

Kampfbuch

Preis der Unsterblichkeit



Die Krypta der Ewigen Flamme
Die Masken des Lebenden Gottes
Die Stadt des Goldenen Todes

Vorspann

Inhaltsverzeichnis

Vorspann	2
Inhaltsverzeichnis.....	2
Intro.....	3
Anleitung	4
Die Krypta der ewigen Flamme	5
Teil 1: Reise zur Krypta	5
Teil 2: Die obere Ebene	6
Teil 3: Die untere Ebene.....	8
Die Maske des lebenden Gottes.....	10
Teil 1: Reise nach Tamran	10
Teil 2: Die Infiltration des Tempels	11
Teil 3: Konvertierung zum Glauben.....	13
Teil 4: Der Tempel des Razmir.....	14
Teil 5: Razmirs Diener.....	17
Die Stadt des goldenen Todes	18
Teil 2: Die Insel des Schreckens.....	18
Teil 3: Xin-Grafar, die Stadt des goldenen Todes.....	19
Teil 4: Der dritte Ring	22
Anhang 1: Zufallsbegegnungen	26
Die Maske des lebenden Gottes: Die Reise nach Tamran	26
Die Stadt des goldenen Todes: Von Tamaran zur Insel des Schreckens	28
Die Stadt des goldenen Todes: Die Insel des Schreckens	30
Die Stadt des goldenen Todes: Xin-Grafar	34
Anhang 2: Tabellen.....	37
Gefahren	37
Wetter	38
Licht, Stärkewurf	38
Besondere Fähigkeiten.....	38
Zustände.....	39
Kosten für Schriftrollen herstellen	39
Allgemeine Monsterregeln	40
Aktionen im Kampf.....	42
Kampfmanöver.....	43
Kampfaktionen	43
Konzentration.....	43
Schaden der Waffen.....	43
Gifte.....	44
Impressum	45
Open Game License	45

Intro

In den meisten Abenteuerpfaden sind die Begegnungen gut beschrieben. Wer wann was macht und warum.

Aber....

Die Beschreibung der Gegner ist meist „1 Schattendämon, MHB1- Seite 49, TP 59“. Dann heißt es für den Spielleiter: Buch suchen und blättern.

Wenn er das Monster dann gefunden hat steht dort weiter:

„Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10): Beliebige oft – Furcht (SG 18), Mächtiges Teleportieren (nur sich selbst), Telekinese (SG 19), Tiefere Dunkelheit 3/Tag – Schattenbeschwörung (SG 18).....

Also weiter: Buch suchen und nachschlagen, was die Sprüche bedeuten.

Vor dem Spielen kostet das erheblich Zeit (man weiß ja nicht, welche Sprüche gebraucht werden) und während des Spiels hemmt das den Spielfluss ungemein.

Daraus folgt nach meiner Erfahrung, dass die Gegner ihr Potential nicht ausnutzen (lieber den Spruch weglassen als jetzt nochmal 5 min blättern) und den Spielern damit Spielfreude entgeht.

Deshalb habe ich dieses Kampfbuch erstellt.

Es enthält alle Begegnungen mit allen Gegnern. Alle Gegner sind mit allen Werten aufgeführt. Alle Sprüche und alle Fähigkeiten sind mit Kurzbeschreibung versehen. Falls man doch Nachblättern muss ist das Regelwerk und die Seitenzahl mit angegeben. Die aktuelle INI ist schon für jeden Gegner individuell ausgewürfelt. Die TP stehen so, dass man im Kampf bequem die aktuellen TP daneben schreiben kann.

Dies Kampfbuch soll weder Abenteuer noch Monsterhandbücher ersetzen. Es soll aber für den Spielleiter eine Hilfe sein, mit der er den Spielern eine bessere Herausforderung bieten kann.

Hinweis:

Leider bin ich nicht perfekt. Deshalb werden sich trotz allem Fehler (falsche Sprüche, Schreibfehler oder anderes) in diesem Kampfbuch befinden. Diese können gerne an mich gemeldet werden, ich werde die Fehler dann korrigieren.

Weiterhin möchte ich darauf hinweisen, dass für Beschreibung von magischen Gegenständen und Sprüchen die Beschreibung des dazugehörigen Spruches benutzt wird. Somit wird nicht die absolute Wirkung angegeben sondern die Möglichkeiten des Spruches. Wenn eine Hexe Stufe 3 den Spruch Schwächestrahle gelernt hat, dann steht in der Beschreibung: Stärke 1W6+1St (max5). Somit macht sie 1W6+3 Schaden. Das gleiche gilt für Gegenstände.

Ebenso sind die Werte für Monster aus den Monsterhandbüchern übernommen. Es sind (bisher) keine Errata der Monsterhandbücher eingearbeitet.

Ich gehe davon aus, dass trotz dieser Einschränkungen das Kampfbuch hilfreich ist.

Kai Otte

Version 1.2, März 2017

Version 1.3, Oktober 2018: Änderung OGL

Anleitung

Die Begegnungen werden in der Reihenfolge der Begegnungen im Buch aufgelistet. Für jede Begegnung wird der Ort / die Nummer (falls vorhanden) und der Name der Begegnung angegeben.

Für jeden Gegner werden folgende Werte angegeben:

- Trefferpunkte (TP) - *Platz dahinter um im Kampf die aktuelle Zahl zu notieren*
- INI / RK - *INI-Wert + 1W20 fertig ausgewürfelt / aktuelle Rüstungsklasse*
- Name und Art
- INI-Grundwert und Wahrnehmung (*Gesamtwert*)
- Verteidigungswerte
- Angriffswerte
- Spielwerte
- Besondere Eigenschaften
- Fähigkeiten incl. Werten
- Kampfausrüstung - *Dinge, meist Magie, die im Kampf eingesetzt wird*

Dazu wird folgendes incl. Beschreibung aufgelistet:

Kürzel	Was
- VT	Verteidigung
- AG	Angriff
- SW	Spielwerte
- BA	Besondere Angriffe
- BE	Besondere Eigenschaften
- ZF	Zauberähnliche Fähigkeiten
- VZ	Vorbereitete Zauber
- BZ	Bekannte Zauber
- ZS	Zauberstufe
- Konz	Konzentrationswurf
- 9 – 0	Spruchstufe dieses vorbereiteten Spruches (0 - 9 = Stufe)
- Kar	Kampfausrüstung, Ausrüstung, die der Gegner im Kampf einsetzt

Hinter den Sprüchen und Zauberähnlichen Fähigkeiten steht eventuell ein Kürzel. Diese Kürzel zeigen an, wie oft der Spruch /die Fähigkeit eingesetzt werden kann. Ebenso, wann der Gegner den Spruch einsetzt. Es gibt folgende Kürzel:

- vk vor dem Kampf
- #1 Reihenfolge im Kampf
- M Morgens
- A Abends
- immer wirkt ständig
- ∞ Beliebig oft
- x/Tag diesen Spruch: so oft/Tag
- 7/T↓ so oft Sprüche dieser Stufe/Tag
- <10 unter 10 TP

Dazu kommt Art der Fähigkeit, Schule des Spruches und Regelwerke incl. Seitenzahl.

Die Krypta der ewigen Flamme

Teil 1: Reise zur Krypta

#			INI / RK	##### Ein erster Kampf
TP	6	nur Illusionen	15 / 13	3 Orks, Ork, RK Krieger 1, MHB1-204
TP	6			INI +0; Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
TP	6			VT: RK 13, RK-B 10, RK-FF 13 (+3 Rüstung), TP 6 (1W10+1), REF +0, WIL -1, ZÄH +3 Verteidigung: Wildheit AG: BR 9 m, NK Krummschwert +4 (2W4+4/18-20), FK Wurfspeer +1 (1W6+3) Schwächen: Lichtempfindlichkeit SW: ST 17, GE 11, KO 12, IN 7, WE 8, CH 6, GAB +1; KMB +4; KMV 14 Tal: Waffenfokus (Krummschwert), Fert: Einschüchtern +2 Sprachen: Gemein, Orkisch
BF	1M305	Wildheit (AF)		unter 0 TP: bei Bewusstsein, kampffähig, schwankend, -1TP/Rd
BF	V109	Lichtempfindlichkeit		geblendet in hellem Sonnenlicht und Zauber Tageslicht
#			INI / RK	##### Augen in der Dunkelheit
TP	13		13 / 14	3 Wölfe, N MG Tier, MHB1-278
TP	13			INI +2; Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahr +8
TP	13			VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE, +2 nat), TP 13 (2W8+4), REF+5, WIL+1, ZÄH+5 AG: BR 15 m, NK Biss +2 (1W6+1 plus Zu-Fall-bringen) SW: ST 13, GE 15, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6, GAB +1; KMB +2; KMV 14 (18 gegen Zu-Fall-bringen), Tal: Fertigkeitfokus (Wahr) Fert: Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +1 (+5 Verfolgen, mit Geruchssinn), Wahr +8 VolksMod: Überlebenskunst +4 auf Verfolgen mit Geruchssinn

Die Krypta der ewigen Flamme - Teil 2: Die obere Ebene

Teil 2: Die obere Ebene

#	1	INI / RK	##### Eingangshalle
TP	4	18 / 16	6 Skelette, Mensch, NB Mittelgroßer Untoter, MHB1-239
TP	4		INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0
TP	4		VT: RK 16, RK-B 12, RK-FF 14 (+2 GE, +2 nat, +2 Rüstung), TP 4 (1W8), REF+2, WIL+2
TP	4		ZÄH+0, Immun: Betäubung/Gift/Krankheit/Lähmung/Schlaf/Todeseff., Kälte; SR 5/Wucht
TP	4		AG: BR 9 m, NK Beschädigter Krummsäbel +0 (1W6), Klaue -3 (1W4+1)
TP	4		oder 2 Klauen +2 (1W4+2)
			SW: ST 15, GE 14, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +0; KMB +2; KMV 14
			Tal: Verbesserte Initiative
#	3	INI / RK	##### Der klagende Überlebende
TP	13	8 / 12	Roldare, Mensch Experte der 3.Stufe
	(7)		INI +2; Wahr +7
			VT: RK 12, RK-B 11, RK-FF 11 (+1 GE, +1 Rüstung), TP 13 (gegenw. 7, 3W8), REF +3
			WIL +2, ZÄH +1
			AG: BR 9 m, NK Dolch +3 (1W4+1/19-20), FK Leichte Armbrust
			[Meisterarbeit] +6 (1W8/19-20)
			SW: ST 13, GE 14, KO 11, IN 10, WE 8, CH 9, GAB +2; KMB +3; KMV 15
			Tal: Aufmerksamkeit, Fertigkeitsfokus (Beruf: Schuster), Waffenfokus (Leichte Armbrust)
			Fert: Beruf (Schuster) +8, Handwerk (Holzbearbeitung) +6, Klettern +7
			Motiv Erkennen +7, Reiten +8, Wahr +7, Wissen (Lokales) +6
#	4	INI / RK	##### Der hungrige Käfer
TP	19	7 / 16	Riesen-Bombardierkäfer, N MGs Ungeziefer, Krypta 11
			INI +0; Dunkelsicht 20 m; Wahr +0
			VT: RK 16, RK-B 10, RK-FF 16 (+6 natürlich), TP 19 (3W8+6), REF +1, WIL +2, ZÄH +0
			Immunitäten: Geistesbeeinflussung
			AG: BR 9 m, NK Biss +4 (1W8+3)
			SW: ST 15, GE 10, KO 14, IN -, WE 10, CH 9, GAB +2; KMB +4; KMV 14
BA			alle w4 Rd: 3 m Kegel, 2W6 Säureschaden, Reflex (SG 13 > halber Schaden)
#	5	INI / RK	##### Schattige Gestalten
TP	19	18 / 15	Schatten, CB MG Untoter (körperlos), MHB1-228
			INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +8
			VT: RK 15, RK-B 15, RK-FF 12 (+2 Ablenk., +2 Ausw., +2 GE), TP 19 (3W8+6), REF+3
			WIL+4, ZÄH+3, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte,
			Todeseffekte, Verteidigung: Körperlos; Resistenz gegen fokussierte, Energie +2
			AG: BR Fliegen 12 m (gut), NK Körperlose Berührung +4 (1W6 Stärkeschaden)
			SW: ST -, GE 14, KO -, IN 6, WE 12, CH 15, GAB +2; KMB +4; KMV 17
			Tal: Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Wahr)
			Fert: Fliegen +11, Heimlichkeit +8 (+12 in dämmrigem Licht, +4 in hellem Licht), Wahr +8
			VolksMod: Heimlichkeit +4 in dämmrigem Licht, -4 in hellem Licht
BA	ÜF		Brut erzeugen (ÜF)
BA	ÜF		Stärkeschaden (ÜF)
#	9	INI / RK	##### Die Schildwache
TP	46	1 / 13	Kassens Golem, N Großes Konstrukt, Krypta-13
			INI +0; Dunkelsicht 20 m, Dämmsicht; Wahr -1
			VT: RK 13, RK-B 9, RK-FF 13 (+1 Größe, +4 natürlich), TP 46 (3W10+30), REF +1,
			WIL+0, ZÄH +1, SR 5/Hieb Waffen; Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte,
			Krankheiten, Lähmung, Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte, Magie; Schwächen: Feuer
			AG: BR 9 m, NK 2 Schildstöße +5 (1W8+4), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
			SW: ST 18, GE 10, KO -, IN -, WE 8, CH 10, GAB +3; KMB +8; KMV 18
BF	AF		Immun gegen Magie (AF)
			Immun > alle Zauber mit ZR, Feuer: Schaden x2, Zauber > Holz: 3Rd wankend

Die Krypta der ewigen Flamme - Teil 2: Die obere Ebene

#	12	INI / RK	##### Kammer der blutigen Toten
TP	5	22 / 14	<p>Menschliche Blutskelette (4), NB MG Untote, Krypta 15</p> <p>INI +6; Dunkelsicht 20 m; Wahr +0</p> <p>VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE, +2 nat RK), TP 5 (1W8+1); Schnelle Heilung 1</p> <p>REF +2, WIL +2, ZÄH +0, SR 5/Wuchtwaffen; Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten</p> <p>Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte</p> <p>AG: BR 9 m, NK 2 Klauen +2 (1W4+2)</p> <p>SW: ST 15, GE 14, KO -, IN -, WE 10, CH 14, GAB +0; KMB +2; KMV 14</p> <p>Tal: Verbesserte Initiative</p>
BE	Todlos		Zerstört<0TP, neu nach 1h, dann schn. Heilung 1, Zerstört: Weihen/Segnen/heil. Wasser

Die Krypta der ewigen Flamme - Teil 3: Die untere Ebene

Teil 3: Die untere Ebene

#		14	INI / RK	##### Zornige Frösche
TP		15	18 / 12	3 Riesenfrösche, N MG Tier, MHB1-118
TP		15		INI +1; Dämmsicht, Geruchssinn; Wahr +3
TP		15		VT: RK 12, RK-B 11, RK-FF 11 (+1 GE, +1 nat), TP 15 (2W8+6), REF +6, WIL -1, ZÄH +6
				AG: BR 9 m, Schwimmen 9 m, NK Biss +3 (1W6+2 plus Ergreifen) oder Zunge +3
				Berührung (Ergreifen), Angriffsfläche 1,50 m; RW 1,50 m (4,50 m mit Zunge)
				SW: ST 15, GE 13, KO 16, IN 1, WE 8, CH 6, GAB +1; KMB +3 (Ringkampf +7); KMV 14
				(18 gegen Zu-Fallbringen); Tal: Blitzschnelle Reflexe
				Fert: Akrobatik +9 (Springen +13), Heimlichkeit +5, Schwimmen +10, Wahr +3
				VolksMod: Akrobatik +4 (Springen +8), Heimlichkeit +4
BA				1W4 Wuchtschaden, RK 10, 1 TP
BA				KMV Wurf: Erfolg 1,5m Ziehen, nur bei M/K Größe
BF	AF			RW x3 (4,5m), NT-Schaden + Ergreifen, dann Ringkampf, Zunge hat RK15
#		16	INI / RK	##### Das Rad der Pein
TP		4	21 / 16	Skelett, Mensch, NB Mittelgroßer Untoter, MHB1-239
TP		4		INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0
TP		4		VT: RK 16, RK-B 12, RK-FF 14 (+2 GE, +2 nat, +2 Rüstung), TP 4 (1W8), REF+2, WIL+2
TP		4		ZÄH+0, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte,
TP		4		Kälte; SR 5/Wuchtwaffen
TP		4		AG: BR 9 m, NK Beschädigter Krummsäbel +0 (1W6), Klaue -3 (1W4+1)
TP		4		oder 2 Klauen +2 (1W4+2)
TP		4		SW: ST 15, GE 14, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +0; KMB +2; KMV 14
				Tal: Verbesserte Initiative
#		18	INI / RK	##### Die erste Katakombe
TP		12	8 / 12	4 Zombie verseucht, NB Mittelgroßer Untoter, MHB1-287
TP		12		INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0
TP		12		VT: RK 12, RK-B 10, RK-FF 12 (+2 nat), TP 12 (2W8+3), REF+0, WIL+0, ZÄH+3
TP		12		Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
				AG: BR 9 m, NK Hieb +4 (1W6+4)
				SW: ST 17, GE 10, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +1; KMB +4; KMV 14, Tal: Abhärtung
BF				Pro Rd nur eine Bewegungs- oder Standardaktion durchführen
BA				Bei Tod Explosion: alle daneben RW Zäh > Zombiefäule
BA				Hiebangriff überträgt Zombiefäule
BA				A=Verw., SGZ=10+½TW+CHMod=>11 F=w4/Tage, E=W2 KO, H=2, Tot: w6h Zombie
#		20	INI / RK	##### Die zweite Katakombe
TP		13	22 / 16	2 Fledermausschwärm2, N Winziges Tier (Schwarm), MHB1-116
TP		13		INI +2; Blindgespür 6 m, Dämmsicht; Wahr +15
				VT: RK 16, RK-B 16, RK-FF 14 (+2 GE, +4 Größe), TP 13 (3W8), REF +7, WIL +3,
				ZÄH +3, Immunitäten: Waffenschaden; Verteidigung: wie Schwärme
				AG: BR 1,50 m, Fliegen 12 m (gut), NK Schwarm (1W6), Angriffsfläche 3 m; RW 0 m
				SW: ST 3, GE 15, KO 11, IN 2, WE 14, CH 4, GAB +2; KMB -; KMV -
				Tal: Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitssfokus (Wahr), Fert: Fliegen +12, Wahr +15
				VolksMod: Wahr beim Benutzen von Blindgespür +4
BA	BF	1M297		Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zäh, SG10 + ½TW + KOMod)
BA	AF			Blutungsschaden 1, mehrere Wunden auch nur 1, Stoppen Heilkunde 10 oder Heilung
BE				Immun>Waffenschaden, Immun>Zauber auf einzelne Ziele, Flächenschaden x2,

Die Krypta der ewigen Flamme - Teil 3: Die untere Ebene

#	22	INI / RK	##### Kassens Gruft
TP	39	8 / 20	Asar, Skelettstreiter Kämpfer der 2. Stufe, Krypta 24 INI +6; Dunkelsicht 20 m; Wahr +6 VT: RK 20, RK-B 12, RK-FF 18 (+2 GE, +2 natürlich, +6 Rüstung), TP 39 (3W8+2W10+15) REF +3, WIL +2, ZÄH +6, Resistenz gegen fokussierte, Energie +4, SR 5/Wuchtwaffen; Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte, Kälte AG: BR 6 m, NK Langschwert +1, +9 (1W8+5/19-20) oder, NK 2 Klauen +7 (1W4+3) SW: ST 17, GE 14, KO -, IN 13, WE 8, CH 14, GAB +4; KMB +7 (+9 Entwaffnen), KMV 1 Tal: Abhärtung, Defensive, Kampfweise, Heftiger Angriff, Verbessertes Entwaffnen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Langschwert), Fert: Einschüchtern +10, Heimlichkeit +6, Wahr +7
TP	4	25 / 16	4 Skelette, Mensch, NB Mitttelgroßer Untoter, MHB1-239 INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0 VT: RK 16, RK-B 12, RK-FF 14 (+2 GE, +2 nat, +2 Rüstung), TP 4 (1W8), REF+2, WIL+2 ZÄH+0, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte, Kälte; SR 5/Wuchtwaffen AG: BR 9 m, NK Beschädigter Krummsäbel +0 (1W6), Klaue -3 (1W4+1) oder 2 Klauen +2 (1W4+2) SW: ST 15, GE 14, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +0; KMB +2; KMV 14 Tal: Verbesserte Initiative
TP	4		
TP	4		

Die Maske des lebenden Gottes

Teil 1: Reise nach Tamran

#		INI / RK	##### Tamran in Sicht
TP	16	14 / 15	Molthunische Freibeuter, Mensch Krieger 3
TP	16		INI +1; Wahr +0
TP	16		VT: RK 15, RK-B 11, RK-FF 14 (+1 GE, +2 Rüstung, +2 Schild), TP 16 (3W10), REF +3 WIL +0, ZÄH +3
			AG: BR 9 m, NK Langschwert +5 (1W8+2/19-20), FK Leichte Armbrust +5 (1W8/19-20)
	Versuchen, alle zu töten		SW: ST 14, GE 13, KO 11, IN 9, WE 10, CH 8, GAB +3; KMB +5; KMV 16
	Kampf läuft schlecht:		Tal: Heftiger Angriff, Tödliche Zielgenauigkeit, Waffenfokus (Leichte Armbrust)
	Alchemistenfeuer und		Fert: Einschüchtern +5, Schwimmen +6 (+8 ohne, Schild), Sprachen: Gemein
	Flucht		Rad 1,5m: 4w6 Feuer, REF SG20 > brennen, Rad 9m: SG20 > 2w6 Feuer
KAr	Alchemistenfeuer (2)		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	Be	G296	Trank: Leichte Wunden heilen

