Kampfbuch

Zorn der Gerechten

Teil 1: Dämonensturm

Teil 2: Schwert der Tugend

Vorspann

Vorspann ... 2
Intro ... 3
Anleitung ... 4
Kapitel 1: Dämonensturm ... 5
Teil 1: Der Niedergang Kenabres ... 5
Teil 2: Das Nest des Bösen ... 8
Teil 3: In den Ruinen - Zufallsbegegnungen ... 13
Teil 3: In den Ruinen ... 18
Teil 4: Das Vermächtnis des Schutzsteins ... 22
Kapitel 2: Schwert der Tugend ... 31
Teil 1: Aufbruch der Kreuzfahrer ... 31
Teil 2: Die Belagerung von Drezen ... 39
Teil 3: Sturm auf die Zitadelle ... 45
Anhang 1: Charakterblätter ... 64
Kapitel 1: Dämonenstrum - Anevia Tirabade ... 64
Kapitel 1: Dämonenstrum - Aravaschnial ... 67
Kapitel 1: Dämonenstrum - Horgus Gwerm ... 71
Kapitel 1: Dämonenstrum - Irabeth Tirabade ... 74
Kapitel 2: Schwert der Tugend – Spieler Armee ... 78
Kapitel 2: Schwert der Tugend – Gerettete Söldnerarmee ... 79
Kapitel 2: Schwert der Tugend – Aron Kir ... 80
Kapitel 2: Schwert der Tugend – Nurah Dendiwhar ... 83
Kapitel 2: Schwert der Tugend – Sosiel Vaenic ... 87
Kapitel 2: Schwert der Tugend – Stanton Vhain ... 95
Anhang 2: Massenkampf ... 99
Anhang 3: Tabellen ... 106
Gefahren ... 106
Wetter ... 107
Licht, Stärkewurf ... 107
Besondere Fähigkeiten ... 107
Zustände ... 108
Kosten für Schriftrollen herstellen ... 108
Allgemeine Monsterregeln ... 109
Aktionen im Kampf ... 111
Kampfmanöver ... 112
Kampfaktionen ... 112
Konzentration ... 112
Schaden der Waffen ... 112
Gifte ... 113
Impressum ... 114
Open Game License ... 114

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): Beliebig 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 währen des Spiels hemmt das der Spielfluss ungemein.

Daraus folgt nach meiner Erfahrung, das 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/fehlende Sprüche, Schreibfehler oder anderes) in diesem Kampfbuch befinden. Diese können gerne an mich (Werkstatt@ottes.net) gemeldet werden, ich werde die Fehler dann korrigieren.

Weiterhin möchte ich darauf hinweisen, dass für Beschreibungen von Magie des Gegners 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 Schwächestrahl gelernt hat, dann steht in der Beschreibung: Stärke 1W6+1St (max5). Somit macht sie 1W6+3 Schaden. Das gleich gilt für Gegenstände, Tränke und Schriftrollen.

Ebenso sind die Werte für Monster aus den Monsterhandbüchern und dem Abenteuerpfad übernommen. Es sind (bisher) keine Errata der Monsterhandbücher von mir eingearbeitet worden.

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

Kai Otte

Version 1.1, März 2018

Version 1.2, 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
- Der englische Name, wie er im Monstermanual oder in den Pawns benutzt wird
- 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
@	Der englische Name der Kreatur, wie er in den Monster Manuals / Pawns benutzt wird

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- #3..	Reihenfolge im Kampf
M	immer Morgens
A	immer 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.

Kapitel 1: Dämonensturm

Teil 1: Der Niedergang Kenabres

	#	A1		INI / RK	Ausgedehnte Kaverne
	TP	7		10 / 9	**Riesenmade, N MGs Ungeziefer, MHB2-107**
	TP	7			INI -1; Dunkelsicht 18 m; Wahr -3, @Fly, Giant Maggot
					VT: RK9, RK-B 9, RK-FF 9 (-1 GE), TP 7 (1W8+3), REF -1, WIL -3, ZÄH +5
					Immunität: Geistesbeeinflussende Effekte, Krankheit
					AG: BR3 m, Graben 1,50 m, NK Biss +0 (1W6)
					SW: ST 10, GE 8, KO 16, IN -, WE 5, CH 1, GAB +0; KMB +0; KMV 9 (kann nicht zu Fall gebracht werden)
BA	AF		Herauswürgen		Ziel 1,5m: Mageninhalt rauswürgen: ZÄH SG13>1 Min (als VA 4L Wasser) Kränkelnd
	#	A2		INI / RK	Aufgegebener Lagerplatz
	TP	8		13 / 14	**Riesenschabe, N Kleines Ungeziefer, MHB2-219**
	TP	8			INI +1; Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahr +4, @Cockroach, Giant
					VT: RK14, RK-B 12, RK-FF 13 (+1 GE, +1 Größe, +2 natürlich), TP 8 (1W8+4), REF +1
					WIL +0, ZÄH +6, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Licht
					AG: BR9 m, Klettern 9 m, Fliegen 12m (schlecht), NK Biss +1 (1W4)
					SW: ST 11, GE 12, KO 19, IN -, WE 11, CH 2, GAB +0; KMB -1; KMV 10
					Tal: Ausdauer, Unverwüstlich, **Fert:** Fliegen -1, Heimlichkeit +9, Klettern +8, Wahr +4
					VolksMod: Heimlichkeit +4, Wahr +4
BE			Luft anhalten		KO x 6 Min Luftanhalten vor Ertrinken
	#	A4		INI / RK	Kleine Kammer
	TP	9		11 / 14	**Giftschlange, N MGs Tier, MHB1-229**
					INI +5; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +9, @Venomous Snake
					VT: RK 14, RK-B 11, RK-FF 13 (+1 GE, +3 nat), TP 13 (2W8+4), REF +4, WIL +1, ZÄH +5
					AG: BR 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m, NK Biss +2 (1W4-1 plus Gift)
					SW: ST 8, GE 13, KO 14, IN 1, WE 13, CH 2, GAB +1; KMB +0; KMV 11 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden), **Tal:** Verbesserte Initiative, Waffenfinesse
					Fert: Akrobatik +9, Heimlichkeit +9, Klettern +9, Schwimmen +9, Wahr +9
					VolksMod: Akrobatik +8, Heimlichkeit +8, Wahr +4; Klettern und Schwimmen werden mit Geschicklichkeit modifiziert
BF	AF		Gift		A=Verwundung, SGZ=13, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W2 KO, H=1 RW
	#	B1		INI / RK	Hof
	TP	15		10 / 13	**Riesenfliege, N MGs Ungeziefer, MHB2-107**
					INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +2, @Fly, Giant
					VT: RK13, RK-B 13, RK-FF 10 (+3 GE), TP 15 (2W8+6), REF +3, WIL -2, ZÄH +6
					Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Krankheit
					AG: BR 6 m, Fliegen 18m (gut), Klettern 6 m, NK Biss +2 (1W6+1 plus Krankheit)
					SW: ST 12, GE 17, KO 16, IN -, WE 7, CH 2, GAB +1; KMB +2; KMV 15 (21 gegen Zu-Fall-bringen), **Fert:** Fliegen +7, Klettern +9, Wahr +2; **VolksMod:** Wahr +4
BF	AF		Krankheit Schmutzfieber		A=Verwundung, SGZ=14, I=1w3Tage, F=1/Tag, E=1w3 GE + 1w3 KO, H=2 RW

	#	B3		INI / RK	Andachtsraum
	TP	**16**		21 / 15	**Huecuva, CB MG Untoter, MHB3-124**
					INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5 Aura Ungläubigkeit (9 m), @Huecuva
					VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF 13 (+2 GE, +3 natürlich), TP 16 (3W8+3), REF +3,
					WIL +4, ZÄH +2, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte,
					Todeseffekte, SR 5/Magie oder Silber
					AG: BR 9 m, NK 2 Klauen +4 (1W6+1 plus Krankheit)
					SW: ST 13, GE 14, KO -, IN 4, WE 12, CH 12, GAB +2; KMB +3; KMv 15
					Tal: Verb. Initiative, Waffenfokus (Klaue), **Fert:** Überlebenskunst +7, Wahr +5
BF	ÜF		Aura der Ungläubigkeit		Selbst + Untote Rad 9m: WIL+2>fokussierte Energie/pos. Effekte
BF	ÜF		Falsche Menschlichkeit		am Tag: Illusion: Lebendes Wesen, Geruch bleibt, WIL>SG12, mit Geruchssinn+4
BF	AF		Krankheit Schmutzfieber		A=Verwundung, SGZ=12, I=w3 Tage, F=-, E=w3ST+w3GE, H=2 RW
	#	**C1**		**INI / RK**	**Höhle des Kreuzfahrers**
	TP	**14**		15 / 13	**Düstermantel, N Kleine magische Bestie, MHB1-90**
	TP	**14**			INI +4; Blindsicht 27 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +4, @Darkmantle
					VT: RK 13, RK-B 11, RK-FF13 (+1 Größe, +2 nat), TP 14 (2W10+4) , REF +3
					WIL +0, ZÄH +5
					AG: BR 6 m, Fliegen 9m (ausreichend), NK Hieb+6 (1W4+4 plus Ergreifen); ZF: ZS 4
					SW: ST 11, GE 15, KO 15, IN 2, WE 11, CH 10 , GAB +2; KMB +4 (+8 Ringkampf);
					KMV 14 (kann nicht Zu-Fallgebracht werden), **Tal:** Verb. Initiative
					Fert: Fliegen +2, Heimlichkeit +9, Wahr +4; **VolksMod:** Heimlichkeit +4, Wahr +4
BA			Würgen		1w4+4, kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf)
BF	AF		Ergreifen		Ergreifen gegen Gegner jeder Größe

	#	C2		INI / RK	Millorns Palast
	TP	22		12 / 14	**Millorn, Zwergischer Magier 3, 1ZdG-14**
					INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5, @Millorn
					VT: RK 14, RK-B 10, RK-FF14 (+4 Rüstung), TP 22 (3W6+9), REF +2, WIL +6, ZÄH +7
					+2 gegen Gift, Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten
					Verteidigungsfähigkeit: Standfestigkeit, Verteidigungsschulung
					AG: BR 6 m, NK Dolch +2 (1W4+1/19-20), FK Leichte Armbrust +1 (1W8/19-20)
					VZ: Vorbereitete Magier Zauber (ZS 3; Konz +5)
					SW: ST 13, GE 10, KO 16, IN 15, WE 14, CH 6, GAB +1; KMB +2; KMV 12 (16 gegen
					Ansturm und Zu-Fall-bringen)
					Tal: Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Schriftrollen anfertigen
					Fert: Heimlichkeit +3, Wahr +5, Wissen (Arkanes) +8, Wissen (Die Ebenen) +8,
					Zauberkunde +8; **Sprachen:** Abyssisch, Gemein, Hallit, Zwergisch
BA		G68	Hand des Lehrlings	5/Tag	Nahkampfwaffe macht Fernkampfangriff (INMod statt GE) =A >9m ^3+INMod
BA		G27	Hass		+1 Volksbonus Angriffswürfe humanoide Kreaturen (Ork, Goblinoider)
BE		G27	Standfestigkeit		+4 Volksbonus KMV Ansturm & Zu-Fall bringen auf festem Boden
BE		G27	Verteidigungsschulung Z		+4 Ausweichbonus RK gegen Monster (Riese)
BE		G27	Abgehärtet		Rettungswürfe +2 gegen Gift, Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten
BE		G63	Arkane Bindung		Dolch, nicht vorbereiteten Zauber sprechen
BE		G27	Gier		+2 Volksbonus Schätzen für Wert nichtmagischer Gegenstände
BE		G27	Steingespür		ZS+1 Kategorie Erde
KAr	Be	G296	Trank: L Wunden heilen	<6TP	Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	II	G349	Trank: Unsichtbarkeit	<6TP	Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
2	VwL	G329	Schweben	<6TP	Auf/Abschweben, 100Pf/St =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R-
KAr	BaA	G266	Schriftrolle: Energieresistenz		Energiereststenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
KAr	HvL	G325	Schriftrolle: Schockgriff		1W6 Elektrizität/St (max 5W6), TW+3 bei Metall =A ~vg *Berührungsangriff NK #sofort R-
1	Be	G300	Magierrüstung	vk	RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
2	II	G355	Verschwimmen	#1	Tarnung: Fehlschlagchance 20% =A ~v *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Hv	G303	Magisches Geschoss		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
1	II	G334	Sprühende Farben SG13		Macht bewusstlos/blind/betäubt =A ~vgm "Kegel 4,5m #sofort RW
0	II	G281	Geisterhaftes Geräusch SG12	∞	Vorgetäuschtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
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	BeE	G321	Säurespritzer	∞	1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
	#	D		INI / RK	Eingestürzter Wachposten
	TP	15		7 / 13	**Mischvolk, RN MG monströser Humanoider, MHB2-170**
	TP	15			INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +6, @Mongrelman
	TP	15			**VT:** RK 13, RK-B 11, RK-FF12 (+1 GE, +2 natürlich), TP 15 (2W10+4), REF +4,
					WIL +4, ZÄH +2
					AG: BR 9 m, NK Knüppel +4 (1W6+3) oder Hieb +4 (1W4+3)
					SW: ST 14, GE 13, KO 15, IN 10, WE 12, CH 7, GAB +2; KMB +4; KMV15
					Tal: Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), **Fert:** Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +13,
					Klettern +6, Überlebenskunst +5, Wahr +6; **VolksMod:** Fingerfertigkeit +4,
					Heimlichkeit +4; **Sprachen:** Finsterländisch, Gemein
BE		2M296	Geräusche nachahmen		Imitiert Geräusche/Stimmen: Stimmen

Teil 2: Das Nest des Bösen

	#	H1		INI / RK	Wachposten
	TP	15		7 / 13	**Mischvolkverräter, RN MG monströser Humanoider, MHB2-170**
	TP	15			INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +6, @Mongrelman
					VT: RK 13, RK-B 11, RK-FF12 (+1 GE, +2 natürlich), TP 15 (2W10+4), REF +4,
					WIL +4, ZÄH +2
					AG: BR 9 m, NK Knüppel +4 (1W6+3) oder Hieb +4 (1W4+3)
					SW: ST 14, GE 13, KO 15, IN 10, WE 12, CH 7, GAB +2; KMB +4; KMV15
					Tal: Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), **Fert:** Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +13,
					Klettern +6, Überlebenskunst +5, Wahr +6; **VolksMod:** Fingerfertigkeit +4,
					Heimlichkeit +4; **Sprachen:** Finsterländisch, Gemein
BE		2M296	Geräusche nachahmen		Imitiert Geräusche/Stimmen: Stimmen
	#	H2		INI / RK	Unterkünfte
	TP	15		13 / 13	**Mischvolkverräter, RN MG monströser Humanoider, MHB2-170**
	TP	15			INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +6, @Mongrelman
					VT: RK 13, RK-B 11, RK-FF12 (+1 GE, +2 natürlich), TP 15 (2W10+4), REF +4,
			Eventuell Verstärkung Aus H10		WIL +4, ZÄH +2
					AG: BR 9 m, NK Knüppel +4 (1W6+3) oder Hieb +4 (1W4+3)
					SW: ST 14, GE 13, KO 15, IN 10, WE 12, CH 7, GAB +2; KMB +4; KMV15
					Tal: Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), **Fert:** Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +13,
					Klettern +6, Überlebenskunst +5, Wahr +6; **VolksMod:** Fingerfertigkeit +4,
					Heimlichkeit +4; **Sprachen:** Finsterländisch, Gemein
BE		2M296	Geräusche nachahmen		Imitiert Geräusche/Stimmen: Stimmen
	#	H3		INI / RK	Speisekammer
	TP	22		9 / 15	**Höhlenechse, N MGs Tier, MHB1-91**
					INI +2; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +8, @Monitor Lizard
					VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF13 (+2 GE, +3 natürlich), TP 22 (3W8+9), REF +5,
					WIL +2, ZÄH +8
					AG: BR 9 m, Schwimmen 9 m, NK Biss +5 (1W8+4 plus Ergreifen und Gift)
					SW: ST 17, GE 15, KO 17, IN 2, WE 12, CH 6, GAB +2; KMB +5 (+9 Ringkampf)
					KMV 17 (21 gegen Zu-Fallbringen), **Tal:** Fertigkeitsfokus (Wahr), Große Zähigkeit
					Fert: Heimlichkeit +10 (+14 im Unterholz), Klettern +7, Schwimmen +11, Wahr +8
					VolksMod:, Heimlichkeit +4 (+8 im Unterholz)
BF	ÜF		Gift		A=Verwundung, SGZ=14, I=1Min, F=1/h für 6 h, E=w2 GE, H=1 RW
	#	H4		INI / RK	Aufenthaltsraum
	TP	23		19 / 19	**Wenduag, Mischvolk-Waldläuferin 1 (MHB2-170, 1ZdG-19)**
					INI +3; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +9, @Wenduag
					VT: RK 19, RK-B 13, RK-FF16 (+3 GE, +2 natürlich, +4 Rüstung), TP 23 (3W10+7)
					REF +8, WIL +6, ZÄH +4
					AG: BR 9 m, NK Knüppel +6 (1W6+3), FK Langbogen [Meisterarbeit] +8 (1W8/×3)
					SW: ST 16, GE 17, KO 15, IN 12, WE 16, CH 5, GAB +3; KMB +6; KMV 19
					Tal: Kernschuss, Waffenfokus (Langbogen), **Fert:** Fingerfertigkeit +9, Heimlichkeit +12,
					Klettern +8, Überlebenskunst +9, Wahr +9, Wissen (Gewölbe) +6,
					Sprachen: Finsterländisch, Hallit
BE	BF	G80	Erzfeind Wal		>Menschen, +2 TW, SW, Bluffen, Motiv, Überleben, Wahr, Wissen (+2/Feind>1)
BE		2M296	Geräusche nachahmen		Imitiert Geräusche/Stimmen: Stimmen
BE	BF	G81	Spuren lesen +1 Wal		Überlebenskunst +1, wenn er Spuren verfolgt oder identifiziert
KAr	BF	G81	Tierempathie +2 Wal		Einstellung eines Tieres verbessern: 2+w20 =1Min >9m
KAr	Vw	G295	Zauberstab: Lange Schritte (10 Lad.)		Deine Grundbewegungsrate steigt um 3m =A ~vgm *Du #1h/St
KAr	Be	G296	Trank L Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW

