschichte umschreiben. Bevor den Spielercharakteren ein Wunsch gewährt wird, muss bedacht werden, wie damit umgegangen wird.

Wünsche werden durch verschiedene Wesen gewährt und erfüllt. Selbst wenn ein Wunsch durch einen Gegenstand (z.B. ein Ring oder ein Schwert) gewährt wird, wurde dieser Wunsch durch ein übermächtiges Wesen, einen Gott oder Dämon in den Gegenstand übertragen. Ein solcher Wunsch tendiert dazu, die Interessen dieses Wesens zu verfolgen; wird der Wunsch von einem bösen Flaschengeist gewährt, kann dieser versuchen, die Absicht oder die Bedeutung des Wunsches zu verdrehen, so dass nicht das bewirkt wird, was der Spielercharakter eigentlich beabsichtigte. Auf der anderen Seite kann eine gute Macht bewirken, dass der Wunsch der Spielfigur in Erfüllung geht, solange diese weder gierig noch missgünstig ist.

Die Spielbalance muss berücksichtigt werden. Einen Wunsch zu verwenden, um die gesamte Gruppe zu heilen oder sie sicher an einen bestimmten Ort zu teleportieren oder eine katastrophale Schlacht zu vermeiden oder diese erneut auszufechten, ist sinnvoll. Ein Wunsch, der eine Spielfigur zum Leben erweckt und volle Gesundheit schenkt, ist sinnvoll; aber ein Wunsch, der eine Spielfigur zum Leben erweckt und ihre Fähigkeiten (und Werte) verbessert, geht zu weit.

Allgemein gilt, dass ein Wunsch wortwörtlich erfüllt wird. Ausgenommen davon sind Wünsche, die die Spielbalance ruinieren; solche Wünsche werden nach SL Entscheidung nur teilweise erfüllt.

Optionale Regeln

Tod und Sterben

Den Regeln zufolge, ist eine Spielfigur bei 0 Trefferpunkten tot. Scheint diese Regel zu hart, können die folgenden Ansätze die Situation entschärfen:

Tote erwecken: Dieser erste Ansatz verändert die Regeln nicht. Der Spielleiter sorgt nur dafür, dass bei einem Abenteuer verstorbene Charaktere relativ leicht (aber zu hohen Kosten) wieder zum Leben erweckt werden können. Damit wird nicht nur der Sterblichkeit entgegengewirkt, es verbraucht auch wesentliche Ressourcen, die aus übermäßigen Schätzen gewonnen wurden. Charaktere werden nicht so reich, dass sie das Interesse an Abenteuern und Expeditionen verloren. Vorsichtige Spieler werden belohnt, da ihre Charaktere weniger Geld für Wiederbelebungen ausgeben.

Was passiert, wenn die Charaktere nicht genug Geld für eine Wiederbelebung haben? Die örtlichen religiösen Einrichtungen könnten die Toten wieder erwecken und mit den Charakteren einen Vertrag schließen... D.h., die zum Leben erweckten Abenteurer müssen ihre Schuld entweder in Gold zurückzahlen oder eine angemessene Gegenleistung erbringen. Auf diese Weise verfügen religiöse Führer über Abenteurer, die für gefährliche Aufträge bereitstehen.

Da tote Abenteurer aber keine Verträge schließen können, bestehen zwei Möglichkeiten: Die Priester verwenden einen Zauber, um mit den Toten zu sprechen oder die Abenteurer unterzeichnen einen solchen Vertrag, bevor sie in ein potentiell gefährliches Abenteuer ziehen. Letzteres könnte in manchen Gegenden das Standardprozedere sein.

Rettungswurf gegen Tod: Die erste tatsächliche Regelveränderung ist, dass Charakteren, deren Trefferpunkte auf Null fallen, ein Rettungswurf gegen Tod gewährt wird. Mislingt dieser Rettungswurf, ist die Figur augenblicklich tot. Gelingt er aber, bleibt die Figur noch 2w10 Runden am Leben; sofern die Wunden der Figur

behandelt werden (oder sie magische Heilung erhält), kann sie gerettet werden. Die Figur bleibt während der 2w10 Runden bewusstlos. Ohne Behandlung stirbt sie, bei Behandlung kommt sie zu Bewusstsein.

Die Behandlung der Wunden eines sterbenden Charakters stabilisiert ihn bei Null Trefferpunkten. Bei nicht-magischer Heilung dauert es eine Woche, bis der erste Trefferpunkt regeneriert ist; danach setzt die Heilung in normaler Geschwindigkeit ein.

Magische Heilung gibt dem Charakter die erwürfelten Trefferpunkte zurück (bis zu seinem normalen Maximum).

Kleriker und Magiekundige, die dem Tod auf diese Weise entkommen, verlieren alle vorbereiteten Zaubер.

Diese Regelung kann mit dem Erwecken von Toten kombiniert werden.

Negative Trefferpunkte: Anstatt bei Null Trefferpunkten aufzuhören, wird der aktuelle Stand negativer Trefferpunkte berücksichtigt. Nachdem eine Spielfigur gefallen ist, wird am Ende jeder Runde ein Trefferpunkt abgezogen. Fällt der Wert auf -10, ist die Figur tot. Die Spielfigur kann stabilisiert und vor dem Tod bewahrt werden, wenn ihre Wunden rechtzeitig behandelt werden oder sie magische Heilung erhält. Die verletzte Figur kann sich ohne Hilfe nicht mehr als 2' bewegen und kann weder kämpfen noch zaubern, solange sie Null oder weniger Trefferpunkte hat. Diese Regel sollte nicht mit der Option Rettungswurf gegen Tod kombiniert werden.

Wie bei der Regel Rettungswurf gegen Tod verlieren Kleriker und Magiekundige ihre vorbereiteten Zaubersprüche, wenn ihre Trefferpunkte auf oder unter Null fallen.

Der Spielleiter kann entscheiden, dass Figuren bei dem negativen Wert ihrer Konstitution anstatt bei -10 sterben (z.B. -14 bei KON 14).

Tödliche Gifte

Gifte, wie sie unter **Begegnungen und Monster** beschrieben sind, töten augenblicklich. Spielleiter könnten meinen, dass dies die Sterberate der Charaktere zu sehr in die Höhe treibt. Jedoch sollen Gifte gefährlich sein. Die folgende optionale Regel vereinfacht die Dinge etwas, behält die Angst vor Giften aber aufrecht:



Wenn ein tödliches Gift zur Anwendung kommt, dann muss dem Opfer ein Rettungswurf gegen Gift gelingen, andernfalls nimmt die Figur für 6 Runden jeweils 1w6 Trefferpunkte Schaden, beginnend mit der Runde nach dem Kontakt mit dem Gift; dies verursacht im Durchschnitt 21 Punkte Schaden, aber auch ein Charakter der ersten Erfahrungsstufe kann mit einer Kombination aus etwas Glück und magischer Heilung überleben. Der SL kann Gifte schaffen, die von dieser Regel abweichen. Falls negative Trefferpunkte verwendet werden, ist es empfehlenswert, die Dauer des Giftes auf 10 Runden zu erhöhen (durchschnittlicher Schaden 35 Punkte.)

Erfahrungspunkte für gewonnene Schätze

Der Spielleiter kann Erfahrungspunkte für gewonnene Schätze verteilen (1 GM = 1 EP). Dies ist optional; SL, die möchten, dass die Spielercharaktere schneller höhere Erfahrungsstufen erreichen, können diese Regel anwenden, während andere, die einen langsamen Aufstieg bevorzugen, davon nicht Gebrauch machen sollten. Erfahrungspunkte werden nur für die Schätze verteilt, die tatsächlich in Besitz genommen und in Sicherheit gebracht worden sind. Alternativ kann der Spielleiter auch verlangen, dass Schätze verwendet werden, um für

Training zu bezahlen, das dann zu dem Erfahrungsgewinn führt. Das ist ein effektiver Weg, um übermäßigen Reichtum aus der Kampagne zu entfernen.

Allgemeine Fähigkeitswürfe

Gelegentlich werden Spielfiguren etwas versuchen, für das das Spielsystem keine passende Regel vorsieht. In manchen Fällen geben Eigenschaftswerte einen Hinweis darauf, ob die Handlung gelingt. Es folgt ein Vorschlag für Proben auf Eigenschaften, der außerdem Charakteren höherer Erfahrungsstufen bessere Erfolgsaussichten bietet:

Der Spieler würfelt 1w20 und addiert den Eigenschaftsmodifikator, den der SL für passend hält, sowie gegebenenfalls weitere Modifikatoren. Falls das Gesamtergebnis gleich oder größer dem Zielwert der Tabelle ist, war der Wurf ein Erfolg.

Beispiel: Ein Spieler würfelt für seine Figur eine Fähigkeitsprobe mit einem +1 Modifikator durch Weisheit. Die Figur hat die Erfahrungsstufe 2. Damit ist der Wurf 1w20+1 mit einem Zielwert von 16. Das Gesamtergebnis des Wurfs muss für einen Erfolg 16 oder höher betragen.

Erfahrungsstufe	Zielwert
NM oder 1	17
2-3	16
4-5	15
6-7	14
8-9	13
10-11	12
12-13	11
14-15	10
16-17	9
18-19	8
20	7

Vorbereitung von Zaubern aus der Erinnerung

Falls ein Magiekundiger einen Zauber vorbereiten möchte, ohne ein Zauberbuch zur Hand zu haben, weil es beispielsweise zerstört oder entwendet wurde, kann der Zauber aus der Erinnerung vorbereitet werden. Die Vorbereitung des Zaubers **Magie Lesen** gelingt dabei immer. Andere Zauber erfordern einen Intelligenzwurf, wie unter **Allgemeinen Fähigkeitswürfen** beschrieben. Die Zauberstufe des Spruchs wird als Malus verwendet, d.h., 1w20 minus der Zauberstufe des Spruches. Der Zielwert wird durch die Erfahrungsstufe der Spielfigur bestimmt.

Misslingt der Wurf, gilt der Zauber als verschwendet; ein Magiekundiger der Stufe 5, der einen **Feuerball** aus der Erinnerung vorbereiten will und scheitert, kann an diesem Tag keine Sprüche der **3. Zauberstufe** mehr vorbereiten.