Die Maske des lebenden Gottes - Teil 2: Die Infiltration des Tempels

Teil 2: Die Infiltration des Tempels

#	W1	INI / RK	##### Schankraum
TP	58	13 / 17	Egarthis, Mensch Hexenmeister 5/Mönch 2, Maske-27
			Im Kampf:
			NT Schaden zum gefangen nehmen
			INI +0; Wahr +9
			VT: RK 17, RK-B 13, RK-FF 16 (+1 Ausweichen, +4 Rüstung, +2 WE)
			TP 58 (5W6+2W8+19 plus 10 Falsches Leben), REF +6, WIL +9, ZÄH +5
			Verteidigung: Entrinnen; Resistenzen Feuer 10
			AG: BR 9 m, NK Schlaghagel +5/+5 (1W6+2), FK Elementarstrahl +3 Berühr. (1W6+2 Feuer)
			Bekannte Zaubern: ZS 5
			SW: ST 14, GE 10, KO 12, IN 8, WE 14, CH 17, GAB +3; KMB +5; KMV 17
			Tal: Abhärtung, Ausweichen, Bedrohliche Darbietung, Betäubender Schlag
			Blitzschnelle Reflexe, Geschosse, abwehren, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos
			Zaubern, Verbesserter waffenloser Schlag, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)
			Fert: Einschüchtern +9, Heilkunde +5, Heimlichkeit +7, Wahr +9, Wissen (Arkane) +4,
			Zauberkunde +4, Sprachen: Gemein, Blutlinie Feuer
BA	BF	G49	Elementarstrahl 6/Tag
BA			Betäubender Schlag
BE			Magisches Wissen der Blutlinie
KAr			Schildbrosche (85 Punkte)
KAr			Halsband des Infernos (einmalig)
KAr	Be	G329	Trank: MS Wunden heilen (2)
KAr	Be	G334	Trank: Stabilisieren
KAr	Ba	G322	Zauberstab: Schild 42x
2	Vw	G249	Bärenstärke
2	Ne	G270	Falsches Leben
2	HvF	G331	Sengender Strahl
1	Ba	G242	Alarm
1	HvF	G256	Brennende Hände SG14
1	Be	G300	Magierrüstung
1	Hv	G303	Magisches Geschoss
1	Il	G334	Sprühende Farben
0	VwL	G255	Botschaft
0	Ne	G269	Erschöpf. Berührung SG13
0	Er	G283	Gift entdecken
0	Er	G299	Magie entdecken
0	Er	G299	Magie lesen
0	Vw	G300	Magierhand
TP	30	11 / 16	Höllenhund, RB MG Externar, RB, Extraplanar, Feuer, MHB1-151
TP	30		Egarthis kann 1 x beschwören
TP	30		INI +5; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +7
			VT: RK 16, RK-B 11, RK-FF 15 (+1 GE, +5 natürlich), TP 30 (4W10+8), REF +5, WIL +1
			ZÄH +6, Immunitäten: Feuer, Schwächen: Verwundbarkeit gegen Kälte
			AG: BR 12 m, NK Biss +5 (1W8+1 plus 1W6 Feuerschaden)
			SW: ST 13, GE 13, KO 15, IN 6, WE 10, CH 6, GAB +4; KMB +5; KMV 16 (20 gegen
			Zu-Fall-bringen), Tal: Rennen, Verbesserte Initiative
			Fert: Akrobatik +8, Heimlichkeit +13, Überlebenskunst +7, Wahr +7
			VolksMod: Heimlichkeit +5, Sprachen: Infernalisch (kann nicht sprechen)
BA			Odemwaffe
			3 m Kegel, einmal alle 2W4 Runden, 2W6 Feuerschaden, Reflexwurf SG 14 halbiert

Die Maske des lebenden Gottes - Teil 2: Die Infiltration des Tempels

TP	25		8 / 19	2 Priester Des Razmir, Mensch Krieger 2/Schurke 1, Maske-26
TP	25	NT Schaden zum gefangen nehmen		INI +2; Wahr +6 VT: RK 19, RK-B 13, RK-FF 16 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 Rüstung, +2 Schild) TP 25 (2W10+1W8+6), REF +4, WIL +1, ZÄH +4 AG: BR 9 m, NK Rapier [Meisterarbeit] +4 (1W6+3/18-20) Leichter Schild +3 (1W4+1) oder Totschläger +5 (1W6+3 nichttödlicher Schaden) FK Leichte Armbrust +6 (1W8/19-20) SW: ST 16, GE 15, KO 13, IN 8, WE 12, CH 10, GAB +2; KMB +5; KMV 18 Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Kampf mit zwei Waffen, Schildfokus, Verb. Schildstoß Fert: Akrobatik +7, Bluffen +4, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit +7, Mechanismus ausschalten +8, Wahr +6, Sprachen: Gemein
TP	13		17 / 15	3 Novizen Des Razmir, Mensch Krieger 2, Maske-25
TP	13	NT Schaden zum gefangen nehmen		INI +0; Wahr +1 VT: RK 15, RK-B 10, RK-FF 15 (+3 Rüstung, +2 Schild), TP 13 (2W10+2), REF +0, WIL -1 ZÄH +4 AG: BR 9 m, NK Kurzsword +5 (1W6+2/19-20) oder Totschläger +4 (1W6+2 nichttödlicher Schaden), FK Dolch +2 (1W4+2/19-20) SW: ST 15, GE 11, KO 12, IN 8, WE 9, CH 10, GAB +2; KMB +4; KMV 14 Tal: Schildfokus, Waffenfokus (Kurzsword), Fert: Einschüchtern +5, Reiten +3, Wahr +1 Sprachen: Gemein
#	W3		INI / RK	##### Lagerraum
TP	72		21 / 12	Krant, Mensch Krieger 4/Barbar 2, Maske-27 INI +4; Wahr +10 VT: RK 12, RK-B 8, RK-FF 12 (-2 Raserei, +4 Rüstung), TP 72 (4W10+2W12+32), REF +1
TP	60	Bei jedem Kampf: Bluttausch WIL+2, ZÄH+10 Zweihändige Keule +1, +11/+6 (1W10+5) ST 16, KO 16	21 / 14	WIL +4, ZÄH +12, Verteidigung: Reflexbewegung AG: BR 9 m, NK Zweihändige Keule +1, +13/+8 (1W10+8) SW: ST 20, GE 10, KO 20, IN 8, WE 13, CH 12, GAB +6; KMB +11; KMV 21 Tal: Doppelschlag, Mächt. Angriff, Waffenfokus (Zweihändige Keule), Zusätzl. Kampfrausch Fert: Einschüchtern +15, Klettern +9, Wahr +10; Sprachen: Gemein
BA	2M299	Raserei	15Rd/Tag	bei Schaden Kampfrausch, KO+2, ST+2, RK-2
BA	BF	G33	Kampfrauschkraft: Kein Entkommen	Gegner entfernt sich aus Kampf: Bewegung max doppelte BR =AA #Kampfrausch
BE	BF	G32	Schnelle Bewegung	Bewegung +3m (nicht mit schwerer Rüstung/Belastung)
TP	25		8 / 19	2 Priester Des Razmir, Mensch Krieger 2/Schurke 1, Maske-26
TP	25			INI +2; Wahr +6 VT: RK 19, RK-B 13, RK-FF 16 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 Rüstung, +2 Schild) TP 25 (2W10+1W8+6), REF +4, WIL +1, ZÄH +4 AG: BR 9 m, NK Rapier [Meisterarbeit] +4 (1W6+3/18-20) Leichter Schild +3 (1W4+1) oder Totschläger +5 (1W6+3 nichttödlicher Schaden) FK Leichte Armbrust +6 (1W8/19-20) SW: ST 16, GE 15, KO 13, IN 8, WE 12, CH 10, GAB +2; KMB +5; KMV 18 Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Kampf mit 2 Waffen, Schildfokus, Verb. Schildstoß Fert: Akrobatik +7, Bluffen +4, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit +7, Mechanismus ausschalten +8, Wahr +6, Sprachen: Gemein

Teil 3: Konvertierung zum Glauben

#	INI / RK	##### Verdrescht den Bäcker
TP 19	11 / 11	<p>Welton Grompus, Mensch Experte 3</p> <p>INI -1; Wahr +6</p> <p>VT: RK 11, RK-B 9, RK-FF 11 (-1 GE, +2 Rüst.), TP 19 (3W8+6), REF +0, WIL +3, ZÄH +2</p> <p>AG: BR 9 m, NK Teigroller +3 (1W6+1)</p> <p>SW: ST 13, GE 8, KO 12, IN 13, WE 10, CH 9, GAB +2: KMB +3; KMV 13</p> <p>Tal: Abhärtung,, Fertigkeitsfokus (Beruf [Bäcker])</p> <p>Fert: Beruf (Bäcker) +9, Beruf (Müller) +6, Bluffen, +5, Diplomatie +5, Motiv erkennen +6, Schätzen +7, Wahr +6, Wissen (Lokales) +6</p> <p>Sprachen: Gemein, Zwergisch</p>

Die Maske des lebenden Gottes - Teil 4: Der Tempel des Razmir

Teil 4: Der Tempel des Razmir

#	T3	INI / RK	##### Vorhalle
TP	13	17 / 15	2 Novizen Des Razmir, Mensch Krieger 2, Maske-25
TP	13		INI +0; Wahr +1
			VT: RK 15, RK-B 10, RK-FF 15 (+3 Rüstung, +2 Schild), TP 13 (2W10+2), REF +0, WIL -1
			ZÄH +4
			AG: BR 9 m, NK Kurzsword +5 (1W6+2/19-20) oder Totschläger +4
			(1W6+2 nichttödlicher Schaden), FK Dolch +2 (1W4+2/19-20)
			SW: ST 15, GE 11, KO 12, IN 8, WE 9, CH 10, GAB +2; KMB +4; KMV 14
			Tal: Schildfokus, Waffenfokus (Kurzsword), Fert: Einschüchtern +5, Reiten +3, Wahr +1
			Sprachen: Gemein
#	T5	INI / RK	##### Rüstkammer
TP	13	17 / 15	Novize Des Razmir, Mensch Krieger 2, Maske-25
			INI +0; Wahr +1
			VT: RK 15, RK-B 10, RK-FF 15 (+3 Rüstung, +2 Schild), TP 13 (2W10+2), REF +0, WIL -1
			ZÄH +4
			AG: BR 9 m, NK Kurzsword +5 (1W6+2/19-20) oder Totschläger +4
			(1W6+2 nichttödlicher Schaden), FK Dolch +2 (1W4+2/19-20)
			SW: ST 15, GE 11, KO 12, IN 8, WE 9, CH 10, GAB +2; KMB +4; KMV 14
			Tal: Schildfokus, Waffenfokus (Kurzsword), Fert: Einschüchtern +5, Reiten +3, Wahr +1
			Sprachen: Gemein
#	T6	INI / RK	##### Andachtschalle
TP	13	17 / 15	6 Novizen Des Razmir, Mensch Krieger 2, Maske-25
TP	13		INI +0; Wahr +1
TP	13		VT: RK 15, RK-B 10, RK-FF 15 (+3 Rüstung, +2 Schild), TP 13 (2W10+2), REF +0, WIL -1
TP	13		ZÄH +4
TP	13		AG: BR 9 m, NK Kurzsword +5 (1W6+2/19-20) oder Totschläger +4
TP	13		(1W6+2 nichttödlicher Schaden), FK Dolch +2 (1W4+2/19-20)
TP	13		SW: ST 15, GE 11, KO 12, IN 8, WE 9, CH 10, GAB +2; KMB +4; KMV 14
TP	13		Tal: Schildfokus, Waffenfokus (Kurzsword), Fert: Einschüchtern +5, Reiten +3, Wahr +1
TP	13		Sprachen: Gemein
#	T6	INI / RK	##### Unterkünfte
TP	13	17 / 15	8-16 Novizen Des Razmir, Mensch Krieger 2, Maske-25
TP	13		INI +0; Wahr +1
TP	13		VT: RK 15, RK-B 10, RK-FF 15 (+3 Rüstung, +2 Schild), TP 13 (2W10+2), REF +0, WIL -1
TP	13		ZÄH +4
TP	13		AG: BR 9 m, NK Kurzsword +5 (1W6+2/19-20) oder Totschläger +4
TP	13		(1W6+2 nichttödlicher Schaden), FK Dolch +2 (1W4+2/19-20)
TP	13		SW: ST 15, GE 11, KO 12, IN 8, WE 9, CH 10, GAB +2; KMB +4; KMV 14
TP	13		Tal: Schildfokus, Waffenfokus (Kurzsword), Fert: Einschüchtern +5, Reiten +3, Wahr +1,
TP	13		Sprachen: Gemein
#	T6	INI / RK	##### Speisesaal
TP	13	17 / 15	4-6 Novizen Des Razmir, Mensch Krieger 2, Maske-25
TP	13		INI +0; Wahr +1
TP	13		VT: RK 15, RK-B 10, RK-FF 15 (+3 Rüstung, +2 Schild), TP 13 (2W10+2), REF +0, WIL -1
TP	13		ZÄH +4
TP	13		AG: BR 9 m, NK Kurzsword +5 (1W6+2/19-20) oder Totschläger +4
TP	13		(1W6+2 nichttödlicher Schaden), FK Dolch +2 (1W4+2/19-20)
TP	13		SW: ST 15, GE 11, KO 12, IN 8, WE 9, CH 10, GAB +2; KMB +4; KMV 14
TP	13		Tal: Schildfokus, Waffenfokus (Kurzsword), Fert: Einschüchtern +5, Reiten +3, Wahr +1,
TP	13		Sprachen: Gemein

Die Maske des lebenden Gottes - Teil 4: Der Tempel des Razmir

#	T13	INI / RK	##### Lagerraum
TP	9	18 / 17	Spinnenschwarm, N Winziges Ungeziefer (Schwarm), MHB1-244 INI +3; Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahr +4 VT: RK 17, RK-B 17, RK-FF 14 (+3 GE, +4 Größe), TP 9 (2W8), REF +3, WIL +0, ZÄH +3 Immun: Krit, Zauber > bestimmte Anzahl Wesen (Ausnahme: Geistesbeeinfl.), Waffenschaden AG: BR 6 m, Klettern 6 m, NK Schwarm (1W6 plus Ablenken und Gift), Angriffsfläche 3 m RW 3 m SW: ST 1, GE 17, KO 10, IN -, WE, 10, CH 2, GAB +1; KMB -; KMV Fert: Klettern, +11, Wahr +4; VolksMod : Wahr +4, Klettern wird mit Geschicklichkeit modifiziert Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zäh, SG10 + ½TW + KO-Mod) A=Verwundung, SGZ=11, I=-, F=1/Rd für 2 Rd, E=1W2 ST, H=1 RW Immun>Waffenschaden, Immun>Zauber auf einzelne Ziele, Flächenschaden x2,
BA	Ablenken SG11		
BF	AF Gift (AF)		
BE	wie Schwärme		
#	T15	INI / RK	##### Die Schlangengrube
TP	21	26 / 14	Verbesserte Riesige Giftschlange, N MGs Tier, MHB1-229, MHB1-295 INI +7; Dämmerblick, Geruchssinn; Wahr +11 VT: RK 17, RK-B 15, RK-FF 18 (+1 GE, +3 nat,4 verb., -1 R), TP 21 (2W8+6), REF +1, WIL +3, ZÄH +9 AG: BR 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m, NK Biss +4 (1W4+3 plus Gift) SW: ST 8, GE 13, KO 14, IN 1, WE 13, CH 2, GAB +1; KMB +2; KMV 13 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden), Tal: Verbesserte Initiative, Waffenfinesse Fert: Akrobatik +10 Heimlichkeit +10, Klettern +10, Schwimmen +10, Wahr +11 VolksMod: Akrobatik +10, Heimlichkeit +10, Wahr +6; Klettern und Schwimmen werden mit Geschicklichkeit modifiziert A=Verwundung, SGZ=17, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W2 KO, H=1 RW
BF	AF Gift (AF)		
#	T16	INI / RK	##### Die Kammer der Freuden
TP	13	4 / 17	Kleiner Erdelementar, N K Externar, MHB1-96
TP	13		INI -1; Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahr +4
TP	13		VT: RK 17, RK-B 10, RK-FF 17 (-1 GE, +1 Größe, +7 natürlich), TP 13 (2W10+2), REF -1
TP	13		WIL +3, ZÄH +4, Immun: Betäubung, Gifte, Lähmung, Schlaf, Krits, Präzisionsschaden
TP	13		AG: BR 6 m, Graben 6 m, Durch Erde gleiten, NK Hieb +6 (1W6+4)
			SW: ST 16, GE 8, KO 13, IN 4, WE 11, CH 11, GAB +2; KMB +4; KMV 13
			Tal: Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Fert: Heimlichkeit +7, Klettern +7, Schätzen +1, Wahr +4, Wissen (Die Ebenen) +1, Wissen (Gewölbkunde) +1; Sprachen: Terral
BA	Erdherrschaft		Mit Bodenberührung: TW / SW +1, Gegner im Wasser/Luft: TW / SW -4
#	T19	INI / RK	##### Wachen
TP	25	8 / 19	2 Priester Des Razmir, Mensch Krieger 2/Schurke 1, Maske-26
TP	25		INI +2; Wahr +6
			VT: RK 19, RK-B 13, RK-FF 16 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 Rüstung, +2 Schild)
			TP 25 (2W10+1W8+6), REF +4, WIL +1, ZÄH +4
			AG: BR 9 m, NK Rapier [Meisterarbeit] +4 (1W6+3/18-20)
			Leichter Schild +3 (1W4+1) oder Totschläger +5 (1W6+3 nichttödlicher Schaden)
			FK Leichte Armbrust +6 (1W8/19-20)
			SW: ST 16, GE 15, KO 13, IN 8, WE 12, CH 10, GAB +2; KMB +5; KMV 18
			Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Kampf mit zwei Waffen, Schildfokus, Verbesserter Schildstoß, Fert: Akrobatik +7, Bluffen +4, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit +7, Mechanismus ausschalten +8, Wahr +6, Sprachen: Gemein

Die Maske des lebenden Gottes - Teil 4: Der Tempel des Razmir

#	T21	INI / RK	##### Der Salon des Golems
TP	42	22 / 17	Maskengolem, N, MG, Konstrukt INI +7; Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +5 VT: RK 17, RK-B 13, RK-FF 14 (+3 GE, +4 natürlich), TP 42 (4W10+20), REF +6 WIL +2, ZÄH +1, SR 5/Wucht; Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte Krankheiten, Lähmung, Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte, Magie Schwächen: Empfindlichkeit gegen Schall AG: BR 12 m, NK 2 Faustschläge +8 (1W6+4); ZF: ZS 4 SW: ST 18, GE 17, KO -, IN 7, WE 12, CH 13, GAB +4; KMB +8; KMV 21 Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Fert: Wahr +5 als SA mit KMV Maske > Gegner max 9m: 1 Effekt aus: Gehorsam: WIL SG13>1Rd unter Kontrolle / Einsamkeit: nicht Sprechen, Hören, Atmen, mit KMV entfernen oder zerstören Härte5, 5TP, Eine Maske pro Trefferwürfel (4), entfernte kehren zurück 1/Tag 1 Min/TW: Maskenschwarm: Schwarm Eigenschaft, Fliegen 18m, Angriff 1w6, Ablenken SG12, bei Treffer Ziel für MdK, keine Schadensreduzierung durch Schwarm Reparieren heilt+ stellt eine Maske der Kontrolle wieder her, Schmierer verhindert MdK, Zerbersten: 4w6 Schaden, gegen alle Zauber mit ZR immun Enthüllt unsichtbare Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm *Du #10min/St
BA	ÜF	Masken der Kontrolle (ÜF)	
BA			
BA			
BA	AF	Schwarmgestalt (AF)	
BA			
BF	AF	Immunität gegen Magie (AF)	
BF			
ZF	Er	G348 Unsichtbares sehen	immer
#	T22	INI / RK	##### Unterkunft der Herolde
TP	40	23 / 21	Herold Des Razmir, Mensch Krieger 2/Schurke 3 INI +3; Wahr +6 VT: RK 21, RK-B 14, RK-FF 17 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung, +3 Schild) TP 40 (2W10+3W8+12), REF +6, WIL +2, ZÄH +5, Verteidigung: Entrinnen, Fallengespur +1 AG: BR 9 m, NK Rapier [Meisterarbeit] +7 (1W6+3/18-20), Leichter Schild +5 (1W4+1) FK Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +8 (1W8/19-20) SW: ST 16, GE 16, KO 13, IN 8, WE 12, CH 10, GAB +4; KMB +7; KMV 21 Tal: Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Kampf, mit zwei Waffen, Schildfokus, Verb. Schildstoß, Waffenfokus (Rapier), Fert: Akrobatik +7, Bluffen +6, Einschüchtern +7 Heilkunde +5, Heimlichkeit +11, Mechanismus ausschalten +11, Wahr +8, Wissen (Lokales) +5, Sprachen: Gemein zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW Stabilisiert sterbende Kreatur =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
BA	G77	Hinterhältiger Angriff +2W6	
KAr	Be	G307 Trank: Mittelschwere Wunden heilen	
KAr	Il	G349 Trank: Unsichtbarkeit	
KAr	Be	G334 Trank: Stabilisieren	
#	T25	INI / RK	##### Wachturm
TP	25	8 / 19	1-2 Priester Des Razmir, Mensch Krieger 2/Schurke 1, Maske-26 INI +2; Wahr +6 VT: RK 19, RK-B 13, RK-FF 16 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 Rüstung, +2 Schild) TP 25 (2W10+1W8+6), REF +4, WIL +1, ZÄH +4 AG: BR 9 m, NK Rapier [Meisterarbeit] +4 (1W6+3/18-20) Leichter Schild +3 (1W4+1) oder Totschläger +5 (1W6+3 nichttödlicher Schaden) FK Leichte Armbrust +6 (1W8/19-20) SW: ST 16, GE 15, KO 13, IN 8, WE 12, CH 10, GAB +2; KMB +5; KMV 18 Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Kampf mit zwei Waffen, Schildfokus, Verb. Schildstoß Fert: Akrobatik +7, Bluffen +4, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit +7, Mechanismus ausschalten +8, Wahr +6, Sprachen: Gemein
	TP	25	
		Anzahl: 1 oder 2	