#	H5		INI / RK	Müllgrube
TP	15		10 / 6	**Riesenamöbe, N Kleiner Schlick (Aquatisch), MHB2-25** INI -5; Blindsicht 9 m; Wahr -5, @Amoeba, Giant **VT:** RK 6, RK-B 6, RK-FF6 (-5 GE, +1 Größe), TP 15 (2W8+6), Immun: Betäubung, Gifte Lähmung, Schlafeffekte, Verwandlung, Angriffe auf Sicht basierend **AG:** BR 3 m, Klettern 3 m, Schwimmen 6 m, NK Hieb +3 (1W3+1 plus 1W3 Säure plus Ergreifen), Angriffsfläche 1,50 m; RW 1,50 m **SW:** ST 12, GE 1, KO 16, IN -, WE 1, CH 1, GAB +1; KMB +1 (+5 Ringkampf); KMV 6 (kann nicht zu Fall, gebracht werden), Fähigkeiten Klettern +9, Schwimmen +9
BA	1M305	Würgen		1W3+1 plus 1W3 Säure, kann Gegner zerquetschen: Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf)
BE	1M298	Amphibie		Unterart Aquatisch, ist aber an Land unbeschränkt überlebensfähig
#	**H6**		**INI / RK**	**Unterer Wachposten**
TP	15		12 / 13	**Mischvolkverräter, RN MG monströser Humanoider, MHB2-170**
TP	15			INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +6, @Mongrelman **VT:** RK 13, RK-B 11, RK-FF12 (+1 GE, +2 natürlich), TP 15 (2W10+4), REF +4, WIL +4, ZÄH +2 **AG:** BR 9 m, NK Knüppel +4 (1W6+3) oder Hieb +4 (1W4+3) **SW:** ST 14, GE 13, KO 15, IN 10, WE 12, CH 7, GAB +2; KMB +4; KMV15 **Tal:** Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), **Fert:** Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +13, Klettern +6, Überlebenskunst +5, Wahr +6; **VolksMod:** Fingerfertigkeit +4, Heimlichkeit +4; **Sprachen:** Finsterländisch, Gemein
BE	2M296	Geräusche nachahmen		Imitiert Geräusche/Stimmen: Stimmen
#	**H7**		**INI / RK**	**Versammlungsraum**
TP	15		16 / 13	**Mischvolkverräter, RN MG monströser Humanoider, MHB2-170**
TP	15			INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +6, @Mongrelman **VT:** RK 13, RK-B 11, RK-FF12 (+1 GE, +2 natürlich), TP 15 (2W10+4), REF +4, WIL +4, ZÄH +2 **AG:** BR 9 m, NK Knüppel +4 (1W6+3) oder Hieb +4 (1W4+3) **SW:** ST 14, GE 13, KO 15, IN 10, WE 12, CH 7, GAB +2; KMB +4; KMV15 **Tal:** Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), **Fert:** Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +13, Klettern +6, Überlebenskunst +5, Wahr +6; **VolksMod:** Fingerfertigkeit +4, Heimlichkeit +4; **Sprachen:** Finsterländisch, Gemein
BE	2M296	Geräusche nachahmen		Imitiert Geräusche/Stimmen: Stimmen

	#	H9		INI / RK	Hosillas Unterkunft
	TP	**21**		15 / 18	**Hosilla, Menschliche Inquisitorin des Baphomet 3,1ZdG-22**
					INI +4; Wahr +11 , @Hosilla
					VT: RK 18, RK-B 14, RK-FF16 (+2 Ablenkung, +2, GE, +4 Rüstung), TP 21 (3W8+4)
					REF +3, WIL +5, ZÄH +4
					AG: BR 9 m, NK Glefe +1, +5 (1W10+2/×3)
					ZF: Zauberähnliche Inquisitoren Fähigkeiten: (ZS 3; Konz +5)
					SW: ST 12, GE 14, KO 12, IN 8, WE 15, CH 13, GAB +2; KMB +3; KMV 15
					Tal: Ausguck, Bevorzugter Richtspruch (Menschen), Fertigkeitsfokus (Wahr),
					Waffenfokus (Glefe), **Fert:** Einschüchtern +8, Heimlichkeit +6, Motiv erkennen, +9
					Sprachenkunde +1, Überlebenskunst +8, Wahr +11, Wissen (Gewölbe) +3, Wissen
					(Religion) +5; **Sprachen:** Abyssisch, Gemein, Hallit
BE	BF	E41	Durchdringender Blick Inq		Einschüchtern und Motiv +½St
BE	BF	E41	Einzelkämpfertaktik Inq		für Bonus aus Gemeinschaftstalenten: alle Verbündeten: als hätten Sie das Talent
BE	BF	E41	Gewiefte Initiative Inq		INI + WEMod
BE	BF	E41	Monsterkunde Inq		FW Wissen +2, um die Fähigkeiten und Schwächen: von Kreaturen herauszufinden
BE	BF	E40	Richtspruch Inq		Richtspruch wählen bis Ende des Kampfes, als SA wechseln,1/Tag +1/3St =SA
BE		E40	Richtspruch Vernichtung	#1	Waffen: Heiliger Bonus +2
BE		E40	Richtspruch Heilung	>7TP	Schnelle Heilung 2
BE	BF	E41	Spuren lesen Inq		Überlebenskunst +1, wenn er Spuren verfolgt oder identifiziert
KAr	Be	G307	Trank: Mittlere Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	Il	G349	Trank: Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
KAr	Hv	G359	Zauberstab: Waffe d. Glaubens (8x)		eigenständige mag Waffe: 1W8+1/3St =A ~vgG >30m+3m/St #1Rd/St R-
KAr		AR102	Alchemistenfeuer (2)		Zielfeld 4w6 Rad 1,5m, REF SG20>brennen, Rad9m: REF SG20>½ Feuerschaden
KAr		AR103	Verstrickungsbeutel		TW-2, GE-4, REF SG15>bewegungsunfähig am Boden kleben, Erfolg ½BR
ZF	BF	E41	Gesinnung entdecken	∞	beliebig oft Böses/Chaotisches/Gutes/Rechtschaffenes entdecken (nur 1 gleichzeitig)
ZF	BF	G57	Hauch d. Bösen 1Rd	5/T	Mit Berührungsangriff kränkelnd machen *1 Kreatur
1	Vz	G249	Befehl SG13	4/T↓	Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	VwM	G304	Magische Waffe	VK	Waffe erhält Bonus von +1 =A ~vgG #1min/St RW
1	Ba	G323	Schild des Glaubens	VK	Ablenkungsbonus RK+2 +1/6St =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Er	G369	Zielsicherer Schlag	VK	TW +20 =A ~vf *Du #Text
0	Vz	G251	Benommenheit SG12	∞	Hum. Kreatur mit max 4 TW verliert nächste Aktion =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd RW
0	Er	G285	Göttliche Führung	∞	+1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW
0	Hv	G297	Licht	∞	Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
0	Ba	G318	Resistenz	∞	RW +1 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min RW
0	BeE	G321	Säurespritzer	∞	1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	Vw	G347	Tugend	∞	+1 temp TP =A ~vgG *Berührte Kreatur #1min RZ
	TP	**10**		15 / 16	**Tiefling, Schurke 1, MHB1-260**
					INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5, @Tiefling Rogue
					VT: RK 16, RK-B 13, RK-FF 13 (+3 GE, +3 Rüstung), TP 10 (1W8+2), REF+5, WIL+1, ZÄH+2
					Resistenz: Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +3 (1W6+1/19-20), FK Leichte Armbrust +3 (1W8/19-20)
					ZF: ZS 1.
					SW: ST 13, GE 17, KO 14, IN 12, WE 12, CH 6, GAB +0; KMB +1; KMV 14
					Tal: Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +6, Bluffen +4, Einschüchtern +2,
					Entfesselungskunst +6, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit, +8, Mechanismus
					ausschalten +6, Motiv erkennen +5, Wahr +5
					Sprachen: Abyssisch, Gemein, Diabolisch
BA	BF	G77	Hinterhältiger Angriff +1W6		Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m
BE	AF	V169	Infernalische Hexerei		HXM Klassenmerkmale Abyssischer oder Diabolischer Blutlinie: CH+2
BE	BF	G77	Fallen finden Sch		Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten +½St, auch mag. Fallen

	#	H10		INI / RK	Trophäensaal
	TP	**15**		18 / 13	**Kultanhängerinnen, Mensch. Kle des Baphomets*Deskari 1/Käm 1, 1ZdG-23**
	TP	**15**			INI +3; Wahr +5 , @Cultist of Baphomet
					VT: RK 13, RK-B 9, RK-FF13 (-1 GE, +4 Rüstung), TP je 15 (2 T W; 1W8+1W10+1)
					REF -1, WIL +5, ZÄH +4
					AG: BR 9 m, NK Glefe [Meisterarbeit] +5 (1W10+3/×3) oder Sense
					[Meisterarbeit] +4 (2W4+3/×4) oder Dolch +3 (1W4+2/19 -20)
					FK Dolch +0 (1W4+2/19 -20); ZF: Zauberä. Domänenfähigkeiten (ZS 1; Konz +4)
					SW: ST 14, GE 8, KO 10, IN 13, WE 17, CH 12, GAB +1; KMB +3; KMV 12
					Tal: Im Kampf zaubern, Verb. Initiative, Waffenfokus (Glefe oder Sense)
					Fert: Heimlichkeit +0,Klettern +6, Wahr +5, Wissen (Religion) +6
					Sprachen: Abyssisch,Gemein, Hallit
BA		G54	Negative Energie fokussieren 4/Tag		SG 11, 1W6 Heilen/Schaden >9m
KAr	Be	G296	Trank: Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	Ne	G277	Schriftrolle: Furcht auslösen		Ziel mit max 5 TW verängstigt (RW WIL:erschüttert) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd
KAr	Er	G334	Schriftrolle: Sprachen verstehen		1 fremde Sprache verstehen+lesen =A ~vgMG *Du #10min/St
KAr		AR104	Unheiliges Wasser		gegen gute wie Säure, BÜ 3m, direkt 2w4, Rad 1,5m 1TP
ZF	BF	G57	Hauch des Bösen	6/T	Mit Berührungsangriff kränkelnd machen *1 Kreatur #½St*Rd/Tag
1	Ba	G325	Schutz vor Gutem	#1	RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Vz	G249	Befehl SG14	#2	Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
0	Ne	G247	Ausbluten SG13		Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Er	G285	Göttliche Führung		+1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW
0	Hv	G297	Licht		Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
	#	**H11**		**INI / RK**	**Abflussrinne**
	TP	**13**		17 / 13	**Albino-Höhlenknochenhechte, N MGs Tier (aquatisch), MHB2-149**
	TP	**13**			INI +6; Dämmersicht; Wahr +6, @Gar
					VT: RK 13, RK-B 11, RK-FF 11 (+2 GE, +1 nat), TP 13 (2W8+4), REF +5, WIL +1, ZÄH +5
					AG: BR Schwimmen 18 m, NK Biss +3 (1W6+3 + Ergreifen), AF 1,50 m, RW 1,50 m
					SW: ST 14, GE 14, KO 15, IN 1, WE 13, CH 2, GAB +1; KMB +3 (Ringkampf +7); KMV 15
					(kann nicht zu Fall gebracht werden), **Tal:** Verbesserte Initiative
					Fert: Schwimmen +10, Wahr +6
	#	**H13**		**INI / RK**	**Kanalratten**
	TP	**7**		18 / 14	**verb. Schreckensratte, N Kleines Tier, MHB1-215**
	TP	**7**			INI +3; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +4, @Dire Rat
	TP	**7**			**VT:** RK 14, RK-B 14, RK-FF 11 (+3GE, +1Größe, +4Verb.), TP 5 (1W8+1), REF+7, WIL+3, ZÄH+5
					AG: BR 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m, NK Biss +3 (1W4 plus Krankheit)
					SW: ST 10, GE 17, KO 13, IN 2, WE 13, CH 4, GAB +0; KMB -1; KMV 12 (16 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Fertigkeitsfokus (Wahr); **Fert:** Heimlichkeit +13, Klettern +13
					Schwimmen +13, Wahr +6; **VolksMod:** benutzt GE-Mod für Klettern und Schwimmen
BA	AF		Krankheit		Schmutzfieber: A=Verwundung, SGZ=11, I=w3Tage, F=1/Tag, E=w3 GE+ w3 KO, H=2 RW

	#	H14		INI / RK	Oberer Wachposten
	TP	**15**		16 / 13	**Mischvolkverräter, RN MG monströser Humanoider, MHB2-170**
	TP	**15**			INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +6, @Mongrelman
					VT: RK 13, RK-B 11, RK-FF12 (+1 GE, +2 natürlich), TP 15 (2W10+4), REF +4,
					WIL +4, ZÄH +2
					AG: BR 9 m, NK Knüppel +4 (1W6+3) oder Hieb +4 (1W4+3)
					SW: ST 14, GE 13, KO 15, IN 10, WE 12, CH 7, GAB +2; KMB +4; KMV15
					Tal: Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), **Fert:** Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +13,
					Klettern +6, Überlebenskunst +5, Wahr +6; **VolksMod:** Fingerfertigkeit +4,
					Heimlichkeit +4; **Sprachen:** Finsterländisch, Gemein
BE		2M296	Geräusche nachahmen		Imitiert Geräusche/Stimmen: Stimmen
	#	**H15**		**INI / RK**	**Dretchlabyrinth**
	TP	**18**		11 / 14	**Dretch, CB Kleiner Externar (Böse, Chaos, Dämon, Extraplanar), MHB1-42**
	TP	**18**			INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5, Demon, Dretch
					VT: RK 14, RK-B 11, RK-FF14 (+1 Größe, +3 nat), TP 18 (2W10+7), REF +0
					WIL +3, ZÄH +5, Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: Feuer 10, Kälte 10
					Säure 10; SR 5/Gutes oder Kaltes Eisen
					AG: BR 6 m, NK 2 Klauen +4 (1W4+1), Biss +4 (1W4+1); ZF: ZS 2
					SW: ST 12, GE 10, KO 14, IN 5, WE 11, CH 11, GAB +2; KMB +2; KMV 12
					Tal: Abhärtung, **Fert:** Entfesselungskunst +5, Heimlichkeit +9, Wahr +5
					Sprachen: Abyssisch (kann nicht sprechen)
					Telepathie 30m (auf Ziele beschränkt, die Abyssisch sprechen)
ZF	Ne	G277	Furcht auslösen SG11	1/T↓	Ziel mit max 5 TW verängstigt (RW WIL:ersch.) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern		kann andere Kreaturen beschwören, Grad 1, 1 Dretch, 35%
ZF	Be E	G336	Stinkende Wolke SG13		Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ

Teil 3: In den Ruinen - Zufallsbegegnungen

#				INI / RK	Zufallsbegegnung in Kenabres, alle 30 Min 20%
			01-20%		2w4 Schreckensratten
			21-35%		1w6 Infernalische Geier
			36-45%		1w6 Tieflingplünderer
			46-55%		1 Heuler
			56-65%		1w6 Kultanhänger
			66-70%		1w4 Dämonische Riesenfliegen
			71-75%		1w4 Dretche
			76-80%		1w3 Abrikandili
			81-100%		Einzigartige Begegnung, jede nur 1 mal
					E1: Belagerte Schneiderei
					E2: Gequälte Überlebende
					E3: Kultanhänger auf der Straße
					E4: Wahnsinnige Kreuzfahrer
#	**ZF**			**INI / RK**	**01-20 %**
	TP	**5**		18 / 14	**2w4 Schreckensratten, N Kleines Tier, MHB1-215**
	TP	**5**			INI +3; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +4, @Dire Rat
	TP	**5**			**VT:** RK 14, RK-B 14, RK-FF 11 (+3 GE, +1 Größe), TP 5 (1W8+1), REF +5, WIL +1, ZÄH +3
	TP	**5**			**AG:** BR 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m, NK Biss +1 (1W4 plus Krankheit)
	TP	**5**			**SW:** ST 10, GE 17, KO 13, IN 2, WE 13, CH 4, GAB +0; KMB -1; KMV 12 (16 gegen
	TP	**5**			Zu-Fall-bringen), **Tal:** Fertigkeitsfokus (Wahr), **Fert:** Heimlichkeit +11, Klettern +11
	TP	**5**			Schwimmen +11, Wahr +4; **VolksMod:** benutzt GE-Mod für Klettern und Schwimmen
	TP	**6**			
BA	AF		Krankheit		Schmutzfieber: A=Verwundung, SGZ=11, I=w3Tage, F=1/Tag, E=w3 GE+ w3 KO, H=2 RW
#	**ZF**			**INI / RK**	**21-35%**
	TP	**6**		12 / 13	**1w6 Infernalische Geier, N Kleines Tier, MHB3-103/290**
	TP	**6**			INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18m, Geruchssinn; Wahr +9, @Vulture
	TP	**6**			**VT:** RK 13, RK-B 12, RK-FF 12 (+1 GE, +1 Größe, +1 natürlich), TP 6 (1W8+2), REF +3
	TP	**6**			WIL +1, ZÄH +6; +4 gegen Krankheit, SR 5 Feuer/Kälte, ZR 7
	TP	**6**			**AG:** BR 3 m, Fliegen 15m (Durchschnittlich), NK Biss +2 (1W6+1)
	TP	**6**			**SW:** ST 12, GE 13, KO 14, IN 2, WE 13, CH 7, GAB +0; KMB +0; KMV 11
					Tal: Große Zähigkeit, **Fert:** Fliegen +7, Wahr +9; **VolksMod:** Wahr +8
			Gutes Niederstrecken	1/Tag	gegen Gute: TW/SW + CHMod bis Ziel tot oder die infernalische Kreatur ruht
#	**ZF**			**INI / RK**	**36-45%**
	TP	**10**		15 / 16	**1w6 Tieflingplünderer, Tiefling, Schurke 1, MHB1-260**
	TP	**10**			INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5, Tiefling
	TP	**10**			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 13 (+3 GE, +3 Rüstung), TP 10 (1W8+2), REF+5, WIL+1, ZÄH+2
	TP	**10**			Resistenz: Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5
	TP	**10**			**AG:** BR 9 m, NK Kurzschwert +3 (1W6+1/19-20), FK Leichte Armbrust +3 (1W8/19-20)
	TP	**10**			ZF: ZS 1
					SW: ST 13, GE 17, KO 14, IN 12, WE 12, CH 6, GAB +0; KMB +1; KMV 14
					Tal: Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +6, Bluffen +4, Einschüchtern +2,
					Entfesselungskunst +6, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit, +8, Mechanismus
					ausschalten +6, Motiv erkennen +5, Wahr +5; **Sprachen:** Abyssisch, Gemein
BA	BF	G77	Hinterhältiger Angriff +1W6		Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m
BE	AF	V169	Infernalische Hexerei		HXM Klassenmerkmale Abyssischer oder Diabolischer Blutlinie: CH+2
BE	BF	G77	Fallen finden Sch		Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten +½St, auch mag. Fallen

	#	ZF		INI / RK	46-55%
	TP	37		12 / 15	**1 Heuler, CB Großer Externar (BC, Extraplanar), MHB2-139**
					INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +13, @Howler
					VT: RK 15, RK-B 11, RK-FF13 (+2 GE, -1 Größe, +4 natürlich), TP 37 (5W10+10)
					REF +6, WIL +3, ZÄH +6, Verteidigung: Stachelverteidigung
					AG: BR 18 m, NK Biss +8 (1W8+4), Stacheln +3 (1W4+2 plus Pein),
					Angriffsfläche 3 m, RW 1,50 m
					SW: ST 18, GE 15, KO 15, IN 6, WE 14, CH 11, GAB +5; KMB +10; KMV 22
					Tal: Fertigkeitsfokus (Wahr), Kampfreflexe, Verb. Initiative
					Fert: Akrobatik +10 (Springen +22), Heimlichkeit +6, Klettern +12, Wahr +13
					Sprachen: Abyssisch (kann nicht, sprechen)
BA	ÜF		Heulen		nicht Externare Rad 36m: WIL SG12>verflucht
			Heulers Fluch		SGZ=12, I=-, F=1/h, E=1 WE, H=1 RW
BF	AF		Abyssischer Schlag		gegen Schadensreduzierung: als böse und chaotisch
BF	AF		Pein		mit Stachel: Kränkelnd, Heilkunde SG15 zum Entfernen: 1Stachel/+5, Fehl: w4+1
BF	AF		Stachelverteidigung		mit Waffe ohne Reichweite: w4+1 Stich, REF SG14 > Stachel abbrechen (Pein)
	#	ZF		INI / RK	56-65%
	TP	15		18 / 13	**1w6 Kultanhänger, Mensch. Kle des Baphomets*Deskari 1/Käm 1, 1ZdG-23**
	TP	15			INI +3; Wahr +5, @Cultist of Deskari
	TP	15			**VT:** RK 13, RK-B 9, RK-FF13 (-1 GE, +4 Rüstung), TP je 15 (2 T W; 1W8+1W10+1)
	TP	15			REF -1, WIL +5, ZÄH +4
	TP	15			**AG:** BR 9 m, NK Glefe [Meisterarbeit] +5 (1W10+3/×3) oder Sense
	TP	15			[Meisterarbeit] +4 (2W4+3/×4) oder Dolch +3 (1W4+2/19 -20)
					FK Dolch +0 (1W4+2/19 -20); ZF: Zauberä. Domänenfähigkeiten (ZS 1; Konz +4)
					SW: ST 14, GE 8, KO 10, IN 13, WE 17, CH 12, GAB +1; KMB +3; KMV 12
					Tal: Im Kampf zaubern, Verb. Initiative, Waffenfokus (Glefe oder Sense)
					Fert: Heimlichkeit +0,Klettern +6, Wahr +5, Wissen (Religion) +6
					Sprachen: Abyssisch, Gemein, Hallit
BA		G54	Negative Energie fokussieren	4/Tag	SG 11, 1W6 Heilen/Schaden >9m
KAr	Be	G296	Trank: Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	Ne	G277	Schriftrolle: Furcht auslösen		Ziel mit max 5 TW veräng. (RW WIL:ersch.) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd
KAr	Er	G334	Schriftrolle: Sprachen verstehen		1 fremde Sprache verstehen + lesen =A ~vgMG *Du #10min/St
KAr		AR104	Unheiliges Wasser		gegen gute wie Säure, BÜ 3m, direkt 2w4, Rad 1,5m 1TP
ZF	BF	G57	Hauch des Bösen	6/T	Mit Berührungsangriff kränkelnd machen *1 Kreatur #½St*Rd/Tag
1	Ba	G325	Schutz vor Gutem	#1	RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Vz	G249	Befehl SG14	#2	Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
0	Ne	G247	Ausbluten SG13		Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Er	G285	Göttliche Führung		+1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW
0	Hv	G297	Licht		Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-

	#	**ZF**		**INI / RK**	**66-70%**
	TP	**20**		18 / 15	**1w4 Dämonische Riesenfliegen, CB MG magische Bestie, 1ZdG-48**
	TP	**20**			INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7, @Fly, Giant
	TP	**20**			**VT:** RK 15, RK-B 13, RK-FF12 (+3 GE, +2 natürlich), TP 20 (2W8+11), REF +3, WIL -2
	TP	**20**			ZÄH +7, Immun: Elektrizität, Gift, Krankheit, Säure; Resistenz:, Feuer 10
					Kälte 10; SR 5/Kaltes Eisen
					AG: BR 6 m, Klettern 6 m, Fliegen 18m (gut), NK Biss +4 (1W6+4 plus Krankheit)
					ZF: ZS 2; Konz +4
					SW: ST 16, GE 17, KO 18, IN 10, WE 7, CH 15, GAB +1; KMB +2; KMV 15 (21 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Abhärtung, Verb. Initiative
					Fert: Akrobatik +8, Fliegen +12, Klettern +16, Wahr +7,
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m
BA			Odemwaffen		18 m-Linie; 2W6 Säureschaden; REF, SG 15, halbiert; alle 1W4 Runden
ZF	Hv	G261	Dunkelheit	1/Tag	Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berührter Gegenstand #1min/St R-
	#	**ZF**		**INI / RK**	**71-75%**
	TP	**18**		12 / 14	**1w4 Dretche, CB Kleiner Externar (BC, Dämon, Extraplanar), MHB1-42**
	TP	**18**			INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5, Demon, Dretch
	TP	**18**			**VT:** RK 14, RK-B 11, RK-FF14 (+1 Größe, +3 nat), TP 18 (2W10+7), REF +0
	TP	**18**			WIL +3, ZÄH +5, Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: Feuer 10, Kälte 10
					Säure 10; SR 5/Gutes oder Kaltes Eisen
					AG: BR 6 m, NK 2 Klauen +4 (1W4+1), Biss +4 (1W4+1); ZF: ZS 2
					SW: ST 12, GE 10, KO 14, IN 5, WE 11, CH 11, GAB +2; KMB +2; KMV 12
					Tal: Abhärtung, **Fert:** Entfesselungskunst +5, Heimlichkeit +9, Wahr +5
					Sprachen: Abyssisch (kann nicht sprechen)
					Telepathie 30m (auf Ziele beschränkt, die Abyssisch sprechen)
	#	**ZF**		**INI / RK**	**76-80%**
	TP	**32**		6 / 15	**1w3 Abrikandili, CB MG Externarer (BC, Dämon, Extraplanar), 1ZdG-28**
	TP	**32**			INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +12, @Abrikandilu
	TP	**32**			**VT:** RK 15, RK-B 10, RK-FF15 (+5 natürlich), TP 32 (5W10+5), REF +4, WIL +3
					ZÄH +5, Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: Feuer 10, Kälte 10, Säure 10
					Schwächen: Hass auf Spiegel
					AG: BR 9 m, NK Biss +7 (1W6+2 plus Verstümmelung), 2 Klauen +7 (1W4+2)
					FK Improvisierte Waffe +5 (1W6+2); ZF: ZS 5; Konz +6
					SW: ST 15, GE 11, KO 12, IN 6, WE 10, CH 13, GAB +5; KMB +7 (Zerschmettern +9)
					KMV 19 (21 gegen Zerschmettern), **Tal:** Eiserner Wille, Heftiger Angriff,
					Improvisierter Fernkampf, Verb. Gegenstand zerschmettern
					Fert: Klettern +10, Mechanismus ausschalten +8, Schätzen +6, Wahr +12
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m
BA	ÜF		Verstümmelung		Biss: ZÄH SG13>alle CH Würfe -1 (max-5), auch nach Heilung, +1/24h
BA	AF		Zerstörerische Angriffe		Krit auch bei Gegenständen, Zerbrechen/Zerstören +5 > Gegenstände
BF	AF		Hass auf Spiegel		mit Spiegel: Einschüchtern +5, neben Spiegel: WIL SG15> versuch Spiegel zerstören
ZF	Ne	G277	Furcht auslösen SG12	3/T↓	Ziel max 5 TW verängstigt (RW WIL:ersch.) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd
ZF	HvE	G369	Zerbersten SG13		Schallschaden>Gegenst./Kristall =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Rad 1,5m #sofort RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern	1/Tag	kann andere Kreaturen beschwören, Abrikandilu 50% - bereits genutzt

	#	ZF		INI / RK	81-100%: E1: Belagerte Schneiderei
	TP	**32**		6 / 15	**Abrikandilu, CB MG Externarer (BC, Dämon, Extraplanar), 1ZdG-28**
					INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +12, @Abrikandilu
					VT: RK 15, RK-B 10, RK-FF15 (+5 natürlich), TP 32 (5W10+5), REF +4, WIL +3
					ZÄH +5, Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: Feuer 10, Kälte 10, Säure 10
					Schwächen: Hass auf Spiegel
					AG: BR 9 m, NK Biss +7 (1W6+2 plus Verstümmelung), 2 Klauen +7 (1W4+2)
					FK Improvisierte Waffe +5 (1W6+2); ZF: ZS 5; Konz +6
					SW: ST 15, GE 11, KO 12, IN 6, WE 10, CH 13, GAB +5; KMB +7 (Zerschmettern +9);
					KMV 19 (21 gegen Zerschmettern), **Tal:** Eiserner Wille, Heftiger Angriff,
					Improvisierter Fernkampf, Verb. Gegenstand zerschmettern
					Fert: Klettern +10, Mechanismus ausschalten +8, Schätzen +6, Wahr +12
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m
BA	ÜF		Verstümmelung		Biss: ZÄH SG13>alle CH Würfe -1 (max-5), auch nach Heilung, +1/24h
BA	AF		Zerstörerische Angriffe		Krit auch bei Gegenständen, Zerbrechen/Zerstören +5 > Gegenstände
BF	AF		Hass auf Spiegel		mit Spiegel: Einschüchtern +5, neben Spiegel: WIL SG15> versuch Spiegel zerstören
ZF	Ne	G277	Furcht auslösen SG12	3/T↓	Ziel max 5 TW verängstigt (RW WIL:ersch.) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd
ZF	HvE	G369	Zerbersten SG13		Schallschaden>Gegenst./Kristall =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Rad 1,5m #sofort RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern	1/Tag	kann andere Kreaturen beschwören, Abrikandilu 50% - bereits genutzt
	#	**ZF**		**INI / RK**	**81-100%: E2: Gequälte Überlebende**
	TP	**16**		13 / 16	**2 Quasiten, CB Sehr kleiner Externar (B, C, Dämon, Extraplanar), MHB1-48**
	TP	**16**			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7, @Demon, Quasit
					VT: RK 16, RK-B 14, RK-FF 14 (+2 GE, +2 Größe, +2 natürlich), TP 16 (3W10), REF +5
					WIL +4, ZÄH +1, Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: Feuer 10, Kälte 10
					Säure 10; SR 5/Gutes oder Kaltes Eisen
					AG: BR 6 m, Fliegen 15m (perfekt), NK 2 Klauen +7 (1W3-1 plus Gift), Biss +7 (1W4-1)
					Angriffsfläche 0,75 m; RW 0 m; ZF: ZS 6
					SW: ST 8, GE 14, KO 11, IN 11, WE 12, CH 11, GAB +3; KMB +0; KMV 12
					Tal: Verb. Initiative, Waffenfinesse, **Fert:** Bluffen +6, Fliegen +20, Einschüchtern +6,
					Heimlichkeit, +16, Wahr +7, Wissen (Die Ebenen) +6
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch; Telepathie (Berührung)
BE			Gestalt wechseln		2 der folgenden Gestalten: Fledermaus, Kröte, Kleiner Riesentausendfüßler, Wolf
BF	AF		Gift		A=Verwundung, SGZ=13, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W2 GE, H=2 RW