Diebesfertigkeiten

Wenn Spieler größeren Einfluss auf die Diebesfertigkeiten ihrer Spielfiguren haben möchten, kann der SL folgende Option erlauben: Wer die Tabelle der Diebesfertigkeiten sorgfältig studiert, wird entdecken, dass die Fertigkeiten in den Stufen 2-9 jeweils um 30 Prozentpunkte, in den Stufen 10-15 um jeweils 20 Prozentpunkte und ab der Stufe 16 um jeweils 10 Prozentpunkte steigen.

Magische Forschung

Allgemeine Forschungsregeln

Irgendwann wollen Magiekundige oder Kleriker einen magischen Gegenstand schaffen oder einen Zauber erfinden und begeben sich damit in der Bereich der Forschung der Magie. Bei der Forschung müssen Magiekundige einen Turm oder ein Labor, Kleriker einen geweihten Tempel oder eine Kirche ihres Glaubens nutzen. Außerdem verursacht das Erschaffen jedes Gegenstands Kosten, benötigt Zeit, und es besteht die Möglichkeit des Scheiterns. Falls ein Scheitern eintritt, sind Zeit und Geld in der Regel verschwendet und der Prozess muss von Neuem beginnen; es gibt Ausnahmen, die wie folgt geregelt sind.

In den allermeisten Fällen sollte der Spielleiter die Erfolgswürfe verdeckt ausführen. Es gibt viele Situationen, in denen es dem Charakter (oder dem Spieler) ungewiss bleiben muss, ob die Forschung erfolgreich war oder nicht oder ob sie sogar unmöglich zu einem Erfolg führen kann. Der SL kann dem Spieler in letzterem Fall bei erfolgreichem Wurf mitteilen, dass ein Forschungserfolg unmöglich ist, misslingt der Wurf, teilt er nur das Scheitern mit.

Kleriker können nur magische Gegenstände schaffen, die die Effekte von Klerikerzäubern reproduzieren; sie dürfen außerdem verzauberte Waffen und Rüstungen schaffen und zwar auch solche, die sie selbst nicht tragen oder führen dürften. Magiekundige können jede Art magischer Gegenstände schaffen mit Ausnahme solcher, die Zauber von Klerikern reproduzieren und es keinen vergleichbaren Zauber für Magiekundige gibt.

Bei magischer Forschung wird von Arbeitstagen zu acht Stunden täglich mit nicht mehr als zwei Tagen Unterbrechung ausgegangen. Längere Unterbrechungen haben oft das automatische Scheitern des Projekts zur Folge.

Der Spielleiter kann Charakteren nach erfolgreicher Forschung Erfahrungspunkte gewähren. Empfohlen wird eine Rate von 1 EP je 10 GM, die für das Projekt investiert wurden. Erfahrungspunkte können für sämtliche Forschung der Magie oder nur für das Schaffen magischer Gegenstände verteilt werden, je nach SL Entscheidung.

Wird den Spielern die individuelle Anpassung der Diebesfertigkeiten erlaubt, kann die Verteilung der je Erfahrungsstufe zur Verfügungen stehenden Prozentpunkte frei erfolgen. Dabei sollten nicht mehr als 10 Prozentpunkte einer Diebesfertigkeit zugeordnet werden. Der maximale Wert einer Diebesfertigkeit ist 99%.

Zauberforschung

Das Erforschen neuer Sprüche ist die gebräuchlichste Art der magischen Forschung. Magiekundige können einen Standardzauber erforschen, womit sie nicht auf Lehrer oder Zauberbücher Dritter angewiesen sind; Kleriker und Magiekundige können aber auch völlig neue Zauber erforschen. Sie können dabei nur Sprüche einer Zauberstufe erforschen, die ihnen zur Verfügung stehen.

Erfindet eine Spielfigur einen Zauber, bestimmt der SL dessen Zauberstufe und ob der Zauber so wie beschrieben möglich ist. Der SL braucht dem Spieler nicht mitzuteilen, ob der Zauber möglich ist; es ist sogar sinnvoll, dies so zu handhaben.

Die Kosten für die Forschung eines Spruches belaufen sich auf 1.000 GM je Zauberstufe für Standardzauber und auf 2.000 GM je Zauberstufe für neu erfundene; in beiden Fällen dauert die Forschung eine Woche je Zauberstufe. Die Erfolgschance beträgt 25% plus 5% je Erfahrungsstufe der Spielfigur, abzüglich 10% je Zauberstufe des Spruchs; die maximale Erfolgschance beträgt 95%.

Ist der Forschungswurf erfolgreich, kann der Charakter den Zauber zu seinem Zauberbuch (Magiekundige) hinzufügen oder anschließend um den Spruch beten (Kleriker). Mislingt der Wurf, wurden Zeit und Geld ohne Ergebnis verschwendet. Kleriker desselben Glaubens können einander die entsprechenden Gebete für neue Zauber lehren; dies dauert eine Stunde je Zauberstufe. Wie Magiekundige von anderen lernen wurde bereits erklärt (s.o.).

Wie erwähnt kann der SL entscheiden, dass ein Zauber nicht in die Kampagne passt, zu stark ist, eine zu geringe Zauberstufe hat usw. Anstatt dies dem Spieler mitzuteilen, stehen folgende zwei Wege offen:

Erstens, der Spielleiter kann den Zauber verändern. Falls der Forschungswurf erfolgreich war, gibt der SL dem Spieler den angepassten Zauber. In der Forschung gelangt man nicht immer zu den gewünschten, aber oft zu anderen interessanten Ergebnissen.

Zweitens, wenn der Spielleiter entscheidet, dass der Spruch einer höheren Zauberstufe zugehörig sein sollte, kann er dem Spieler den Forschungswurf gewähren. Scheitert der Wurf, wird dem Spieler nichts weiter mitgeteilt; gelingt der Wurf aber, erhält er vom Spielleiter den angepassten Zauber und die Möglichkeit, den Zauber weiter zu erforschen, sobald er Zugang zu den höheren Zauberstufen hat. In diesem Fall kann der SL die Kosten für die weitere Forschung um die Hälfte reduzieren.

Erforschung magischer Gegenstände

Jeder Charakter, der magische Gegenstände schaffen will, muss sämtliche Zauber kennen, die in den Gegenstand fließen sollen. Gegenstände, die Effekte produzieren, die nicht durch bekannte Zauber gegeben sind, erfordern (nach Spielleiterentscheidung) zusätzliche Forschung, um die entsprechenden Zauber zu erfinden.

Manche Gegenstände benötigen mehrere spezielle Komponenten, die für gewöhnlich nicht käuflich zu erwerben sind. Spezielle Komponenten können jeweils nur einmal in solch einem Projekt verwendet werden. Beispielsweise kann der SL entscheiden, dass das Fell eines Täuschungsbiests für das Schaffen eines **Mantels der Täuschung** nötig ist, oder der Speichel eines roten Drachens, um einen **Feuerballstab** herzustellen. Im **Kapitel Sonstige Magische Gegenstände** sind genaue Regeln für Komponenten angegeben.

Ob spezielle Komponenten erforderlich sind, liegt im Ermessen des Spielleiters. Sie sind auch ein Mittel, um die Herstellung mächtiger Gegenstände, die ein Ungleichgewicht in die laufende Kampagne bringen könnten, zu verlangsamen. Außerdem sind sie ein geeigneter Aufhänger, um die forschende Spielfigur und die gesamte Gruppe in gefährliche Abenteuer zu schicken.

Erfolgsaussichten

Sofern nicht anders angegeben, sind die Erfolgsaussichten bei der Herstellung magischer Gegenstände 15% plus 5% je Erfahrungsstufe des Charakters, zuzüglich des Intelligenzwerts (bei Magiekundigen) oder des Weisheitswert (bei Klerikern). Daher hat ein Charakter der 9. Erfahrungsstufe mit einer Primäreigenschaft von 15 eine Erfolgsaussicht von 75%: Basis 15% + (5% x 9 Stufen) + 15% durch die Primäreigenschaft mit Wert 15.

Spruchrollen

Eine Spielfigur kann Spruchrollen mit den ihr bekannten Zaubern anfertigen. Die Kosten betragen 500 GM je Zauberstufe und die Herstellungsduer beträgt 1 Tag je Zauberstufe.

Die Erfolgsaussichten (s.o.) werden um jeweils 10 Prozentpunkte je Zauberstufe des Spruchs reduziert.

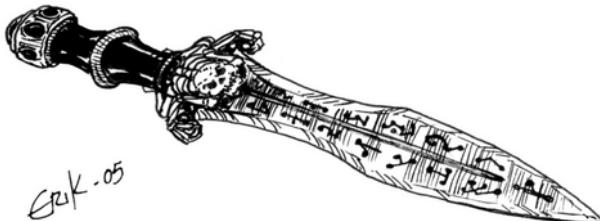
Misslingt der Herstellungswurf, so ist die Herstellung gescheitert; der Charakter kann einen neuen Versuch wagen, bei dem die Kosten oder die Dauer nach Spielleiterentscheidung halbiert werden.

Sonstige Einweggegenstände

Schriftrollen, Tränke und einige andere Gegenstände (z.B. der Stecken der Aufhebung) können nur einmal verwendet werden. Diese Gegenstände können von Spielfiguren ab der 7. Erfahrungsstufe hergestellt werden.

Die Erfolgsaussichten gleichen denen für Spruchrollen, sofern der Zauber bekannt ist und wird modifiziert, falls der Zauber erst noch erforscht werden muss. Für andere Gegenstände bestimmt der SL eine Zauberstufe; Kosten und Herstellungsduer werden verdoppelt (um weitere Forschung zu berücksichtigen). Die Herstellung dauert eine Woche plus einen Tag je Zauberstufe. Die Kosten für Verzauberung eines Gegenstands betragen 50 GM je je Zauberstufe und je Tag.

Tränke stellen einen Sonderfall dar: Charaktere können eine große Menge des Tranks herstellen, der in mehreren Flaschen zu einer oder mehreren Dosen abgefüllt wird. Jede zusätzlich Dosis mindert die Erfolgsaussichten um 5% und verlängert die Herstellung um einen Tag. Damit steigen auch die Kosten. Bei gescheitertem Erfolgswurf gilt die gesamte Menge des Tranks als misslungene.