Die Maske des lebenden Gottes - Teil 5: Razmirs Diener

Teil 5: Razmirs Diener

<div>TP 13</div> <div>Anzahl: ca. 20 im Tempel</div>			<div>17 / 15</div> <div>Novizen Des Razmir, Mensch Krieger 2, Maske-25</div> <div>INI +0; Wahr +1</div> <div>VT: RK 15, RK-B 10, RK-FF 15 (+3Rüstung, +2 Schild), TP 13 (2W10+2), REF +0, WIL -1 ZÄH +4</div> <div>AG: BR 9 m, NK Kurzsword +5 (1W6+2/19-20) oder Totschläger +4 (1W6+2 nichttödlicher Schaden), FK Dolch +2 (1W4+2/19-20)</div> <div>SW: ST 15, GE 11, KO 12, IN 8, WE 9, CH 10, GAB +2; KMB +4; KMV 14,</div> <div>Tal: Schildfokus, Waffenfokus (Kurzsword), Fert: Einschüchtern +5, Reiten +3, Wahr +1</div> <div>Sprachen: Gemein</div>
<div>TP 25</div> <div>Anzahl: ca. 8 im Tempel</div>			<div>8 / 19</div> <div>Priester Des Razmir, Mensch Krieger 2/Schurke 1, Maske-26</div> <div>INI +2; Wahr +6</div> <div>VT: RK 19, RK-B 13, RK-FF 16 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 Rüstung, +2 Schild) TP 25 (2W10+1W8+6), REF +4, WIL +1, ZÄH +4</div> <div>AG: BR 9 m, NK Rapier [Meisterarbeit] +4 (1W6+3/18-20)</div> <div>Leichter Schild +3 (1W4+1) oder Totschläger +5 (1W6+3 nichttödlicher Schaden)</div> <div>FK Leichte Armbrust +6 (1W8/19-20)</div> <div>SW: ST 16, GE 15, KO 13, IN 8, WE 12, CH 10, GAB +2; KMB +5; KMV 18</div> <div>Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Kampf mit zwei Waffen, Schildfokus, Verbesserter Schildstoß, Fert: Akrobatik +7, Bluffen +4, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit +7, Mechanismus ausschalten +8, Wahr +6; Sprachen: Gemein</div>
<div>TP 40</div> <div>Anzahl: 4 im Tempel incl. Eghartis</div>			<div>23 / 21</div> <div>Herold Des Razmir, Mensch Krieger 2/Schurke 3</div> <div>INI +3; Wahr +6</div> <div>VT: RK 21, RK-B 14, RK-FF 17 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung, +3 Schild) TP 40 (2W10+3W8+12), REF +6, WIL +2, ZÄH +5, Entrinnen, Fallengespur +1</div> <div>AG: BR 9 m, NK Rapier [Meisterarbeit] +7 (1W6+3/18-20), Leichter Schild +5 (1W4+1) FK Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +8 (1W8/19-20)</div> <div>SW: ST 16, GE 16, KO 13, IN 8, WE 12, CH 10, GAB +4; KMB +7; KMV 21,</div> <div>Tal: Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Kampf mit zwei Waffen, Schildfokus, Verbesserter Schildstoß, Waffenfokus (Rapier), Fert: Akrobatik +7, Bluffen +6, Einschüchtern +7, Heilkunde +5, Heimlichkeit +11, Mechanismus ausschalten +11, Wahr +8, Wissen, (Lokales) +5, Sprachen: Gemein</div> <div>zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert</div>
BA	G77	Hinterhältiger Angriff +2W6	
KAr	Be	G307 Trank: Mittelschwere Wunden heilen	Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	II	G349 Trank: Unsichtbarkeit	Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
KAr	Be	G334 Trank: Stabilisieren	Stabilisiert sterbende Kreatur =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW

Die Stadt des goldenen Todes

Teil 2: Die Insel des Schreckens

Sturm neg. Energie: pro 6h im freien: kumulative Chance 1% pro Charakter: Blitz neg. Energie 6w6, REF 18>½, Blitze schlagen mehrfach in der Nähe ein, können aber auch Gegner treffen

Fallwinde: 2/Tag 20%, max 1w6+4 Minuten, 1/Min ST SG15 > zu Boden geworfen, auch bei Erfolg TW-2, Zauber nur bei KonzW SG15, nur 1 Sturm/24h

#		INI / RK	##### Missgebildete Wölfe
TP	13	3 / 14	4 Entsetzliche Wölfe, MHB1-278, NB MG Tier
TP	13		INI +2; Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +8 Aura Furcht (6 m, SG 9)
TP	13		VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE, +2 natürlich), TP je 13 (2W8+4), REF+5, WIL+1
TP	13		ZÄH +5, Immunitäten: Furchteffekte; Verteidigung: Absorption negativer Energie
			AG: BR 15 m, NK Biss +2 (1W6+1 plus Zu-Fall-bringen)
			SW: ST 13, GE 15, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6, GAB +1; KMB +2; KMW 14 (18 gegen
			Zu-Fall-bringen), Tal: Fertigkeitssfokus (Wahr)
			Fert: Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +1 (+5 Spurenlesen mit Geruchssinn), Wahr +8
			VolksMod: Überlebenskunst +4 beim, Spurenlesen mit Geruchssinn
BF			Rad 6m: WIL SG11 > 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd Erschüttert
BF	ÜF		Heilen 1 Schaden/3 Pkt negativer Energie, dabei kein RW
#		INI / RK	##### Wisperschuppenjäger
TP	40	17 / 19	Wisperschuppenhäuptling, Echsen Wal 3, MHB1-92, NB MG Reptil
			INI +2 (+4 im Sumpf); Dunkelsicht 18 m; Wahr+7 Sumpf+9, Aura Furcht (6 m SG12)
			VT: RK 19, RK-B 12, RK-FF 17 (+2 GE, +5 natürlich, +1 Rüst., +1 Schild), TP 40 (5 TW
			2W8+3W10+15), REF +5, WIL +1, ZÄH +9, Immunitäten: Furchteffekte, Gift
			Verteidigung: Absorption negativer Energie
			AG: BR 9 m, Schwimmen 4,50 m, NK Morgenstern [Meisterarbeit] +7 (1W8+2
			plus Gift) oder 2 x Morgenstern [Meisterarbeit] +3 (1W8+2 plus Gift)
			Biss +6 (1W4+2)
			FK Wurfspieß +6 (1W6+2 plus Gift)
			SW: ST 15, GE 15, KO 17, IN 7, WE 10, CH 12, GAB +4; KMB +6; KMW 18,
			Tal: Ausdauer, Kampf mit zwei Waffen, Mehrfachangriff, Schnelle Waffenbereitschaft,
			Verteidigung mit zwei Waffen, Fert: Akrobatik +10, Heimlichkeit +9 (+11 im Sumpf),
			Schwimmen +14, Wahr +7 (+9 im Sumpf), Wissen (Natur) +5; VolksMod: Akrobatik +4
			Sprachen: Drakonisch
BA			Menschen: +2 TW,SW, Bluffen, Motiv erkennen, Überleben, Wahr, Wissen
BE			Sumpf: im Gelände: +2 INI,Heiml./Überl./Wahr/Geo, keine Spuren
BE	BF		Luft anhalten für KO-Mod x 4 vor ertrinken
KAr			A=Kontakt, SGZ=16, I=1Rd-, F=1/Rd für 6 Rd, E1=1KO, E2: w3 KO, H=2 RW
BF			Rad 6m: WIL SG11 > 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd Erschüttert
BF	ÜF		Heilen 1 Schaden/3 Pkt negativer Energie, dabei kein RW
TP	11	11 / 17	3 Wisperschuppenjäger, Entsetzliche Echsen, MHB1-92, NB MG Reptil
TP	11		INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +1 Aura Furcht (6 m, SG 11)
TP	11		VT: RK 17, RK-B 10, RK-FF 17 (+5 natürlich, +2 Schild), TP je 11 (2W8+2), REF +0
			WIL +0, ZÄH +4, Immun: Furcht, Gift; Verteidigung: Absorption negativer Energie
			AG: BR 9 m, Schwimmen 4,50 m, NK Morgenstern +2 (1W8+1 + Gift), Klaue +0 (1W4)
			Biss +0 (1W4), FK Wurfspieß +1 (1W6+1 plus Gift)
			SW: ST 13, GE 10, KO 13, IN 9, WE 10, CH 10, GAB +1; KMB +2; KMW 12
			Tal: Mehrfachangriff, Fert: Akrobatik +2, Schwimmen +10, Wahr +1
			VolksMod: Akrobatik +4, Sprachen: Drakonisch
BE			Luft anhalten für KO-Mod x 4 vor ertrinken
KAr			A=Kontakt, SGZ=16, I=1Rd-, F=1/Rd für 6 Rd, E1=1KO, E2: w3 KO, H=2 RW
BF			Rad 6m: WIL SG11 > 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd Erschüttert
BF	ÜF		Heilen 1 Schaden/3 Pkt negativer Energie, dabei kein RW

Die Stadt des goldenen Todes - Teil 3: Xin-Grafar, die Stadt des goldenen Todes

Teil 3: Xin-Grafar, die Stadt des goldenen Todes

#	B	INI / RK	##### Der goldenen Wächter
TP	64	11 / 19	Goldener Wächter, N MGs Konstrukt, Stadt-29 INI -1; Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +0 VT: RK 19, RK-B 9, RK-FF 19 (-1 GE, +10 natürlich), TP 64 (8W10+20), REF +1, WIL +2 ZÄH +2, Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Nekromantie, Schlaf, Todeseffekte AG: BR 9m NK 2 Fäuste +12 (1W8+4 plus 1W6 Feuer) SW: ST 18, GE 9, KO -, IN -, WE 11, CH 1, GAB +8; KMB +12; KMV 21 bei 0TP: Schmilzt zu Gold: Rad 3m: 6w6 Feuer, REF SG14 ½ macht NK Treffer: +w6 Feuer, auch bei Waffenlos/Nat Treffer Bei Elektrizitäts-Schaden w4 Rd Hast Tarnung: Fehlschlagchance 20%
BA	AF		Geschmolzene Zerstörung (AF)
BA	AF		Hitze (AF)
BF	AF		Aufladung (AF)
BF	AF		Hitzeblimmern (AF)
#	C	INI / RK	##### Elementare Kreuzung
TP	60	15 / 19	Großer Feuerelementar, N Großer Externar, MHB1-98 INI +9; Dunkelsicht 18 m; Wahr +11 VT: RK 19, RK-B 15 RK-FF 13 (+1 Ausweichen, +5 GE, -1 Größe, +4 natürlich) TP 60 (8W10+16), REF +11, WIL +4, ZÄH +8, Immun: Betäubung, Gifte, Lähmung, Schlaf, Kritis, Präzisionssch., Feuer; SR 5/-, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Kälte AG: BR 15 m, NK 2 Hiebe +12 (1W8+2 plus Verbrennen), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m SW: ST 14, GE 21, KO 14, IN 6, WE 11, CH 11, GAB +8; KMB +11; KMV 27, Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Fert: Akrobatik +14, Einschüchtern +9, Entfesselungskunst, +12, Klettern +9, Wahr +11, Wissen (Die Ebenen) +5; Sprachen: Ignal 1W8, SG 16
BA			Verbrennen
#	D	INI / RK	##### Die goldenen Toten
TP	8	10 / 16	4 Goldene Skelette, Goldüberzogene mensch. Feuerskelette, MHB1-240 INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1 VT: RK 16, RK-B 9, RK-FF 16 (-1 GE, +5 natürlich, +2 Rüstung), TP 8 (1W8+4), REF -1 WIL +1, ZÄH +4, Immunitäten: Feuer, wie Untote; SR 5/Wucht; Verteidigung: Leichtes Bollwerk Schwächen: Empfindlichkeit gegen Elektrizität und Kälte AG: BR 6 m, NK Zerbrochener Krummsäbel +0 (1W6 plus 1W6, Feuer) Klaue -3 (1W4+1 plus 1W6 Feuer) SW: ST 15, GE 8, KO -, IN -, WE 8, CH 18, GAB +0; KMB +2; KMV 11 Tal: Verbesserte Initiative Kreaturen im Nebefeld: w6 Feuer bei Zugbeginn/nat/waffenlosem Angriff 1W6 Feuerschaden, Reflex SG 11 halbiert Bei Krit/HH Schaden: 25% ignorieren geblendet in hellem Sonnenlicht und Zauber Tageslicht
BA			Feurige Aura
BE			Feuriger Tod
BF	AF		Leichtes Bollwerk (AF)
	V109		Lichtempfindlichkeit

Die Stadt des goldenen Todes - Teil 3: Xin-Grafar, die Stadt des goldenen Todes

#	E		INI / RK	##### Der dämonische Assasine
TP	73		20 / 19	Babau, CB MG Externar (Böse, Chaos, Dämon, Extraplanar), MHB1-39 INI +5; Dunkelsicht 18 m, Unsichtbares sehen; Wahr +19 VT: RK 19, RK-B 11, RK-FF 18 (+1 GE, +8 nat), TP 73 (7W10+35), REF+6, WIL+5, ZÄH+10 Immunitäten: Elektrizität, Gift; Resistenzen Feuer 10, Kälte 10, Säure 10 SR 10/Gutes oder Kaltes Eisen; Verteidigung: Schützender Schleim; ZR 17 AG: BR 9 m, NK 2 Klauen +12 (1W6+5), Biss +12 (1W6+5) oder Langspeer, +12/+7 (1W8+7) Biss +7 (1W6+2), Angriffsfläche 1,5 m; RW 1,5 m (3 m mit Langspeer); ZF: ZS 7 SW: ST 21, GE 13, KO 20, IN 14, WE 13, CH 16, GAB +7; KMB +12; KMV 23 Tal: Eiserner Wille, Fertigungsfokus (Heimlichkeit), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Fert: Akrobatik +11, Entfesselungskunst+11, Fingerfertigkeit +11, Heimlichkeit +22, Klettern +12, Mechanismus ausschalten +11, Motiv erkennen +11, Wahr +19 VolksMod: Heimlichkeit +8, Wahr +8 Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m
BA	G77	Hinterhältiger Angriff +2W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BF	ÜF	Schützender Schleim (ÜF)		nat/Waffenlos: Ref SG18>w8 Säure, Munition wird bei Treffer automatisch zerstört
ZF	Er	G348 Unsichtbares sehen	immer	Enthüllt unsichtbare Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm *Du #10min/St
ZF	Hv	G261 Dunkelheit	∞	Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berüh. Gegenstand #1min/St R-
ZF	Ba	G298 Magie bannen	∞	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
ZF	Be	G341 Mäch. Teleport. sich+50#	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW
ZF	BF	1M300 Herbeizaubern (ZF)	1/T	kann andere Kreaturen beschwören, Grad 3, 1 Babau, 50%)
#	F		INI / RK	##### Oger vor den Toren
TP	39		12 / 17	2 Tar-Baphons Oger, Goldüberzogene Oger-Skelettreiter, MHB1-241 INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +8 VT: RK 17, RK-B 6, RK-FF 17 (-3 GE, -1 Größe, +5 natürlich, +6 Rüstung) TP je 39 (6W8+12), REF +1, WIL +6, ZÄH +3, Immunitäten: Feuer, Kälte, Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte SR 5/Wucht; Verteidigung: Leichtes Bollwerk, Resistenz gegen Fokussieren +4 Schwächen: Empfindlichkeit gegen Elektrizität AG: BR 6 m, NK Hellebarde +9 (2W8+9/x3) oder 2 Klauen +9 (1W6+6) oder Ogerhaken +9 (2W6+9/x3), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m SW: ST 23, GE 4, KO -, IN 8, WE 8, CH 13, GAB +4; KMB +11; KMV 18, Tal: Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Fert: Einschüchtern +10, Klettern +7, Wahr +8, Sprachen: Riesisch
BF	AF	Leichtes Bollwerk (AF)		Bei Krit/Hinterhältigem Schaden 25% Fehlschlag

Die Stadt des goldenen Todes - Teil 3: Xin-Grafar, die Stadt des goldenen Todes

#	H		INI / RK	##### Razmirs Getreue
TP	40		15 / 21	Aglanda, Herold Des Razmir, Mensch. Kämpferin 2/Schurkin 3, Stadt-20 INI +3; Wahr +6 VT: RK 21, RK-B 14, RK-FF 17 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung, +3 Schild) TP 40 (5 TW; 2W10+3W8+12), REF +6, WIL +2 (+3 gegen Furcht), ZÄH +5 Verteidigung: Entrinnen, Fallengespur +1, Tapferkeit +1 AG: BR 9 m, NK Rapier [Meisterarbeit] +7 (1W6+3/18-20), Leichter Schild +5 (1W4+1) FK Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +8 (1W8/19-20) SW: ST 16, GE 16, KO 13, IN 8, WE 12, CH 10, GAB +4; KMB +7; KMV 21, Tal: Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Kampf mit 2 Waffen, Schildfokus, Verb. Schildstoß, Waffenfokus (Rapier), Fert: Akrobatik +11, Bluffen, +6, Einschüchtern +7, Heimlichkeit, +11, Mechanismus ausschalten +11, Wahr +8, Wissen (Lokales) +5 Sprachen: Gemein
BA	G77	Hinterhältiger Angriff +2W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BE		Trick		Waffentraining
KAr	Il	G349	Trank: Unsichtbarkeit vk	Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
KAr	Be	G307	Trank: Mittelschwere Wunden heilen	Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
TP	13		6 / 15	6 Novizen Des Razmir, Menschliche Krieger/-innen 2, Stadt-20 INI +0; Wahr +1 VT: RK 15, RK-B 10, RK-FF 15 (+2 Schild, +3 Rüstung), TP je 13 (2W10+2), REF +0, WIL -1, ZÄH +4 AG: BR 9 m, NK Kurzsword +5 (1W6+2/19-20) oder Totschläger +4 (1W6+2 nichttödlicher Schaden), FK Dolch +2 (1W4+2/19-20) SW: ST 15, GE 11, KO 12, IN 8, WE 9, CH 10, GAB +2; KMB +4; KMV 14 Tal: Schildfokus, Waffenfokus (Kurzsword) Fert: Einschüchtern +5, Reiten +3, Wahr +1; Sprachen: Gemein
TP	13			
TP	13			
TP	13			
TP	13			
TP	13			
#	I		INI / RK	##### Glänzende Hüter
TP	36		15 / 18	2 Glänzende Hüter, Goldüberzogene Karyatide, 3MHB-139 INI +0; Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr -1 VT: RK 18, RK-B 6, RK-FF 18 (-4 GE, +8 natürlich, +4 Schild), TP 36 (3W10+20), REF -3 WIL +0, ZÄH +1, Immun: Feuer, Magie, geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Nekromantie, Schlaf, Todeseffekte; SR 5/- Verteidigung: Leichtes Bollwerk, Waffen, zerschmettern Schwächen: Empfindlichkeit gegen Elektrizität AG: BR 3 m, NK Krummsword [Meisterarbeit] +8 (2W4+6/18-20); ZF: ZS 10; Konz +8 SW: ST 18, GE 3, KO -, IN -, WE 9, CH 7, GAB +3; KMB +7; KMV 13 (kann nicht entwaffnet werden), Tal: Verbesserte Initiative
BE	AF	Statue (AF)		Kann stillstehen + Statue nachahmen: Wahr SG20 um zu erkennen, das er lebendig ist
BF	AF	Immunität gegenüber Magie (AF)		>Zauber mit ZR, Fels>Schlamm=w6/St, S>Fw6/St heilen, Stein>Fleisch>-SR/Immun 1Rd
BF	AF	Leichtes Bollwerk(AF)		Bei Kri/Hinterhältigem Schaden 25% Fehlschlag
BF	AF	Waffen zerschmettern (AF)		jede Waffe, die trifft: 3w6 Schaden, mehr Schaden als Härte: beschädigt

Die Stadt des goldenen Todes - Teil 4: Der dritte Ring

Teil 4: Der dritte Ring

#	J	INI / RK	##### Der Wächter des Juwels
TP	85	19 / 22	<p>Tar-Baphons Drache, Einzigartiger Untoter, Stadt-23</p> <p>INI +4; Drachensinne; Wahr +15</p> <p>VT: RK 22, RK-B 9, RK-FF 22 (-1 Größe, +5 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)</p> <p>TP 85 (10W8+40), REF +3, WIL +9, ZÄH +7, Immunitäten: Feuer, Kälte</p> <p>Magisches Geschoss (durch Schild), Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte; SR 5/Wucht</p> <p>Verteidigung: Leichtes Bollwerk, Resistenz gegen Fokussieren +4</p> <p>Schwächen: Empfindlichkeit gegen Elektrizität</p> <p>AG: BR 15 m, Schwimmen 15 m, NK Biss +13 (2W6+10), 2 Klauen +13 (1W8+7), 2 Schwingen +11 (1W6+3), Schwanzschlag +11 (1W8+10), Angriffsfläche 3 m</p> <p>RW 1,50 m (3 m mit Biss); ZF: ZS 10; Konz +5</p> <p>SW: ST 25, GE 10, KO -, IN 18, WE 15, CH 18, GAB +7; KMB +15; KMV 25 (29 gegen Zu-Fall-bringen), Tal: Ausfallschritt, Heftiger Angriff, Mehrfachangriff,</p> <p>Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Wuchtiger, Schlag</p> <p>Fert: Einschüchtern +17, Heimlichkeit +9, Klettern +20, Motiv erkennen +15</p> <p>Schwimmen +25, Wahr +15, Wissen (Arkane) +17, Zauberkunde +17</p> <p>Sprachen: Drakonisch, Elfish, Gemein, Thassilonisch</p>
BA			Odemwaffe #1 12 m Kegel, 4W10 Feuerschaden, Reflex SG 19 halbiert, alle 1W4 Runden
BF	AF		Leichtes Bollwerk (AF) Bei Krit/Hinterhältigem Schaden 25% Fehlschlag
	BF	G73	Böses entdecken (ZF) Böses erkennen, ob Böse und Stärke der Aura wie 3Rd konzentrieren =BA >18m ^beliebig
1	Be	G300	Magierrüstung VK RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
1	Ba	G322	Schild VK Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
0	Ne	G247	Ausbluten Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Ne	G269	Erschöpfende Berührung Berührungsangriff erschöpft Ziel =A ~vgm *Berührte Kreatur #1Rd/St RZ
0	Er	G299	Magie entdecken magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
0	Vw	G311	Öffnen/Schließen Öffnet/schließt kleine Gegenstände =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #sofort RW

Die Stadt des goldenen Todes - Teil 4: Der dritte Ring

#	K	INI / RK	##### Kluft der falschen Münzen
TP	85	16 / 22	Düsternaga, RB Große Aberration, MHB1-194 INI +5; Dunkelsicht 18 m, Gedanken wahrnehmen; Wahr +19 VT: RK 22, RK-B 15, RK-FF 16 (+1 Ausweichen, +5 GE, -1 Größe, +7 natürlich) TP 85 (10W8+40), REF +10, WIL +9 (gegen Bezauberung +11), ZÄH +7, Immunitäten: Gift Verteidigung: Abgeschirmte Gedanken AG: BR 12 m, NK Biss +8 (1W4+1), Stachel +8 (2W4+2 plus Gift), Angriffsfläche 3 m RW 1,50 m; BZ: ZS 7 SW: ST 14, GE 21, KO 18, IN 16, WE 15, CH 17, GAB +7; KMB +10; KMV 26 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden); Tal: Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern Materialkomponentenlos zaubern, Verstoßenheit, Fert: Bluffen +13, Diplomatie +9, Einschüchtern +12, Entfesselungskunst+13, Heimlichkeit +18, Motiv erkennen, +10, Verkleiden +9, Wahr +19, Wissen (Arkanes) +13, Zauberkunde +12 Sprachen: Gemein, Infernalisch
BF	AF	Abgeschirmte Gedanken (AF)	Immun > jede Art Gedankenlesen, RW+2 > Bezauberungen
BF	ÜF	Gedanken wahrn. (ÜF)	ständig Gedanken wahrnehmen, ZS 9, WIL SG18
BF	AF	Gift (AF)	A=Verwundung, SGZ=19, I=-, F=1/Rd, E=2W4 Schlaf, H=1 RW
3	HvL	G254 Blitz SG16	5/T↓#1 Elektrizität verursacht 1W6/St =A ~vgm >36m #sofort RR
3	II	G334 Standort vortäuschen	Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A ~vm *Berührung #1Rd/St RW
2	VwH	G292 Katzenhafte Anmut	7/T↓ Geschicklichkeit +4 =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	Hv F	G331 Sengender Strahl	#2 1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer, BÜ auf Entfernung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
2	II	G349 Unsichtbarkeit	Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
1	Hv	G303 Magisches Geschoss	7/T↓ #3 1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
1	Vw	G316 Rascher Rückzug	Bewegungsrate + 9m =A ~vg *Du #1min/St
1	Ba	G322 Schild	Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
1	Ne	G328 Schwächestrahlg SG14	Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (halber ST-Schaden)
1	II	G336 Stilles Trugbild	Erschafft sichtbare Illusion =A ~vgf >120m+12m/St #Konzentration RW
0	Vz	G251 Benommenheit SG13	6/T↓ Hum. Kreatur mit max 4 TW verliert nächste Aktion =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd RW
0	Hv W	G292 Kältestrahl	Strahl verursacht 1W3 Kälteschaden =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #sofort R-
0	Hv	G297 Licht	Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
0	Er	G299 Magie entdecken	magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
0	Er	G299 Magie lesen	magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
0	Vw	G300 Magierhand	Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-
0	Vw	G311 Öffnen/Schließen	Öffnet/schließt kleine Gegenstände =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #sofort RW