	#	ZF		INI / RK	81-100%: E3: Kultanhänger auf der Straße
	TP	15		18 / 13	**3 Kultanhänger, Mensch. Kle des Baphomets*Deskari 1/Käm 1, 1ZdG-23**
	TP	15			INI +3; Wahr +5, @Cultist of Baphomet
	TP	15			**VT:** RK 13, RK-B 9, RK-FF13 (-1 GE, +4 Rüstung), TP je 15 (2 T W; 1W8+1W10+1)
					REF -1, WIL +5, ZÄH +4
					AG: BR 9 m, NK Glefe [Meisterarbeit] +5 (1W10+3/×3) oder Sense
					[Meisterarbeit] +4 (2W4+3/×4) oder Dolch +3 (1W4+2/19 -20)
					FK Dolch +0 (1W4+2/19 -20); ZF: Zauberä. Domänenfähigkeiten (ZS 1; Konz +4)
					SW: ST 14, GE 8, KO 10, IN 13, WE 17, CH 12, GAB +1; KMB +3; KMV 12
					Tal: Im Kampf zaubern, Verb. Initiative, Waffenfokus (Glefe oder Sense)
					Fert: Heimlichkeit +0,Klettern +6, Wahr +5, Wissen (Religion) +6,
					Sprachen: Abyssisch, Gemein, Hallit
BA		G54	Negative Energie fokussieren 4/Tag		SG 11, 1W6 Heilen/Schaden >9m
KAr	Be	G296	Trank: Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	Ne	G277	Schriftrolle: Furcht auslösen		Ziel mit max 5 TW verängstigt (RW WIL:erschüttert) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd
KAr	Er	G334	Schriftrolle: Sprachen verstehen		1 fremde Sprache verstehen+lesen =A ~vgMG *Du #10min/St
KAr		AR104	Unheiliges Wasser		gegen gute wie Säure, BÜ 3m, direkt 2w4, Rad 1,5m 1TP
ZF	BF	G57	Hauch des Bösen	6/T	Mit Berührungsangriff kränkelnd machen *1 Kreatur #½St*Rd/Tag
1	Ba	G325	Schutz vor Gutem	#1	RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Vz	G249	Befehl SG14	#2	Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
0	Ne	G247	Ausbluten SG13		Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Er	G285	Göttliche Führung		+1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW
0	Hv	G297	Licht		Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
		G27	Standfestigkeit		+4 Volksbonus KMV Ansturm & Zu-Fall bringen auf festem Boden
		G27	Verteidigungsschulung Z		+4 Ausweichbonus RK gegen Monster (Riese)

	#	ZF		INI / RK	81-100%: E4: Wahnsinnige Kreuzfahrer
	TP	13		17 / 20	**Verrückte Ritter, MG Humanoider (Mensch) N, N-26**
	TP	13			INI +2; Wahr +2, @Superstitious Mercenary
	TP	13			**VT:** RK 20, RK-B 12, RK-FF18 (+2 GE, +6 Rüstung, +2 Schild), TP 14 (1W10+4)
	TP	13			REF +2, WIL +3 ZÄH +3
	TP	13			**AG:** BR 9 m, NK Langschwert +4 (1W8+3/19 -20) oder Dolch aus Kaltem
	TP	13			Eisen +4 (1W4+3/19 -20), FK Schwere Armbrust +3 (1W10/19 -20)
					SW: ST 17, GE 14, KO 12, IN 8, WE 13, CH 10, GAB +1; KMB +4; KMV 16
					Tal: Abhärtung, Eiserner Wille, Heftiger Angriff
					Fert: Heilkunde +2, Überlebenskunst +5, Wahr +2; **Sprachen:** Gemein
Kar	Be	G296	Trank: Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
Kar		AK102	Alchemistenfeuer		BÜ im FK 3m: Direkt: w6 Feuer +w6 Folge-Rd, Rad 1,5m 1 Feuer, löschen: REF SG15
Kar		AK77	Heilertasche (2 Anwendungen)		Heilkunde +2
Kar		AK67	Öl (2x)		0,5L, Lampe: 6h, mit Lunte wie Alchemistenfeuer mit 50% Zündung, 1,5x1,5m glatt
Kar		G160	Weihwasser		BÜ im FK 3m: Direkt: >böse/Untote: 2w4, Rad 1,5m 1SP

Teil 3: In den Ruinen

	#	I		INI / RK	Ruinen von Schwarzschwinge
	TP	**34**		10 / 17	**Schaleb Sazomal, Menschlicher Ritter 4, 1ZdG-32**
					INI -1; Wahr +5, @Chaleb Sazomal
					VT: RK 17, RK-B 9, RK-FF17 (-1 GE, +7 Rüstung, +1 Schild), TP 34 (4W10+8), REF +0
					WIL +4, ZÄH +6
					AG: BR 6 m, NK Schwerer Streitkolben +1 +9 (1W8+5)
					SW: ST 18, GE 8, KO 14, IN 12, WE 13, CH 10, GAB +4; KMB +8; KMV 17
					Tal: Bedrohliche Darbietung, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Heftiger
					Heftiger Angriff, Plätze tauschen, **Fert:** Bluffen +10, Einschüchtern +7,
					Mit Tieren umgehen, +7, Motiv erkennen +8, Reiten -1, Wahr +5, Wissen (Lokales) +5
					Sprachen: Gemein, Hallit
BA	BF	E66	Herausforderung		Ziel herausfordern bis Tod/Bewusstlos: Schaden+4, RK-2>andere, 2/Tag
BA	BF	E67	Verb. Sturmangriff Rit		auf alle NK während eines berittenen Sturmangriffes +4, keine Mali auf RK
BE	BF	E68	Meisterl. Ausbilder Rit		Mit Tieren umgehen +2 bei Reittier, Tier schneller ausbilden
BE			Reittier		gegenwärtig tot
BE			Pfauenorden		Prahler
BE	BF	E67	Taktiker		1/Tag, 5 Rd, A, 1 Gemeinsch.Tal als BT, als A Verb. in Rad9m verfügbar machen
KAr	Be	G296	Tränke: Leichte Wunden heilen (2x)		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
	TP	**10**		15 / 16	**2 Tieflinge, Tiefling, Schurke 1, MHB1-260**
	TP	**10**			INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5, @Tiefling Rogue
					VT: RK 16, RK-B 13, RK-FF 13 (+3 GE, +3 Rüstung), TP 10 (1W8+2), REF+5, WIL+1,
					ZÄH+2, Resistenz: Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +3 (1W6+1/19-20), FK Leichte Armbrust +3 (1W8/19-20)
					ZF: ZS 1
					SW: ST 13, GE 17, KO 14, IN 12, WE 12, CH 6, GAB +0; KMB +1; KMV 14
					Tal: Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +6, Bluffen +4, Einschüchtern +2,
					Entfesselungskunst +6, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit, +8, Mechanismus
					ausschalten +6, Motiv erkennen +5, Wahr +5; **Sprachen:** Abyssisch, Gemein
BA	BF	G77	Hinterhältiger Angriff +1W6		Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m
BE	AF	V169	Infernalische Hexerei		HXM Klassenmerkmale Abyssischer oder Diabolischer Blutlinie: CH+2
BE	BF	G77	Fallen finden Sch		Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten +½St, auch mag. Fallen
	TP	**9**		20 / 15	**Bibliothekare, MG Humanoider (Mensch) N, N-114**
	TP	**9**			INI +5; Wahr +4, @Cautious Mage
	TP	**9**			**VT:** RK 15, RK-B 11, RK-FF14 (+1GE, +4Rüs), TP 9 (1W6+3), REF+1, WIL+3, ZÄH+2
	TP	**9**			**AG:** BR 9 m, NK Kampfstab +0 (1W6); VZ: Vorbereitete Magierzauber (ZS 1; Konz +4)
	TP	**9**			**SW:** ST 10, GE 13, KO 14, IN 17, WE 12, CH 8, GAB +0; KMB +0; KMV 11
					Tal: Im Kampfzaubern, Schriftrolle anfertigen, Verb. Initiative, Wachsamkeit
					Fert: Motiv erkennen +3, Sprachenkunde, +7, Wahr +4,
					Wissen (Arkanes, Die Ebenen, Geschichte) +7, Zauberkunde +7
					Sprachen: Drakonisch, Elfisch, Gemein, Infernalisch, Zwergisch
BA	BF	G68	Hand des Lehrlings	6/Tag	Nahkampfwaffe macht Fernkampfangriff (INMod statt GE) =A >9m
BE	BF	G63	Arkane Verbindung	Rabe	Vertrauter
KAr	Be	G296	Trank: Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	Ba	G323	Trank: Schild des Glaubens		Ablenkungsbonus RK+2 +1/6St =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
KAr	Ba	G266	Schriftrolle: Elementen trotzen		Leben in -45°-+50° =A ~vg *Berührte Kreatur #24h RW
KAr	Vw	G312	Schriftrolle: Person vergrößern		Ziel wächst +100%, Gewicht +800% =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1min/St RZ
KAr	Be	G318	Schriftrolle: Reittier		Beschwört ein Reittier =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St #2h/St R-
KAr	Ba	G322	Schriftrolle: Schild (2x)		Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
KAr	BeE	G324	Schriftrolle: Schmieren		Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text
KAr	Er	G334	Schriftrolle: Sprachen verstehen (2x)		1 fremde Sprache verstehen + lesen =A ~vgMG *Du #10min/St
KAr		G157	Rauchstäbe (2x)		Rauch 3x3x3m, bei Wind 1 Rd

	#	K		INI / RK	Tirabade-Residenz
	TP	**35**		12 / 19	**Vagorg, Halb-orkischer Hexenmeister 5, 1ZdG-34**
					INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0, Vagorg
					VT: RK 19, RK-B 11,RK-FF18 (+1 GE, +4 Rüstung, +4 Schild), TP 35 (5W6+15), REF +2
					WIL +4, ZÄH +3; +4 gegen Übelkeit, Ermüdung oder Erschöpfung, +2 gegen Gift
					Resistenz: Elektrizität 5; Verteidigungsfähigkeit: Orkische Wildheit
					AG: BR 9 m, NK Ranseur des Gargylen +4 (2W4+2/×3)
					Bekannte Hexenmeisterzauber ZS 5; Konz +9
					SW: ST 13, GE 12, KO 14, IN 8, WE 10, CH 18, GAB +2; KMB +3; KMV 14
					Tal: Dämonischer Gehorsam (Xoveron), Komponentenlos zaubern, Lautlos zaubern,
					Umgang mit Kriegswaffen (Ranseur), **Fert:** Einschüchtern +10, Sprachenkunde+0,
					Wissen (Die, Ebenen) +5; **Sprachen:** Abyssisch, Gemein, Orkisch
BE			Geheimnis des Blutes		herbeigezauberte Kreaturen erhalten SR 2/Gut
KAr	II	G349	Tränke: Unsichtbarkeit (2x)		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
KAr	Hv	G303	Zauberstab: Mag. Geschoß (ZS 3, 11x)		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
1	Be	G309	Monster herbeiz. I	#1	Lautlos als St2 Zauber 1x/2Rd: inf. Feuerkäfer =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St R-
2	Vw	G249	Bärenstärke	5/T↓	Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	HvF	G331	Sengender Strahl		1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer, BÜ auf Entfernung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
2	HvE	G369	Zerbersten SG16		Schallschaden>Gegenst./Kristall =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Radius 1,5m #sofort RW
1	Ba	G242	Alarm	x7T↓	Schützt einen Bereich =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2 h/St R-
1	Ne	G277	Furcht auslösen SG15		Ziel max 5 TW verängstigt (RW WIL:ersch.) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd
1	Be	G300	Magierrüstung		RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
1	Ba	G322	Schild		Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
0	Hv	G246	Aufblitzen	∞	Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe) =A ~v >7,5m+1,5m/2St RZ
0	Vz	G251	Benommenheit	∞	Hum. Kreatur mit max 4 TW verliert nächste Aktion =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd RW
0	II	G281	Geisterhaftes Geräusch	∞	Vorgetäuschtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
0	HvW	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	BeE	G321	Säurespritzer	∞	1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
	TP	**4**		12 / 12	**inf. Feuerkäfer, N Kleines Ungeziefer, MHB1-159**
	TP	**4**			INI +0; Dämmersicht, Dunkelsicht; Wahr +0, @Fire Beetle
			als Stufe 2 Zauber herbeigezaubert		**VT:** RK 12, RK-B 11, RK-FF12 (+1 Größe, +1 natürlich), TP 4 (1W8), REF +0, WIL +0
			so oft, bis Stufe 2 Zauber ausgehen		ZÄH +2, Immun: Geistesbeeinflussende Effekte; Resistenz: Kälte/Feuer 5; ZR 6
			Bei Angriff der SC Bärenstärke		**AG:** BR 9 m, Fliegen 9m (unbeholfen), NK Biss +1 (1W4)
			und Nahkampf		**SW:** ST 10, GE 11, KO 11, IN -, WE 10, CH 7, GAB +0; KMB -1
					KMV 9 (17 gegen Zu-Fall-bringen), **Fert:** Fliegen -2
BE	AF		Luminiszenz		Drüse: Licht Rad 3m, bei Tod noch w6 Tage Licht
	#	**L1**		**INI / RK**	**Topas-Tinkturen**
	TP	**15**		6 / 13	**Plünderer, MG Humanoider (Mensch), NB, N-266**
	TP	**15**			**VT:** RK 13, RK-B 11, RK-FF12 (+1 GE, +2 Rüstung), TP 15 (2W10+4), REF +1,
	TP	**15**			WIL +0, ZÄH +4, @Brigand
	TP	**15**			**AG:** BR 9 m, NK Langschwert +3 (1W8+1/19 -20) oder Totschläger +3
	TP	**15**			(1W6+1 nichttödlicher Schaden), FK Langbogen +3 (1W8/×3)
	TP	**15**			**SW:** ST 13, GE 13, KO 12, IN 9, WE 10, CH 8, GAB +2; KMB +3; KMV 14
					Tal: Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Kernschuss
					Fert: Einschüchtern +4, Heimlichkeit +6; **Sprachen:** Gemein
KAr	Be	G296	Trank: Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr			Pfeile [Meisterarbeit] (5x)		TW+1
KAr		G160	Verstrickungsbeutel (2x)		RW 3m, TW-2, GE-4, REF SG15>fest kleben (bewegungsunfähig), RW ok: Bewegung
KAr		G157	Donnersteine (2x)		RW 6m: Knall, Rad 3m: ZÄH SG15>1h taub + INI-4 + verb. Zauber 20% Patzer