Permanente magische Gegenstände

Die Herstellung permanenter magischer Gegenstände (Ringe, Waffen, Zauberstäbe und die meisten sonstigen magischen Gegenstände) erfordern Magiekundige oder Kleriker der Stufe 9 oder höher.

Bei der Verzauberung eines Gegenstandes mit mehreren Fähigkeiten wird für jede Fähigkeit ein einzelner Erfolgswurf fällig; ein gescheiterter Wurf beendet den Prozess der Herstellung. Alle Zauber und Fähigkeiten, deren Erfolgswürfe bis dahin gegückt sind, funktionieren, jedoch sind keine weiteren Verzauberungen dieses Gegenstands mehr möglich.

Gegenstände inklusive Waffen, die mit einem permanenten magischen Effekt belegt werden sollen (Näheres dazu weiter unten), müssen von höchster Qualität sein. Die Kosten solcher Gegenstände belaufen sich für gewöhnlich auf das Zehnfache des normalen Preises.

Verzauberung von Waffen

Die Basiskosten für das Verzaubern von Waffen oder Rüstungen sind 1.000 GM je Bonuspunkt. Bei Waffen mit zwei Modifikatoren wird der höhere halbiert (ohne zu runden) und der niedrigere dazu addiert; die Verzauberung eines **Schwerts +1, +3 gegen Drachen** kostet demnach 2.500 GM. Die Herstellung dauert eine Woche plus zwei Tage je Bonuspunkt; das genannte Schwert dauert in der Herstellung zwölf Tage: 7 Tage + 2 Tage * 2,5 Bonuspunkte.

Die Erfolgsaussicht wird um 10% multipliziert mit dem Bonus reduziert; ein **Schwert +1** hätte eine um 10% verminderte Basischance ($10\% \times 1$), das **Schwert +1, +3 gegen Drachen** eine um 25% ($(1+1,5) \times 10\%$) reduzierte Basischance. Die Erfolgsaussicht wird um 25% erhöht, wenn Kosten und Herstellungsduer verdoppelt werden. Dies muss vor dem Wurf bekannt gegeben werden.

Bei der Herstellung von Waffen mit zusätzlichen Kräften werden die Regeln zur Herstellung permanenter magischer Gegenstände kombiniert. Alle Verzauberungen müssen in ein und demselben Prozess hinzugefügt werden.

Sonstige magische Gegenstände

Magische Gegenstände können mehrere Eigenschaften haben. Jede zusätzliche Eigenschaft erhöht Kosten und Herstellungsduer und mindert die Erfolgsaussicht. Zu den Eigenschaften zählen:

Zauber oder zauberähnliche Effekte: Die Basiskosten für diese Verzauberung sind 500 GM je Zauberstufe; die Herstellungsduer beträgt fünf Tage plus zwei Tage je Zauberstufe. Bei mehreren Zaubern werden die Kosten entsprechend addiert. Die Erfolgsaussicht reduziert sich um 5% je Zauberstufe.

Mehrere Ladungen: Dies betrifft vor allem Zauberstücke, aber auch andere magische Gegenstände haben mehrere Ladungen. Jeder Zauber oder zauberähnliche Effekt hat normalerweise eine eigene Anzahl Ladungen. Die Tabelle zeigt verschiedene Ladungsstufen und die entsprechenden Modifikationen bezüglich Kosten, Dauer und Erfolgsaussicht:

Ladungen	Kosten je Ladung	Kosten je Tag	Erfolgsaussicht
2-3	+150 GM	1	-5%
4-7	+125 GM	2	-10%
8-20	+100 GM	3	-20%
21-30	+75 GM	4	-30%

Wie der obigen Tabelle zu entnehmen ist, verursacht die erste Ladung zusätzlichen Zeitaufwand noch Mehrkosten.

Hinweis: Magische Gegenstände können mehrere Eigenschaften haben. Jede zusätzliche Eigenschaft hat einen eigenen Anzahl an Ladungen und erhöht Kosten sowie Herstellungsduer und mindert die Erfolgsaussicht.

Wiederaufladbare Gegenstände: Berechnen Sie die zusätzlichen Kosten und den Zeitaufwand sowie den Abzug für die Erfolgsaussicht bei wiederaufladbaren Gegenständen mit den doppelten Werten der obigen Tabelle; so verursacht die Herstellung eines wiederaufladbaren Gegenstands mit 3 Aufladungen also 600 GM Mehrkosten, statt 300 GM Mehrkosten, und dauert zwei Tage pro Ladung (oder vier zusätzliche Tage); die Erfolgschance wird um 10 % statt um 5 % gesenkt.

Selbstaufladende Gegenstände: Die Herstellung eines sich selbst aufladenden Gegenstands ist kostspielig; bei Gegenständen, die sich selbst automatisch aufladen, sind die folgenden Anpassungen der Ladekosten, der Zeit und der Erfolgsaussicht vorzunehmen. Beachten Sie, dass selbstaufladende Gegenstände ausschließlich durch sich selbst aufgeladen werden.

Selbstladerate	Kosten	Dauer	Erfolgsaussicht
1x am Tag	x 3	x 2	-10%
Täglich, alle Ladungen	x 5	x 3	-30%
1x je Woche, alle Ladungen	x 4	x 2	-20%

Gemeinsame Ladungen: Das bedeutet, dass die Zauber und Effekte von einer einzigen Anzahl Ladungen abgezogen werden; die meisten Zauberstäbe gehören hierzu. Diese Gegenstände sind immer auch wiederaufladbar. Die normalen Modifikationen zählen hier nicht, stattdessen werden die normalen Kosten für die Ladungen jedes Effekts kombiniert und anschließend halbiert. Alle Effekte müssen hierbei mit der gleichen Anzahl Ladungen aufgeladen werden, daher kosten zwei Effekte mit gemeinsamen Ladungen so viel wie ein einzelner Effekt.

Von allen Klassen verwendbar: Normalerweise können magische Gegenstände nur von Charakteren derselben Klasse wie die des Herstellers verwendet werden; ein **Feuerballstab** ist daher nur von Magiekundigen nutzbar, ein **Stab der Heilung** nur von Klerikern. Soll der Gegenstand von allen Klassen verwendbar sein, so werden Befehlsworte und Gesten für das Auslösen der Effekte benötigt. Solche Gegenstände kosten je Effekt 1.000 GM mehr. Nicht alle Effekte eines Gegenstandes müssen mit Befehlsworten oder Gesten belegt und für allen Klassen verfügbar gemacht werden. Einzelne Effekte können hiervon ausgenommen sein.

Permanente oder automatische Wirkung: Der Gegenstand wirkt, sobald er getragen wird oder die Wirkung setzt automatisch ein, wenn sie gebraucht wird. Ein **Ring der Feuerresistenz** ist ein gutes Beispiel oder auch ein **Ring der Unsichtbarkeit**. Die finalen Kosten und Dauer werden verfünffacht und die Erfolgsaussicht wird um 40% reduziert.

Jede der oben genannten Eigenschaften erfordert eine wertvolle, seltene oder magische Komponente, um die Verzauberung zu ermöglichen. Ein **Feuerballstab** ist, beispielsweise, ein relativ normaler Gegenstand, der mit einem Sprucheffekt belegt und mit mehreren Ladungen versehen ist; zu seiner Herstellung wird ein seltenes Holz und ein Rubin im Wert von 1.000 GM benötigt. Der SL kann seltener oder wertvollere Materialien für mächtigere Gegenstände festlegen.

Die Basiskosten für einen Zaubereffekt können um 25% reduziert werden, wenn der Effekt eingeschränkt wird. Herstellungsduer und Erfolgschance werden dadurch nicht beeinflusst. Ein Ring der Dryadenbezauberung wäre ein Beispiel für eine eingeschränkte Version des Spruchs **Person Bezaubern**.

Waffen, die mit zusätzlichen Effekten belegt werden sollen, erfordern einen kombinierten Prozess aus der normalen Herstellung und den o.a. Zusatzregeln. Die normale Waffenverzauberung wird zuerst durchgeführt; bei Erfolg, muss die weitere Verzauberung sofort (spätestens innerhalb von zwei Tagen) begonnen werden. Scheitert die zweite Verzauberung, bleibt die erste trotzdem bestehen.

Verfluchte Gegenstände

Manche verfluchten Gegenstände, wie verfluchte Spruchrollen, sind absichtlich so geschaffen worden. Die Schwierigkeit der Herstellung gleicht in etwa der einer Spruchrolle mit dem Zauber **Fluch Auferlegen**.

Andere verfluchten Gegenstände sind möglicherweise das Ergebnis misslungener Herstellungsversuche. Der SL entscheidet, ob ein misslungener Herstellungsversuch in einem verfluchten Gegenstand resultiert.



Erstellen eines Dungeonabenteuers

1. Eine Frage der Motivation

Weshalb würden die Spielercharaktere das Risiko eingehen wollen, ein Dungeon voller Monster und Fallen zu betreten? Diese Frage muss vor und während des Erstellens eines Dungeons beantwortet werden.

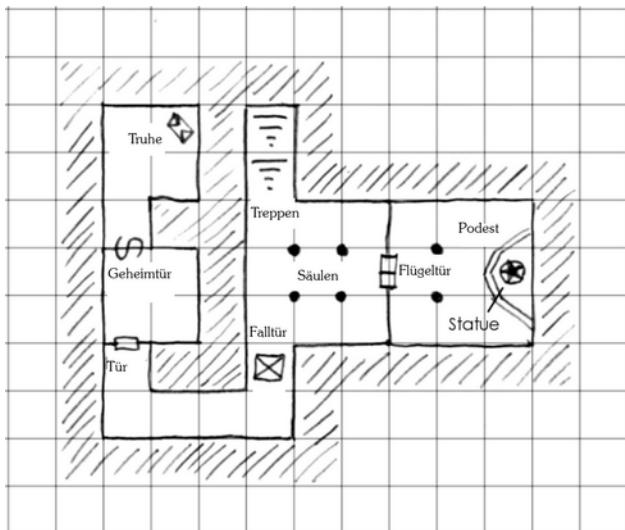
Hier sind einige mögliche Szenarien:

Erforschung des Unbekannten: Ein typisches Groschenromanszenario, bei dem die Spielercharaktere Gerüchte über einen uralten Ort gehört haben und dann entscheiden, ihn zu erforschen, da sie sich davon den Erwerb uralten Wissens und anderer besonderer Erkenntnisse erhoffen. Vielleicht ist einer der Charaktere noch aus weiteren Gründen an der Expedition interessiert.