Die Stadt des goldenen Todes - Teil 4: Der dritte Ring

#	L		INI / RK	##### Das Vorzimmer des Juwels
TP	40		15 / 21	<p>Naramok, Herold Des Razmir, Mensch. Kämpfer 2/Schurke 3, Stadt-20</p> <p>INI +3; Wahr +6</p> <p>VT: RK 21, RK-B 14, RK-FF 17 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung, +3 Schild)</p> <p>TP 40 (5 TW; 2W10+3W8+12), REF +6, WIL +2 (+3 gegen Furcht), ZÄH +5</p> <p>Verteidigung: Entrinnen, Fallengespur +1, Tapferkeit +1</p> <p>AG: BR 9 m, NK Rapier [Meisterarbeit] +7 (1W6+3/18-20), Leichter Schild +5 (1W4+1)</p> <p>FK Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +8 (1W8/19-20)</p> <p>SW: ST 16, GE 16, KO 13, IN 8, WE 12, CH 10, GAB +4; KMB +7; KMV 21</p> <p>Tal: Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Kampf mit zwei Waffen, Schildfokus,</p> <p>Verb. Schildstoß, Waffenfokus (Rapier), Fert: Akrobatik +11, Bluffen, +6, Einschüchtern +7, Heimlichkeit, +11, Mechanismus ausschalten +11, Wahr +8, Wissen (Lokales) +5,</p> <p>Sprachen: Gemein</p>
BA	G77	Hinterhältiger Angriff		+2w6 zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
KAr	Il	G349 Trank: Unsichtbarkeit	vk	Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
KAr	Be	G307 Trank: Mittelsch. Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
TP	25		14 / 19	<p>2 Priester Des Razmir, Mensch. Käm2/Sch1 + Käm2/Sch1, RB MG</p> <p>INI +2; Wahr +6</p> <p>VT: RK 19, RK-B 13, RK-FF 16 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 Rüstung, +2 Schild)</p> <p>TP je 25 (3 TW; 2W10+1W8+6), REF +4, WIL +1 (+2 gegen Furcht), ZÄH +4</p> <p>Verteidigung: Tapferkeit +1</p> <p>AG: BR 9 m, NK Rapier [Meisterarbeit] +4 (1W6+3/18-20)</p> <p>Leichter Schild +3 (1W4+1) oder Totschläger +5 (1W6+3, nichttödlicher Schaden)</p> <p>FK Leichte Armbrust +6 (1W8/19-20)</p> <p>SW: ST 16, GE 15, KO 13, IN 8, WE 12, CH 10, GAB +2; KMB +5; KMV 18</p> <p>Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Kampf mit zwei Waffen, Schildfokus, Verbesserter Schildstoß,</p> <p>Fert: Akrobatik +7, Bluffen +4, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit +7, Mechanismus ausschalten +8, Wahr +6; Sprachen: Gemein</p>
BA	G77	Hinterhältiger Angriff		+1w6 zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
KAr	Be	G296 Trank: Leichte Wunden heilen (2)		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr		Rauchstab		Würfel 3m: Nebelwolke für 1Rd

Die Stadt des goldenen Todes - Teil 4: Der dritte Ring

#	M	INI / RK	#### Die Kammer des Juwels
TP	69	22 / 23	Iramine, Elf Käm1/Tha5/MyR3, RB M, Stadt-27 INI +7; Dämmerlicht; Wahr +9 VT: RK 23, RK-B 13, auf dem falschen, Fuß 20 (+3 GE, +6 Rüstung, +4 Schild) TP 69 (9 TW; 5W6+4W10+31), REF +6, WIL +6, ZÄH +7; +2 gegen, Verzauberung Verteidigung: Verschwimmen (20% Fehlschlagchance) AG: BR 9 m, NK Elfisches Krummschwert +1, +11/+6 (1W10+7/18-20) ZF: Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 5; Konz +4; VZ: ZS 7; Konz +9 SW: ST 16, GE 16, KO 12, IN 14, WE 10, CH 8, GAB +6; KMB +9; KMV 22 Tal: Abhärtung, Gestenlos zaubern, Konzentrierter Schlag, Mächtiger, Zauberkonzentration (Hervorrufung), Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Elfisches Krummschwert), Waffenspezialisierung (Elfisches Krummschwert) Fert: Klettern +7, Schwimmen +7, Überlebenskunst +5, Wahr +9, Wissen (Arkanes) +11, Wissen (Die Ebenen) +9, Wissen (Geschichte) +11, Zauberkunde +14 (+16 beim, Identifizieren der Eigenschaften magischer Gegenstände)
BA			Starke Zauber Schaden +2
BE			Arkaner Bund Arkaner Fokus Ring der Gegenzauber
BE	G21		Elfenmagie +2 auf Zauberstufenwürfe zur Überwindung ZR; +2 Zauberkunde (Identifizieren mag. Gegenst.)
BE	G387		Vielseitige Ausbildung für Voraussetzung eines Talents: Stufen Mri + Kämpfer + Arkaner Zauberkundiger
BE	G21		Waffenvertrautheit Lang- & Kurzbögen (inkl. Komposite), Langschwert, Rapier + elfische Waffen
KAr	Be	G329	Trank: Schwere Wunden heilen Heilt 3W8+5
KAr	Ne	G270	Stab: Falsches Leben vk ZS: 3, 1W10 temporäre TP +5 #1h/St
2	Il	G355	Verschwimmen vk Tarnung: Fehlschlagchance 20% =A ~v *Berührte Kreatur #1min/St RW
ZF	BF	G67	Energiegeschoss (ZF) 5/T Trifft automatisch, 1w4+2
1	Ba	G322	Schild vk Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
2		M303	Spinnennetz SG15 #1 Spinnennetz 8/Tag, 15m Entfesseln/Stärke 10+½TW+KOMod,
4	HvW	G264	Eissturm SG17, SW+2 #2 Hagel verursacht 3W6Wucht+2W6Kälte =A ~vgMG >120m+12m/St "Radius 6m #1Rd/St R-
3	Hv F	G272	Feuerball SG17, Sw+2 #3 1W6/St Schaden =A ~vgm >120m+12m/St "Radius 6m #sofort RR
3	Hv L	G254	Blitz SG17, Sw+2 Elektrizität verursacht 1W6/St =A ~vgm >36m #sofort RR
2	Hv F	G331	Sengender Strahl SW+2, 2x 1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer, BÜ auf Entfernung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
1	Ne	G292	Kalte Hand SG13 Berührung: 1W6 Schaden + -1St (RZ), Untote Panik (RW) =A ~vg *1Kreatur/St #sofort
1	Hv	G303	Magisches Geschoss sw+2, 3x 1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
0	Hv	G297	Licht Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
0	Er	G299	Magie entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
0	Er	G299	Magie lesen magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
0	Hv	G339	Tanzende Lichter 1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St "Radius 3m #1min R-
KaR	Ba	G298	Ring der Gegenzauber Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
KaR	Std30	Juwel d. Ewigen Goldes	<30TP Hellhören/Hellsehen: Dauerhafte Flamme, Berührung des Goldes, Elem. Verwandlung: in Riesigen Feuerelementar, Reichtum herbeizaubern
TP	85	22 / 21	Riesiger Feuerelementar, N Riesiger Externar, MHB1-98 INI +11; Dunkelsicht 18 m; Wahr +13 VT: RK 21, RK-B 16 RK-FF 13 (+1 Ausweichen, +7 GE, -2 Größe, +5 natürlich) TP 85 (10W10+30), REF +14, WIL +5, ZÄH +9, Immun: Betäubung, Gifte, Lähmung, Schlaf, Kribs, Präzisionssch., Feuer; SR 5/-; Schwächen: Empfindlichkeit gegen Kälte AG: BR 18 m, NK 2 Hiebe +15 (2W6+4 plus Verbrennen), Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m SW: ST 18, GE 25, KO 16, IN 6, WE 11, CH 11, GAB +10; KMB +16; KMV 34 Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Tänzender Angriff Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Fert: Akrobatik +16, Einschüchtern +9, Entfesselungskunst +16, Klettern +13, Wahr +13, Wissen (Die Ebenen) +7; Sprachen: Ignal 2W6, SG 17
BA			Verbrennen

Anhang 1: Zufallsbegegnungen

Die Maske des lebenden Gottes: Die Reise nach Tamran

#			INI / RK	##### 01-15%, Anzahl: 1w6
TP	13		13 / 14	Lacedon (Ghul), CB MG Untoter, MHB1-125
TP	13			INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7
TP	13			VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE, +2 natürlich), TP 13 (2W8+4), REF +2, WIL +5
TP	13			ZÄH +2, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
TP	13			Verteidigung: Resistenz gegen fokussierte Energie +2
TP	13			AG: BR 9 m, Schwimmen 9m, NK Biss +3 (1W6+1 plus Krankheit und Lähmung) und 2 Klauen +3 (1W6+1 plus Lähmung)
				SW: ST 13, GE 15, KO -, IN 13, WE 14, CH 14, GAB +1; KMB +1; KMV 14
				Tal: Waffenfinesse, Fert: Akrobatik +4, Heimlichkeit +7, Klettern +6, Schwimmen +3, Wahr +7; Sprachen: Gemein
BA		Lähmung		1W4+1 Runde, ZÄH SG 13, Elfen sind gegen diese Lähmung immun
BF	ÜF	Krankheit (ÜF) Ghulfieber		A=Verwundung, SGZ=13, I=1Tag, F=1Tag, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW
#			INI / RK	##### 16-35%, Anzahl 1w3
TP	19		17 / 16	Riesenkrabbe, N MGs Ungeziefer (Aquatisch), MHB1-162
TP	19			INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +4
TP	19			VT: RK 16, RK-B 11, RK-FF 15 (+1 GE, +5 nat), TP 19 (3W8+6), REF+2, WIL+1, ZÄH+5
				Immunität: Geistesbeeinflussende Effekte
				AG: BR 9 m, Schwimmen 6 m, NK 2 Klauen +4 (1W4+2 plus Ergreifen)
				SW: ST 15, GE 13, KO 14, IN -, WE 10, CH 2, GAB +2; KMB +4 (+8 Ringkampf)
				KMV 15 (27 gegen Zu-Fallbringen), Fert: Schwimmen +10, Wahr +4; VolksMod: Wahr +4
BA	1M305	Würgen (1W4+2)		kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf)
BF	AF	Wasserabhängig (AF)		Nach 1h/KO-Pkt außerhalb des Wassers ersticken
#			INI / RK	##### 36-50%, Anzahl 1w3
TP	17		8 / 15	Zitteraal, N Kleines Tier, MHB1-7
TP	17			INI +6; Dämmersicht; Wahr +4
TP	17			VT: RK 15, RK-B 13, RK-FF 13 (+2 GE, +1 Größe, +2 nat), TP 17 (2W8+8), REF+5, WIL+0, ZÄH+7, Resistenz: Elektrizität 10
				AG: BR 1,50 m, Schwimmen 9 m, NK Biss +3 (1W6+1) und Schwanz
				-2 Berührung (1W6 Elektrizität)
				SW: ST 13, GE 14, KO 19, IN 1, WE 10, CH 6, GAB +1; KMB +1; KMV 13 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden), Tal: Verbesserte Initiative, Fert: Entfesselungskunst+10
				Heimlichkeit +10, Schwimmen +9, Wahr +4; VolksMod: Entfesselungskunst +8
BF	AF	Elektrizität (AF)		Berührungsangriff: bei Krit: Zäh SG15 > w4 Rd Betäubt

Anhang 1: Zufallsbegegnungen - Die Maske des lebenden Gottes: Die Reise nach Tamran

#	INI / RK	##### 51-70%, Anzahl 1w3
TP 22	13 / 14	Krokodil, N Großes Tier, MHB1-164
TP 22		INI +1; Dämmsicht; Wahr +8
TP 22		VT: RK 14, RK-B 10, RK-FF 13 (+1 GE, -1 Größe, +4 natürlich), TP 22 (3W8+9), REF +4
		WIL +2, ZÄH +6
		AG: BR 6 m, Schwimmen 9 m; Sprint, NK Biss +5 (1W8+4 plus Ergreifen) und
		Schwanzschlag +0 (1W12+2), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
		SW: ST 19, GE 12, KO 17, IN 1, WE 12, CH 2, GAB +2; KMB +7 (+11 Ringkampf);
		KMV 18 (22 gegen Zu-Fallbringen), Tal: Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit, Wahr)
		Fert: Heimlichkeit +5 (+13 im Wasser), Schwimmen +12, Wahr +8
		VolksMod: Heimlichkeit +8 (im Wasser)
BA	Todesrolle	1W8+6 plus Zu-Fall-bringen
BE AF	Luft anhalten (AF)	KO-Wert x 4 Rd Luft anhalten
BF AF	Sprint (AF)	1/Min Bewegungsrate 12m für 1Rd
BF AF	Todesrolle (AF)	Gegner gleich/kleiner: Ringkampf=Todesrolle: Bisssschaden + zu Boden geworfen
#	INI / RK	##### 71-85%, 1 Anzahl 1
TP 38	12 / 18	Krabbenschwarm, N W Ungeziefer (Aquatisch, Schwarm), MHB1-162
		INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0
		VT: RK 18, RK-B 16, RK-FF 16 (+2 GE, +4 Größe, +2 nat), TP 38 (7W8+7), REF+4,
		WIL+2, ZÄH+6, Immunitäten: wie Schwärme, Geistesbeeinfl. Effekte, Waffenschaden
		AG: BR 9m, Schwimmen 6 m, NK Schwarm (2W6), Angriffsfläche 3 m; RW 0 m
		SW: ST 1, GE 14, KO 13, IN -, WE 10, CH 2, GAB +5; KMB -, KMV
		Fert: Schwimmen +10; VolksMod: benutzt GE für, Schwimmen
BA BF 1M297	Ablenken (AF)	Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zäh, SG10 + ½TW + KO-Mod)
BE	wie Schwärme	Immun>Waffenschaden, Immun>Zauber auf einzelne Ziele, Flächenschaden x2,
#	INI / RK	##### 86-100%, Anzahl 1
TP 38	9 / 16	Seevettel, CB MG monströser Humanoider (aquatisch), MHB1-236
		INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +11 Aura Schreckliche Erscheinung (18 m)
		VT: RK 16, RK-B 13, RK-FF 13 (+3 GE, +3 nat), TP 38 (4W10+16), REF +7, WIL +5
		ZÄH +5, ZR 15
		AG: BR 9 m, Schwimmen 12 m, NK 2 Klauen +8 (1W6+4)
		SW: ST 19, GE 16, KO 18, IN 12, WE 13, CH 15, GAB +4; KMB +8; KMV 21
		Tal: Fertigkeitssfokus (Bluffen), Fertigkeitssfokus (Wahr)
		Fert: Bluffen +9, Heimlichkeit +10, Schwimmen +19, Wahr +11, Wissen (beliebig) +5
		Sprache: Gemein, Riesisch
BA ÜF	Böser Blick (ÜF)	3/Tag 1 Kr. Rad 9m: SG14 > wankend, 2.ter: SG14 > Furcht, 3 Tage Koma: 1/Tag SG14>Tod
BE BF 1M298	Amphibie (AF)	Unterart Aquatisch, ist aber an Land unbeschränkt überlebensfähig
BF ÜF	Schreckliche Erscheinung (ÜF)	Bei Ansicht: SG14 > geschwächt + w6 ST, dann 24h Immun

Anhang 1: Zufallsbegegnungen - Die Stadt des goldenen Todes: Von Tamarin zur Insel des Schreckens

Die Stadt des goldenen Todes: Von Tamarin zur Insel des Schreckens

#	INI / RK	##### 01-20%, Anzahl: 1
TP 38	8 / 16	Seevettel, CB MG monströser Humanoider (aquatisch), MHB1-236 INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +11 Aura Schreckliche Erscheinung (18 m) VT: RK 16, RK-B 13, RK-FF 13 (+3 GE, +3 natürlich), TP 38 (4W10+16), REF +7, WIL +5, ZÄH +5, ZR 15 AG: BR 9 m, Schwimmen 12 m, NK 2 Klauen +8 (1W6+4) SW: ST 19, GE 16, KO 18, IN 12, WE 13, CH 15, GAB +4; KMB +8; KMV 21 Tal: Fertigkeitssfokus (Bluffen), Fertigkeitssfokus (Wahr) Fert: Bluffen +9, Heimlichkeit +10, Schwimmen +19, Wahr +11, Wissen (beliebig) +5 Sprache: Gemein, Riesisch
BA ÜF	Böser Blick (ÜF)	3/Tag
BE BF 1M298	Amphibie (AF)	1 Kreatur Rad 9m: SG14 > wankend, 2.ter: SG14 > Furcht, 3 Tg Koma: 1/Tg SG14>Tod
BF ÜF		Unterart Aquatisch, ist aber an Land unbeschränkt überlebensfähig
		Bei Ansicht: SG14 > geschwächt + w6 ST, dann 24h Immun
#	INI / RK	##### 21-50%, Anzahl: 1
TP 68	13 / 18	Großer Wasserelementar, N Großer Externar, MHB1-102 INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +9 VT: RK 18, RK-B 12 RK-FF 15 (+1 Ausweichen, +2 GE, -1 Größe, +6 natürlich) TP 68 (8W10+24), REF +8, WIL +2, ZÄH +9, Immun: Betäubung, Gifte, Lähmung, Schlaf, Krits, Präzisionssch.; SR 5/- AG: BR 6 m, Schwimmen 27 m, NK 2 Hiebe +12 (1W8+5), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m SW: ST 20, GE 14, KO 17, IN 6, WE 11, CH 11, GAB +8; KMB +14; KMV 27 Tal: Ausweichen, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mächtiger, Doppelschlag, Fert: Akrobatik +9, Entfesselungskunst+11, Heimlichkeit +5, Schwimmen +24, Wahr +9, Wissen (Die Ebenen) +5; Sprachen: Aqual nichtmag. Feuer (<=Groß) durch Berührung löschen, mag. Wie Magie bannen als SA Strudel aus Wasser bilden, wie Wirbelwind (MHB1+305), nur unter Wasser Gegner + Elementar berührt Wasser: TW/SW +1, einer an Land: TW/SW -4
BA	Löschen (AF)	
BA	Strudel (ÜF)	
BA	Wasserherrschaft (AF)	
#	INI / RK	##### 51-80%, Anzahl: 1w8
TP 19	6 / 15	Würgeschlange, N Mittelgroßes Tier, MHB1-229 INI +3; Geruchssinn; Wahr +12 VT: RK 15, RK-B 13, RK-FF 12 (+3 GE, +2 nat), TP 19 (3W8+6), REF+6, WIL+2, ZÄH+4 AG: BR 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m, NK Biss +5 (1W4+4 plus Ergreifen) Besondere Angriffe Würger (1W4+4) SW: ST 17, GE 17, KO 12, IN 1, WE 12, CH 2, GAB +2; KMB +5 (Ringkampf +9) KMV 18 (kann nicht Zu-Fall-, gebracht werden) Tal: Abhärtung, Fertigkeitssfokus (Wahr) Fert: Akrobatik +15, Heimlichkeit +11, Klettern +11Schwimmen +11, Wahr +12 VolksMod: Akrobatik +8, Heimlichkeit +4, Wahr +4
TP 19		
TP 19		
TP 19		
TP 19		
TP 19		
TP 19		
TP 19		

Anhang 1: Zufallsbegegnungen - Die Stadt des goldenen Todes: Von Tamarin zur Insel des Schreckens

#	INI / RK	##### 81-90%, Anzahl: 1
TP 73	25 / 17	Geist, Mensch Geist Aristokrat 7, MHB1-122 INI +5; Dunkelsicht 18 m; Wahr +18 VT: RK 17, RK-B 17, RK-FF 15 (+7 Ablenkung, +1 Ausweichen, +1 GE), TP 73 (7W8+42), REF+6, WIL+7, ZÄH+7, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte; Verteidigungsfähigkeiten Körperlos Resistenz gegen fokussierte Energie +4, Wiederkehr AG: BR Fliegen 9 m (perfekt), NK Verderbende Berührung +6 (7W6, ZÄH SG 18 halbiert); Besondere Angriffe Unheimliches Stöhnen (SG 18) SW: ST -, GE 12, KO -, IN 10, WE 11, CH 20, GAB +5; KMB +5; KMV 22 Tal: Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative Fert: Fliegen +9, Heimlichkeit +9, Motiv erkennen +10, Wahr +18, Wissen (Adel) +10 Wissen (Geschichte) +10; VolksMod: Heimlichkeit +9, Wahr +18 Sprachen: Gemeinsprache
#	INI / RK	##### 91-100%, Anzahl: 1
TP 138	18 / 21	Schreckenskrokodil, N Gigantisches Tier, MHB1-164 INI +4; Dämmsicht; Wahr +14 VT: RK 21, RK-B 6, RK-FF 21 (-4 Größe, +15 natürlich), TP 138 (12W8+84), REF +8, WIL +8, ZÄH +15 AG: BR 6 m, Schwimmen 9 m; Sprint, NK Biss +18 (3W6+13/19-20 plus Ergreifen) und Schwanzschlag +13 (4W8+6), Angriffsfläche 6 m; RW 4,50 m SW: ST 37, GE 10, KO 26, IN 1, WE 14, CH 2, GAB +9; KMB +26 (+30 Ringkampf); KMV 36, (40 gegen Zu-Fallbringen), Tal: Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit, Wahr), Rennen, Verbesserte Initiative, Verbesserter, Kritischer Treffer (Biss) Fert: Heimlichkeit -6 (+2 im Wasser), Schwimmen +21, Wahr +14 VolksMod: Heimlichkeit +8 (im Wasser)
BA	Todesrolle	3W6+13 plus Zu-Fall-bringen
BA	Verschlingen	3W6 +13, RK 16, 13 TP
BE AF	Luft anhalten (AF)	KO-Wert x 4 Rd Luft anhalten
BF AF	Todesrolle (AF)	Gegner gleich/kleiner: Ringkampf=Todesrolle: Bisschaden + zu Boden geworfen
BF BF 1M304	Verschlingen (AF)	Gegner zu Beginn des Zuges mit dem Maul im Ringkampf gehalten: KMB: verschlucken