	#	L2		INI / RK	Keller
	TP	37		19 / 17	**Alraun, CB, Kleine Pflanze, MHB1-24**
					INI +4; Dämmersicht; Wahr +9, @Mandragora
					VT: RK 17, RK-B 15, RK-FF13 (+4 GE, +1 Größe, +2 natürlich), TP 37 (5W8+15)
					REF +7, WIL +2, ZÄH +7, Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Lähmung
					Schlafeffekte, Verwandlung; Resistenz: Elektrizität 10, Kälte 5, Säure 5
					Schwäche: Empfindlichkeit gegen Übernatürliche Dunkelheit
					AG: BR 12 m, Graben 3m, Klettern 12m, NK Biss +8 (1W6+2 plus Ergreifen)
					2 Hiebe +8 (1W4+2 plus Gift), Angriffsfläche 1,50 m; RW 1,50m (3m mit Hieb)
					SW: ST 15, GE 18, KO 17, IN 8, WE 13, CH 10, GAB +3; KMB +4 (Ringk. +8); KMV 18
					Tal: Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Wahr), Waffenfinesse
					Fert: Heimlichkeit +14 (zwischen Pflanzen +22), Klettern +10, Wahr +9
					VolksMod: Heimlichkeit +8 zwischen Pflanzen; **Sprachen:** Abyssisch, Gemein
BA	BF	1M32	Blut saugen		nach Festsaugen jede Rd 2KO Verlust durch Blutverlust
BA	ÜF		Kreischen	1/Tag	als A Kreischen: Rad9m WIL SG15 > w4Rd Übelkeit
BF	AF		Empf.> Übernat. Dunkelheit		Verlangsamt in Bereichen mit Übernatürlicher Dunkelheit
BF	AF		Gift		A=Verwundung, SGZ=15, I=-, F=1/Rd für 4 Rd, E=Verw./Ersch., H=Wurf: Normal
	#	N2		INI / RK	Erdgeschoss
	TP	15		15 / 17	**2 Kultanhänger, Mensch. Kle des Baphomets*Deskari 1/Käm 1, 1ZdG-23**
	TP	15			INI +3; Wahr +5, @Cultist of Deskari
					VT: RK 13, RK-B 9, RK-FF13 (-1 GE, +4 Rüstung), TP je 15 (2 T W; 1W8+1W10+1)
					REF -1, WIL +5, ZÄH +4
					AG: BR 9 m, NK Glefe [Meisterarbeit] +5 (1W10+3/×3) oder Sense
					[Meisterarbeit] +4 (2W4+3/×4) oder Dolch +3 (1W4+2/19 -20)
					FK Dolch +0 (1W4+2/19 -20); ZF: Zauberä. Domänenfähigkeiten (ZS 1; Konz +4)
					SW: ST 14, GE 8, KO 10, IN 13, WE 17, CH 12, GAB +1; KMB +3; KMV 12
					Tal: Im Kampf zaubern, Verb. Initiative, Waffenfokus (Glefe oder Sense)
					Fert: Heimlichkeit +0,Klettern +6, Wahr +5, Wissen (Religion) +6,
					Sprachen: Abyssisch, Gemein, Hallit
BA		G54	Negative Energie fokussieren	4/Tag	SG 11, 1W6 Heilen/Schaden >9m
KAr	Be	G296	Trank: Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	Ne	G277	Schriftrolle: Furcht auslösen		Ziel max 5 TW verängstigt (RW WIL: ersch.) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd
KAr	Er	G334	Schriftrolle: Sprachen verstehen		1 fremde Sprache verstehen + lesen =A ~vgMG *Du #10min/St
KAr		AR104	Unheiliges Wasser		gegen gute wie Säure, BÜ 3m, direkt 2w4, Rad 1,5m 1TP
ZF	BF	G57	Hauch des Bösen	6/T	Mit Berührungsangriff kränkelnd machen *1 Kreatur #½St*Rd/Tag
1	Ba	G325	Schutz vor Gutem	#1	RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Vz	G249	Befehl SG14	#2	Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
0	Ne	G247	Ausbluten SG13		Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Er	G285	Göttliche Führung		+1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW
0	Hv	G297	Licht		Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-

	#	N3		INI / RK	Faxons Werkstatt
	TP	**30**		18 / 15	**Faxon, Tieflinghexer 5, CB, MHB1-260, 1ZdG-37**
					INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5,Schutzherr Tiere, @Faxon
					VT: RK 15, RK-B 14, RK-FF11 (+1 Ausweichen, +3, GE +1 Rüstung), TP 30 (5W6+10)
					REF +5, WIL +5, ZÄH +3, Resistenz: Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5
					AG: BR 9 m, NK Morgenstern +1 (1W8 -1), FK Schwere Armbrust +6 (1W10+1/19 -20)
					ZF: ZS 4, Konz +5; VZ: Vorbereitete Hexenzauber ZS 5; Konz +9
					SW: ST 8, GE 16, KO 13, IN 18, WE 10, CH 10, GAB +2; KMB +1; KMV 15
					Tal: Ausweichen, Defensive Kampfweise, Im Kampf zaubern
					Fert: Bluffen +7, Heimlichkeit +10,Verkleiden +5, Wahr +5, Wissen (Arkanes) +12,
					Wissen (Die Ebenen) +12
					Sprachen: Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Gemein, Hallit, Infernalisch
	BF	E33	Hexenblick H Hex	7 Rd	RK/AttW/TW/RW/FW-2 (RW=-1Rd) =A "9m #3+INMod*Rd
	BF	E34	Unglück H Hex	1 Rd	AttW/TW/RW/FW schlechteren von 2 Würfen =A "9m #1Rd/8St
	BF	E34	Verkleiden H Hex	5 h	wie Selbstverkleidung =A ^1h/St
BE			Hexenvertrauter		Skorpion namens Nox
BE			Infernalische Hexerei		???
KAr	Be	G307	Zauberstab: MS Wunden heilen 9x		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
ZF	Hv	G261	Dunkelheit	1/Tag	Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berührter Gegenstand #1min/St R-
2	Ne	G252	Blind/Taubheit verur. SG16	#1	auf Heiler: Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
3	Ne	G276	Fluch SG17	#2	gegen Gerüsteten: ST-6 =A ~vg *Berührung #Permanent RW
3	Ne	G351	Vampirgriff	>20TP	1W6/2ST vom Ziel an Dich als temp. TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
2	HvF	E210	Brennender Blick		Setzt Feinde in Flammen, dann 1w6 Feuerschaden =A ~vgMG >9m *Du #1Rd/St RZ
2	BeW	G310	Nebelwolke		Nebel behindert die Sicht =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #10min/St R-
1	Vz	G249	Befehl SG15		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	HvF	G256	Brennende Hände SG15		1W4 Feuer/St (max 5W4), Brennbares fängt Feuer=A ~vg "Kegel 4,5m #sofort RR ½
1	Ne	G297	Leichte Wunden verursachen SG15		Verursacht 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	VzH	G312	Person bezaubern SG15		Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
0	HvF	E222	Funken	∞	Entzündet brennbare Objekte =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort RZ
0	Er	G285	Göttliche Führung	∞	+1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW
0	Ba	G318	Resistenz	∞	RW +1 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min RW
0	Hv	G339	Tanzende Lichter	∞	1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R-

Teil 4: Das Vermächtnis des Schutzsteins

	#	P1		INI / RK	Garnisonshof
	TP	**30**			**Vermlaks (2), CB MG Externare (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar)**
	TP	**30**			INI -1; Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +8, @Demon, Vermlek
					VT: RK 15, RK-B 9, RK-FF15 (-1GE, +3 natürlich, +3 Rüstung), TP 30 (4W10+8)
					REF +0, WIL +5, ZÄH +8, Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: Feuer 10
					Kälte 10, Säure 10; SR 5/Kaltes Eisen oder Gutes
					Verteidigungsfähigkeit: Fleischrüstung, Fleischrüstung verlassen
					Verbundenheit mit negativer Energie; ZR 14
					AG: BR 9 m, Graben 6 m, NK Sense +6 (2W4+3/×4) oder Biss +6 (1W6+3);
					ZF: ZS 3, Konz+4
					SW: ST 15, GE 9, KO 14, IN 12, WE 13, CH 12, GAB +4; KMB +6 (Ringkampf +10);
					KMV 15, **Tal:** Große Zähigkeit, Täuscher, **Fert:** Bluffen +10, Entfesselungskunst +6
					(außerhalb einer Leiche +14), Mag. Gegenstand benutzen +8, Motiv erkennen +8
					Verkleiden +10 (nach Übernahme einer Leiche +18), Wahr +8,
					Wissen (Religion) +8; **Sprachen:** Abyssisch, Gemein; Telepathie 30 m
BA	ÜF		Körper infiltrieren		in w4 Rd in Körper, > auf FF, sieht aus: fetter Körper, kann Waffen führen, kein Graben
BF	ÜF		Fleischrüstung		Humanoiden Körper tragen: RK+3
BF	ÜF		Fleischrüstung verlassen	<12TP	als SA infiltrierten Körper verlassen, heilt 2w6+3 TP
BF	AF		Verbundenheit mit neg. Energie		positive Energie schadet, negative heilt
ZF	Ne	G297	Mass.-L. Wunden verur.	3/T↓ #1	Verursacht 1W8+1/St =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #sofort RW, heilt Vremlaks
ZF	Vw	G333	Spinnenklettern		Wänden/Decken klettern 6m (ohne Wurf), Klettern+8 =A ~vgm *Ber. Kreatur #10min/St RW
ZF	Ne	G320	Sanfte Ruhe	1/T↓	Konserviert eine Leiche =A ~vgMG *Leiche #1Tag/St RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern		kann andere Kreaturen beschwören, Grad 2, 1W4 Dretche, 50%
	#	**P3**		**INI / RK**	**Versammlungssaal**
	TP	**10**		14 / 16	**6 Tieflinge, Tiefling, Schurke 1, MHB1-260**
	TP	**10**			INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5, @Tiefling Rogue
	TP	**10**			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 13 (+3 GE, +3 Rüstung), TP 10 (1W8+2), REF+5,
	TP	**10**			WIL+1, ZÄH+2, Resistenz: Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5
	TP	**10**			**AG:** BR 9 m, NK Kurzschwert +3 (1W6+1/19-20), FK Leichte Armbrust +3 (1W8/19-20)
	TP	**10**			ZF: ZS 1
					SW: ST 13, GE 17, KO 14, IN 12, WE 12, CH 6, GAB +0; KMB +1; KMV 14
					Tal: Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +6, Bluffen +4, Einschüchtern +2,
					Entfesselungskunst +6, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit, +8, Mechanismus
					ausschalten +6, Motiv erkennen +5, Wahr +5; **Sprachen:** Abyssisch, Gemein
BA	BF	G77	Hinterh. Angriff +1W6		Gegner kein GEBon: +1w6, Fernkampf max. 9m
BE	AF	V169	Infernalische Hexerei		HXM Klassenmerkmale Abyssischer oder Diabolischer Blutlinie: CH+2
BE	BF	G77	Fallen finden Sch		Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten +½St, auch mag. Fallen

	#	P5		INI / RK	Zerstörtes Museum
	TP	**32**		12 /	**2 Abrikandil, CB MG Externarer (BC, Dämon, Extraplanar), 1ZdG-28**
	TP	**32**			INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +12, @Demon, Abrikandilu
					VT: RK 15, RK-B 10, RK-FF15 (+5 natürlich), TP 32 (5W10+5), REF +4, WIL +3
					ZÄH +5, Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: Feuer 10, Kälte 10, Säure 10
					Schwächen: Hass auf Spiegel
					AG: BR 9 m, NK Biss +7 (1W6+2 plus Verstümmelung), 2 Klauen +7 (1W4+2)
					FK Improvisierte Waffe +5 (1W6+2); ZF: ZS 5; Konz +6
					SW: ST 15, GE 11, KO 12, IN 6, WE 10, CH 13, GAB +5; KMB +7 (Zerschmettern +9);
					KMV 19 (21 gegen Zerschmettern), **Tal:** Eiserner Wille, Heftiger Angriff,
					Improvisierter Fernkampf, Verb. Gegenstand zerschmettern
					Fert: Klettern +10, Mechanismus ausschalten +8, Schätzen +6, Wahr +12
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m
BA	ÜF		Verstümmelung		Biss: ZÄH SG13>alle CH Würfe -1 (max-5), auch nach Heilung, +1/24h
BA	AF		Zerstörerische Angriffe		Krit auch bei Gegenständen, Zerbrechen/Zerstören +5 > Gegenstände
BF	AF		Hass auf Spiegel		mit Spiegel: Einschüchtern +5, neben Spiegel: WIL SG15> versuch Spiegel zerstören
ZF	Ne	G277	Furcht auslösen SG12	3/T↓	Ziel max 5 TW verängstigt (RW WIL:erschüttert) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd
ZF	HvE	G369	Zerbersten SG13		Schallschaden>Gegenst./Kristall =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Rad 1,5m #sofort RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern	1/Tag	kann andere Kreaturen beschwören, Abrikandilu 50% - bereits genutzt
	#	**P6**		**INI / RK**	**Treppe**
	TP	**10**		9 / 16	**Tiefling, Schurke 1, MHB1-260**
					INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5, @Tiefling Rogue
					VT: RK 16, RK-B 13, RK-FF 13 (+3 GE, +3 Rüstung), TP 10 (1W8+2), REF+5,
					WIL+1, ZÄH+2, Resistenz: Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +3 (1W6+1/19-20), FK Leichte Armbrust +3 (1W8/19-20)
					ZF: ZS 1
					SW: ST 13, GE 17, KO 14, IN 12, WE 12, CH 6, GAB +0; KMB +1; KMV 14
					Tal: Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +6, Bluffen +4, Einschüchtern +2,
					Entfesselungskunst +6, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit, +8, Mechanismus
					ausschalten +6, Motiv erkennen +5, Wahr +5; **Sprachen:** Abyssisch, Gemein
BA	BF	G77	Hinterh. Angriff +1W6		Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m
BE	AF	V169	Infernalische Hexerei		HXM Klassenmerkmale Abyssischer oder Diabolischer Blutlinie: CH+2
BE	BF	G77	Fallen finden Sch		Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten +½St, auch mag. Fallen
	TP	**18**		7 / 14	**3 Dretche, CB Kleiner Externar (BC, Dämon, Extraplanar), MHB1-42**
	TP	**18**			INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5, @Demon, Dretch
	TP	**18**			**VT:** RK 14, RK-B 11, RK-FF14 (+1 Größe, +3 nat), TP 18 (2W10+7), REF +0
					WIL +3, ZÄH +5, Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: Feuer 10, Kälte 10
					Säure 10; SR 5/Gutes oder Kaltes Eisen
					AG: BR 6 m, NK 2 Klauen +4 (1W4+1), Biss +4 (1W4+1); ZF: ZS 2
					SW: ST 12, GE 10, KO 14, IN 5, WE 11, CH 11, GAB +2; KMB +2; KMV 12
					Tal: Abhärtung, **Fert:** Entfesselungskunst +5, Heimlichkeit +9, Wahr +5
					Sprachen: Abyssisch (kann nicht sprechen)
					Telepathie 30m (auf Ziele beschränkt, die Abyssisch sprechen)

	#	P7		INI / RK	Entweihter Iomedae-Tempel
	TP	**15**		20 / 17	**3 Kultanhänger, Mensch. Kle des Baphomets*Deskari 1/Käm 1, 1ZdG-23**
	TP	**15**			INI +3; Wahr +5, @Cultist of Deskari
	TP	**15**			**VT:** RK 13, RK-B 9, RK-FF13 (-1 GE, +4 Rüstung), TP je 15 (2 T W; 1W8+1W10+1)
					REF -1, WIL +5, ZÄH +4
					AG: BR 9 m, NK Glefe [Meisterarbeit] +5 (1W10+3/×3) oder Sense
					[Meisterarbeit] +4 (2W4+3/×4) oder Dolch +3 (1W4+2/19 -20)
					FK Dolch +0 (1W4+2/19 -20); ZF: Zauberä. Domänenfähigkeiten (ZS 1; Konz +4)
					SW: ST 14, GE 8, KO 10, IN 13, WE 17, CH 12, GAB +1; KMB +3; KMV 12
					Tal: Im Kampf zaubern, Verb. Initiative, Waffenfokus (Glefe oder Sense)
					Fert: Heimlichkeit +0,Klettern +6, Wahr +5, Wissen (Religion) +6,
					Sprachen: Abyssisch,Gemein, Hallit
BA		G54	Negative Energie fokussieren	4/Tag	SG 11, 1W6 Heilen/Schaden >9m
KAr	Be	G296	Trank: Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	Ne	G277	Schriftrolle: Furcht auslösen		Ziel mit max 5 TW verängstigt (RW WIL:erschüttert) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd
KAr	Er	G334	Schriftrolle: Sprachen verstehen		1 fremde Sprache verstehen+lesen =A ~vgMG *Du #10min/St
KAr		AR104	Unheiliges Wasser		gegen gute wie Säure, BÜ 3m, direkt 2w4, Rad 1,5m 1TP
ZF	BF	G57	Hauch des Bösen	6/T	Mit Berührungsangriff kränkelnd machen *1 Kreatur #½St*Rd/Tag
1	Ba	G325	Schutz vor Gutem		RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Vz	G249	Befehl SG14		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
0	Ne	G247	Ausbluten SG13		Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Er	G285	Göttliche Führung		+1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW
0	Hv	G297	Licht		Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-