Verteidigung gegen einen feindlichen Überfall: Goblins plündern Bauernhöfe in der Region und der Baron setzt eine Belohnung auf deren Vertreibung aus; die Spielercharaktere helfen bereitwillig.

Rettung eines entführten Opfers: Ein Freund der Spielercharaktere wurde entführt, und sie müssen in den Turm, die Höhle oder das Dungeon eindringen und den Freund aus seinem Gefängnis befreien. Oder das Opfer ist der Sohn oder die Tochter eines örtlichen Barons oder reichen Kaufmanns, der eine hohe Belohnung für die sichere Rückkehr des Kindes zahlt.

Eine Queste: Die örtliche Kirche, der die Charaktere noch ein Gefallen schuldig sind, wünscht die Beschaffung einer uralten Reliquie aus einer alten Bergfestung, und der Hohepriester bittet sie, dem Wunsch nachzugehen. Ähnliche Questen können von anderen Auftraggebern erteilt werden.



Beutezug und Schatzsuche: Es wird von einem Dungeon berichtet, das mit versteckten Schätzen gefüllt ist, deren Finder Reichtum über alle Maßen erlangen wird! Mag sein, dass der Schatz am Ende nicht so riesig ist und von einer Menge furchterlicher Monster bewacht wird... Dieses Szenario ist überraschend häufig anzutreffen – und daher eher gewöhnlich.

Flucht: Die Spielercharaktere wurden von Feinden gefangen genommen und sind nun ohne Waffen, Rüstung und Ausrüstung eingesperrt. Ein solches Szenario muss mit Bedacht verwendet werden, da der Spielleiter die Charaktere nicht in das Abenteuer zwingen sollte.

Zu sämtlichen Szenarien gibt es eine Vielzahl an Variationen. Ist die Motivationsfrage beantwortet, sind auch die folgenden Fragen leicht zu beantworten.

2. Um welches Setting handelt es sich?

Ist das Dungeon ein labyrinthartiges Gemäuer unter einer Festungsruine oder handelt es sich um einen Magierturm? Ist es vielleicht eine natürliche Höhle, die von Kobolden zu Wohnzwecken ausgebaut wurde? Oder die Gruft eines alten Barbarenkriegsfürsten, die von untoten Monstern bewacht wird? Der Möglichkeiten sind viele.

3. Spezielle Monster

Da nun bekannt ist, warum die Spielercharaktere zu dem Ort reisen (oder sich dort wiederfinden) und um welchen Ort es sich handelt, kann entschieden werden, welche speziellen Monster dort anzutreffen sind. Zum Beispiel wird die natürliche, von Kobolden ausgebauten Höhle Kobolde beherbergen sowie ein paar Nutztiere. In der Gruft des Kriegsfürsten werden Untote, Zombies und Skelette anzutreffen.

4. Kartenzeichnen

Karten können mit Bleistift auf Karopapier gezeichnet werden oder mit entsprechender Software am Computer. Wird die Karte für den persönlichen Gebrauch angefertigt, dann genügen Stift und Papier. Die Beispielkarte ist per Hand gezeichnet und enthält verschiedene Symbole zur Erklärung.

5. Beschreibung des Dungeons

Als Nächstes folgt die Beschreibung der Räume und deren Inhalte. Ein Raum kann ein Monster enthalten (das vielleicht einen Schatz bewacht), eine Falle (die einen Schatz sichert), einen unbewachten Schatz oder etwas Spezielles (beispielsweise ein Rätsel). Manche Räume sind leer.

Der Spielleiter wählt die Rauminhale entweder selbst oder würfelt auf der Tabelle.

w%	Rauminhalt
01-16	Leer
17-20	Unbewachter Schatz
21-60	Monster
61-84	Monster mit Schatz
85-88	Besonderer Inhalt
89-96	Falle
97-00	Falle mit Schatz

Ein **unbewachter Schatz** ist für gewöhnlich versteckt (in einem geheimen Raum, einem ungewöhnlichen Behälter usw.) oder von einer Falle gesichert (eine Giftnadel am Schloß einer Truhe oder ein Giftgaskanister, der explodiert, wenn die Truhe geöffnet wird); der Schatz kann auch versteckt und durch eine Falle gesichert sein! Ein Rettungswurf sollte erlaubt werden, falls eine Falle ausgelöst wird. Es ist keine schlechte Idee, den Schatz so gut zu verstecken, dass die Charaktere ihn nur mit Mühe entdecken; die Charaktere müssen nicht jeden Schatz finden.

Ein **Monster** kann vom Spielleiter gewählt oder mittels der Zufallsbegegnungstabellen ermittelt werden. Traditionell beherbergt die erste Dungeonebene Monster mit einem oder weniger Trefferpunktewürfel, die zweite Ebene Monster mit zwei Trefferpunktewürfeln usw. Der Spielleiter kann das Dungeon aber nach Belieben gestalten.

Ein **Monster mit Schatz** weist auf eine Höhle oder ein Lager hin oder auf eine Gruppe von Monstern, die Beute mit sich tragen und irgendwo kampieren.

Eine **Falle** ist eine Vorrichtung, die den Spielercharakteren schaden soll, z.B. verdeckte Fallgruben, Pendelklingen, Speerwurfanlagen usw. Eine Falle mit Schatz sichert einen Schatz, der in einem Raum hinter der Falle sein könnte oder in einer Fallgrube. Ein Rettungswurf sollte gewährt werden, um Schaden zu vermeiden oder zu reduzieren.

Ein **besonderer Inhalt** könnte ein **Rätsel** sein, z.B. eine Tür, die nur mit einer geheimen Kombination (die woanders im Dungeon versteckt ist) geöffnet werden kann; auch ein Orakel, das Antworten zu Fragen über das Dungeon beantwortet (aber unter Umständen lügt). Der klassische magische Brunnen, der Trinkenden zufällig neue Eigenschaftswerte zuweist, ist eine weitere Möglichkeit; hierbei sollten Beschränkungen verwendet werden, um zu vermeiden, dass die Spieler die besonderen Effekte ausnutzen (eine Figur wird jeweils nur einmal davon betroffen oder es wird mehr Schaden als Gutes zugefügt). Allgemein gilt, jeder besondere Raum enthält etwas, das die Spielercharaktere interessiert, herausfordert oder behindert, aber weder Monster noch Falle noch unbewachten Schatz.

Leere Räume enthalten weder Monster noch Fallen noch unbewachte Schätze noch etwas besonderen Inhalt. Das heißt nicht, dass der Raum tatsächlich leer ist; vielleicht ist ein Kamin vorhanden, gepolsterte Stühle, Kommoden, Fackelhalter, Vorhänge. Trotzdem gilt der Raum als leer. Wird ein Schatz in einer geheimen Schublade versteckt, wird ein Raum mit einem unbewachten Schatz daraus; mit anderen Worten: ein leerer Raum beinhaltet nichts, das von ernstem Interesse für die Spielercharaktere ist.

6. Der letzte Schliff

Der SL legt Tabellen für umherstreifende Monster an, die in dem Dungeon anzutreffen sind; patrouillierende Monster müssen beschrieben werden; des Weiteren sollten Orte mit seltsamen Geräuschen, Gerüchen, Graffiti usw. notiert werden. Man braucht sich bei der Vorbereitung aber nicht im Detail zu verlieren.

Aber es gilt zu bedenken: werden nur die für Charaktere interessanten Dinge genau beschrieben, könnten Spieler leicht erraten, was in einem Raum zu finden ist. Ausschmückende Beschreibungen machen die Sache etwas schwieriger für die Spieler. Als Beispiel ein Raum mit einem unbewachten Schatz:

Spielleiter: *Der Raum enthält eine Truhe, die in der Mitte der gegenüberliegenden Wand steht.*

Spieler 1: *Wir halten nach Monstern Ausschau und falls wir keine sehen, soll der Dieb die Truhe nach Fallen untersuchen.*

Ziemlich offensichtlich, oder? Die folgende Beschreibung dürfte etwas interessanter sein:

Spielleiter: *In dem Raum sieht ihr einen gemütlichen Polstersessel, einen Tisch mit Hocker und zwei heruntergebrannte Fackeln in einem Wandhalter.*

Spieler 1: *Falls wir keine Monster entdecken, soll der Dieb Tisch und Hocker nach Fallen untersuchen, vielleicht ist etwas darin versteckt. Die anderen untersuchen den Raum nach geheimen Türen... vielleicht ist der Fackelhalter ein Schalter dafür?*

Zusätzliches Details kann ein Abenteuer wesentlich bereichern.

Fallen

Es folgt eine Liste mit Vorschläge für typische Fallen, die dem Spielleiter die Gestaltung erleichtern sollen. Tödlichere Fallen können durch Kombinationen einfacher Fallen geschaffen werden oder durch Erschweren des Ausweichens oder durch Erhöhen des angerichteten Schadens.

Fallen sind nicht notwendigerweise verlässlich; die SL kann entscheiden, dass ein Würfelwurf darüber bestimmt, ob die Falle durch ein potentielles Opfer ausgelöst wird (z.B. 1 bis 2 auf w6), oder dass eine Falltür nur bei einem bestimmten Mindestgewicht nachgibt, so dass ein leicht beladener Dieb ohne Schwierigkeit darüber hinweghuschen kann, nur um dann mitanzusehen, wie sein schwer gerüsteter, verbündete Krieger in ein Erdloch stürzt.

Alarm: Jeder im Umkreis von 30' muss einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber ablegen oder wird für 1w8 Spielrunden aufgrund des lauten Geräusches taub. Der SL sollte sofort die Begegnung mit umherstreifenden Monstern prüfen, die gegebenenfalls 2w10 Runden nach dem ausgelösten Alarm erscheinen werden.