Anhang 1: Zufallsbegegnungen - Die Stadt des goldenen Todes: Die Insel des Schreckens

Die Stadt des goldenen Todes: Die Insel des Schreckens

#	INI / RK	##### 01-10%, Anzahl: 1w6
TP 13	3 / 14	Entsetzliche Wölfe, MHB1-278, NB MG Tier
TP 13		INI +2; Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +8 Aura Furcht (6 m, SG 9)
TP 13		VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE, +2 natürlich), TP je 13 (2W8+4), REF +5,
TP 13		WIL +1, ZÄH +5, Immunitäten: Furchteffekte; Verteidigung: Absorption neg. Energie
TP 13		AG: BR 15 m, NK Biss +2 (1W6+1 plus Zu-Fall-bringen)
TP 13		SW: ST 13, GE 15, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6, GAB +1; KMB +2; KMV 14 (18 gegen
		Zu-Fall-bringen), Tal: Fertigkeitenfokus (Wahr)
		Fert: Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +1 (+5 Spurenlesen mit Geruchssinn), Wahr +8
		VolksMod: Überlebenskunst +4 beim Spurenlesen mit Geruchssinn
BF	Aura Furcht	Rad 6m: WIL SG11 > 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd Erschüttert
BF ÜF	Absorption negativer Energie (ÜF)	Heilen 1 Schaden/3 Pkt negativer Energie, dabei kein RW
#	INI / RK	##### 11-20%, Anzahl: 1w8
TP 8	15 / 16	Goldene Skelette, Goldüberzogene mensch. Feuerskelette, MHB1-240
TP 8		INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
TP 8		VT: RK 16, RK-B 9, RK-FF 16 (-1 GE, +5 natürlich, +2 Rüstung), TP 8 (1W8+4), REF -1
TP 8		WIL +1, ZÄH +4, Immunitäten: Feuer, wie Untote; SR 5/Wucht
TP 8		Verteidigung: Leichtes Bollwerk
TP 8		Schwächen: Empfindlichkeit gegen Elektrizität und Kälte
TP 8		AG: BR 6 m, NK Zerbrochener Krummsäbel +0 (1W6 plus 1W6, Feuer)
TP 8		Klaue -3 (1W4+1 plus 1W6 Feuer)
TP 8		SW: ST 15, GE 8, KO -, IN -, WE 8, CH 18, GAB +0; KMB +2; KMV 11
		Tal: Verbesserte Initiative
BA	Feurige Aura	Kreaturen im Nebefeld: w6 Feuer bei Zugbeginn/nat/waffenlosem Angriff
BE	Feuriger Tod	1W6 Feuerschaden, Reflex SG 11 halbiert
BF AF	Leichtes Bollwerk(AF)	bei Krit oder HH-Schaden: 25% Fehlschlag
#	INI / RK	##### 21-30%, Anzahl: 1w8
TP 15	4 / 12	Entsetzliche Frösche N MGs Tier, MHB1-118, NB
TP 15		INI +1; Dunkelsicht 18m, Geruchssinn; Wahr +3
TP 15		VT: RK 12, RK-B 11, RK-FF 11 (+1 GE, +1 natürlich), TP 15 (2W8+6), REF +6, WIL -1,
TP 15		ZÄH +6, Immun>Furcht
TP 15		AG: BR 9 m, Schwimmen 9 m, NK Biss +3 (1W6+2 plus Ergreifen) oder Zunge +3
TP 15		Berührung (Ergreifen), Angriffsfläche 1,50 m; RW 1,50 m (4,50 m mit Zunge)
TP 15		SW: ST 15, GE 13, KO 16, IN 1, WE 8, CH 6, GAB +1; KMB +3 (Ringkampf +7); KMV 14
TP 15		(18 gegen Zu-Fallbringen), Tal: Blitzschnelle Reflexe, Fert: Akrobatik +9 (Springen +13)
		Heimlichkeit +5, Schwimmen +10, Wahr +3; VolksMod: Akrobatik +4 (Springen +8)
		Heimlichkeit +4
BA	Verschlingen	1W4 Wuchtschaden, VT: RK 10, 1 TP
BA	Ziehen	KMV Wurf: Erfolg 1,5m Ziehen, nur bei M/K Größe
BA Ne G277	Aura: Furcht	Rad 6m: WIL SG11 > 2Rd Panik, RW ok=1Rd Erschüttert
BF AF	Zunge (AF)	RW x3 (4,5m), NT-Schaden + Ergreifen, dann Ringkampf, Zunge hat RK15
BF ÜF	Absorption negativer Energie (ÜF)	Heilen 1 Schaden/3 Pkt negativer Energie, dabei kein RW

Anhang 1: Zufallsbegegnungen - Die Stadt des goldenen Todes: Die Insel des Schreckens

#				INI / RK	##### 31-40%, Anzahl: 1w4
TP	31			19 / 18	Tausendfüßler Schwarm, N Winziges Ungeziefer
TP	31				INI +4; Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 9 m; Wahr +4
TP	31				VT: RK 18, RK-B 18, RK-FF 14 (+2 GE, +4 Größe), TP 31 (9W8-9), REF +7, WIL +3, ZÄH +5; Immunitäten: Waffenschaden; Verteidigung: wie Schwärme
TP	31				AG: BR 9 m, Klettern 9 m, NK Schwarm (2W6 plus Gift)
					SW: ST 1, GE 19, KO 8, IN -, WE 10, CH 2, GAB +6; KMB -; KMV
					Tal: Waffenfinesse, Fert: Klettern +12, Wahr +4; VolksMod: Wahr +4
BA	BF	1M297	Ablenken (AF)		Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zähl, SG10 + ½TW + KO-Mod)
BA	AF		Gift (AF)		A=Verwundung, SGZ=13, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W4 GE, H=1 RW
BE			wie Schwärme		Immun>Waffenschaden, Immun>Zauber auf einzelne Ziele, Flächenschaden x2,
#				INI / RK	##### 41-50%, Anzahl: 1
TP	84			17 / 22	Landhai, N Riesige magische Bestie, MHB1-167
					INI +6; Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn, Geruchssinn; Wahr +11
					VT: RK 22, RK-B 10, RK-FF 20 (+2 GE, -2 Größe, +12 natürlich), TP 84 (8W10+40), REF +8, WIL +5, ZÄH +11
					AG: BR 12 m, Graben 6 m, NK Biss +13 (2W8+9/19-20) und 2 Klauen +12 (2W6+6)
					Angriffsfläche 4,50 m; RW 3 m
					SW: ST 23, GE 15, KO 20, IN 2, WE 13, CH 6, GAB +8; KMB +16; KMV 28 (32 gegen Zu Fall bringen), Tal: Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Wahr), Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss), Fert: Akrobatik +9 (+17 Springen), Wahr +11
					VolksMod: Akrobatik (Springen) +4
BA	AF		Sprung (AF)		Sturmangriff + Akrobatik SG20: 4 Klauenangriffe
BA	AF		Grausamer Biss (AF)		Bissangriff: Stärkeschaden x 1,5, Krit bei 19-20
#				INI / RK	##### 51-60%, Anzahl: 1w4
TP	63			14 / 16	Entsetzliche Trolle, NB Großer Humanoide (Riese), MHB1-265
TP	63				INI +2; Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Geruchssinn; Wahr +8
TP	63				VT: RK 16, RK-B 11, RK-FF 14 (+2 GE, -1 Größe, +5, nat)
TP	63				TP 63 (6W8+36) Regeneration 5 (Feuer und Säure), REF+4, WIL+3, ZÄH+11
					AG: BR 9 m, NK Biss +8 (1W8+5), 2 Klauen +8 (1d6+5), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					Besondere Angriffe Zerreißen (2 Klauen, 1W6+7)
					SW: ST 21, GE 14, KO 23, IN 6, WE 9, CH 6, GAB +4; KMB +10; KMV 22
					Tal: Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Wahr)
					Fert: Einschüchtern +9, Wahr +8; Sprachen: Riesisch
BF			Aura Furcht		Rad 6m: WIL SG13 > 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd Erschüttert
BF	ÜF		Absorption negativer Energie (ÜF)		Heilen 1 Schaden/3 Pkt negativer Energie, dabei kein RW
#				INI / RK	##### 61-70%, Anzahl: 1
TP	85			7 / 20	Junger Grüner Drache, RB Großer Drache (Luft)
					INI +1; Drachensinne; Wahr +15
					VT: RK 20, RK-B 10, RK-FF 19 (+1GE, -1 Größe, +10 nat RK), TP 85 (9W12+27), REF +7, WIL +9, ZÄH +9, Immun: Lähmung, Säure, Schlaf
					AG: BR 12 m, Fliegen 60 m (ausreichend), Schwimmen 12 m, NK Biss +13 (2W6+7)
					2 Klauen +13 (1W8+5), 2 Flügel +8 (1W6+2), Schwanzschlag +8 (1W8+7)
					Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m (3 m mit Biss); ZF: ZS 9
					SW: ST 21, GE 12, KO 17, IN 12, WE 13, CH 12, GAB +9; KMB +15; KMV 26 (30 gegen Zu-Fall-bringen), Tal: Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Rundumschlag, Wachsamkeit, Fert: Fliegen +7, Heimlichkeit +9, Schwimmen +25, Überlebenskunst +13, Wahr +15, Wissen (Natur) +13, Zauberkunde +13
					Sprachen: Drakonisch, Gemein
BA			Odemwaffe		12 m-Kegel, SG 17, 6W6 Säure
BE		G40	Unterholz durchqueren		mit voller Bewegungsrate durch Unterholz ohne Verletzungen
BE		3M301	Wasser atmen		unter Wasser atmen, Odemwaffe unter Wasser einsetzen
ZF	Vw	G568	Verstricken	∞	½ Bewegung, TW-1, GE-4, Zaubern: Konz SG15+ZG

Anhang 1: Zufallsbegegnungen - Die Stadt des goldenen Todes: Die Insel des Schreckens

#	INI / RK	##### 71-80%, Anzahl: 2w6 Dunkelkriecher + 1 Dunkelpirscher
TP 19	10 / 16	Dunkelkriecher, CN Kleiner Humanoider (Dunkelvolk), MHB1-88
TP 19		INI +3; Im Dunkeln sehen; Wahr +4
TP 19		VT: RK 16, RK-B 14, RK-FF 13 (+3 GE, +1 Größe, +2 Rüstung), TP 19 (3W8+6),
TP 19		REF +6, WIL +1, ZÄH +3, Schwächen: Blindheit durch Licht
TP 19		AG: BR 9 m, NK Dolch +6 (1W3 plus Gift/19-20); ZF: ZS 3
TP 19		SW: ST 11, GE 17, KO 14, IN 9, WE 10, CH 8, GAB +2; KMB +1; KMV 14
TP 19		Tal: Fertigkeitenfokus (Fingerfertigkeit), Waffenfinesse
TP 19		Fert: Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +8, Klettern, +8, Wahr +4
TP 19		VolksMod: Klettern +4, Heimlichkeit +4, Wahr +4, Sprachen: Dunkelwelsch
TP 19		
TP 19		
TP 19		
BA G77		Hinterhältiger Angriff +1W6 zusätzlicher Schaden wenn Gegner GE-Bonus verliert
BA ÜF		Todeszuckungen (ÜF) Bei Tod verbrennt der Körper: Rad 3m ZÄH SG 13 > w6Rd geblendet
BE V91		Gift einsetzen riskieren niemals sich selbst versehentlich zu vergiften
BE AF		Lumpenrüstung (AF) Lumpen zählen als Lederrüstung
BF AF		Gift verwenden (AF) A=Verwundung, SGZ=15, I=, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W2 ST, H=1 RW
BF ÜF M81		Im Dunkeln sehen (ÜF) kann perfekt in jeder Art von Dunkelheit sehen incl. Tiefe Dunkelheit
TP 39	20 / 18	Dunkelpirscher, CN MG Humanoider (Dunkelvolk), MHB1-89
		INI +4; Im Dunkeln sehen; Wahr +8
		VT: RK 18, RK-B 14, RK-FF 14 (+4 GE, +2 natürlich, +2 Rüstung), TP 39 (6W8+12),
		REF +9, WIL +2, ZÄH +4, Schwächen: Blindheit durch Licht
		AG: BR 9 m, NK 2 Kurzschwerter +6/+6 (1W6+2 plus Gift/19-20); ZF: ZS 6
		SW: ST 14, GE 18, KO 14, IN 9, WE 11, CH 13, GAB +4; KMB +6; KMV 20
		Tal: Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse, Fert: Fingerfertigkeit +5, Heimlichkeit +8, Klettern, +10, Wahr +8
		VolksMod: Klettern +4, Heimlichkeit +4, Wahr +4, Sprachen: Dunkelwelsch
BA G77		Hinterhältiger Angriff +3W6 zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BA ÜF		Todeszuckungen (ÜF) Bei Tod verbrennt der Körper: Rad 3m ZÄH SG 13 > w6Rd geblendet
BE V91		Gift einsetzen riskieren niemals sich selbst versehentlich zu vergiften
BF AF		Gift verwenden (AF) A=Verwundung, SGZ=15, I=, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W2 ST, H=1 RW
BF ÜF M81		Im Dunkeln sehen (ÜF) kann perfekt in jeder Art von Dunkelheit sehen incl. Tiefe Dunkelheit

Anhang 1: Zufallsbegegnungen - Die Stadt des goldenen Todes: Die Insel des Schreckens

#		INI / RK	##### 81-90%, Anzahl: 1
TP	114	15 / 21	Entsetzlicher Baumhirte, N Riesige Pflanze, MHB1-28 INI -1; Dämmersicht; Wahr +12 VT: RK 21, RK-B 7, RK-FF 21 (-1 GE, -2 Größe, +14 natürlich), TP 114 (12W8+60), REF +3, WIL +9, ZÄH +13, SR 10/Hieb Waffen; Verteidigung: Pflanze Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer AG: BR 9 m, NK 2 Hiebe +17 (2W6+9/19-20), FK Felsen +7 (2W6+9), Angriffsfl. 4,50 m RW 4,50 m SW: ST 29, GE 8, KO 21, IN 12, WE 16, CH 13, GAB +9; KMB +20; KMV 29 Tal: Wachsamkeit, Verbessertes Kritisches, Treffer (Hieb), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Eiserner Wille, Heftiger, Angriff, Waffenfokus (Hieb) Fert: Diplomatie, +9, Einschüchtern +9, Heimlichkeit -9 (+7 in Wäldern), Wissen (Natur) +9, Wahr +12, Sprachen: Gemein, Sylvanisch, Baumhirtisch
BA			Felsen werfen 54m
BA	BF	1M304	Trampeln 2W6+13, SG 25, wenn Ziel kleiner ist: mit VA überrennen
BE	ZF		Bäume beleben (ZF) Rad 54m: 2 Bäume beleben, nach 1RD BR 3m
BE	AF		Doppelter Schaden > Objekte (AF) als VA Angriff gegen Objekte/Gebäude Schaden x2
BE	AF		Baumsprache (AF) Mit Pflanzen/Pflanzenkreaturen sprechen
BF			Aura Furcht Rad 6m: WIL SG11 > 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd Erschüttert
BF	ÜF		Absorption negativer Energie (ÜF) Heilen 1 Schaden/3 Pkt negativer Energie, dabei kein RW
#		INI / RK	##### 91-100%, Anzahl: 1
TP	59	25 / 18	Schattendämon, CB MG Externar, Dämon, Extraplanar, MHB1-49 INI +8; Dunkelsicht 18 m; Wahr +20 VT: RK 18, RK-B 18, RK-FF 14 (+4 Ablenkung, +4 GE), TP 59 (7W10+21), REF +11, WIL +7, ZÄH +5, Immunitäten: Elektrizität, Gift, Kälte; Resistenzen Feuer 10, Säure 10 SR 10/Gutes oder Kaltes Eisen; Verteidigung: körperlos; ZR 17 Schwächen: Machtlos im Sonnenlicht AG: BR Fliegen 12 m (perfekt), NK 2 Klauen +11 Berührung (1W6 plus 1W6 Kälte), Biss +11, Berührung (1W8 plus 1W6 Kälte); ZF: ZS 10 SW: ST -, GE 18, KO 17, IN 14, WE 14, CH 19, GAB +7; KMB +11; KMV 25 Tal: Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Kampfrelexe, Verbesserte Initiative Fert: Akrobatik +14, Bluffen +14, Fliegen, +22, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +15, Wahr +20, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Lokales) +12; VolksMod: Wahr +8 Sprachen: Abyssisch, Gemein; Telepathie 30 m
BA		M298	Anspringen bei Sturmangriff vollen Angriff
BA	ÜF	V97	Mit Schatten verschmelzen (ÜF) Fehlschlagchance bei dämmrigen Licht: 50% (gewöhnlich 20%)
BA	AF		Spurten (AF) 1/Min 1 Rd BR 72m
BF	AF	2M298	Machtlos im Sonnenlicht (AF) im Sonnenlicht wankend, kann nicht angreifen
	Ne	G277	Furcht SG18 ∞ Ziele: 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd Erschüttert =A ~vgm >Kegel 9m
	Be	G341	Mäch. Teleportieren ∞ genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur Selbst
	Vw	G340	Telekinese SG19 ∞ Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
	Hv	G342	Tiefere Dunkelheit ∞ Übernat. Schatten: Beleuchtung -2 St =A ~vMG *berüh. Gegenstand #10min/St R-
	II	G321	Schattenbeschörung 3/T↓ SG18 Ahmt Beschörungen max 4 St nach, nur 20% real =A ~vg >Text #Text RW
	II	G322	Schattenhervorrufung SG19 Ahmt Hervorrufungen max 5 St nach, nur 20% real =A ~vg >Text #Text RW
	Ne	G302	Magisches Gefäß SG19 1/T↓ von einer anderen Kreatur Besitz ergreifen =A ~vgf >30m+3m/St *Kreatur #1h/St RW
	BF	1M300	Herbeizaubern (ZF) kann andere Kreaturen beschwören, Grad 1, 1 Schattendämon 50%

Anhang 1: Zufallsbegegnungen - Die Stadt des goldenen Todes: Xin-Grafar

Die Stadt des goldenen Todes: Xin-Grafar

#	INI / RK	##### 01-10% Anzahl 1w4+1
TP 17	19 / RK 24	Eisenkobra, verbessert, N Kleines Konstrukt , MHB1-94
TP 17		INI +4; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +2, mit Gold überzogen
TP 17		VT: RK 24, RK-B 13, RK-FF 18 (+2 GE, +1 Größe, +7 nat, +4 verb.) , TP 15 (1W10+12)
TP 17		REF +4, WIL +2, ZÄH +2 , Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Feuer
TP 17		Krankheiten, Lähmung, Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte; SR 5/-; ZR 13
		AG: BR 12 m , NK Biss +5 (1W6+3 plus Gift)
		SW: ST 12, GE 15, KO -, IN -, WE 11, CH 1 , GAB +2; KMB +3; KMV 17 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden.), Fert: Heimlichkeit +14; VolksMod: Heimlichkeit +8
BE ÜF	Ziel finden (ÜF)	1/TAG: Erschaffer kann Befehlen: Kreatur finden und töten Rad 1,5Km, wie Aufspüren
	Gift	Gift aus Behälter im Körper injizieren, für 3 Bisse, Auffüllen: 5 Rd, verschiedene möglich
	Gift (Standard), Schwarzvieper	A=Verwundung, SGZ=13, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W2 KO, H=1 RW
#	INI / RK	##### 11-20% Anzahl 1w4
TP 13	13 / 16	Fledermausschwarm, N Winziges Tier (Schwarm), MHB1-116
		INI +2; Blindgespür 6 m, Dämmersicht; Wahr +15
		VT: RK 16, RK-B 16, RK-FF 14 (+2 GE, +4 Größe), TP 13 (3W8) , REF +7, WIL +3, ZÄH +3
		Immun: Krit, Zauber>bestim. Anzahl Wesen (Ausnahme: Geistesbeeinfl.), Waffenschaden
		AG: BR 1,50 m, Fliegen 12 m (gut), NK Schwarm (1W6) , Angriffsfläche 3 m; RW 0 m
		SW: ST 3, GE 15, KO 11, IN 2, WE 14, CH 4, GAB +2; KMB -; KMV -
		Tal: Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitssfokus (Wahr)
		Fert: Fliegen +12, Wahr +15; VolksMod: Wahr beim Benutzen von Blindgespür +4
BA BF 1M297	Ablenken SG11	Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zäh, SG10 + ½TW + KO-Mod)
BA AF	Verwunden (AF)	Blutungsschaden 1, mehrere Wunden auch nur 1, Stoppen Heilkunde 10 oder Heilung
BE	wie Schwärme	Immun>Waffenschaden, Immun>Zauber auf einzelnen Ziele, Flächenschaden x2,
#	INI / RK	##### 21-30% Anzahl: 1
TP 60	21 / 19	Großer Feuerelementar, N Großer Externar, MHB1-98
		INI +9; Dunkelsicht 18 m; Wahr +11
		VT: RK 19, RK-B 15 RK-FF 13 (+1 Ausweichen, +5 GE, -1 Größe, +4 natürlich)
		TP 60 (8W10+16), REF +11, WIL +4, ZÄH +8, Immun: Betäubung, Gifte, Lähmung, Schlaf, Krits, Präzisionssch., Feuer; SR 5/-, Schwächen: Empfindlichkeit > Kälte
		AG: BR 15 m, NK 2 Hiebe +12 (1W8+2 plus Verbrennen), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
		SW: ST 14, GE 21, KO 14, IN 6, WE 11, CH 11, GAB +8; KMB +11; KMV 27
		Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative,
		Waffenfinesse, Fert: Akrobatik +14, Einschüchtern +9, Entfesselungskunst +12,
		Klettern +9, Wahr +11, Wissen (Die Ebenen) +5; Sprachen Ignal
BA	Verbrennen	1W8, SG 16
#	INI / RK	##### 31-40% Anzahl: 1w8
TP 8	10 / 16	Goldene Skelette, Goldüberzogene mensch. Feuerskelette, MHB1-240
TP 8		INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
TP 8		VT: RK 16, RK-B 9, RK-FF 16 (-1 GE, +5 natürlich, +2 Rüstung), TP 8 (1W8+4), REF -1
TP 8		WIL +1, ZÄH +4, Immunitäten Feuer, Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte; SR 5/Wucht; Verteidigung: Leichtes Bollwerk
TP 8		Schwächen: Empfindlichkeit gegen Elektrizität und Kälte
TP 8		AG: BR 6 m, NK Zerbrochener Krummsäbel +0 (1W6 + 1W6 Feuer)
TP 8		Klaue -3 (1W4+1 + 1W6 Feuer)
TP 8		SW: ST 15, GE 8, KO -, IN -, WE 8, CH 18, GAB +0; KMB +2; KMV 11
		Tal: Verbesserte Initiative
BA	Feurige Aura	Kreaturen im Nebefeld: w6 Feuer bei Zugbeginn/nat/waffenlosem Angriff
BE	Feuriger Tod	1W6 Feuerschaden, Reflex SG 11 halbiert
BF AF	Leichtes Bollwerk (AF)	Bei Krit/HH Schaden: 25% ignorieren
V109	Lichtempfindlichkeit	geblendet in hellem Sonnenlicht und Zauber Tageslicht