	#	P9		INI / RK	Priestergemächer
	TP	41		4 / 23	**Othirubo, Dämonenblütiger Tiefling-Alchemist 5, 1ZdG-46**
					INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +10 @Othirubo
					VT: RK 23, RK-B 14, RK-FF20 (+1 Ablenkung, +3, GE, +2 natürlich, +3 Rüstung
					+4 Schild), TP 41 (5W8+15), REF +7, WIL +3, ZÄH +6, +4 gegen Gift
					Resistenz: Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5
					AG: BR 9 m, NK Dolch +3 (1W4/19 -20), FK Bombe +7 (3W6+2 Feuer); ZF: ZS 5
					Konz +6; VZ: Vorbereitete Extrakte: ZS 5
					SW: ST 10, GE 17, KO 14, IN 14, WE 10, CH 12, GAB +3; KMB +3; KMV 17
					Tal: Eiserner Wille, Imp. Fernkampf, Kernschuss, Präzisionsschuss, Trank brauen
					Fert: Bluffen +6, Fingerfertigkeit +11, Handwerk (Alchemie) +10,
					Mechanismus ausschalten +5, Wahr +10, Wissen (Arkanes) +10, Zauberkunde +10
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Gemein, Hallit
BA			Bombe 7/Tag	#1…	3W6+2 Feuer und Feuerfangen, SG 14, 3 m-Radius
BE			Alchemie		alchemistische Gegenstände herstellen +5, Tränke identifizieren
BE			Entdeckungen		Rauchbombe, Sprengbombe, Trank verbessern 2/Tag
BE	BF	E31	Gift einsetzen Alc		kann sich nicht versehentlich selbst vergiften, wenn er eine Waffe mit Gift bestreicht
BE	BF	E28	Mutagen Alc	vk	RK+2, Att+4/-2 (ST/IN, GE/WE, KO/CH), immer nur 1 =herstellen 1h, trinken A #10min/St
BE	BF	E31	Schnelle Alchemie(AF) Alc		Herstellung alch. Gegenstände: ½Zeit, Gift auf Waffe auftragen als BA
KAr	Be	G296	Trank: Leichte Wunden heilen (2x)		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	Be	G307	Trank: Mittelschwere Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	Vw	G319	Trank: Rindenhaut		natürliche Rüstungen +2 (oder höher) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
KAr	Vw	G333	Trank: Spinnenklettern		Wänden/Decken klettern 6m (ohne Wurf), Klettern+8 =A ~vgm *Ber. Kreatur #10min/St RW
KAr	Il	G349	Trank: Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
ZF	HvE	G369	Zerbersten SG13	1/Tag	Schallschaden>Gegenst./Kristall =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Radius 1,5m #sofort RW
2	Vw	G319	Rindenhaut	vk	natürliche Rüstungen +2 (oder höher) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
2	Il	G355	Verschwimmen	vk	Tarnung: Fehlschlagchance 20% =A ~v *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Ba	G322	Schild	vk	Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
2	BaH	G326	Schutz vor Pfeilen		SR10/Magie>Fernkampfangriffe 10TP/St max100 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
1	Vw	E205	Auge d. Bombenwerfers		Reichweite Wurfwaffen +3m, TW +1 =A ~g *Du #1Rd/St
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	Vw	G316	Rascher Rückzug		Bewegungsrate + 9m =A ~vg *Du #1min/St
1	Er	G369	Zielsicherer Schlag		TW +20 =A ~vf *Du #Text
	#	P10		INI / RK	Oberes Treppenpodest
	TP	10		19 / 16	**6 Tiefling, Schurke 1, MHB1-260**
	TP	10			INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5, @Tiefling Rogue
	TP	10			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 13 (+3 GE, +3 Rüstung), TP 10 (1W8+2), REF+5,
	TP	10			WIL+1, ZÄH+2; Resistenz: Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5
	TP	10			**AG:** BR 9 m, NK Kurzschwert +3 (1W6+1/19-20), FK Leichte Armbrust +3 (1W8/19-20)
	TP	10			ZF: ZS 1
	TP	10	↓ nur bei Alarm aus P16		**SW:** ST 13, GE 17, KO 14, IN 12, WE 12, CH 6, GAB +0; KMB +1; KMV 14
	TP	10			**Tal:** Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +6, Bluffen +4, Einschüchtern +2,
	TP	10			Entfesselungskunst +6, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit, +8, Mechanismus
	TP	10			ausschalten +6, Motiv erkennen +5, Wahr +5; **Sprachen:** Abyssisch, Gemein
BA	BF	G77	Hinterh. Angriff +1W6		Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m
BE	AF	V169	Infernalische Hexerei		HXM Klassenmerkmale Abyssischer oder Diabolischer Blutlinie: CH+2
BE	BF	G77	Fallen finden Sch		Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten +½St, auch mag. Fallen

	#	P11		INI / RK	Konferenzkammer
	TP	42		22 / 17	**Peryton, CB, MG, magische Bestie, MHB2-186**
					INI +7; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +10, @Peryton
					VT: RK 17, RK-B 13, RK-FF 14 (+3 GE, +4 nat), TP 42 (5W10+15), REF +7
					WIL +3, ZÄH +7, SR 5/Magie
					AG: BR 9 m, Fliegen 18m (gut), NK Durchbohren +9 (1W6+3/18-20), 2 Hufe +3 (1W4+1)
					SW: ST 17, GE 16, KO 17, IN 11, WE 14, CH 12, GAB +5; KMB +8
					KMV 21 (25 gegen Zu-Fall-bringen), **Tal:** Angriff im Vorbeifliegen, Verb. Initiative,
					Waffenfokus (Durchbohren), **Fert:** Fliegen +12, Heimlichkeit +9, Wahr +10
					Sprachen: Gemein
BA	AF		Schreck. Krit Treffer		Durchbohren: Krit: 18-20, mit Krit Tot: Herz raus: Beobachter ZÄH SG 16 > 1 Rd ersch.
BA	ÜF		Schattenmal		Überflug: FA: BÜ FK 90m: Schatten=Zielsch. TW/SW+2, Treff: WIL SG13>1Rd veräng.
	#	P12		INI / RK	Bibliothek
	TP	37		13 / 19	**Schir, CB, MG, Externar (Dämon, Extraplanar), MHB3-45**
					INI +2; Dunkelsicht 18 m, Unsichtbares sehen; Wahr +13, @Demon, Schir
					VT: RK 19, RK-B 12, RK-FF17 (+2 GE, +7 nat), TP 37 (5W10+10), REF +3, WIL +3
					ZÄH +6, Immun: Elektrizität, Gift Krankheit; Resistenz: Feuer 10, Kälte 10
					Säure 10; SR 5/Kaltes Eisen oder Gutes; ZR 15
					AG: BR 9 m, NK Hellebarde [Meisterarbeit] +10 (1W10+4/×3 plus Krankheit)
					Durchbohren +3 (1W6+2) oder Durchbohren +8 (1W6+4)
					ZF: ZS 6; Konz +4
					SW: ST 17, GE 14, KO 15, IN 8, WE 5, CH 6, GAB +5; KMB +8; KMV 20
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Hellebarde)
					Fert: Akrobatik +10 (Springen +18), Einschüchtern +6, Klettern +11, Überleben +2
					Wahr +13; **VolksMod:** Akrobatik beim Springen +8, Wahr +8
					Sprachen: Abyssisch; Telepathie 30 m, Zungen
BA			Mächtiger Sturmangriff		Durchbohren, 3W6+4
BF	AF		Krankheit Graue Pocken		A=Hellebarde Verwundung, SGZ=15, I=1 Tag, F=1/Tag, E=1w6 ST, H=2 RW
ZF	Er	G348	Unsichtbares sehen	∞	Enthüllt unsichtbare Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm *Du #10min/St
ZF	ErH	G370	Zungen	∞	jede Sprache sprechen =A ~vMG *Berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Ba	G244	Arkanes Schloss	3/T↓	Verschließt 1 Pforte/Truhe magisch =A ~vgm >Berührung *Tür 3m²/St #Permanent R-
ZF	Vw	G316	Rascher Rückzug		Bewegungsrate + 9m =A ~vg *Du #1min/St
ZF	Ba	G325	Schutz vor Gutem		RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern	1/Tag	kann andere Kreaturen beschwören, Grad 2, 1W3 Schirs 20%
	#	P13		INI / RK	Taubenschlag
	TP	20		19 / 15	**Dämonische Riesenfliegen, CB MG magische Bestie, MHB2-107, 1ZdG-48**
	TP	20			INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7, @Fly, Giant
	TP	20			**VT:** RK 15, RK-B 13, RK-FF12 (+3 GE, +2 nat), TP 20 (2W8+11), REF +3, WIL -2
					ZÄH +7, Immun: Elektrizität, Gift, Krankheit, Säure; Resistenz: Feuer 10
					Kälte 10; SR 5/Kaltes Eisen
					AG: BR 6 m, Klettern 6 m, Fliegen 18m (gut), NK Biss +4 (1W6+4 plus Krankheit)
					ZF: ZS 2; Konz +4
					SW: ST 16, GE 17, KO 18, IN 10, WE 7, CH 15, GAB +1; KMB +2
					KMV 15 (21 gegen Zu-Fall-bringen)
					Tal: Abhärtung, Verb. Initiative, **Fert:** Akrobatik +8, Fliegen +12, Klettern +16, Wahr +7
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m
BA			Odemwaffen		18 m-Linie; 2W6 Säureschaden; REF, SG 15, halbiert; alle 1W4 Runden
ZF	Hv	G261	Dunkelheit 1/Tag	#1	Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berührter Gegenstand #1min/St R-
BF	AF		Krankheit Scmutzfieber		A=Verwundung, SGZ=14, I=1w3Tage, F=1/Tag, E=1w3GE+1w3KO, H=2 RW

	#	P14		INI / RK	Kriegsraum
	TP	15		11 / 17	**Kultanhänger, Mensch. Kle des Deskari 1/Käm 1, 1ZdG-23**
	TP	15			INI +3; Wahr +5, @Cultist of Baphomet
	TP	15			**VT:** RK 13, RK-B 9, RK-FF13 (-1 GE, +4 Rüstung), TP je 15 (2 T W; 1W8+1W10+1)
	TP	15			REF -1, WIL +5, ZÄH +4
					AG: BR 9 m, NK Glefe [Meisterarbeit] +5 (1W10+3/×3) oder Sense
					[Meisterarbeit] +4 (2W4+3/×4) oder Dolch +3 (1W4+2/19 -20)
					FK Dolch +0 (1W4+2/19 -20); ZF: Zauberä. Domänenfähigkeiten (ZS 1; Konz +4)
					SW: ST 14, GE 8, KO 10, IN 13, WE 17, CH 12, GAB +1; KMB +3; KMV 12
					Tal: Im Kampf zaubern, Verb. Initiative, Waffenfokus (Glefe oder Sense)
					Fert: Heimlichkeit +0,Klettern +6, Wahr +5, Wissen (Religion) +6
					Sprachen: Abyssisch, Gemein, Hallit
BA		G54	Neg. Energie fokussieren 4/Tag		SG 11, 1W6 Heilen/Schaden >9m
KAr	Be	G296	Trank: Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	Ne	G277	Schriftrolle: Furcht auslösen		Ziel max 5 TW veräng. (RW WIL:ersch.) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd
KAr	Er	G334	Schriftrolle: Sprachen verstehen		1 fremde Sprache verstehen + lesen =A ~vgMG *Du #10min/St
KAr		AR104	Unheiliges Wasser		gegen gute wie Säure, BÜ 3m, direkt 2w4, Rad 1,5m 1TP
ZF	BF	G57	Hauch des Bösen	6/T	Mit Berührungsangriff kränkelnd machen *1 Kreatur #½St*Rd/Tag
1	Ba	G325	Schutz vor Gutem		RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Vz	G249	Befehl SG14		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
0	Ne	G247	Ausbluten SG13		Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Er	G285	Göttliche Führung		+1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW
0	Hv	G297	Licht		Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
	#	P15		INI / RK	Ausspähkammer
	TP	12		16 / 12	**Zombie, NB Mittelgroßer Untoter, MHB1-287**
	TP	12			INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0, @Zombie
	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, Schlafeff., Todeseff., SR 5/Hieb
	TP	12			**AG:** BR 9 m, NK Hieb +4 (1W6+4)
	TP	12			**SW:** ST 17, GE 10, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +1; KMB +4; KMV 14, **Tal:** Abhärtung
			Wankend		Pro Rd nur eine Bewegungs- oder Standardaktion durchführen
	#	P16		INI / RK	Unterkünfte
	TP	10		19 / 16	**6 Tiefling, Schurke 1, MHB1-260**
	TP	10			INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5, @Tiefling Rogue
	TP	10			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 13 (+3 GE, +3 Rüstung), TP 10 (1W8+2), REF+5, WIL+1, ZÄH+2
	TP	10			Resistenz: Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5
			bei Alarm in P16		**AG:** BR 9 m, NK Kurzschwert +3 (1W6+1/19-20), FK Leichte Armbrust +3 (1W8/19-20)
					ZF: ZS 1
					SW: ST 13, GE 17, KO 14, IN 12, WE 12, CH 6, GAB +0; KMB +1; KMV 14
					Tal: Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +6, Bluffen +4, Einschüchtern +2,
					Entfesselungskunst +6, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit, +8, Mechanismus
					ausschalten +6, Motiv erkennen +5, Wahr +5; **Sprachen:** Abyssisch, Gemein
BA	BF	G77	Hinterh. Angriff +1W6		Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m
BE	AF	V169	Infernalische Hexerei		HXM Klassenmerkmale Abyssischer oder Diabolischer Blutlinie: CH+2
BE	BF	G77	Fallen finden Sch		Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten +½St, auch mag. Fallen

#	P17		INI / RK	Halle der ersten Gefallenen
TP	**45**		1 / 14	**Deradnu, Minotaurus, CB, Großer monströser Humanoider, MHB1-186**
				INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +10, @Minotaur
				VT: RK 14, RK-B 9, RK-FF14 (-1 Größe, +5 nat), TP 45 (6W10+12), REF +5
				WIL +5, ZÄH +6, Verteidigung: Nat. Schläue, SR5/Gutes, Res: Kälte/Feuer 10, ZR 10
				AG: BR 9 m, NK Zweihändige Axt +9/+4 (3W6+6/x3) und Durchbohren +4 (1W6+4)
				Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				SW: ST 19, GE 10, KO 15, IN 7, WE 10, CH 8, GAB +6; KMB +11; KMV 21
				Tal: Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verb. Ansturm
				Fert: Einschüchtern +5, Heimlichkeit +2, Überlebenskunst, +10, Wahr +10
				VolksMod: Überlebenskunst, +4, Wahr +4; **Sprachen:** Riesisch
BA		Mächtiger Sturmangriff		Durchbohren +11, 2W6+6
BF	AF	Natürliche Schläue		Immun > Zauber Irrgarten + Verirren, nie auf falschem Fuß
BA		Gutes Niederstrecken	1/Tag	als SA: TW/SW+CHMod (max TW) > gute