Ausgelöster Zauber: Ausgelöst wird ein Zaubereffekt nach Wahl des SL und zielt auf den Charakter, der die Falle auslöst. Beliebte Zäuber sind Flüche, Illusionen oder **Wand aus Feuer**.

Blitzlicht: Mit lautem Knall wird die Falle auslösende Kreatur von einem grellen Lichtblitz geblendet. Die Kreatur und jeder, der direkt in das Blitzlicht blickte, muss einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Zauber ablegen oder ist für 1w8 Spielrunden geblendet (wie Blindheit).

Fallgitter: Eine schwere Gittertür fällt aus der Decke und blockiert den Weg. Der Charakter, der die Falle auslöst, muss einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Tod ablegen oder erleidet 3w6 Schadenspunkte.

Felskugelfalle: Ein kugel- oder zylinderförmiger Fels rollt eine Rampe oder einen Tunnel bergab. Jeder, der sich in seinem Weg befindet, muss einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Tod ablegen (der Geschicklichkeitsbonus wird eingerechnet) oder erleidet 2w6 Schadenspunkte. Alternativ, falls kein ausreichender Raum zum Ausweichen vorhanden ist, muss vor dem Fels weggerannt werden, um dem Schaden zu entkommen.

Giftgasfalle: Gas steigt aus Schächten hervor und füllt den Raum. Alle Kreaturen in dem betroffenen Bereich müssen einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Gift ablegen oder sterben auf der Stelle. Manche Giftgase sind höchst entzündlich und können durch Fackeln oder andere Feuerquellen entflammt werden. Dadurch erleidet jede Kreatur Feuerschaden, beispielsweise 1w6 TP; ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Drachenodem verhindert den Schaden.

Giftnadelaffe: Eine winzige Nadel wird mit einem Federmechanismus aus einem Schlüsselloch oder einer anderen kleinen Öffnung geschossen und injiziert Gift in den Finger des Charakters, der die Falle auslöste (vermutlich ein unvorsichtiger Dieb, der versuchte, das Schloss zu knacken). Ein Rettungswurf gegen Gift muss bestanden werden; scheitert der Wurf, stirbt der Charakter.

Giftpfeilaffe: Ein federgeladener Mechanismus feuert einen Giftpfeil ab. Der Angriff erfolgt mit AB +1 und verursacht 1w4 Schadenspunkte. Außerdem muss die getroffene Kreatur einen Rettungswurf gegen Gift bestehen, andernfalls stirbt sie.

Grubenfalle: Die Grube ist meist durch eine zerbrechliche Abdeckung, eine Falltür oder eine Illusion verdeckt. Das Grubenopfer muss einen Rettungswurf gegen Tod bestehen, bei dem der Geschicklichkeitsbonus berücksichtigt wird, oder es stürzt in die Grube. Fallschaden wird gemäß der gestürzten Distanz berechnet. Eine Grubenfalle kann tödlicher gestaltet werden: durch spitze Pfähle, Säure, gefährliche Kreaturen am Grubenboden oder sie wird teils wassergefüllt, um gestürzte Kreaturen am Ende ertrinken zu lassen.

Klingenfalle: Ein Speer oder eine Klinge fällt aus der Decke oder schlägt aus der Wand und greift mit AB +1 an. Der Schaden beträgt 1w8 TP. Besonders große Klingen können mehrere Ziele entlang einer 10' oder 20' langen Wand treffen.

Monsteranziehende Duftfalle: Eine streng riechende, harmlose Flüssigkeit wird auf den, die Falle auslösenden, Charakter gesprührt. Der Geruch zieht räuberische Kreaturen an und erhöht damit die Chance auf eine Begegnung mit umherstreifenden Monstern auf das Zweifache für 1w6 Stunden oder bis die Flüssigkeit abgewaschen worden ist.



Ölfalle: Öl wurde auf dem Boden eines Raumes verteilt. Jeder, der über den Ölfilm läuft, muss einen Rettungswurf gegen Tod (inklusive Geschicklichkeitsbonus) bestehen oder rutscht aus und fällt zu Boden. Das Öl ist hoch entflammbar und kann durch Fackeln oder andere Feuerquellen, die von stürzenden Charakteren gehalten werden, entzündet werden, wodurch zusätzlich Feuerschaden entstehen kann.

Pfeilfalle: Eine versteckte, mechanisch ausgelöste Armbrust (AB +1) verursacht bei Treffer 1w6 +1 TP Schaden.

Rutschbahn: Meist durch eine verdeckte Falltür verdeckt. Die auslösende Kreatur muss einen Rettungswurf gegen Tod bestehen (der Geschicklichkeitsbonus gilt) oder sie stürzt und schlittert in eine tieferliegende Ebene des Dungeons. Normalerweise richten solche Stürze keinen und nur geringen Schaden an.

Steinlawine: Felsen fallen von der Decke. Der auslösende Charakter muss einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Paralyse ablegen (mit Geschicklichkeitsbonus) oder erleidet 1w10 Schadenspunkte.

Erstellen eines Wildnisabenteuers

1. Eine Frage der Motivation

Wie bei Dungeonabenteuern muss geklärt werden, weshalb die Spielercharaktere in das Abenteuer verwickelt werden. Vielleicht betreten sie ein unbekanntes Gebiet, in der Hoffnung, eine Ortschaft zu finden, in der sie ihre Vorräte auffüllen können. Oder sie wollen dort eine Kirche oder einen Tempel aufsuchen, um dort Heilkunde in Anspruch zu nehmen.

Sobald sie das Gebiet betreten haben, kann der Spielleiter die Spielfiguren auf eventuelle Abenteuermöglichkeiten aufmerksam machen, sei es durch Gerüchte, Aushänge über Belohnungen (z.B. für die Festnahme eines Banditen), Questen und Aufträge des örtlichen Klerus usw.

2. Das Setting

Es muss entschieden werden, ob das Gebiet tief in der Wildnis oder in der Nähe von Siedlungen liegt, welches Klima vorherrscht, wie viele Siedlungen welcher Größe dort zu finden sind.

Ein neues Gebiet kann auf Grundlage der Absichten und Ziele der Spielercharaktere innerhalb der Kampagne gestaltet werden. Wollen die Charaktere beispielsweise ihr Glück in der reichsten Stadt der Welt suchen, bestimmt der SL, wo sich die Stadt befindet und beschreibt durch Gerüchte und Reiseberichte von erfahrenen Händlern ihren Glanz und Reichtum. Entscheiden sich die Charaktere dann neugierig, die Reise anzutreten, ist es an der Zeit, die Gebiete, die Wege dorthin und mögliche Abenteuer zu planen.

Dabei sollte das Setting auch Sinn machen, damit die reisenden Spielercharaktere bedeutsame Entscheidungen treffen können. D.h., Gebiete unter menschlichem Einfluss sind entsprechend besiedelt und man findet Hinweise auf deren Zivilisation: Landwirtschaft, Wege und Straßen, Festungen usw. Gebiete unter dem Einfluss humanoider Monster (sei es, weil sie dort ansässig sind oder ihre Streifzüge dort unternehmen) sind vielleicht durch Schlachten gekennzeichnet und das Land ist wild und unbestellt. Ein einst besiedeltes Tal, das nach dem

Brandangriff eines Drachen aufgegeben wurde, enthält noch Ruinen der Gebäude, und die alten Felder sind wild bewachsen von Blumen und jungen Bäumen.

3. Kartographie

Es wird nun Zeit, eine Karte des Gebiets anzufertigen. Manche Spielleiter bevorzugen Freihandzeichnungen, andere arbeiten mit Hex- oder Karopapier; außerdem gibt es Computerprogramme, mit denen Karten erstellt werden können. In jedem Fall ist es sinnvoll, den Maßstab der Karte anzugeben, der entsprechend der gewünschten Darstellungsform von Gebiet und Karte gewählt wird. Ein Maßstab von 18 Meilen pro Hex- oder Karofeld eignet sich für großformatige Karten. Dies entspricht der Entfernung, die von Menschen zu Fuß an einem Tag und bei freiem Gelände zurückgelegt werden kann. Das erleichtert das Bestimmen der Reisedauer.

Flüsse, Küstenlinien, Hügel und Gebirge, Wälder und Ebenen müssen deutlich auf der Karte erkennbar sein. Jedes der Gebiete sollte ein passendes Klima haben; z.B. kann der Niederschlag in Gebirgen berücksichtigt werden. Manche Gebiete haben ungewöhnliche klimatische Bedingungen: ein Wüstengebiet innerhalb eines Regenwaldes kann durch seltsame Magie verursacht sein und aufmerksamen Charakteren einen Hinweis auf mögliche Abenteuer geben.

Interessante Ort wie Städte, Ruinen, die Höhlen besonderer Monster und dergleichen werden eingetragen. Spielercharaktere benötigen in den meisten Fällen außerdem eine Basis, von der sie starten und zu der sie zurückkehren können: sei es eine Stadt, ein Dorf oder eine Grenzfeste.

4. Ausarbeiten wichtiger Orte und Personen

Zumindest die Basis (z.B. eine kleine Stadt) und das Dungeon, das die Spielfiguren vermutlich als erstes erkunden werden, müssen genauer ausgearbeitet werden. Des Weiteren ein Satz an möglichen Zufallsbegegnungen sowie fest eingeplante Begegnungen für beide Orte. Raum für phantasievolle Ausarbeitung ist hier genug: ein abgelegenes Dorf hat möglicherweise eigene Gesetze,

ungewohnte Traditionen, eine andere Währung. Wichtige Nichtspielercharaktere und deren Beziehungen zueinander werden ebenfalls beschrieben. Diese haben jeweils ihre eigene Motivation, mit der sie ihre Ziele in der Spielwelt verfolgen; manche haben Einfluss auf Spielercharaktere. Die Art und Weise, mit der Spielercharaktere anderen begegnen, wirkt sich darauf aus, wie jene reagieren. Übertriebene Versuche, jeden einzelnen auf der Karte verzeichneten Ort zu beschreiben, sollten vermieden werden. Es ist besser, Raum für Erkundung und Erweiterung zu lassen und dann entsprechend zu ergänzen, wenn man die Spieler und deren Figuren besser kennt.