Anhang 1: Zufallsbegegnungen - Die Stadt des goldenen Todes: Xin-Grafar

#		INI / RK	##### 41-50% Anzahl: 1w4
TP	39	12 / 17	Tar-Baphons Oger, Goldüberzogene Oger-Skelettreiter, 1MHB-241
TP	39		INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +8
TP	39		VT: RK 17, RK-B 6, RK-FF 17 (-3 GE, -1 Größe, +5 natürlich, +6 Rüstung)
TP	39		TP je 39 (6W8+12), REF +1, WIL +6, ZÄH +3, Immunitäten Feuer, Kälte, Betäubung, Gifte,
			Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte; SR 5/Wucht;
			Verteidigung: Leichtes Bollwerk, Resistenz gegen Fokussieren +4
			Schwächen: Empfindlichkeit>Elektrizität
			AG: BR 6 m, NK Hellebarde +9 (2W8+9/x3) oder 2 Klauen +9 (1W6+6) oder
			Ogerhaken +9 (2W6+9/x3), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
			SW: ST 23, GE 4, KO -, IN 8, WE 8, CH 13, GAB +4; KMB +11; KMV 18
			Tal: Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Verb. Initiative
			Fert: Einschüchtern +10, Klettern +7, Wahr +8, Sprachen: Riesisch
BF	AF	Leichtes Bollwerk (AF)	Bei Krit/Hinterhältigem Schaden 25% Fehlschlag
#		INI / RK	##### 51-60% Anzahl: 1
TP	64	11 / 19	Goldener Wächter, N MGs Konstrukt, Stadt-29
			INI -1; Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +0
			VT: RK 19, RK-B 9, RK-FF 19 (-1 GE, +10 nat), TP 64 (8W10+20), REF+1, WIL+2, ZÄH+2
			AG: BR 9m; NK 2 Fäuste +12 (1W8+4 plus 1W6 Feuer)
			SW: ST 18, GE 9, KO -, IN -, WE 11, CH 1, GAB +8; KMB +12; KMV 21
BA	AF	Geschmolzene Zerstörung (AF)	bei 0TP: Schmilzt zu Gold: Rad 3m: 6w6 Feuer, REF SG14 ½
BA	AF	Hitze (AF)	macht NK Treffer: +w6 Feuer, auch bei Waffenlos/Nat Treffer
BF	AF	Aufladung (AF)	Bei Elektrizitäts Schaden w4 Rd Hast
BF	AF	Hitzeblimmern (AF)	Tarnung: Fehlschlagchance 20%
#		INI / RK	##### 61-70% Anzahl: 1
TP	85	26 / 21	Riesiger Feuerelementar, N Riesiger Externar, MHB1-98
			INI +11; Dunkelsicht 18 m; Wahr +13
			VT: RK 21, RK-B 16 RK-FF 13 (+1 Ausweichen, +7 GE, -2 Größe, +5 natürlich)
			TP 85 (10W10+30), REF +14, WIL +5, ZÄH +9, Immun: Betäubung, Gifte, Lähmung, Schlaf,
			Krits, Präzisionssch., Feuer; SR 5/-; Schwächen: Empfindlichkeit gegen Kälte
			AG: BR 18 m, NK 2 Hiebe +15 (2W6+4 plus Verbrennen), Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m
			SW: ST 18, GE 25, KO 16, IN 6, WE 11, CH 11, GAB +10; KMB +16; KMV 34
			Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Tänzelnder Angriff,
			Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Fert: Akrobatik +16, Einschüchtern +9,
			Entfesselungskunst +16, Klettern +13, Wahr +13, Wissen (Die Ebenen) +7; Sprachen
			Ignal
BA		Verbrennen	2W6, SG 17

Anhang 1: Zufallsbegegnungen - Die Stadt des goldenen Todes: Xin-Grafar

#	INI / RK	##### 71-80% Anzahl: 1
TP 59	19 / 18	Schattendämon, CB MG Externar, Dämon, Extraplanar, MHB1-49 INI +8; Dunkelsicht 18 m; Wahr +20 VT: RK 18, RK-B 18, RK-FF 14 (+4 Ablenkung, +4 GE), TP 59 (7W10+21), REF +11, WIL +7, ZÄH +5, Immun: Elektrizität, Gift, Kälte; Resistenzen: Feuer 10, Säure 10 SR 10/Gutes oder Kaltes Eisen; Verteidigung: körperlos; ZR 17 Schwächen: Machtlos im Sonnenlicht AG: BR Fliegen 12 m (perfekt), NK 2 Klauen +11 Berührung (1W6 plus 1W6 Kälte), Biss +11 Berührung (1W8 plus 1W6 Kälte); ZF: ZS 10 SW: ST -, GE 18, KO 17, IN 14, WE 14, CH 19, GAB +7; KMB +11; KMV 25 Tal: Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative Fert: Akrobatik +14, Bluffen +14, Fliegen +22, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +15, Wahr +20, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Lokales) +12; VolksMod : Wahr +8 Sprachen: Abyssisch, Gemein; Telepathie 30 m
BA M298 Anspringen		bei Sturmangriff vollen Angriff
BA ÜF V97 Mit Schatten verschmelzen (ÜF)		Fehlschlagchance bei dämmrigen Licht: 50% (gewöhnlich 20%)
BA AF Spurten (AF)		1/Min 1 Rd BR 72m
BF AF 2M298 Machtlos im Sonnenlicht (AF)		im Sonnenlicht wankend, kann nicht angreifen
Ne G277 Furcht SG18	∞	Ziele: 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd Erschüttert =A ~vgm >Kegel 9m
Be G341 Mäch. Teleportieren	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur Selbst
Vw G340 Telekinese SG19	∞	Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
Hv G342 Tiefere Dunkelheit	∞	übernatürliche Schatten: Beleuchtung -2St =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
II G321 Schattenbeschwö. SG18	3/T↓	Ahmt Beschwörungen max 4St nach, nur 20% real =A ~vg >Text #Text RW
II G322 Schattenhervorruf. SG19		Ahmt Hervorrufungen max 5St nach, nur 20% real =A ~vg >Text #Text RW
Ne G302 Magisches Gefäß SG19	1/T↓	von einer anderen Kreatur Besitz ergreifen =A ~vgf >30m+3m/St *Kreatur #1h/St RW
BF 1M300 Herbeizaubern (ZF)		kann andere Kreaturen beschwören, Grad 1, 1 Schattendämon 50%
#	INI / RK	##### 81-90% Anzahl: 2
TP 64	11 / 19	Goldener Wächter, N MGs Konstrukt, Stadt-29 INI -1; Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +0 VT: RK 19, RK-B 9, RK-FF 19 (-1 GE, +10 nat), TP 64 (8W10+20), REF+1, WIL+2, ZÄH+2 AG: BR 9m; NK 2 Fäuste +12 (1W8+4 plus 1W6 Feuer) SW: ST 18, GE 9, KO -, IN -, WE 11, CH 1, GAB +8; KMB +12; KMV 21
BA AF Geschmolzene Zerstörung (AF)		bei 0TP: Schmilzt zu Gold: Rad 3m: 6w6 Feuer, REF SG14 ½
BA AF Hitze (AF)		macht NK Treffer: +w6 Feuer, auch bei Waffenlos/Nat Treffer
BF AF Aufladung (AF)		Bei Elektrizität Schaden w4 Rd Hast
BF AF Hitzeblimmern (AF)		Tarnung: Fehlschlagchance 20%
BF AF Hitzeblimmern (AF)		Tarnung: Fehlschlagchance 20%
#	INI / RK	##### 91-100% Anzahl: 1w6
TP 47	19 / 18	Todesalp, RB MG Untoter (Körperlos), MHB1-263 INI +7; Dunkelsicht 18 m, Lebensgefühl; Wahr +10, Aura Unnatürliche Aura (9 m) VT: RK 18, RK-B 18, RK-FF 14 (+5 Ablenkung, +3 GE), TP 47 (5W8+25), REF +4, WIL +6 ZÄH +6, Immun: Betäubung, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlafeff., Todeseffekte Verteidigung: Körperlos; Resistenz > Fokuss. +2; Schwächen: Machtlos im Sonnenlicht AG: BR Fliegen 18 m (gut), NK Körperlose Berührung +6 (1W6 negative Energie plus 1W6 Konstitutionsentzug) SW: ST -, GE 16, KO -, IN 14, WE 14, CH 21, GAB +3; KMB +6; KMV 16 Tal: Blind kämpfen, Kampfreflexe, Verb. Initiative, Fert: Diplomatie +10, Einschüchtern +13, Fliegen +7, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +10, Wahr +10, Wissen (Die Ebenen) +7 Sprachen: Diabolisch, Gemein
BA ÜF 1M263 Brut erzeugen Todesalp (ÜF)		durch Todesalp getötet: nach w4 Rd Todesalp -it -2 auf alle Würfe
BF ÜF Konstitutionsentzug Todesalp (ÜF)		Zäh SG17 > w6 KO, Erfolgreicher Angriff: Todesalp 5 Temp TP
BF ÜF Lebensgefühl (ÜF)		bemerkt lebende Wesen wie mit Blindsicht auf 18m
BF AF Machtlos im Sonnenlicht (AF)		im Sonnenlicht wankend, kann nicht angreifen

Anhang 2: Tabellen

Gefahren

Grundregeln ab Seite 441

Säure:	w6/Rd, komplett eingetaucht 10w6/Rd Angriff mit Säure (geworfenen Phiole/Spucke) dauert 1Rd Rauch:
starker Rauch:	1/Rd Zähigkeitswurf SG15+1/vorangegangener Wurf: Fehl: Husten, 2 Rd nacheinander Fehl: w6 NT-Schaden Rauch behindert die Sicht und verleiht allen Charakteren Tarnung (20 % Fehlschlags Chance)
Feuer:	brennendes Öl, Feuer, nicht sofortig wirkendes magisches Feuer: Feuer fangen (nicht bei Zauber mit "Sofort") bei Gefahr, Feuer zu fangen: Reflexwurf SG15 Feuer gefangen: w6/Rd, danach jede Runde; neuer Reflexwurf SG15 oder w6 Schaden (Erfolg: Feuer gelöscht) Löschen: in Wasser springen (automatisch), am Boden wälzen/Mantel/Decke (RW+4) Kleidung/Ausrüstung: Reflexwurf SG für jeden Gegenstand oder Schaden wie Charakter
Lava:	Berührung: 2w6/Rd, eingetaucht: 20w6/Rd Schaden (w6/Rd oder 10W6) Magma: nach Kontakt noch weiter w3 Runden Immunität gegen Feuer wirkt auch gegen Lava, aber ertrinken in Lava ist möglich
Hitze:	verursacht nichttödlichen Schaden, kann erst bei Abkühlung geheilt werden über 33°C: 1/h Zähigkeitswurf SG15+1/vorangegangener Wurf: Fehl: w4 NT-Schaden über 44°C: 1/10Min Zähigkeitswurf SG15+1/vorangegangener Wurf: Fehl: w4 NT-Schaden in sehr schwerer Kleidung/Rüstung: RW-4 Tödlich/h, >44°C: w4 Tödlich/10Min Überlebenskunst: Wurf auf SG15: Erfolg: RW>Hitze+2 (max. ½ Bewegungsrate) / +4 (Stillstand) Für jeden Punkt über 15: Bonus an einen weiteren Charakter weitergeben
Kälte:	verursacht nichttödlichen Schaden, kann nicht geheilt werden, solange Kälte besteht ungeschützt unter 5°C: 1/h Zähigkeitswurf SG15+1/vorangegangener Wurf: Fehl: w6 NT-Schaden ungeschützt unter -18°C: 1/10min (mit Winterkleidung: 1/h) Zähigkeitswurf SG15+1/vorangegangener Wurf: Fehl: w6 NT-Schaden wenn durch nichttödlichen Schaden ohnmächtig: tödlicher Schaden Überlebenskunst: Wurf auf SG15: Erfolg: RW>Kälte+2 (max. ½ Bewegungsrate) / +4 (Stillstand) Für jeden Punkt über 15: Bonus an einen weiteren Charakter weitergeben nichttödlicher Kälteschaden: Frostbeulen und unterkühlt (behandeln wie erschöpft)
Eis:	pro Eisfeld: 2 Felder Bewegung, zu lange auf Eis: Schaden wie bei -18°C
Sturz:	Schaden w6/3m, max 20w6 (landet liegend) Akrobatik SG15: erste 3m ohne Schaden + zweite 3m = NT-Schaden auf weiche Oberfläche (weiche Erde, Schlamm): erster w6 Schaden: nichttödlich (kumulativ mit freiwillig springen) Zaubern beim Fallen: erst ab min. 150m oder Zauber als SA(Federfall), Konz-Wurf SG20+Zaubergrad nötig Teleport beim Fallen ändert nicht die Beschleunigung, nur den Ort (verursacht weiterhin Fallschaden) Landen im Wasser (min. 3m tief): erste 6m: kein Schaden, zweiter 6m: w3/3m NT-Schaden, danach: w6/3m tödlicher Schaden freiwillig springen: Wurf Schwimmen/Akrobatik SG15+5/15m: kein Schaden, wenn das Wasser pro 9m Sturz min 3m tief
Ersticken:	2Rd/KO-Punkt Luft anhalten (pro A/VA-1Rd) danach: 1/Rd Zähigkeitswurf SG10+1/vorangegangener Wurf, Fehl: Erste Rd: Ohnmächtig, zweite Rd: TP-1, dritte Rd: Tod Langsames Ersticken: 3x3x3m=6h ok, danach alle 15Min w6 NT-Schaden, Ohnmächtig: alle 15 Min w6 tödlicher Schaden
Wasser:	ruhiges Wasser: Schwimmen SG10, geübte Schwimmer können 10 nehmen Schwimmen/Stärke Wurf SG15, Fehl: w3 NT-Schaden, w6 bei Felsen/Kaskaden 1w6/Min/30m Tiefe, Zäh SG15+1/vorangegangener Wurf=kein Schaden in dieser Runde sehr kaltes Wasser: w6 NT-Schaden/Min Schnell fließendes Wasser: sehr tiefes Wasser:
Ertrinken:	wie ersticken Bewusstlos: Sofort Zäh-Würfe, Fehl: erste Rd: TP auf -1 (-1TP, wenn schon unter 0TP), zweite Rd: Tod

Anhang 2: Tabellen - Wetter

Wetter

Spielerhandbuch Seite 43

Windstärke		Fern Kampf	Belager. Waffen	Wurf*	Weg weht*Flug	Malus
0	windstill	keine Luftbewegung, Rauch steigt senkrecht empor	-	-	-	-
1	leiser Zug	kaum merklich, Rauch treibt leicht ab, Windflügel und Windfahnen unbewegt	-	-	-	-
2	Leichte Brise	Blätter rascheln, Wind im Gesicht spürbar	-	-	-	-
3	schwache Brise	Blätter und dünne Zweige bewegen sich, Wimpel werden gestreckt	-	-	-	-
4	mäßige Brise	Zweige bewegen sich, loses Blätter werden vom Boden gehoben	-	-	-	-
5	frische Brise	größere Zweige und Bäume bewegen sich, Wind deutlich hörbar	-2	-	sk	-2
6	starker Wind	dicke Äste bewegen sich, hörbares Pfeifen an Drahtseilen, an Telefonleitungen	-2	-	sk	-2
7	steifer Wind	Bäume schwanken, Widerstand beim Gehen gegen den Wind"	-4	-	k	sk
8	Stürmisch	große Bäume werden bewegt, Zweige brechen ab, beim Gehen erheb. Behinderung	-4	-	k	sk
9	Sturm	Äste brechen, kleinere Schäden an Häusern, Ziegel werden von Dächern gehoben	x	-4	m	k
10	schwerer Sturm	Bäume werden entwurzelt, Baumstämme brechen, größere Schäden an Häusern	x	-4	m	k
11	Orkanartiger	schwere Sturmschäden + Schäden an Wäldern, abgedeckte Dächer, Gehen unmöglich	x	-4	m	k
12	Orkan	schwerste Sturmschäden und Verwüstungen	x	-8	g	m
13	Tornado	Grundregelwerk S. 439, Bewegt sich mit 48 Km/h - 75m/Rd	x	x	r	g

* Wurf: Kreaturen der Größe können sich nur fortbewegen, wenn ihnen ein Stärkewurf SG 10 am Boden gelingt, SG 20 in der Luft

* Weggeweht: Stärkewurf SG 25 oder: zu Boden geworfen, rollt w4 x 3m + w4 nichttödlicher Schaden/3m, beim Fliegen: 2w6 x 3m + 2w6 nichttödlicher Schaden

Nebel	ab 1,5m Sichtbehinderung (auch Dunkelsicht), Tarnung
Regen	Sichtweit -50%, Wahrnehmung -4
Schnee	Sichtweit -50%, Wahrnehmung -4, Bewegung = 2 Felder um ein schneebedecktes Feld zu betreten
starker Schneefall	Sichtweit -50%, Wahrnehmung -4, Bewegung = 2 Felder um ein schneebedecktes Feld zu betreten, ab 1,5m Sichtbehinderung (auch Dunkelsicht), Tarnung
Schneeregen	Sichtweit -50%, Wahrnehmung -4, Bewegung = 2 Felder um ein schneebedecktes Feld zu betreten
Hagel	keine Sichtbehinderung, Lauschen -4, 5% pro Sturm 1 TP Schaden, am Boden wie Schnee
Sturm	Bei Schnee/Sand/Niederschlag Sichtweite -75%, Wahrnehmung -8
Staubsturm	w3 NT-Schaden/Rd, Ersticken, Sandverwehungen
Schneesturm	Schneeverwehungen; Gewittersturm: Regen + Blitze 4w8 - 10w8
heftiger Sturm	Windsturm: kein Niederschlag; Blizzard: Sturm + Schnee + extreme Kälte; Orkan: heftiger Regen; Tornado: extrem Tödlich
Tornado	Berührung Sturmschlauch: eingesaugt für w10 Rd, 6w6/Rd, rausgeschleudert mit Fallschaden (innen 480km/h)
Überlebenskunst	Wurf SG15: Wetter für 24 Stunden vorhersagen, pro 5 Punkte über 15: für einen weiteren Tag

Licht, Stärkewurf

Licht

	Normal	Erhöht,	Brenndauer
Fackel	6m	12m	1h
Kerze	-	-	15m 1h
Lampe	45m	9m	6h05l
Lampe abdeckbar	9m	18m	6h05l
Blendlaterne	18m	36m	6h05l
Sonnenzepter	9m	18m	6h
Licht	6m	12m	10min
Dämmersicht	Doppelter Radius		
Dunkelsicht	18m		

Stärke

Stärkewurf SG
13 einfache Tür
18 gute Tür
23 starke Tür
23 Seilfessel
24 verriegelte Tür
26 Kettenfessel
29 Eisentür

Besondere Fähigkeiten

Außergewöhnlich	= AF		
Zauberähnlich	= ZF	Übernatürlich	= ÜF
	AF	ZF	ÜF
Antimagisches Feld	Nein	Ja	Ja
Bannen	Nein	Ja	Nein
Gelegenheitsangriff	Nein	Ja	Nein
Zauberresistenz	Nein	Ja	Nein

Anhang 2: Tabellen - Zustände

Zustände

Benommen:	Kann nicht handeln, kein Abzug auf RK
Betäubt:	RK-2, kein GE Bonus, lässt alles fallen, keine Aktion möglich
Bewusstlos:	KO und hilflos
Blind:	RK-2, kein GE-Bon, FW-4 (ST/GE), Akrobatik SG10>½ Bewegung, Gegner 100%Tarnung
Blutung:	nächste Rd gleicher Schaden, Heilung SG 15 stoppt
Entkräftet:	½ Bewegungsrate, kein Rennen, -6ST/GE, 1h Pause=>Erschöpft
Erschöpft:	kein Rennen, -2ST/GE, 8h Pause=>ok
Erschüttert:	-2 TW / RW / FW / AttW
Fasziniert:	FW-4 (Wahrnehmung usw.), steht/sitzt ganz ruhig, macht nichts
Geblandet:	TW-1 und Würfe für Sehen
Gelähmt:	keine Bewegung, ST/GE effektiv 0, nur rein geistige Aktion möglich
Hilflos:	GE=0
Im Haltegriff:	keine Bewegung, falscher Fuß, RK-4,
In Panik:	Erschüttert + Fliehen (Fluchtweg nicht selber aussuchen) + lassen alles fallen
Kampfunfähig:	0TP/Stabilisiert, Bewegungs- oder Standardaktion (~1TP Schaden), ½ Bewegungsrate
Kauernd:	vor Angst gelähmt, keine Handlung, RK-2, kein GE Bonus auf RK
Körperlos:	Immun>nichtmag. Angriff, ½Schaden mag. Angriffe
Kränkelnd:	-2 TW / SW / RW / FW / AttW
Liegend:	TW-4 Nahkampf, kein Fernkampf nur Armbrust), RK+4>Fernkampf, RK-4>Nahkampf
Ringend:	keine Bewegung, GE-4, -2 TW /KMB, keine Aktion mit beiden Händen
Stabilisiert:	Bewusstlos, 1 KonstWurf/h (SG10+neg.TP) => bei Bewusstsein + Kampfunfähig
Sterbend:	1/Rd KonstWurf (SG10+neg.TP): Erfolg: Stabil, Fehlschlag -1TP
Taub:	INI-4, Würfe Lauschen automatisch Fehlschlag, Verb. Zauber 20% Patzen
Übelkeit:	kein Angriff, Zaubern, konzentrieren usw., nur 1 Bewegungsaktion
Unsichtbar:	+2 TW + GE Bonus ignorieren
Verängstigt:	-2 TW / RW / FW / AttW, fliehen (Fluchtweg selber aussuchen)
Versteinert:	bewusstlos
Verstrickt:	½ Bewegungsrate, kein rennen, -2TW, -4 GE, Zauber nur bei KonzWurf SG15+ZG
Verwirrt:	jeder Feinde > Tod/außer Sicht, %-Wurf: -25 normal, 50 tut nichts, 75 W8Schaden, 100 greift an
Wankend:	nur Bewegungs- oder Standardaktion (Betäubungsschaden=akt. TP => wankend)