	#	P18		INI / RK	Schutzsteinkammer
	TP	80		16 / 22	**Jeslyn, Halb-Elfische Mystikerin 7, 1ZdG-50**
					INI +1; Dämmersicht; Wahr +11, @Jeslyn
					VT: RK 22, RK-B 15, RK-FF20 (+3 Ablenkung, +1, Ausweichen, +1 GE, +1 nat,
					+6 Rüstung), TP 80 (7W8+45), REF +5, WIL +6, ZÄH+8
					+4 > Krankheit, +2 > Verzauberung; Immun: Übelkeit, Schlaf, Kränkelnd
					Verteidigungsfähigkeit: Leben widerstehen
					AG: BR 9 m, NK Sense +1, +9 (2W4+5/x4); BZ: ZS 7; Konz +11
					SW: ST 16, GE 13, KO 18, IN 10, WE 8, CH 18, GAB +5; KMB +8; KMV 23
					Tal: Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Wahr), Mag. Waffen + Rüstungen herstellen,
					Umgang mit Kriegswaffen (Sense), Wundersame Gegenstände herstellen
					Fert: Einschüchtern +13, Sprachenkunde +3, Wahr +11, Wissen (Die Ebenen) +9,
					Wissen (Religion) +9; **Sprachen:** Abyssisch, Elfisch, Gemein, Hallit, Nekril
BA	BF	E48	Seelenzehrer O Mys	1/Tag	Ziel: -1St, Du +St*TP >9m *BerührungsAG Entf. #CHMod*Min ^St7:1/Tag, St11/15/19 je +1
BE	BF	E48	Leben widerstehen O Mys		für pos/neg Energie: Untoter, St7: Resistenz: > Fokussieren +2
BE	BF	E48	Knochenrüstung O Mys		RK+6
BE	BF	E45	Schwindsüchtig F Mys		FW CH:-4 (nicht Einschü.), RW +4 > Krank, Immun > Kränkelnd
KAr	Ba	G298	Schriftrolle: Magie bannen (3x)		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
2	Vw	G247	Ausdauer des Ochsen	vk	Ziel erhält +4 auf KO =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	Vw	G249	Bärenstärke	vk	Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	Ne	G270	Falsches Leben	vk	1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St
1	Ba	G323	Schild des Glaubens	vk	Ablenkungsbonus RK+2 +1/6St =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Hv	G285	Göttliche Gunst	#1	+1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG *Du #1min
3	Ne	G276	Fluch SG17	5/T↓	Att-6 oder TW+RW+FW+Att-4 oder 50% Aktion verlieren =A ~vg *Berüh. #Per RW
3	Be	G309	Monster herbeizaubern III		Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
3	Ne	G329	Schwere Wunden verursachen SG17		3W8+1/St (max +15) Schaden =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
3	Ne	G346	Tote beleben		Erschafft Skelette/Zombies =A ~vgm *Berührung #sofort R-
2	Ne	G307	MS Wunden verurs. SG16	7/T↓	Schadet 2W8+1/St (max +10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Vz	G312	Person festhalten SG16		Lähmt eine Person =A ~vgFG >30m+3m/St *Kreatur #1Rd/St RW
1	Vz	G249	Befehl SG15	7/T↓	Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Ne	G277	Furcht auslösen SG15		Ziel max 5 TW veräng. (RW WIL:ersch.) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd
1	Ba	G287	Heiligtum SG15		Angriff > Ziel nur bei RW>Willen =A ~vgG *Berührte Kreatur #1Rd/St RW
1	Ne	G297	Leichte Wunden verursachen SG15		Verursacht 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	BeW	G355	Verhüllender Nebel		Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
0	Ne	G247	Ausbluten SG14	∞	Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Er	G283	Gift entdecken	∞	Entdeckt Gift in Kreatur/Gegenstand =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Würfel 1,5m #sofort R-
0	Er	G285	Göttliche Führung	∞	+1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW
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	Ba	G318	Resistenz	∞	RW +1 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min RW
0	Be	G334	Stabilisieren	∞	Stabilisiert sterbende Kreatur =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW

	#	P18		INI / RK	Schutzsteinkammer nach dem Fragment
	TP	**73**		16 / 19	**Babau, CB MG Externar, Dämon, Extraplanar, MHB1-39**
	TP	**73**			INI +5; Dunkelsicht 18 m, Unsichtbares sehen; Wahr +19, @Demon, Babau
	TP	**73**			**VT:** RK 19, RK-B 11, RK-FF 18 (+1 GE, +8 nat), TP 73 (7W10+35), REF+6, WIL+5,
	TP	**73**			ZÄH+10; Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: Feuer 10, Kälte 10, Säure 10
	TP	**73**			SR 10/Gutes oder Kaltes Eisen; Verteidigung: Schützender Schleim; ZR 17
	TP	**73**			**AG:** BR 9 m, NK 2 Klauen +12 (1W6+5), Biss +12 (1W6+5) oder Langspeer, +12/+7
					(1W8+7), Biss +7 (1W6+2), AF 1,5 m; RW 1,5m (3m mit Langspeer); ZF: ZS 7
	TP	**73**	eventuell Beschworene		**SW:** ST 21, GE 13, KO 20, IN 14, WE 13, CH 16, GAB +7; KMB +12; KMV 23
	TP	**73**			**Tal:** Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Kampfreflexe, Verb. Initiative
	TP	**73**			**Fert:** Akrobatik +11, Entfesselungskunst +11, Fingerfertigkeit +11, Heimlichkeit +22
	TP	**73**			Klettern +12, Mechanismus ausschalten +11, Motiv erkennen +11, Wahr +19
	TP	**73**			**VolksMod:** Heimlichkeit +8, Wahr +8
	TP	**73**			**Sprachen:** Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m
BA		G77	Hinterhältiger Angriff +2W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BF	ÜF		Schützender Schleim		nat/Waffenlos: Ref SG18>w8 Säure, Mun 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 *berührter Gegenstand #1min/St R-
ZF	Ba	G298	Magie bannen	∞	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren sich+50#	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern	1/T	kann andere Kreaturen beschwören, Grad 3, 1 Babau, 50%)

Kapitel 2: Schwert der Tugend

Teil 1: Aufbruch der Kreuzfahrer

#			INI / RK	Die Ritter von Kenabres (Spielerarmee)
TP	16			RG Mittelgroße Armee aus Menschen (Paladin 4), HG 3
				VW 18, AM +8, Fernkampf, Bewegungsrate 3, Moral +1, Unterhalt 5, @Human
	KA11	Leg. Befehlshaber		Kraftschub für Moral/AM-Würfe, 2LK=VW + Kraftschub für eine Schlacht
TK	KA238	A-Einkesseln		AM+2, VW-2
TK	KA238	A-Rückzug*		MWf>alle AM: Auflösung, ok: Rückzug/FK, einige ok: RZ/FK + Angriff, Restphase AM/VW-2
TK	KA238	A-Standardtaktik*		keine Modifikatoren
RE	KA242	A-Fernkampfwaffen		Die Armee erhält die Fähigkeit Fernkampf, Unterhalt+1, Langbogen
RE	KA242	A-Reittiere		AM/VW+2, Unterhalt+1
RE	KA242	A-Verbesserte Rüstung		VW+1, Unterhalt+1, für 15BP: Magisch: VW+2, Unterhalt+2
RE	KA242	A-Verbesserte Waffen		AM+1, Unterhalt+1, für 50BP: Magisch: AM+2, Unterhalt+2, MA aus kaltem Eisen)
RE	KA242	A-Heiltränke # nur wenn gefunden		2/Schlacht: kein Angriffswurf, TP+2xHG, diese Woche Unterhalt+3
BS	KA243	A-Aura des Mutes		Immun>Furcht, Moralwürfe>Flucht Automatisch ok
BS	KA243	A-Böses niederstrecken		1/Schlacht bei NK>Böse AM+2, >Untote/Böse Externare +4
BS	KA243	A-Gnade		am Ende der Schlacht bei einer verbündeten Armee eine Krankheit heilen
BS	KA243	A-Göttliche Gesundheit		Immun gegen Krankheiten
BS	KA245	A-Magie		AM/VW + Grad des höchsten Zaubers, Zauber mit Reichweite: FK möglich (Zauber wirken)
BS	KA244	A-Positive Energie fokussieren		bei NK+w4>Untote, oder: Schaden heilen: AM-½HG: TP+HG
		Begleiter		
		Anevia Tirabade		Schlachtfeldvorteil durch Ausspähung AM/SG+2
		Aravaschnial		nur ohne Blindheit, Bonustaktik Zauberbrecher: VW+4>Magie
		*Aron Kir		VW+4 (ist in den Spielwerten)
		Horgus Gwerm		Unterhalt -2
		Irabeth Tirabade		Wenn Sie das Kommando hat: Kommando Ungebrochen
	KA240	A-Ungebrochen		min Afw 4, TP <=50%max: Angriffswürfe +1, Afw10: +2
		*Nurah Dendiwhar		AM+1 (ist in den Spielwerten)
		*Sosiel Vaenic		Moral+1 (ist in den Spielwerten)
		Vorräte		240Km, 54Km/Tag möglich, Dauer 4,5 Tage, Verbrauch 5 Einheiten/Tag (mit Horgus 3/Tag)
				Vorrat 50 Einheiten, genug für 10 Tage, alle: Moral-2/Tag + w4 Schaden
#			INI / RK	Gerettete Söldnerarmee (Spielerarmee) (nach Schlacht 2 Seite 29)
TP	16			RG Goße Armee aus Menschen (Kämpfer 2), HG 3
				VW 13, AM +3, Moral +0, Unterhalt 1, @Human
TK	KA238	A-Rückzug*		MWf>alle AM: Auflösung, ok: Rückzug/FK, einige ok: RZ/FK + Angriff, Restphase AM/VW-2
TK	KA238	A-Standardtaktik*		keine Modifikatoren
BS	KA245	A-Tapferkeit +1		Moralwürfe + Tapferkeitsbonus > Flucht/Furcht
#	A	42Km	INI / RK	Valas Geschenk
				1 Tag durchsuchen: 2w4 Einheiten Nahrung
#	B	+78Km	INI / RK	Vilarethfurt
TP	9			Tieflingarmee: CB Große Armee aus Tieflingen (Schurke 1)
				VW12, AM+4, Bewegungsrate 2, Moral +2, Unterhalt 1, @Tiefling
		Befehlshaber		Umestil (CH+2; keine Kommandos)
TK	KA238	A-Rückzug*		MWf>alle AM: Auflösung, ok: Rückzug/FK, einige ok: RZ/FK + Angriff, Restphase AM/VW-2
TK	KA238	A-Standardtaktik*		keine Modifikatoren
BS	KA243	A-Dunkelsicht		keine Mali durch Dämmerlicht oder Dunkelheit
BS	KA244	A-Hinterhältiger Angriff		bei Einkesseln/vorg. Rückzug/aus Hinterhalt: AM+1
BS	KA245	A-Magie		AM/VW + Grad des höchsten Zaubers, Zauber mit Reichweite: FK möglich (Zauber wirken)

	#	C	+70Km	INI / RK	Die Wächterschlucht
	TP	**9**			**Dretecharmee: CB Mittelgroße Armee aus Dretchen**
					VW14; AM+5, Fernkampf, Bewegungsrate 1; Moral +5, Unterhalt 0, @Demon, Dretch
			Befehlshaber		Exorius (CH +5; Gnadenlos)
TK		KA238	A-Blutrünstigkeit		AM+4, VW-4
TK		KA238	A-Rückzug*		MWf>alle AM: Auflösung, ok: Rückzug/FK, einige ok: RZ/FK + Angriff, Restphase AM/VW-2
TK		KA238	A-Standardtaktik*		keine Modifikatoren
KD		KA240	A-Gnadenlos		Gegner bei Rückzug: Moralwurf SG+1, letzter Angriff > zurückziehende Armee +1
BS		KA243	A-Dunkelsicht		keine Mali durch Dämmerlicht oder Dunkelheit
BS		KA245	A-Magie		AM/VW + Grad des höchsten Zaubers, Zauber mit Reichweite: FK möglich (Zauber wirken)
	TP	**9**			**Tieflingarmee: CB Große Armee aus Tieflingen (Schurke 1)**
					VW12, AM+4, Bewegungsrate 2, Moral +2, Unterhalt 1, @Tiefling
TK		KA238	A-Rückzug*		MWf>alle AM: Auflösung, ok: Rückzug/FK, einige ok: RZ/FK + Angriff, Restphase AM/VW-2
TK		KA238	A-Standardtaktik*		keine Modifikatoren
BS		KA243	A-Dunkelsicht		keine Mali durch Dämmerlicht oder Dunkelheit
BS		KA244	A-Hinterhältiger Angriff		bei Einkesseln/vorg. Rückzug/aus Hinterhalt: AM+1
BS		KA245	A-Magie		AM/VW + Grad des höchsten Zaubers, Zauber mit Reichweite: FK möglich (Zauber wirken)
	#	**C**		**INI / RK**	**Die Nacht nach der Schlacht**
	TP	**76**		17 / RK 18	**Exorius, Inkubus, CB MG Externar (Dämon, Extraplanar), MHB3-44**
					INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +13, @ Demon, Incubus
					VT: RK 18, RK-B 12, RK-FF 16 (+2 GE, +6 natürlich), TP 76 (8W10+32), REF +6, WIL +8
					ZÄH +10, Immun: Elektrizität, Gift ; Resistenz, Feuer 10, Kälte 10, Säure 10
					SR 10/Kaltes Eisen oder Gutes; ZR 17
					AG: BR 9 m, Fliegen 15 m (Durchschnittlich)
					NK Krummsäbel [Meisterarbeit] +14/+9 (1W6+5/18-20), oder 2 Hiebe +13 (1W4+5)
					ZF: ZS 8; Konz +13
					SW: ST 20, GE 15, KO 18, IN 16, WE 15, CH 21, GAB +8; KMB +13; KMV 25
					Tal: Angriff im Vorbeifliegen, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konz. Schlag
					Fert: Akrobatik +6, Bluffen +16, Diplomatie +16,
					Einschüchtern +16, Entfesselungskunst +6, Fliegen +13, Heimlichkeit +11, Motiv
					erkennen +13, Wahr +13, Wissen (Die Ebenen) +14, Zauberkunde +14
					VolksMod: Einschüchtern +8, Wahr +8
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Gemein; Telepathie 30 m, Zungen
BA	ÜF		Doppeltes Leid		Krit mit NK/nat: +2w6 und ZÄH SG19 > w6 kränkeln wegen Schmerzen
BE			Gestalt wechseln		Kleiner oder MG Humanoider; Gestalt verändern
ZF	ErH	G370	Zungen	immer	jede Sprache sprechen =A ~vMG *Berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG18	∞	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Er	G279	Gedanken wahrn. SG18	∞	oberflächliche Gedanken wahrnehmen =A ~vgFG "Kegel 18m #1Min/St RW
ZF	VzH	G312	Person bez. SG16	∞	Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, sich + 50#
ZF	Vz	G342	Tiefe Verzweifl. SG19	1/T↓	Trauer: TW/SW/RW/AttW -2 =A ~vgm "Kegel 9m #1min/St RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern		kann andere Kreaturen beschwören, Grad 3, 2 Schiers 40%