5. Erstellen von Begegnungstabellen

Beim Entwurf eines Wildnisgebiets unterstreichen spezielle Begegnungstabellen deren Reiz. Als Grundlage können die Standardbegegnungstabellen verwendet werden, um sie dann u.a. mit Monstern zu füllen, die in dem Gebiet vorkommen. Sind humanoide Monster in dem Gebiet ansässig (Höhlen, Lager, Siedlungen), sollten auch Patrouillen auf der Tabelle berücksichtigt werden.

Alternativ können sechs, acht oder zehn Begegnungen zufällig anhand vorhandener Begegnungstabellen ermittelt werden, die dann für die neue Gebietstabelle verwendet werden.

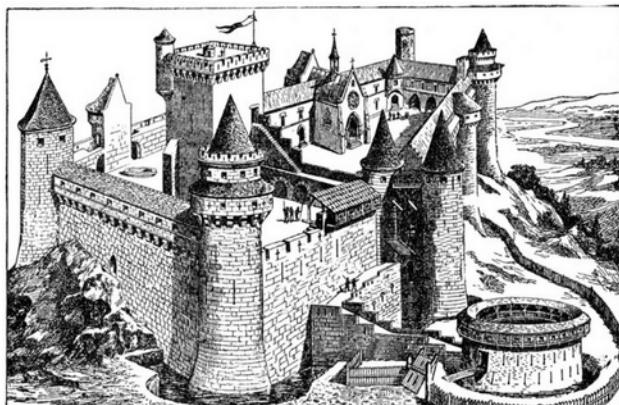
Festungen und andere Domizile

Viele Spielercharaktere wollen sich beim Erreichen höherer Erfahrungsstufen niederlassen und eine Festung oder ein Domizil bauen. Dies ist Charakteren ab der 9. Stufe erlaubt. Zunächst muss ein geeignetes Grundstück erworben werden. In Ländern, in denen es unbesiedeltes Grenzgebiet gibt, darf fast jeder Freie Besitz von einem Grundstück ergreifen. In anderen Ländern muss ein Grundstück mit Gold erworben werden, und in manchen Fällen muss ein ansässiger Herrscher das Grundstück erst freigeben.

Für gewöhnlich bauen Kämpfer Burgen, Magiekundige Türme, Kleriker Tempel und Diebe Gildenhäuser, aber das muss nicht immer so sein. Jede Spielfigur, die ein Domizil baut, rekrutiert eine Anzahl Nichtspielerfiguren der 1. Stufe und eigenen Klasse, wie der Tabelle zu entnehmen ist.

Klasse	Anzahl der Gefolgsleute
Kämpfer	3w6
Magiekundige	1w8
Kleriker	2w8
Dieb	2w6

Diese Gefolgsleute assistieren den Spielfiguren, aber begleiten sie nicht auf Abenteuer fern der Festung, schon garnicht bei der Erkundung gefährlicher Dungeons. Sie leben vom Ertrag, der in dem Domizil erwirtschaftet wird. Die Haupteinnahmequellen sind für gewöhnlich erhobene Steuern (Burgen), Bezahlung magischer Dienstleistungen und Unterrichtsgebühren (Magiertürme), Spenden von Gläubigen (Tempeln) und kriminelle Aktivitäten (Diebesgilden). Ein Domizil muss in etwa 200 Quadratfuß Wohnfläche für jeden der Gefolgsleute bereitstellen sowie Unterkünfte für Gäste, Ställe für Pferde usw.



Spieler, die ein Domizil bauen wollen, sollten einen Grundriss zeichnen. Jedes Stockwerk ist etwa 10' hoch. Die Baukosten für das Domizil werden bestimmt durch die Stärke der Mauern, Böden und Decken und die verwendeten Materialien.

Die Ecken von Wänden mit einer Stärke von 5' oder mehr werden nicht doppelt gezählt – man berechnet nur die Länge einer Seite. Beim Bestimmen der Länge runder Mauern und Türme wird mit $\pi=3$ gerechnet. Die Innenseite solcher Mauern hat einen etwas kleineren Umfang. Die Tabelle unten zeigt die Kosten. Neben dem Materialnamen ist der Härtewert (H) angegeben, der bei Schadenswürfeln abgezogen wird.

Mauermaterial	1' Stärke	5' Stärke	10' Stärke	15' Stärke
Maximale Höhe	40'	60'	80'	100'
Holz (H 6)	10*	o.A.	o.A.	o.A.
Ziegel (H 8)	20*	50*	o.A.	o.A.
Weicher Stein (H 12)	30*	70*	200*	o.A.
Harter Stein (H 16)	40*	90*	260*	350*

* Kosten sind in Goldmünzen (GM) angegeben.

Eine 1' starke Mauer ist aus ganzen Stücken des Materials gebaut und durch Mörtel (oder Zapfen und Seile bei Holzwänden) zusammengehalten; solche Mauern erreichen Maximalhöhen von 40'. Eine 5' starke Mauer besteht aus zwei solcher 1' starken Mauern, die mit einer 3' starken Schicht von Erde und Geröll gefüllt sind; solche Mauern erreichen eine Maximalhöhe von 60'. Eine 10' starke Mauer besteht aus einer 4' starken äußeren, einer 2' starken inneren Mauer und einer 4' starken Schicht aus Erde und Geröll, und sie können bis zu 80' in die Höhe gezogen werden. Eine 15' starke Mauer besteht aus einer 6' starken äußeren, einer 2' starken inneren Mauer und einer 7' starken Schicht aus Erde und Geröll; diese Mauern können eine maximale Höhe von 100' erreichen. Um die maximale Bauhöhe zu erreichen, können schmalere innere Wände auf höheren Stockwerken verwendet werden. Beispielsweise muss ein 80' hoher Turm mindestens 20' Wandlänge von 10' Stärke im Erdgeschoss haben.

Die Spielfigur muss die Ingenieurskosten für die Planung des Domizils tragen, wobei hohe Gebäude schwieriger zu planen und umzusetzen sind. Für jeden Teil einer Festung (Mauer, Turm usw.) führen je 10' an Bauhöhe zu einem Zuwachs von 10% an Kosten und zeitlichem Aufwand. Der SL kann außerdem einen Multiplikator für weitere Schwierigkeiten wie die Lage in einer abgelegenen Gegend, den Transport von Baumaterialien usw. einberechnen. Falls Materialien transportiert werden, kann davon ausgegangen werden, dass 1 Tonne Laderraum je Baumaterialien im Wert von 5GM gebraucht wird. Das erhöhte Gewicht von Stein kompensiert hier seine Kompaktheit im Vergleich zu Holz.

Ein Gebäude mit einer Gesamthöhe von mehr als 40' muss auf festem Untergrund gebaut werden, bei mehr als 60' Höhe muss es auf Fels gebaut werden.

Der Bau eines Domizils dauert einen Arbeitstag für jede GM an Baukosten, die bezahlt werden müssen. Die Bauzeiten können durch den Einsatz weiterer Arbeitskräfte reduziert werden, aber nicht unter die Wurzel der Zeit, die ein einzelner Arbeiter für die Konstruktion bräuchte. Es kann davon ausgegangen werden, dass ein Jahr in Gegenden mit gemäßigtem Klima 140 Arbeitstage hat (sieben Monate mit je 20 Arbeitstagen).

Böden und Strohdächer kosten genauso viel und benötigen die gleiche Bauzeit wie der Bau ihrer Grundfläche aus 1' starken Holzwänden. Holzgeziegelte Dächer kosten doppelt so viel und dauern doppelt so lange. Schiefergedeckte Dächer dauern und kosten das Vierfache. Giebeldächer müssen nicht extra vermessen werden, da die vergrößerte Bauhöhe die Konstruktionskosten genug erhöht, um die Kosten der zusätzlichen Dachfläche miteinzubeziehen.

Die Kosten beinhalten normale Konstruktionsmerkmale wie Treppen, Türen und Fenster. Innere nicht-tragende Wände zählen nicht dazu; sie sind normalerweise 1' stark. Zinnen, die Verteidiger auf Burgwällen und Türmen schützen, sind 1' stark und 5' hoch und kosten die Hälfte.

Gildenhäuser sind meist in Städten gebaut und besitzen daher 1' starke äußere Mauern, aber sie kosten doppelt so viel, weil Fallen und Geheimgänge eingebaut werden. Türme von Magiekundigen kosten das Dreifache, da beim Bau alte Bücher, alchemisches Gerät und andere Zutaten und Materialien für die Forschung benötigt werden.

Ein Beispiel: Sir Percy, ein Kämpfer der 9. Stufe, wünscht, eine 60' hohe Feste von quadratischem Grundriss mit 50' Seitenlänge zu bauen (50' hohe Wände mit einem 10' hohen spitzen Schieferdach). Die Feste soll vier Stockwerke und einen Dachboden erhalten, wobei das erste Geschoss, in dem sich die Haupthalle befinden wird, 20' hoch sein soll. Sir Percy möchte ein stark befestigtes Gebäude und weist seinen Architekten an, mit hartem Stein zu arbeiten und 10' starke Wände für die ersten beiden Stockwerke, 5' starke Wände für die übrigen zu verwenden. Das erste und das zweite Stockwerk haben eine Seitenlänge von 30' und damit eine Grundfläche von 900 Quadratfuß, das dritte und vierte Stockwerk eine Seitenlänge von 40' und eine Grundfläche von 1.600 Quadratfuß. Mit einer Gesamtfläche von 5.000 Quadratfuß soll die Feste sowohl Sir Percy als auch bis zu 24 weitere Bewohner bequem behausen (oder Tiere, wie Pferde, die während eines Angriffs in der Haupthalle untergebracht werden können). Der Entwurf des Grundrisses ist den folgenden Seiten zu entnehmen.