Kosten für Schriftrollen herstellen

Kosten = Zaubergrad x der Zauberstufe des Erschaffers x 12,5 GM + Material

1/2S	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	12,5	25	37,5	50	62,5	75	87,5	100	112,5
2	25	50	75	100	125	150	175	200	225
3	37,5	75	112,5	150	187,5	225	262,5	300	337,5
4	50	100	150	200	250	300	350	400	450
5	62,5	125	187,5	250	312,5	375	437,5	500	562,5
6	75	150	225	300	375	450	525	600	675
7	87,5	175	262,5	350	437,5	525	612,5	700	787,5
8	100	200	300	400	500	600	700	800	900
9	112,5	225	337,5	450	562,5	675	787,5	900	1012,5
10	125	250	375	500	625	750	875	1000	1125
11	137,5	275	412,5	550	687,5	825	962,5	1100	1237,5
12	150	300	450	600	750	900	1050	1200	1350
13	162,5	325	487,5	650	812,5	975	1137,5	1300	1462,5
14	175	350	525	700	875	1050	1225	1400	1575
15	187,5	375	562,5	750	937,5	1125	1312,5	1500	1687,5
16	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800
17	212,5	425	637,5	850	1062,5	1275	1487,5	1700	1912,5
18	225	450	675	900	1125	1350	1575	1800	2025
19	237,5	475	712,5	950	1187,5	1425	1662,5	1900	2137,5
20	250	500	750	1000	1250	1500	1750	2000	2250

Pro 1000 GM 1 Tag, max. 1 Schriftrolle pro Tag

Anhang 2: Tabellen - Allgemeine Monsterregeln

Allgemeine Monsterregeln

Ablenken	M297-Bei Schaden: Ziel 1 Rd Übelkeit	MHB 297, MHB II 294, MHB III 292
Amphibie	M298-Unterart Aquatisch, ist an Land unb. überlebensfähig	
Anspringen	M298-bei Sturmangriff vollen Angriff	
Attribut Entzug	M298-Angriffe: Attributs-Verlust, permanent	
Attribut Schaden	M298-Angriffe: Attributs-Schaden, heilbar	
Aura der Bedrohung	M310-in Rad 6m > RW: Fehl:24h TW/RW/RK-2, TW> Effekt weg	
Aura der Bedrohung	M310-Rad 6m: RW fehl: -2TW/RW/RK, Treffer>Ziel bricht Effekt	
Aura der Furcht	M169-Panik: Flucht, lässt alles fallen, -2TW/RK/AttW	
Aura der Heiligkeit	G286-Rad 6m: RK/Rw+4, ZR 25 > böse Zauber	
Aura der Unheiligkeit	G348-Rad 6m: RK/RW +4, ZR25 > gute Zauber	
Aura des Gestanks	M300-Rad 9m: RW Zäh fehl: kränkelnd -2 TW/SW/RW/FW /AttW	
Aura des Schutzes	M311-Rad 6m: +4RK/RW gegen Böse	
Betäubender Schlag	G120-Bei Schaden Zäh-Wurf: 1 Rd Betäubt	
Beute	G82-Gegner als Beute, Verfolgung: 10 nehmen, Krit aut. bestätigt	
Bevorzugtes Gelände	G82- im Gelände +2 Ini/Heimlich/Überleben/Wahrn./Wissen Geo	
Blickangriff	M298-Wirkung setzt ein, wenn Ziel der Kreatur in die Augen blickt	
Blindgespür	M298-Kann Dinge wahrnehmen, die es nicht sehen kann	
Blindheit durch Licht	M298-In hellem Licht 1Rd blind + geblendet, solange helles Licht ist	
Blindsicht	M298-Unsichtbarkeit, Dunkelheit und Tarnungen sind irrelevant.	
Blut saugen	2M295-bei Ringkampf: am Rd-Ende KO-Schaden	
Blutung	M298-Wunden verursachen zu Beginn jeder Rd Schaden	
Bund des Jägers	G82-Erzfeindbonus für Gefährten oder Tiergefährte	
Dämmersicht	M298-Kann in Dämmerung doppelt so weit sehen	
Drachensinne	M60-Dunkelsicht 18m, Dämmersicht x4, Tagessicht x2, Blindgespür	
Durch Erde gleiten	M96-durch Erde wie Fisch durch Wasser	
Energie fokussieren	G54-mit Energie heilen oder Schaden austeilen	
Entrinnen	G77-statt halben Schaden durch Ref-Wurf kein Schaden	
Erdrücken	M60-Gegner 3-Kat kleiner Wuchtschaden durch Körpergewicht	
Ergreifen	M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4	
Erschütterungssinn	M299-Kann Standort von allem bestimmen, was Bodenkontakt hat	
Erzfeind	G80- +2 TW, SW, Bluffen, Motiv erk., Überleben, Wahrn., Wissen	
Felsen fangen	M299-mit FA 1/Rd Ref Wurf: Felsen fangen. SG: K=15, M=20, G=25	
Felsen werfen	M299-TW+1 bei Felsen werfen (min. 2 Kategorien kleiner)	
Festklammern	M12-Bei Schwarm verlassen weiter Schaden	
Fliegen	M299-kann fliegen, bei ÜF durch Magie	
Fluch	M299-kann Feinde mit Fluch belegen	
Fluch der Lykantropie	2M295-Steckt mit Lykantropie an	
Formlos	M211-kein Präzision Schaden/Krit, passt durch 1/8 Öffnung	
Furcht	M299-Panik, alles fallen lassen und flieht, -2 TW/RW/AttW	
Geräusche nachahmen	2M296-Imitiert Geräusche/Stimmen	
Geruchssinn	M299-Annäherung durch Geruch erkennen, Spuren verfolgen usw.	
Gestalt wechseln	M300-Gestalt zu einer Art/Gestalt wechseln wie Zauber Verw.	
Gestank	M300-kann Gestank erzeugen, SG Zäh oder kränkelnd	
Gift	M300-kann Ziel vergiften	
Herbeizaubern	M300-kann andere Kreaturen beschwören	
Hexenschutzherr	Ex38-Schutzherr, der Macht verleiht	
Hexenvertrauter	Ex34-vertrauter Tiergefährte	
Hexerei	Ex32-einigen magische Fähigkeiten	
Hinterhältiger Angriff	G77-zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert	
Hitze	2M297-Berührung verursacht Feuerschaden	
Hochsprung	G72-Stufe + Akrobatik für Würfe auf springen, immer mit Anlauf	
Im Dunkeln sehen	2M297-perfektes sehen in jeder Art Dunkelheit	
Immunität	M300-Immun gegen bestimmte Quellen	
Kampfrausch	G32-ST/KO+4, RK-2	
Keine Atmung	2M297-keine Atmung, Immun gegen solche Angriffe	
Kentern lassen	3M295-Schiff/Boot mit Sturmangriff rammen für Kentern	
KI-vorrat	G72-KI-Punkte für besondere Taten	
Kleinere Waffen	2M297-Waffen zählen als eine Kat kleiner	
Knebeln	2M297-Im Ringkampf können Gegner nicht sprechen	
Konstrukt-Eigenschaft	M301-Immun>Betäub./geistesb. Eff/Gifte/Krankh./Lähmung/Schlaf/Todeseff/Nekrom	
Körperlos	M300-kein physis. Körper, nur mag. Waffen verletzen ½ Schaden), lesen	
Krallen	M301-zusätzliche Klauenangriffe gegen festgehaltenen Gegner	
Krankheit	M301-löst bei Berührung Krankheit aus	
Lähmung	M301-macht Ziel bewegungsunfähig	
Lebensgespür	2M298-bemerkt Wesen wie mit Blindsicht	

Anhang 2: Tabellen - Allgemeine Monsterregeln

Lebenskraftentzug	M301-bei Treffer(NK/FK): neg. Stufe + temp TP für sich selber
Lichtempfindlichkeit	M301-im hellen Sonnenlicht geblendet
Luft anhalten	2M298-KO-Wert x6 Min Luft anhalten
Lykanthrop. Empathie	2M298-kann sich mit ihrer Tiergestalt verwandten Tieren unterhalten
mächt. Sturmangriff	M301-Bewegung x2, dann NK-Angriff TW+2, RK-2, plus Extraschaden
Mächtiger Sturmangriff	M301-Extraschaden bei Sturmangriff
Machtlos im Sonnenlicht	2M298-im Sonnenlicht wankend, kann nicht angreifen
Manövertraining	G72-Stufe als KMB
Meister mehr Waffen	2M298-keine Mali bei Kampf mit mehreren Waffen
Nat. Unsichtbarkeit	2M299-immer unsichtbar, auch bei Angriffen
Natürliche Angriffe	M302-Ein oder mehrere natürliche Angriffe
Odemwaffe	M302-Kegel, Linie oder Wolke aus Energie oder Magie als Angriff
Pflanzen-Eigenschaft	M302-Immun > Betäub/geistesb. Eff./Gifte/Lähmung/Schlaf/Verw.
Raserei	2M299-bei Schaden Kampfrausch, Ko+2, ST+2, RK-2
Regeneration	M302-Heilt TP/Rd, Körperteile erneuern, Tot nur durch bes. Angriffe
Reinheit des Körpers	G72-gegen alle Krankheiten immun
Res. > fokus. Energie	M303-Bonus auf Rettungswurf gegen fokussierte Energie
Resistenzen	M303-Ignoriert einen Teil bestimmter Schadensarten
Ruhiger Geist	G72-RW+2 gegen Verzauberung
Rundumsicht	2M300-kann nicht in die Zangen genommen werden
Rüstungstraining	G52-verringert Rüstungsmalus
Schadensreduzierung	M303-reduzierter Schaden durch bestimmte Angriffe
Scharfe Sinne	2M300-Wesen unter Wasser Radius 54m riechen, Blut 1,5 Km
Schlaghagel	G70-zusätzlichen Angriff mit höchstem GAB
Schnelle Bewegung	G32-Grundbewegung +3m
Schnelle Heilung	M303-Treffenpunkte heilen extrem schnell
Schneller Verfolger	G82-normale Bewegungsrate ohne Mali bei Spur verfolgen
Schnelles Verschlingen	2M301-Verschlingen jederzeit als FA
Schwächen	M303-+ 50% Schaden durch bes. Angriffe/-4 auf RW
Schwanzstreich	M60-mit Schwanzschlag Gegner 4-Kat kleiner verletzen
Schwarm	M312-3x3(x3)m, >kein Krit möglich,, Flächenschaden+50%, Winzig/Mini: Immun >Waffen-schaden, SK/K: H/S: ½ Schaden, kein TW Auto. Schaden für alle im Gebiet
Spinnennetz	M303-Spinnennetz 8/Tag, 15m Entfesseln/Stärke 10+½TW+KOMod,
Spurenlesen	G81-bei Spuren verfolgen Überlebenskunst + ½ Stufe
Starre	2M301-wirkt wie unbelebtes Objekt, Heimlichkeit +20
Stoßen	M304-nach Treffer KMB: Ziel weg stoßen (max. gleich groß)
Sturmangriff	G197-Doppelte Bewegung, dann NK-Angriff Tw+2, RK-1
Sturz abbremsen	G72-in Reichweite zur Wand: Sturzhöhe wird vermindert
Tapferkeit	G52-Willenswürfe gegen Furcht +1
Teilen	2M301-in 2 identische Kopien mit je ½ TP teilen
Telepathie	G81-kann mit jedem anderen Wesen mental kommunizieren
Tintenwolke	M262-Rad, 1,5m für 1Min, vollständige Tarnung
Trampeln	M304-wenn Ziel kleiner ist: mit VA überrennen
Umhüllen	2M301-Umhüllt Gegner. Ersticken, Haltegriff
Umschließen	2M301-verstrickt Gegner
Unheim. Ausstrahlung	M304-als FA bei Angriff: Zeugen sind erschüttert/Verängstigt
Unnatürliche Aura	3M300-Tiere nähern sich nicht freiwillig
Unterholz durchqueren	G40-mit voller Bewegungsrate durch Unterholz ohne Verletzungen
Untoten-Eigenschaften	M304-Immun>Betäub/geist. Eff/Gifte/Krankh/Lähm/Schlaf/Todeseff
Verbrennen	M304-bei erfolgreichem Nahkampfangriff zusätzlich Feuerschaden
Verbundenheit mit neg. Energie	2M302-Lebt, reagiert aber wie ein Untoter auf neg. Energie
Verdichten	2M302-kann durch 1/8 Ihrer Größe große Öffnungen
Verschlingen	M304-Beginn/Zug mit Maul im Ringkampf: KMB: verschlucken
Verstricken	G568-½Bewegung,, TW-1, GE-4, Zaubern: KonzW SG15+ZG
Vertilgen	M12-Opfer übel/hilflos: 6w6 Schaden/Rd
Waffentraining	G52-Schaden und TW +1 mit der Waffengruppe
Wasser atmen	3M301-unter Wasser atmen, Odemwaffe unter Wasser einsetzen
Wasserabhängigkeit	3M300-außerhalb Wasser 1Min/KO überleben
Wasserstoß	2M302-als VA mit voller Bewegungsrate rückwärts schwimmen
Wildheit	M305->0 TP: bei Bewusstsein, kampffähig, schwankend, -1 TP/Rd
Wirbelwind	M305-kann sich in Wirbelwind verwandeln
Würgen	M305-Gegner zerquetschen (Wuchtschaden): Wurf: Ringkampf
Zauberä. Fähigkeiten	M305-Zauberähnliche Fähigkeiten wie Zauber
Zauberresistenz	M306-kann Auswirkungen von Zauber und ZF vermeiden
Zerreißen	M306-bei Treffern mit 2 nat. Angriffen: zusätzlicher Schaden
Ziehen	M306-bei Treffer: KMB: Ziel wird herangezogen
Zu-Fall-bringen	M306-Gegner mit FA zu Fall bringen, kein Gelegenheitsangriff

Anhang 2: Tabellen - Aktionen im Kampf

Aktionen im Kampf

Grundregeln Seite 181	Gelegenheitsangriff *1		Gelegenheitsangriff
Standard-Aktion		Volle Aktion	
Aktiven Zauber mit Konzentration erhalten	Nein	Berührungszauber (max. 6 Verbündete)	Ja
Aktivierung mag. Gegenstand (nicht Tränke/Öle)	Nein	Coup de Grace	Ja
Angriff (Fernkampf)	Ja	Fackel entzünden	Ja
Angriff (Nahkampf)	Nein	Fertigkeit mit der Dauer 1 Runde anwenden Meistens	
Angriff (Waffenlos)	Ja	Flammen ersticken	Nein
Außergewöhnliche Fähigkeit einsetzen	Nein	Rennen	Ja
Energie fokussieren	Nein	Rückzug *4	Nein
Fackel mit einem Zündholz entzünden	Ja	Schwere oder Repetierarmbrust laden	Ja
Fertigkeit einsetzen, die eine Aktion erfordert	Meistens	Sich aus einem Netz befreien	Ja
Finte	Nein	Sturmangriff *4	Nein
Jemand anderem helfen	Vielleicht *2	Voller Angriff	Nein
Schriftrolle lesen	Ja	Waffe an Panzerhandschuh befestigen/lösen	Ja
Sich vorbereiten (für SA)	Nein	Wurf Waffe mit Flächenwirkung vorbereiten	Ja
Sterbenden stabilisieren (Heilkunde)	Ja	Freie Aktion	
Trank zu sich nehmen oder ein Öl benutzen	Ja	Aufhören, auf einen Zauber zu konzentrieren	Nein
Übernatürliche Fähigkeit einsetzen	Nein	Gegenstand fallen lassen	Nein
Umklammerung entkommen	Nein	Sich zu Boden fallen lassen	Nein
Verborgene Waffe ziehen (Fingerfertigkeit)	Nein	Sprechen	Nein
Volle Verteidigung	Nein	Zauberkomponenten vorbereiten *5	Nein
Zauber beenden	Nein	Schnelle Aktion	
Zauber wirken (Zeitaufwand: 1 SA)	Ja	Beschleunigten Zauber wirken	Nein
Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen	Ja	Augenblickliche Aktion	
Zauberresistenz senken	Nein	Zauber Federfall wirken	Nein
Bewegungsaktion		Keine Aktion	
Aktiven Zauber lenken	Nein	Abwarten	Nein
Auf ein Pferd steigen oder absteigen	Nein	1,5m-Schritt	Nein
Aufstehen	Ja	Unterschiedliche Aktionsarten	
Bewegung	Ja	Kampfmanöver ausführen *6	Ja
Gegenstand aufheben	Ja	Talent einsetzen *7	verschieden
Hand- oder Leichte Armbrust laden	Ja		
Schild bereit machen oder lösen *3	Nein		
Schweres Objekt bewegen	Ja		
Tür öffnen oder schließen	Nein		
Verängstigtes Reittier kontrollieren	Ja		
Verstauten Gegenstand herausholen	Ja		
Waffe verstauen	Ja		
Waffe ziehen *3	Nein		

*1 Diese Spalte deutet an, ob die Aktion selbst, nicht die damit möglicherweise verbundene Bewegung, einen Gelegenheitsangriff provoziert.

*2 Wenn die Aktion einen Gelegenheitsangriff provoziert, dann provoziert auch die Unterstützung einen.

*3 GAB +1 oder höher, dann eine dieser Aktionen mit einer regulären Bewegung kombinieren. Mit Kampf mit 2 Waffen: 2 Einhand- /leichte Waffen ziehen in der Zeit für normalerweise 1 Waffe ziehen.

*4 Kann als Standard-Aktion eingesetzt werden, wenn du auf eine einzelne Handlung in der Runde beschränkt bist.

*5 Solange die Komponente nicht ein extrem großer oder unhandlicher Gegenstand ist.

*6 Manche Kampfmanöver ersetzen einen Nahkampfangriff, nicht eine Aktion. Als Nahkampfangriff können sie während eines Angriffs oder Sturmangriffs einmal, einmal oder mehrmals innerhalb eines Vollen Angriffs, oder sogar als Gelegenheitsangriff eingesetzt werden.

*7 Die Beschreibung eines Talents legt seine Wirkung fest.

Anhang 2: Tabellen - Kampfmanöver

Kampfmanöver

Manöver	gegen	Art der Aktion	Fehler	Erfolg	Erfolg +
Ansturm	KMV	A/BA/SturmAG	Bewegung endet vor Ziel	Ziel 1,5m zurück gedrängt	+5: 1,5m/5 Pkt
Entreißen *1	KMV	A	-	Du stiehst den Gegenstand	
Entwaffnen	KMV	anstelle NK-AG	-10: Deine Waffe fällt	Gegner lässt Gegenstand Fallen	+10: beide fallen
Finte *2	10+Motiv/10+GAB+WE-Mod	-	-	Ziel verliert GE-Mod auf nächsten Angriff	
Ringkampf	KMV	-	-	im Ringkampf, +5 auf aufrecht erhalten + *3	
Schmutziger Trick	KMV	A	-	1Rd Blind/Geblendet/Taub/ Verstrickt/ Erschüttert/ Kränkelnd	+5: +1Rd/5 Pkt
Überrennen	KMV	A / BA / SturmAG	Bewegung endet vor Ziel	Bewegung > Gegner Feld (max 1Kat Größer)	+5 Gegner > Boden
Versetzen	KMV	A	-	Ziel wird 1,5m bewegt	+5: +1,5m/5 Pkt
Zerren	KMV	A	-	Ziel wird 1,5m gezogen	+5: +1,5m/5 Pkt
Zerschmettern	KMV	anstelle NK-AG	-	Gegenstand Schaden, 50% beschädigt, 0TP= zerstört	
Zu Fall bringen	KMV	anstelle NK-AG	-10: Du fällst zu Boden; -	Ziel fällt zu Boden	

Kampfaktionen

Abwarten	Initiative geht runter für den Rest des Kampfes
Ansturm	Erfolg: Gegner 1,5m nach hinten geschoben, TW>5 über KMV +1,5m
Coup de Grace	Volle Aktion, automatisch Krit, RW Zähl (SG10+Schaden) oder Tod
Defensiv kämpfen	TW-4, RK+2
Entwaffnen	Statt NK: Erfolg: Gegner lässt Waffe fallen, TW>10 über KMV: alles fällt
Flächenwaffen	kein TW-4 ungeübt, Berührungsangriff auf Entfernung
In die Zange	Gegner von der gegenüber liegenden Seite angreifen, TW+2
Jemand helfen	TW>RK10, Erfolg; Nebenmann TW+2/RK+2 bei nächstem Angriff
Rennen	Volle Aktion, 4 x Bewegungsrate, kein GE-Bon auf RK
Sturmangriff	min. 3m, TW+2, bis nächste Runde RK-2, Waffen>Sturmangriff: Dreizack, Speere usw. doppelter Schaden
Volle Verteidigung	kein Angriff möglich, RK+4
Voller Angriff	Bewegung max 1,5m Schritt
Waffe ziehen usw.	Bewegungsaktion, ab GAB1 während der Bewegung

Konzentration

1W20 + Zauberstufe + ZauberMod + Bonus gegen SG	
Situation beim Zaubern	SG
Defensiv zaubern	15 + 2 x SG
Verletzt werden	10 + Schaden +ZG
Andauernden Schaden erleiden	10 + ½ Schaden +ZG
Zauber ohne Schaden trifft	SG für RW>Zauber + ZG
im Ringkampf/Haltegriff	10 + KMB des Gegners + ZG
Starke Bewegung	10 + SG
Sehr starke Bewegung	15 + SG
Extrem heftige Bewegung	20 + SG
Wind/Regen/Schnee	5 + SG
Wind mit Hagel/Staub/Schutt	10 + SG
Wetter durch Zauber	siehe Zauber
Verstrickt	15 + SG

Schaden der Waffen

SK	K	M	G	R
-	-	-	-	-
-	-	1	1W3	1W4
-	1	1W2	1W3	1W4
1	1W2	1W3	1W4	1W6
1W2	1W3	1W4	1W6	1W8
1W3	1W4	1W6	1W8	2W6
1W4	1W6	1W8	2W6	3W6
1W6	1W8	1W10	2W8	3W8
1W8	1W10	1W12	3W6	4W6
1W4	1W6	2W4	2W6	3W6
1W8	1W10	2W6	3W6	4W6
1W10	2W6	2W8	3W8	4W8
2W6	2W8	2W10	4W8	6W

Anhang 2: Tabellen - Gifte

Gifte

Frequenz: 1/Rd. für 6 Rd. = 1 RW/Rd für 6 Runden oder bis 1 RW erfolgreich

Effekt xx/yy: xx=wenn 1 RW fehl, yy= wenn 2 RW fehl

RW basiert auf Ko bedeutet:

SG 10 + 1/2 Volkstrefferwürfel + 1/2 KO-Modifikator

Name	Art	SG ZÄH	Inkubation	Frequenz	Effekt	Heilung	Kosten
Altraumdämpfe	Einatmen	20	-	1/Rd für 6 Rd	1 WE und 1 Rd lang verwirrt	2 RW	1.800 GM
Alchemistische Isolation	Einatmen	13	-	1/Min für 2 Min	1. 10 Min Taub, 2. 10 Min Blind	1 RW	175 GM
Angstgas	Einatmen	17	-	1/Min für 6 Min	W2 WE+ Erschüttert statt Verängstigt	2 RW	600 GM
Bruntdämpfe	Einatmen	18	-	1/Rd für 6 Rd	1 KO Entzug / 1W3 KO	2 RW	2.100 GM
Calotropis	Einatmen	14	1 h	1/Min für 6 Min	1 WE + 1W3 GE	1 RW	120 GM
Christophskraut	Einatmen	15	V: 1Rd, E:30Min	1/Min für 5 Min	1W3 ST+1 KO, W3 Rd gelähmt	2 RW	90 GM
Einflüsterungspulver	Einatmen	18	-	1 Min für 2 Min	1. 1Min wank, 2. empf. für Einflüsterung	1 RW	80 GM
Eisenhutwurzel	Einatmen	25	1 Min.	1/Rd für 5 Rd	1W3 GE+1 KO, 1 Rd Übel	2 RW	1.800 GM
Lungenräuber	Einatmen	17	-	1/Rd für 6 Rd	W6 ST, ST<1=Ersticken	2 RW	1.200 GM
Ungolstaub	Einatmen	15	-	1/Rd für 4 Rd	1 CH-Entzug / 1W2 CH	1 RW	1.000 GM
Wahnsinnsnebel	Einatmen	15	-	1/Rd für 6 Rd	1W3 WE	1 RW	1.500 GM
Wutgas	Einatmen	16	-	-	NichtOrks: 1Min Blind, Orks: ST/GE+2, Will+1, RK-2	2 RW	900 GM
Arsen	Einnahme	13	10 Min.	1/Min für 4 Min	1W2 KO	1 RW	120 GM
Belladonna	Einnahme	14	10 Min.	1/Min für 6 Min	1W2 ST, siehe Text	1 RW	100 GM
Cytileschextrakt	Einnahme	18	-	1h für 8h	verliert 1h Erinnerung, 8h keine neuen	2 RW	800 GM
Eisenhut	Einnahme	16	10 Min.	1/Min für 6 Min	1W3 KO	1 RW	500 GM
Flüssige Überredung	Einnahme	11	10 Min.	1 Min für 5 Min	1WE/empfindlich für Diplo/Einsch.	1 RW	120 GM
Gedankenmoos	Einnahme	14	10 Min.	1/Min für 6 Min	1W3 IN	1 RW	125 GM
Gestreifter Fliegenpilz	Einnahme	11	10 Min.	1 Min für 4 Min	1W3 WE & 1 IN	1 RW	180 GM
Königsschlaf	Einnahme	19	1 Tag	1/Tag	1 KO-Entzug	2 RW	5.000 GM
Leichnamstaub	Einnahme	17	10 Min.	1/Min für 6 Min	1W3 ST	2 RW	400 GM
Mumia	Ein/Atmen/Verw.	18	11 Min.	1h	w8TempTP, RW+2, SP:w2 WE, nach 1W Ghuhl +5%	-	500 GM
Schierling	Einnahme	18	10 Min.	1/Min für 6 Min	1W6 GE, siehe Text	2 RW	2.500 GM
Schwarzschilderpulver	Einnahme	18	10 Min.	1/Min für 6 Min	1W3 KO & 1 ST	2 RW	800 GM
Taggitöl	Einnahme	15	1 Min.	-	1W3 Stunden lang Bewusstlos	1 RW	90 GM
Drachenschleim	Kontakt	26	-	1/Rd für 6 Rd	1W3 ST	-	1.500 GM
Barbatos' Kuss	Kontakt/Einnahme	23	w6 Tage	1/Tag	Erschöpft, w2ST, 1KO	3 RW	7.500 GM
Graf Ambras Strafe	Kontakt	16	1 Min.	2 Min für 6 Min	1. 1GE+1Min Übel, 2. w2GE+1Min Kränk	1 RW	350 GM
Malyswurzpaste	Kontakt	16	1 Min.	1/Min für 6 Min	1W2 GE	1 RW	250 GM
Nitharit	Kontakt	13	1 Min.	1/Min für 6 Min	1W3 KO	1 RW	650 GM
Sassonblattextrakt	Kontakt	16	1 Min.	1/Min für 6 Min	2W12 TP / 1 KO	1 RW	300 GM
Scheinkraut	Kontakt	18	sofort/1Woche	unterschiedlich	1: 7x1KO/T, 2: alle KO weg+7x -w6KO/T	2 RW	6.500 GM
Schwarzer Lotosextrakt	Kontakt	20	1 Min.	1/Rd für 6 Rd	1W6 KO	2 RW	4.500 GM
Stechapfel	Kontakt	11	10 Min.	1/Min für 6 Min	1 IN, 1 WE, 1 KO, 1Min blind	2 RW	90 GM
Terinawurzel	Kontakt	16	1 Min.	1/Min für 6 Min	1W3 GE	1 RW	400 GM
Todestränen	Kontakt	22	1 Min.	1/Min für 6 Min	1W6 KO und 1 Min lang gelähmt	-	6.500 GM
Grippligift	Kontakt/Verwundung	10+½TW+KOMod	-	1/Rd für 6 Rd	1W2 GE	1 RW	-
Blauer Ginster	Verwundung	14	-	1/Rd für 2 Rd	1 KO / 1W3 Stunden bewusstlos	1 RW	120 GM
Blauger. Oktopus, Sehr Klein	Verwundung	10	-	1/Rd für 6 Rd	1ST	1 RW	-
Blutwurz	Verwundung	12	1 Rd.	1/Rd für 4 Rd	1 KO & 1 WE	1 RW	100 GM
Brennendes Unheil	Verwundung	18	-	1/Rd für 6 Rd	w6 Feuer und Brennt eventuell	2 RW	900 GM
Drowgift	Verwundung	13	-	1/Min für 2 Min	1/Min / 2W4 Stunden bewusstlos	1 RW	75 GM
Grünblutöl	Verwundung	13	-	1/Rd für 4 Rd	1 KO	1 RW	100 GM
Grünstachelkorpion, Sehr klein	Verwundung	10	-	1/Rd für 6 Rd	1 Rd Kränkelnd	1 RW	-
Pilzsporengift	Verwundung	10+½TW+KOMod	-	1/Rd für 6 Rd	1KO	2 RW	-
Purpurgift	Verwundung	24	-	1/Rd für 6 Rd	1W3 ST	2 RW	700 GM
Scharlachspinne, Sehr klein	Verwundung	10	-	1/Rd für 4 Rd	1ST	1 RW	-
Schattenessenz	Verwundung	17	-	1/Rd für 6 Rd	1 ST-Entzug / 1W2 ST	1 RW	250 GM
Schlangenmenschgift	Verwundung	19	-	1/Rd für 6 Rd	1W2ST	2 RW	-
Schwarzviperngift	Verwundung	11	-	1/Rd für 6 Rd	1W2 KO	1 RW	120 GM
Spinne, Mittelgroß	Verwundung	14	-	1/Rd für 4 Rd	1W2 ST	1 RW	150 GM
Spinnenranke	Verwundung	15	-	1/Rd für 6 Rd	Lähmung/1W2KO	2 RW	-
Vampirkuss	Verwundung	15	-	1/Rd für 2 Rd	1. w2KO, 2. Blutung: 1Min+1	1 RW	78 GM
Skorpion, Groß	Verwundung	17	-	1/Rd für 6 Rd	1W2 ST	1 RW	200 GM
Spinnenweingift	Verwundung	15	-	1/Rd für 6 Rd	Lähmung/1W2KO	2 RW	-
Tausendfüßler, Sehr Klein	Verwundung	10	-	1/Rd für 2 Rd	1 Rd Benommen	1 RW	-
Tausendfüßler, Klein	Verwundung	11	-	1/Rd für 4 Rd	1 GE	1 RW	90 GM
Tausendfüßler, Mittelgroß	Verwundung	13	-	1/Rd für 6 Rd	1W3GE	1 RW	-
Todesklinge	Verwundung	20	-	1/Rd für 6 Rd	1W3 KO	2 RW	1.800 GM
Viper, Sehr Klein	Verwundung	9	-	1/Rd für 6 Rd	1W2KO	1 RW	-
Vischkanyagift	Verwundung	10+½TW+KOMod	-	1/Rd für 6 Rd	1W2 GE	1 RW	-
Wespe, Riesig	Verwundung	18	-	1/Rd für 6 Rd	1W2 GE	1 RW	210 GM
Wyvern gift	Verwundung	17	-	1/Rd für 6 Rd	1W4 KO	2 RW	3.000 GM
Zaubersenge	Verwundung	14	-	1/Rd für 4 Rd	Zaubern: KonzW SG10+ZG (Malus -5)	1 RW	200 GM
Zombiefäule	Verwundung	10+½TW+CHMod	-	w4/Tag	1W2KO	2 RW	-
Grünes Regenbogengift	Zauber	diverse	-	1/Rd für 6 Rd	Tod / 1 KO	2 RW	-

Impressum

Produktion und Design:
Kai Otte
Kurfürstendamm 13
23823 Seedorf
Version 1.2
Kontakt: werkstatt@ottes.net

Open Game License

Deutsche Begriffe: mit freundlicher Genehmigung von Ulisses Spiele – www.ulisses-spiele.de. Dieses Produkt unterliegt keiner Abnahme oder Genehmigung durch Ulisses Spiele.

Paizo Inc. Pathfinder® Roleplaying Game Compatibility License

Compatibility with the Pathfinder Roleplaying Game requires the Pathfinder Roleplaying Game from Paizo Inc. See paizo.com/pathfinder/rpg/compatibility for more information on the Pathfinder Roleplaying Game. Paizo Inc. does not guarantee compatibility, and does not endorse this product.

Pathfinder is a registered trademark of Paizo Inc., and the Pathfinder Roleplaying Game and the Pathfinder Roleplaying Game Compatibility Logo are trademarks of Paizo Inc., and are used under the Pathfinder Roleplaying Game Compatibility License. See paizo.com/pathfinder/rpg/compatibility for more information on the compatibility license.

Pathfinder and associated marks and logos are trademarks of Paizo Inc., and are used under license. See <http://paizo.com/pathfinder/rpg> for more information on the Pathfinder Roleplaying Game.

Paizo Inc. Community Use Policy

Applicable to Non-Commercial Activity

Last Updated Tuesday, June 12, 2018

The Paizo Inc. community is an intelligent, creative, dedicated, and enthusiastic group of people, and we at Paizo appreciate and value the contributions of our community members. This Community Use Policy is designed to encourage you to spread your enthusiasm and creativity while respecting ownership of our copyrights, trademarks, and other intellectual properties.

While copyright and trademark laws protect our property, they also prevent you from using our intellectual properties in most circumstances. That means that you are generally prohibited from using any of our logos, images, or other trademarks or copyrighted content without our consent. This policy grants you the consent to use some of our intellectual property under certain circumstances.

This policy authorizes certain non-commercial use of the Paizo-related material specifically identified in the Permissions section of this policy ("Paizo Material").

When we say "non-commercial," we mean you cannot sell or otherwise charge anyone for access to content used under this Policy. If you make any commercial use of Paizo Material, your rights under this Policy will be automatically terminated, and any permission granted by this Policy will be immediately revoked. If Paizo believes that you are in the publishing business, you are considered to be a commercial user, and you are not granted any right to use any Paizo Material under this Policy. (Commercial users may be able to take advantage of our Pathfinder Roleplaying Game Compatibility License or Starfinder Roleplaying Game Compatibility License. Commercial users may also be able to use or license certain Paizo Material outside of this Policy and the Pathfinder and Starfinder Roleplaying Game Compatibility Licenses with our express written consent. If you are interested in securing permission or a license, please contact us at licensing@paizo.com.)

Usage Requirements

To use Paizo Material under this Policy you must include the following notice in plainly legible and accessible form in each product or on each website that uses any Paizo Material:

"This [website, character sheet, or whatever it is] uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Inc., which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This [website, character sheet, or whatever it is] is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Inc. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Inc. and Paizo products, please visit paizo.com."

By using content under this Policy, you agree to not use any material in a way that suggests Paizo endorses or is in any way responsible for anything you create, or that suggests that you have any other relationship with Paizo, unless we have a separate written agreement that lets you do so. You agree to not use Paizo's trade dress—that is, you may not make your material look like ours. You agree that such use could irreparably harm Paizo.

You agree to use your best efforts to preserve the high standard of our intellectual property. You agree to present Paizo, our products, and the Paizo Material in a generally positive light. You agree to not use this permission for material that the general public would classify as "adult content," offensive, or inappropriate for minors, and you agree that such use would irreparably harm Paizo. You agree to not do anything illegal in or with products or websites produced under this Policy.

You agree to create an account on paizo.com and add an entry describing your material on our Community Use Registry at paizo.com/communityuse/registry, with links where appropriate. You agree to endeavor to keep this information up-to-date.

Permissions

As long as you comply with all of the above usage requirements, we hereby grant you the following permissions:

You may use the contents of the Community Use Package at paizo.com/communityuse/package. You may use only those versions of the Paizo Materials from the Community Use Package. You may not alter the color, typography, design, or proportions of the logos or icons, or otherwise modify them. Should an item be removed from the Community Use Package, you don't need to remove it from existing projects, but you may not use it in future projects.

You may use the cover images, as displayed on paizo.com, of all of the products on our Community Use Approved Product List below. Product covers may not be cropped, color adjusted, edited, distorted, or modified.

You may use the textual product descriptions, as they appear on the back of each product or in the product listings on paizo.com, of all of the products on our Community Use Approved Product List below.

You may use any of the text or artwork published in the Paizo Blog at paizo.com/paizo/blog, with the exception of excerpts of Planet Stories publications, Pathfinder Comics, and any logos and icons that aren't also in the Community Use Package. You may not use any photographs published in the blog (because those rights are usually not ours to offer). You may not use artwork, including maps, that have not been published in the blog, although you may create your own interpretations of material presented in our artwork and maps, provided that your interpretations don't look substantially similar to our materials.

You may use the artwork published to illustrate the Web Fiction at paizo.com/pathfinder/tales/serial. Note that the web fiction itself may not be used under this policy—just the artwork.

Open Game License - Gifte

You may descriptively reference trademarks, proper names (characters, deities, artifacts, places, etc.), locations and characters from products listed in Section 1 of our Community Use Approved Product List below, provided it is clear that these are our marks.

You may descriptively reference dialogue, plots, storylines, language, and incidents from products listed in Section 1 of our Community Use Approved Product List below in campaign journals and play-by-post or play-by-email games.

The permissions granted under this Policy are personal to you and may not be assigned or transferred without our consent. Please do not hotlink to images on our website, as we may move those images (thus breaking your links) at any time.

This policy in no way alters Paizo's ownership of any of our intellectual property and we reserve the right to amend, modify or terminate this Policy at any time.

We will post revisions to this Policy on our website, so check back frequently to make sure you have the most current version.

Community Use Approved Product List

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), potation, 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.
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 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Regelwerke

Deutsche Ausgabe Pathfinder Grundregelwerk ©2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe: Pathfinder Expertenregeln von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Spielleiterhandbuch © 2010 Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo LLC., USA
Deutsche Fassung: Pathfinder Ausrüstungskompedium von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc..
Pathfinder RPG Bestiary, Deutsche Ausgabe ©2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe: Pathfinder Monsterhandbuch II von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3: Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Monsterhandbuch IV © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Monsterhandbuch V © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Monsterhandbuch VI © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Spielerratgeber © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Pathfinder NSC-Kompedium von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Alternativregeln © 2016, von Ulisses Spiele GmbH, Waldems
Deutsche Ausgabe Pathfinder Abenteurer-Kompedium© 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Pathfinder Ausbauregeln von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Pathfinder Ausbauregeln II - Kampf von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Fassung: Pathfinder Ausbauregeln III: Völker von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Pathfinder Ausbauregeln IV: Kampagnen von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Ausbauregeln V: Legenden © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Ausbauregeln VI: Klassen © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Open Game License - Gifte

Deutsche Ausgabe Ausbauregeln VII: Okkultes © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Ausbauregeln VIII - Intrigen © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Ausbauregeln IX: Horror © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Rollenspiel Ausbauregeln X: Wildnis © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Pathfinder Almanach der Artefakte © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Almanach der Drachen ©2009 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe Pathfinder – Almanach der Elementarebenen © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Almanach der Ewigen Nacht Copyright 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Pathfinder Campaign Setting: Distant Worlds: Deutsche Ausgabe © 2014 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe: Almanach der Flusskönigreiche von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA
Deutsche Ausgabe: Almanach der Gewölbe Golarions © 2011 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA
Deutsche Ausgabe Almanach der Götter und Magie ©2011 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe Almanach der Himmlichen Herrscher © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder -Almanach der Höllenritter © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Almanach der Intrigen © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Kampfkünste © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Der Almanach der klassischen Monster ©2009 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe Der Almanach der klassischen Schrecken ©2011 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Kundschafter © 2012 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Kundschafter II von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Machtgruppen Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Magie Golarions © 2013 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Monster Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Almanach der Okkulten Geheimnisse © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Almanach der Okkulten Monster © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Almanach der Ozeane Golarions © 2017 von Ulisses Spiele GmbH
Deutsche Ausgabe: Almanach der Prestigeklassen Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Almanach der Reiche des Grauens © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Almanach der Religionen von Golarion © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Riesen von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Ruinen Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Technologie von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Untoten © 2012 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA
Deutsche Ausgabe Almanach der Verliesbewohner © 2010 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Almanach der Verlorenen Schätze © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Pathfinder Campaign Setting: Lost Kingdoms: © 2013 Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.
Deutsche Ausgabe Almanach der Weltenwunde © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing Inc., USA
Deutsche Ausgabe Almanach zu Irrisen © 2014 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing Inc., USA
Deutsche Ausgabe: Almanach zu Kaer Maga von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA
Deutsche Ausgabe: Almanach zu Magnimar © 2013 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Almanach von Numeria © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Guide to Darkmoon Vale. Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Mike McArtor. Deutsche Ausgabe © 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Deutsche Ausgabe Almanach zum Mwangibecken © 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC
Deutsche Ausgabe: Andoran, Geist der Freiheit von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.
Deutsche Fassung Abenteurers Rüstkammer von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Abenteurers Rüstkammer II © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Arkanes Wissen © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch: Chelax, Imperium der Teufel ©2010 Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe Dämonenjäger © 2014 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch: Die Alchemie Golarions © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Die Bastarde Golarions © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Die Elfen Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Die Gnome Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA
Deutsche Ausgabe: Die Goblins Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Die Halblinge Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA
Deutsche Ausgabe: Die Orks Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Die Tieflinge Golarions © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Die Turmkartendeuter Golarions © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Die Zwerge Golarions ©2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC
Deutsche Ausgabe Handbuch: Fernkampftaktiken © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Gefolgsleute und Anhänger © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Gesellschaft der Kundschafter © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Pathfinder Handbuch: Gewölbeforscher & Drachentöter © 2014, Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Gifte & Tränke © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Golarion – Die Innere See von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Handbuch Gossentaktiken © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Handbuch Göttliches Wissen © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Heiler von Golarion © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Heimgesuchte Helden © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Helden der Adelshöfe © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Helden der Finsterlande© 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Handbuch Helden der Straße © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Helden der Wildnis © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Legedäre Helden © 2014 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch der Magietaktiken © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Marktplätze der Magie © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Meister der Elemente© 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch der Meisterspione © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA

Open Game License - Gifte

Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Mentales Wissen © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Handbuch Monsterbeschwörer © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Monsterjäger © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Handbuch: Nahkampftaktiken © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Neue Helden Golarions © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Okkulte Helden © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch: Osirion - Land der Pharaonen ©2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Pfade der Gerechten © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe: Piraten der Inneren See von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA
Deutsche Ausgabe Questen und Kampagnen © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Riesenjäger © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Ritter der Inneren See © 2014 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc, USA
Deutsche Ausgabe Handbuch Rüstungsexperten © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe: Sargava, die Verlorene Kolonie ©2010 Ulisses Spiele GmbH.
Deutsche Ausgabe Handbuch Schwarzmärkte © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Streiter des Gleichgewichts © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Taldor, Nachhall des Ruhms von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch: Tiere & Tiergefährten © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Untotenjäger © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe: Varisia, Wiege der Legenden von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Vermächtnis der Bestien © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Vermächtnis der Drachen © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Vermächtnis der Elemente © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Vermächtnis der Ersten Welt © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Vermächtnis der Nacht © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Vermächtnis der Ozeane © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Vermächtnis der Vetteln © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Vermächtnis des Mondes © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Vertraute © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Völker der Sterne © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Völker des Nordens von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Völker des Flusses © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Völker des Sandes von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Waffenexperten © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe: Buch der Verdammten: Hölle © 2012 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Buch der Verdammten 2: Abyss © 2014 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc, USA.
Deutsche Ausgabe Buch der Verdammten III: Abaddon © 2015 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Almanach der Ersten Welt © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Götter von Golarion © 2016 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Völker von Golarion © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Pathfinder Weltenband der Inneren See von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Pathfinder Chronicles Campaign Setting. Copyright 2008, 2009, Paizo Publishing, LLC; Deutsche Ausgabe © 2009 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Widersacherkompodium © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Abenteurer

Deutsche Ausgabe Eisengötter Band 1 © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Eisengötter Band 2 © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Falkengrunds letzte Hoffnung ©2010 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Die Krone des Koboldkönigs © 2011 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe Die Rache des Koboldkönigs ©2010 Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe Jahrmarkt der Tränen © 2011 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe Hungrig sind die Toten © 2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe Vier War'n Kleine Goblins! © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Wir sein auch Goblins! von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Wir sein Goblins! von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Wir Sein Goblins Frei! © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Die Krypta der Ewigen Flamme von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Die Masken des Lebenden Gottes © 2011 Ulisses Spiele GmbH.
Deutsche Ausgabe Die Stadt des Goldenen Todes © 2011 Ulisses Spiele GmbH
Deutsche Ausgabe: Das Erwachen der Runenherrscher – Jubiläumsausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Was ewig liegt Band 1 © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Was ewig liegt Band 2 © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Abenteuerpfad: Dämonensturm © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Abenteuerpfad: Schwert der Tugend © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing Inc., USA
Deutsche Ausgabe Dämonenketzerei © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Die Mitternachtsinseln © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Abenteuerpfad Herold des Elfenbein-Labyrinths © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Abenteuerpfad Zorn der Gerechten Teil 6: Stadt der Heuschrecken © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.