Das erste Stockwerk hat 30 (= 5 (für 50' Länge) x 2 (für 20' Höhe) x 4 Wände – (8 Wandteile, die an den Ecken doppelt gezählt werden und zwei für die Eingänge)) 10

Quadratfuß große Sektionen jeweils 10' starker harter Steinmauern. Diese kosten 7.800 GM. Dazu neun 10 Quadratfuß große Sektionen Boden, die 90 GM kosten; d.h. 7.890 GM für das erste Stockwerk. Das zweite Stockwerk gleicht dem ersten, aber die Wände sind nur 10' hoch und es gibt keine Eingänge, daher belaufen sich die Kosten auf 4.250 GM. Das dritte und vierte Stockwerk benötigen 18 Sektionen 5' starker harter Steinmauern, die 1.620 GM kosten und 16 Sektionen Boden, die 160 GM kosten. Das sind 1.780 GM je Stockwerk. Das 50 Quadratfuß große Dach kostet 1.000 GM (4 x 25 x 10) und der 40 Quadratfuß große Dachboden kostet 160 GM. Die Konstruktion erfordert 770' an 1' starken inneren Wänden und Türen, die 30.800 GM kosten, wenn sie aus hartem Stein gebaut würden. Sir Percy verwendet stattdessen Holz als Baumaterial und bezahlt daher 7.700 GM. Damit belaufen sich die Kosten auf 24.560 GM, wobei aufgrund der Höhe von 60' die Grundkosten um 60 % auf 39.296 GM angehoben werden. Die Feste benötigt damit eine Bauzeit von 39.296 Arbeitstagen (für einen einzelnen Arbeiter). Sir Percy kann bis 198 Arbeiter einstellen; in diesem Fall beträgt die Bauzeit 198 Tage oder ungefähr ein Baujahr und drei Baumonate. Als Spielleiter sollte man bedenken, was alles in dieser Zeit geschehen kann, insbesondere wenn das Gebiet so gefährlich ist, dass darin eine Festungsanlage gebaut werden muss.

Verliese: Eine Festung kann ein darunter liegendes Verlies besitzen. Es kann für das Lagern verderblicher Güter, als Schutz- und Rückzugsraum während Belagerungen und als Fluchtweg benutzt werden, falls die Verteidigung der Festung gefallen ist oder wenn ein Geheimweg für Streifzüge und Überraschungsangriffe benötigt wird. Magiekundige halten sich gelegentlich Monster in diesen Verliesen, die sie sich selbst überlassen und falls nötig für magische Experimente nutzen können und andernfalls unerwünschte Gäste von ihnen beseitigen lassen. Der Bau solcher Verliese benötigt Handwerker mit den entsprechenden Fertigkeiten, oft Zwerge oder Goblins; nicht ausgebildete Arbeitskräfte benötigen doppelt so viel Zeit wie in der folgenden Tabelle angegeben ist.

Material	Zeitdauer, die ein Arbeiter benötigt, um einen 5' Würfel auszuheben:
Erde	5 Tage (Stützkonstruktionen werden benötigt.)
Weicher Stein	10 Tage
Harter Stein	20 Tage

Strukturelle Kraft und Durchbrüche: Ein Teil einer Festungsmauer besitzt so viele Trefferpunkte wie seine Grundkosten in GM beträgt (eine 10' starke Mauer aus weichem Stein hat daher 200 TP). Stein- und Ziegelmauern nehmen nur halben Schaden von schmetternden Angriffen, Holzwände sind auch durch Feuer und hackende Schläge zu beschädigen. Falls eine bestimmte Wand ihre Trefferpunkte verloren hat, gilt sie

als durchbrochen, und sie kann von Angreifern passiert werden. Falls eine Wand durchbrochen wird, besteht eine 40%-ige Wahrscheinlichkeit, dass der darüber liegende Wandteil einbricht sowie eine 20%-ige Wahrscheinlichkeit, dass eine darunterliegende Wand einstürzt. Diese sekundären Durchbrüche können sich auf weitere darüber oder darunterliegende Wandteile ausweiten, bis jeweils der Grund oder das oberste Stockwerk erreicht ist. Falls ein Durchbruch an einer Ecke (90° Winkel oder geringer) geglückt ist, verdoppelt sich die Wahrscheinlichkeit solcher Durchbrüche auf beide anliegenden Wänden.

Angriff einer Festung: Belagerungsmaschinen sind nur schwierig exakt auf ein Ziel einzustellen. Da sich Festungen allerdings nicht bewegen, wird jeder weitere Angriff, der von der Mannschaft einer Belagerungsmaschine durchgeführt wird, leichter. Um dies im Spiel darzustellen, wird der erste Angriff gegen eine Rüstungsklasse von 20 gewürfelt, für jeden weiteren Angriff wird die Rüstungsklasse um 1 reduziert, bis zu einem Minimum von RK 11.

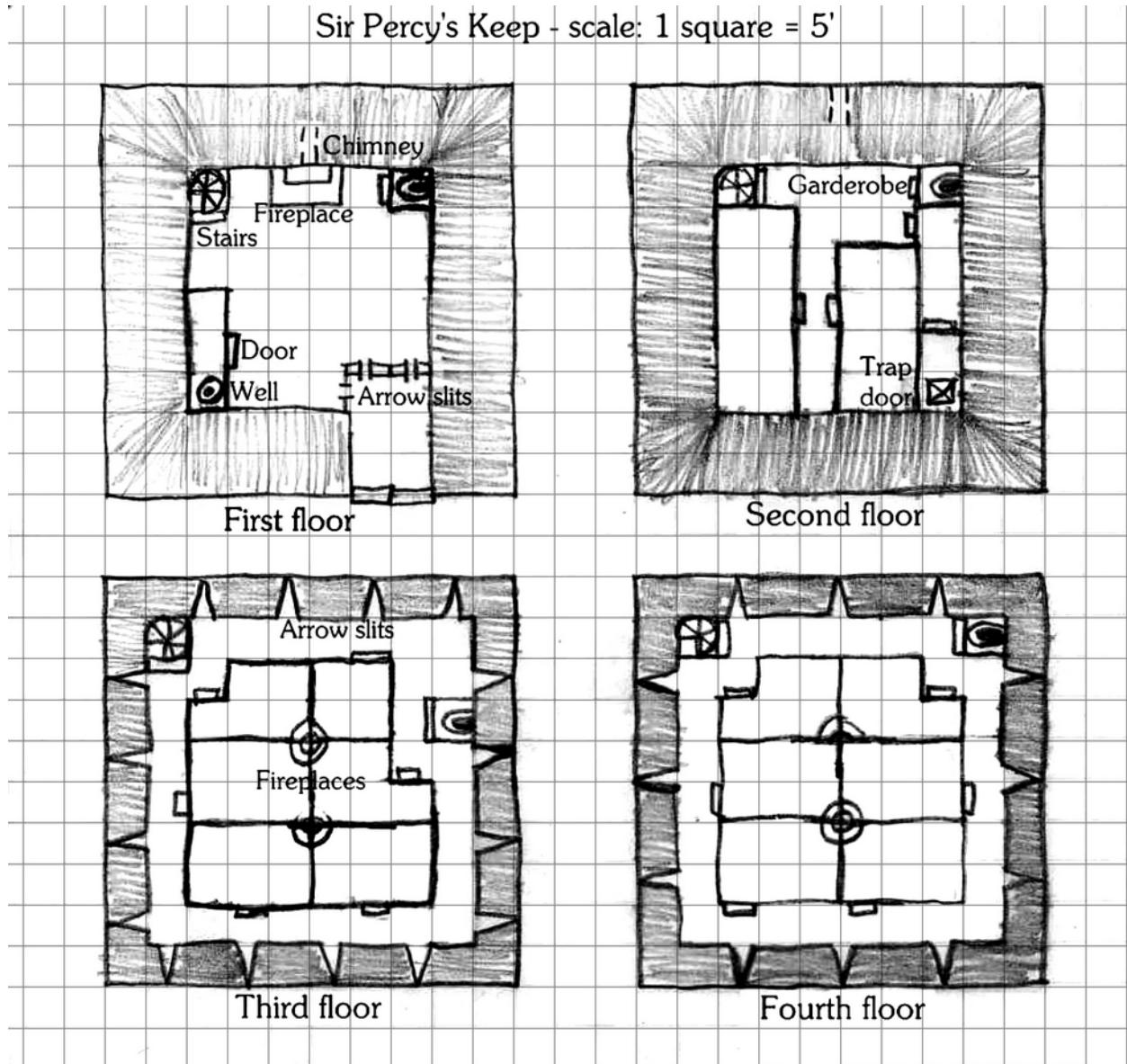
Angriffe auf die Verteidiger einer Burg werden mit einem Modifikator von -4 durchgeführt, wenn letztere hinter den Zinnen stehen und mit -10, wenn sie hinter Schießscharten verborgen sind. Da sich die verteidigenden Charaktere in der Festung bewegen, verändern sich die Trefferwahrscheinlichkeiten mit Belagerungsmaschinen nicht von einem Schuss zum nächsten. Ein weiterer Modifikator von -2 wird eingerechnet, wenn sich die Verteidiger mehr als 20' höher als die Angreifer befinden; das hat nicht mit dem Höhenunterschied zu tun, sondern bedeutet, dass sich die Verteidiger besser hinter den Mauern verbergen können. Die Verteidiger können aus dem erhöhten Standpunkt einen weiteren Vorteil schlagen, indem sie Gegenstände auf die Angreifer am Fuße der Festung fallen lassen. Die Gegenstände verursachen 2w10 Schadenspunkte; bei Höhen von mehr als 30' werden die Angriffswürfe mit AB -2 durchgeführt.

Belagerungsmaschinen können außerdem mehrere angrenzende Spielfiguren und Kreaturen verletzen; der Schadenswurf erfolgt für jede Figur separat in dem 10 x 10 Fuß großen Bereich, in dem das Geschoss einschlägt. Selbstverständlich muss der Angriffswurf erfolgreich sein: ein Ergebnis von 19 trifft zwar Charaktere mit Rüstungsklasse 18, aber nicht solche mit RK 20.

Eine Burg kann durch Minenarbeit angegriffen werden. Dabei werden Tunnel unterhalb des Mauerwerks angefertigt, deren hölzerne Stützkonstruktionen dann entzündet werden, um die Tunnel so zum Einsturz zu bringen. Das Vorgehen ist zeitaufwendig und dauert doppelt so lange, wenn die Festung durch einen Wassergraben geschützt ist, da dieser unterwandert werden muss. Die Tunnel müssen breit genug sein, um darüberliegende Mauern tatsächlich zu gefährden; falls die Tunnel nur 5' breit sind, verringert sich die Wahrscheinlichkeit eines Durchbruchs auf 50%.

Schließlich kann eine sogenannte Schraube benutzt werden, um eine Festung anzugreifen. Dieses Gerät kostet 200 GM und bohrt sich durch Festungswände. Eine Mannschaft von mindestens acht Personen wird für die Bedienung benötigt. Sie wird an der Basis einer Mauer angesetzt und sitzt meist unter einem Dach oder Gerüst, da die Arbeit mit dem Gerät sehr langsam ist. Die

Schraube richtet 1w8 Schadenspunkte je Spielrunde an und ignoriert dabei die Härte des Materials. Ein Durchbruch mit einer Schraube ist relativ klein und weitet sich auf die darüber oder darunterliegende Wand nur mit halbiertter Wahrscheinlichkeit (siehe oben) aus, wenn nicht von Minenarbeitern nachgeholfen wird.



Alphabetischer Index

3w6.....	4	Erläuterungen der magischen Gegenstände.....	152	Misserfolg.....	3
Abenteuer.....	2	Erstellen einer Gruppe von Nichtspielercharakteren (NSC).....	166	Modifikatoren.....	3
Abenteurer.....	166	Fahrzeuge.....	17	Modul.....	2
Adlige.....	165	Fallen.....	43, 178	Moral.....	58, 64
Adlige und Gefolge.....	167	Fallen Entfernen.....	11	Motivation.....	176, 179
Alchemist.....	48	Fallschaden.....	61	Nahkampf.....	56
Allgemeine Fähigkeitswürfe.....	171	Fassadenklettern.....	11	Natürliche 20.....	55
Angriff auf Fahrzeuge.....	61	Festungen.....	180	Negative Trefferpunkte.....	170
Angriffe.....	64	Figur.....	2	Nichtspielercharaktere (NSC).....	180
Angriffsbonus (AB).....	55	Flughöhe.....	54	Nichtspielercharaktere (NSC).....	2
Angriffsbonus von Monstern.....	56	Flugreisen.....	45	Normale Menschen (NM).....	55
Angriffswurf.....	55	Freibeuter und Piraten.....	166	Öl.....	58
Anpassen von Schätzten.....	146	Gefolgsleute.....	47	Optionale Regeln.....	170
Anzahl.....	64	Geheime Türen.....	43	Persönliche Schätze.....	147
Ausrüstung.....	13	Geld.....	13	Pilger.....	167
Ausweichen und Verfolgen.....	54	Gelehrter.....	49	Platinmünze.....	13
Banditen, Räuber und Wegelagerer.....	166	Gemeinsprache.....	5	Platzierte Schätze.....	146
Begegnungen im Dungeon.....	162	Geschicklichkeit.....	5, 10	Priester.....	165
Begegnungen in der Wildnis.....	163	Geschosse, die nicht treffen.....	56	Priestern.....	165
Begegnungen in Städten und Dörfern.....	164	Goldmünze.....	13	Primäreigenschaft.....	5
Begegnungstabellen.....	180	Granatenähnliche Geschosse.....	56	Proviant.....	43
Belagerungsmaschinen.....	19	Halblinge.....	7	Prozentwurf.....	3
Besatzung von Schiffen.....	49	Händler.....	165, 166	Queste.....	176
Beschränkungen von Waffen und Rüstungen.....	169	Heiliges Wasser.....	58	Raufbold.....	165
betäubende Angriff.....	57	Heilung und Rast.....	60	Reaktionen von Monstern.....	52
Bettler.....	165	Hoffnungslose Charaktere.....	168	Reaktionswurf.....	52, 53
Beurteilen von Wünschen.....	169	Höhenschätze.....	147	Reichweiten von	
Bewegung.....	64	Ingenieur.....	48	Fernkampfwaffen.....	14
Bewegung in der Wildnis.....	45	Initiative.....	53	Reisen zu Wasser.....	45
Bewegung und Last.....	42	Intelligenz.....	5, 10	Rennen.....	53
Bewegungsrate.....	42	Kampagne.....	179	Reparatur eines Fahrzeugs.....	61
Bonus.....	4	Kampf.....	53	Rettungswurf.....	64
Charakterdatenblatt.....	4	Kämpfer.....	9	Rettungswurf gegen Tod.....	170
Charakterdatenblätter.....	2	Kämpfer/Magiekundiger.....	8	Rettungswürfe.....	4, 62
Charaktere der Stufe 0.....	55	Kampfrunden.....	42, 52	Rettungswürfe von	
Charakterentwicklung.....	51	Kampfrunden (KR).....	42	Gegenständen.....	62
Charisma.....	5	Kartenzeichnungen.....	176	Riesenratte.....	165
Deckung.....	56	Kartographie.....	42, 179	Ringe.....	150, 155
Defensive Bewegung.....	55	Kleriker.....	9	Ringen.....	57
Die Würfel.....	3	Kombinationsklassen.....	8	Rollenspiel.....	2
Diebe.....	10, 165	Konstitution.....	5, 60	Rückseitiger Angriff.....	55
Diebesfertigkeiten.....	11, 172	Kosten für Waffen und Ausrüstung.....	13	Runden.....	42
Diebeswerkzeug.....	15	Kraft.....	5, 10	Rüstung und Schilde.....	14
Domizile.....	180	Kraft (KRA).....	5	Rüstungs- oder Waffenschmied	
Doppelgänger.....	165	Kupfermünze.....	13	48
Dungeoneabenteuer.....	42, 176	Landtransport.....	17	Rüstungsklasse.....	64
Dunkelsicht.....	6, 24, 28, 43, 89,	Last und Kraft.....	42	Rüstungsklasse (RK).....	55
94f., 102, 108, 118, 129		Lasttiere.....	15	Schaden.....	57, 64
Edelsteine und Schmuck.....	148	Lauschen.....	12	Schatten.....	165
Eigenschaften.....	5	Licht.....	42	Schatz.....	64
Eigenschaftsmodifikator.....	4	Lykantroph.....	165	Schatzsuche.....	176
Einweggegenstände.....	173	Magiekundige.....	10	Schatztypen.....	147
Elektrummmünze.....	13	Magiekundiger/Dieb.....	8	Schleichen.....	11
Elfen.....	6	Magische Forschung.....	172	Schlösser Öffnen.....	11
Energieentzug.....	60	Magische Gegenstände.....	149	Schrifttrollen.....	154
Entfernungen.....	42	Magische Rüstung.....	149	Schussgeschwindigkeit.....	56
Erfahrungspunkte (EP).....	51, 64	Magische Rüstungen.....	153	Schusswaffen.....	56
Erfolg.....	3	Magische Waffen.....	149, 152	Schwierigkeitswert.....	3
Erfolgschance.....	3	Malus.....	4	Setting.....	176, 179
Erforschung magischer Gegenstände.....	173	Menschen.....	7	Silbermünze.....	13
Erläuterung der Ausrüstung.....	15	Menschenähnliche Gruppen.....	167	Söldner.....	49, 165
				Sonstige Magische Gegenstände	
				151
				Spezialisten.....	47
				Spielercharakter (SC).....	2

OPEN GAME LICENSE

INTRODUCTION

The Basic Fantasy Role-Playing Game ("BFRPG") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. Also, some monster descriptive text was taken from the Castles and Crusades: Monsters Support Product ("MSP"), which is also Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Note regarding C&C Open Game Content used: The COPYRIGHT NOTICE section below lists both the Castles & Crusades: Players Handbook and the Castles & Crusades: Monster Support Document; both are listed because we are required to do so, but please note that all Castles & Crusades materials used were taken only from the latter document.

Designation of Open Game Content: The entire text as well as all maps and floorplans incorporated in BFRPG (except the Open Game License, as noted above, and the Product Identity License, below) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork (other than maps and floorplans) incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrases "make mine Basic," "Adventure Lurks Within," and "The Old School is now in session"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to

reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

OPEN GAME LICENSE

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades: Monsters Product Support, Copyright 2005, Troll Lord Games.

The Basic Fantasy Field Guide Copyright © 2010 Chris Gonnerman and Contributors.

BASIC FANTASY RPG

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2016 Chris Gonnerman.

END OF LICENSE

BASIC FANTASY ROLE-PLAYING GAME

PRODUCT IDENTITY LICENSE

Subject to the terms of the Open Game License, above, you may create derivative works based upon the Basic Fantasy RPG core rules (this document). However, the Open Game License protects the Product Identity (explained and detailed above) such that you must have permission from the copyright holder before you may use any of the listed Product Identity.

You may use certain items of the listed Product Identity under the following conditions:

1. You must comply fully with the Open Game License, version 1.0a, as described above; and
2. The work may not be obscene in nature; in general, any work containing subject matter that would qualify for an NC-17 movie rating in the United States, or an R rating due to explicit sexual content, is considered obscene for purposes of this license.

If you comply with the above conditions, you may do either or both of the following:

1. Include the text "Designed for use with the Basic Fantasy Role-Playing Game" or "Designed for use with the Basic Fantasy RPG";
2. Use one or more of the official logos provided on the Basic Fantasy Role-Playing Game website:

<http://basicfantasy.org/logo.html>

A logo may be resized as needed, but must not be distorted and may not be altered other than to resize it, except as specifically provided on that page.

If you wish to use other Product Identity from this work, you must request and receive explicit permission from the copyright holder.

In any of the above cases where the Basic Fantasy Role-Playing Game Product Identity is used in your work, you must also include the Basic Fantasy Role-Playing Game website address "**basicfantasy.org**" or "**www.basicfantasy.org**" in that work. You may place the website address adjacent to the logo and/or name, or you may include it on your title page, or place it in some other location where any reasonably observant person would expect to find it.

You may not under any circumstances describe your work as actually *being* the "Basic Fantasy Role-Playing Game" or some derivative thereof, nor may you identify it as being in any way an "official" publication of the Basic Fantasy Project without the express permission of the author of this work.