	#	D1	+22,5km	INI / RK	Tempelhof
	TP	**42**		17 / RK 16	**Gargyle, CB MG monströser Humanoider (Erde), MHB1-121**
	TP	**42**			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5, @Gargoyle
	TP	**42**			**VT:** RK 16, RK-B 12, RK-FF 14 (+2 GE, +4 natürlich), TP 42 (5W10+15), REF +6
					WIL +4, ZÄH +4, SR 10/Magie
					AG: BR 12 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich), NK 2 Klauen +7 (1W6+2)
					Biss +7 (1W4+2), Durchbohren +7 (1W4+2)
					SW: ST 15, GE 14, KO 16, IN 6, WE 11, CH 7, GAB +5; KMB +7; KMV 19
					Tal: Fertigkeitsfokus (Fliegen), Schweben, Verbesserte, Initiative
					Fert: Fliegen +12, Heimlichkeit +11 (+17 in steiniger, Umgebung), Wahr +5
					VolksMod:, Heimlichkeit +2 (+6 in steiniger Umgebung); **Sprachen:** Gemein, Terral
BE	AF		Starre		verhart Still: 20 nehmen auf FW Heimlichkeit um wie Steinstatue erscheinen
	#	**D3**		**INI / RK**	**Entweihte Kapelle**
	TP	**37**		19 / RK 19	**Ilzek Und Jadiss, Ghulkleriker Kabriris 3, Untot, MHB1-125**
	TP	**37**			INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahr +10, @Ghoul Cleric
			Schriftrolle: jeder 1		**VT:** RK 19, RK-B 13, RK-FF16 (+3 GE, +2 nat, +4 Rüstung), TP je 37 (5W8+15)
					REF +6, WIL +12, ZÄH +6, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung
					Schlafeffekte, Todeseffekte; Resistenz gegen Fokussieren +2
					AG: BR 9 m, NK Kriegsflegel +8 (1W8+5), Biss +6 (1W6+3 plus Krankheit, Lähmung)
					Klauen +6 (1W4+3 plus Lähmung); ZF: ZS 3; Konz +7; VZ: ZS 3; Konz +7
					SW: ST 17, GE 17, KO -, IN 13, WE 18, CH 16, GAB +3; KMB +6; KMV 19
					Tal: Gezieltes Fokussieren, Mehrfachangriff, Verb. Initiative, **Fert:** Akrobatik +6
					Bluffen +6, Heimlichkeit +9, Sprachenkunde +7, Verkleiden +9, Wahr +10, Wissen
					(Die Ebenen) +5, Wissen (Religion) +7
					Sprachen: Abyssisch, Gemein, Hallit, Nekril
BA		M301	Krankheit SG14		Heilen/Schaden
BA		M301	Lähmung SG14		SG 14
BA	ÜF	E133	Neg. Energie fok. SG14	#4	2W6, Heilen/Schaden
KAr	BeA	G309	SR: Monster herbeiz. V	#1	Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
ZF	BF	G63	Hüter des Wissens	∞	Lerne Stärken/Schwächen: des Ziels wie bei Wissenswurf 15+St+WEMod "Berührung *Kreatur
ZF	BF	G57	Hauch des Chaos	1/Tag	Ziel muß mit W20 2xwürfeln: schlechteres Ergebnis nehmen *1 Kreatur #1Rd ^3+WEmod*
2	Er	G279	Gedanken wahrnehmen SG16		oberflächliche Gedanken wahrnehmen =A ~vgFG "Kegel 18m #1Min/St RW
2	Be	G307	Mittelschwere Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Hv	G359	Waffe des Glaubens	#3	eigenständige mag Waffe: 1W8+1/3St =A ~vgG >30m+3m/St #1Rd/St R-
1	Ba	G287	Heiligtum SG15		Angriff > Ziel nur bei RW>Willen =A ~vgG *Berührte Kreatur #1Rd/St RW
1	Hv	G285	Göttliche Gunst	#5	+1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG *Du #1min
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	Ba	G325	Schutz vor Ordnung	#2	RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
0	Ne	G247	Ausbluten SG14		Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Er	G285	Göttliche Führung		+1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW
0	Er	G299	Magie entdecken		magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
0	Ba	G318	Resistenz		RW +1 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min RW

	TP	**73**		11 / 19	**Babau, CB MG Externar (Böse, Chaos, Dämon, Extraplanar), MHB1-39**
	TP	**73**			INI +5; Dunkelsicht 18 m, Unsichtbares sehen; Wahr +19, @Demon, Babau
					VT: RK 19, RK-B 11, RK-FF 18 (+1 GE, +8 nat), TP 73 (7W10+35), REF+6, WIL+5, ZÄH+10
			Beide Herbeigezaubert		Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: 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, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Kampfreflexe, Verb. 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		nat/Waffenlos: Ref SG18>w8 Säure, Mun 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 *berührter Gegenstand #1min/St R-
ZF	Ba	G298	Magie bannen	∞	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
	TP	**13**		9 / 14	**Ghul, CB MG Untoter, MHB1-125**
	TP	**13**			INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7, @Ghoul
	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, 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: Ghulfieber		A=Verwundung, SGZ=13, I=1Tag, F=1Tag, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW

	#	D6		INI / RK	Nulkineths Unterkunft
	TP	84		24 / RK 21	**Nulkineth, Mensch. Halb-Nabasu-Inquisitor Kabriris 6 CB MG Ext, 2ZdG-19**
					INI +8; Dunkelsicht 18 m; Wahr +13, @Human
					VT: RK 21, RK-B 12, RK-FF21 (+7 Rüstung, +2, Schild, +2 Unheilig), TP 84 (6W8+54)
					REF +4, WIL +9, ZÄH +10, Immun: Gift, Todeseffekte; Resistenz: Elektrizität 10
					Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; SR 5/Magie; ZR 18
					AG: BR 6 m, Fliegen 18 m (gut), NK Streitsprengel +1, +10 (1W6+6/19-20)
					Biss +4 (1W6+3), Klauen +4 (1W4+3); ZF: Halb-Nabasufähigkeiten ZS 6, Konz+9,
					Inquisitorenfähigkeiten; ZS6, Konz+10, BZ: Inquisitor ZS6, Konz+19
					SW: ST 17, GE 10, KO 20, IN 12, WE 18, CH 16, GAB +4; KMB +7; KMV 19, **Tal:**s
					Abhärtung, Angriff im Vorbeiflug, Ausmanövrieren, Blitzschnelle Reflexe,
					Rudelangriff, Verb. Initiative, **Fert:** Einschüchtern +15, Fliegen +8,
					Heimlichkeit +4, Motiv erkennen +16, Überlebenskunst +13, Wahr +13, Wissen
					(Lokales) +10, Wissen (Religion) +10, **Sprachen:** Abyssisch, Gemein
	BF	E40	Gerechtigkeit RS Inq	#1	TW+1 +1/5St
BA		2ZdG20	Fleisch verzehren	1/Tag	mensch. Leiche verz. (10min): TW/SW/RK+2, +2TempTP/St, hält 1h/TW, Boni im Spielwert
BA	ÜF	E132	Gutes niederstrecken	#3 1/Tag	> 1 gutes Ziel: TW+CHMod, SP+1/St, >Drache/Ext./Kle/Pal +2/St (keine SR), RK+CH-Mod
BA			Verderben		6 Runden/Tag
BE	BF	E41	Durchdringender Blick Inq		Einschüchtern und Motiv +½St
BE	BF	E41	Einzelkämpfertaktik Inq		für Bonus aus Gemeinschaftstalenten: alle Verbündeten: als hätten Sie das Talent
BE	BF	E41	Gewiefte Initiat. Inq		INI +WEMod
BE	BF	E41	Monsterkunde Inq		FW Wissen+4, um Fähigkeiten+Schwächen von Kreaturen: +INMod+WEMod
BE	BF	E40	Richtspruch Inq	2/Tag	Richtspruch wählen bis Ende des Kampfes, als SA wechseln,1/Tag +1/3St =SA
BE	BF	E41	Spuren lesen Inq		Überlebenskunst +3, wenn er Spuren verfolgt oder identifiziert
KAr	Vz	G312	Zauberstab: Person festhalten	10x	Lähmt eine Person =A ~vgFG >30m+3m/St *Kreatur #1Rd/St RW
KAr			Unheiliges Wasser (3)		gegen Gute: 2w4
ZF	Hv	G261	Dunkelheit HN #<20TP	3/Tag	Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berührter Gegenstand #1min/St R-
ZF	Il	G336	Stille SG15 HN	1/Tag	Unterdrückt Geräusche =1Rd ~vg >120m+12m/St "Radius 6m #1Rd/St RW
ZF	Hv	G348	Unheilige Plage SG17	1/Tag	Wolke schadet g/n: 1W8/2St + 1W4 Krank =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #1w4Rd RW
ZF	BF	G63	Fernwahrnehmung	∞	Hellhören/Hellsehen ^6Rd/Tag
ZF	BF	E41	Gesinn. entdecken	∞	beliebig oft Böses/Chaotisches/Gutes/Rechtschaffenes entdecken (nur 1 gleichzeitig)
ZF	BF	G63	Hüter des Wissens	∞	Lerne Stärken/Schwächen Ziel wie bei Wissenswurf 15+St+WEMod "Berührung *Kreatur
ZF	BF	E42	Lügen erkennen	6Rd/T	Lügen erkennen (wie der gleichnamige Zauber) #Rd*St
2	Vw	E213	Ehrfurchtgebietende Waffe	#2 4/T↓	heiliger Bonus SP+2, kritisch=Erschüttert =A ~vgG *berührte Waffe #1min/St RW
2	Be	G307	Mittelschwere Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Ba	E234	Oppositionsresistenz		SR 5/10/15 > Angriffe gegen Gesinnung =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
2	Hv	G359	Waffe des Glaubens		eigenständige mag Waffe: 1W8+1/3St =A ~vgG >30m+3m/St #1Rd/St R-
1	Vz	G249	Befehl SG15	5/T↓	Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	Vw	G316	Rascher Rückzug		Bewegungsrate + 9m =A ~vg *Du #1min/St
1	Ne	G360	Wasser entweihen		1/2 Liter unheiliges Wasser =1min ~vgm *Berührung #sofort RW
0	Ne	G247	Ausbluten SG14	∞	Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Vw	E210	Brandzeichen	∞	Erzeugt permanentes Zeichen beim Ziel =A ~vgG *berührte Kreatur #1Tag/St RZ
0	Er	G285	Göttliche Führung	∞	+1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW
0	Er	G299	Magie lesen	∞	magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
0	Er	G299	Magie entdecken	∞	magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
0	Ba	G318	Resistenz	∞	RW +1 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min RW

	TP	**13**		17 / 14	**4 Ghule, CB MG Untoter, MHB1-125**
	TP	**13**			INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7, @Ghoul
	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
					Verteidigung: Resistenz: gegen fokussierte Energie +2
					AG: BR 9 m, 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 Ghulfieber		A=Verwundung, SGZ=13, I=1Tag, F=1Tag, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW
	#	**D9**		**INI / RK**	**Offener Innenhof**
	TP	**103**		18 / RK 21	**Maugla, Nabasu, CB MG Externar (Dämon, Extraplanar), MHB1-46**
					INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahr +23, Aura Gestank (SG 24, 10 Runden), @Demon, Nabasu
					VT: RK 21, RK-B 13, RK-FF18 (+3 GE, +8 nat), TP 103 (9W10+54), REF +9
					WIL +9, ZÄH +9, Immun: Elektrizität, Gift, Lähmung, Todeseffekte
					Resistenz: Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; SR 10/Gutes oder Kaltes Eisen; ZR 19
					AG: BR 9 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich), NK 2 Klauen +15 (1W6+6)
					Biss +15 (1W8+6); ZF: ZS 8
					SW: ST 22, GE 17, KO 22, IN 15, WE 16, CH 19, GAB +9; KMB +15; KMV 28
					Tal: Ausweichen, Defensive Kampfweise, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Verb. Initiative
					Fert: Akrobatik +15, Fliegen +15, Heimlichkeit +15 (+23 unter schattigen Bedingungen),
					Motiv erkennen +15, Überlebenskunst +15, Wahr +23, Wissen (Arkanes) +14,
					Wissen (Die Ebenen) +14; **VolksMod:** Wahr +8
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m
BA		G77	Hinterhältiger Angriff		2w6 zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BA	ÜF	1M46	Leben verzehren		Ghul erschaffen=1WP, TW/KMB/RW/ZS/FW +WP, TP+10/WP, lesen
BA	ÜF	1M46	Todraubender Blick	#3	1/Tag/WP als FA für 1RD: Rad 9m Zäh SG18>neg.St, Tod durch=Ghul, nur 1Ghul/Rd
BA		1M300	Aura Gestank		Rad 9m: Zäh SG24 > 10 Rd kränkelnd (nicht bei Immun > Gift)
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	<15TP ∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur sich+50#
ZF	Vw	G340	Telekinese SG19	∞	Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
ZF	Hv	G342	Tiefere Dunkelheit	∞	übernatürliche Schatten: Beleuchtung -2St =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
ZF	Ne	G267	Entkräftung	#2 3/T↓	Ziel erhält 1W4 negative Stufen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
ZF	Il	G336	Stille SG16		Unterdrückt Geräusche =1Rd ~vg >120m+12m/St "Radius 6m #1Rd/St RW
ZF	Ne	G351	Vampirgriff	<50TP	1W6/2ST vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
ZF	Vz	G312	Massen-Pers. festh.	#1 1/T↓	SG21, Lähmt Personen =A ~vgFG >30m+3m/St *1Kreatur/St #1Rd/St (9Rd) RW
ZF		M302	Regeneration	<50TP	Heilt 3 TP/Rd, Körperteile erneuern, Tot nur durch bes. Angriffe
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern		kann andere Kreaturen beschwören, Grad 4, 1 Nabasu, 30%, oder 1W4 Babaus, 30%

	#	E2	15 km	INI / RK	Das schwärmende Chaos
	TP	**47**		15 / RK 19	**Vescavorenschwärme (2), CB W Externare (Extraplanar, Schwarm), 2ZdG-22**
			nach Sieg:		INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +9, Aura Plapperer (4,50 m), @Vescavor Swarm
			nach 1w6 Min 2 neue Schwärme		**VT:** RK 19, RK-B 17, RK-FF16 (+3 GE, +4 Größe, +2 nat), TP 47 (5W10+20)
					REF +9, WIL +2, ZÄH +7, Immun: Krit
					Zauber > bestimmte Anzahl Wesen (Ausnahme: Geistesbeeinfl.), Gift, Waffenschaden
					Resistenz:, Elektrizität 10, Feuer 10; ZR 16
					AG: BR 9 m; Fliegen 12 m (gut), NK Schwarm (2W6 + Ablenken), Angriffsfl. 3 m, RW 0 m
					SW: ST 7, GE 17, KO 16, IN 4, WE 13, CH 12, GAB +5; KMB +4; KMV 12 (kann nicht
					zu-Fall-gebracht, werden)
					Tal: Abhärtung, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe,
					Fert: Fliegen +21, Heimlichkeit +23, Wahr +9, **Sprachen:** Abyssisch
BA	BF	1M297	Ablenken SG15		Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zäh, SG10 + ½TW + KO-Mod)
BA	AF	2Z22	Heißhunger		> Ggs/Geb.: ign.Härte19, jede Kre: 1 Ggs: 50%max TP, 2te: zerstört, mag/Hand REF: SG15
BA		2Z22	Traumatisierung		3RD im Schwarm: WIL SG13>Wahnsinn (SH248)
BF	ÜF	2Z22	Aura Plapperer		Rad 4,5m: WIL SG15 > 1Rd verwirrt, RW ok: 24h immun
	#	**E3**		**INI / RK**	**Brutkammer**
	TP	**114**		9 / RK 22	**Vescavorenkönigin , CB Große Externare (Extraplanar), 2ZdG90**
					INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +17, Aura Chaos (3 m), Plapperer (4,50 m, SG 20)
					@Vescavor Queen
					VT: RK 22, RK-B 13, RK-FF18 (+1 Ausweichen, +3, GE, -1 Größe, +9 nat)
					TP 114 (12W10+48); Schnelle Heilung 2, REF +11, WIL +10, ZÄH +8, Immun: Gift, Säure
					Resistenz: Elektrizität 10, Feuer 10; ZR 20
					AG: BR 6 m, Fliegen 15 m (gut), NK Biss +15 (1W8+3 plus 3W6 Säure)
					2 Klauen +14 (1W6+3), FK Säure spucken +14 (Berührungsangriff im FK; 5W6 Säure)
					Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
					SW: ST 17, GE 16, KO 18, IN 11, WE 14, CH 13, GAB +12; KMB +16; KMV 30
					Tal: Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Blind kämpfen, Heftiger Angriff, Waffenfokus Biss
					Fert: Akrobatik +12, Klettern +12, Fliegen +20, Heimlichkeit +14,
					Überlebenskunst +15, Wahr +17, Wissen (Die Ebenen) +10, Wissen (Gewölbe) +10
					Sprachen: Abyssisch
BA	AF	2Z90	Säure spucken		als SA 9m BÜ im FK: 5w6 Säure, Treffer lockt Schwärme an, Heimlichkeit > Schwärme -8
BE	ÜF	2Z90	Schwarmmutter		kontrolliert 20TW Schwärme max 36m, Immun > Schwärme
BE		2M302	Verdichten		kann durch 1/8 Ihrer Größe große Öffnungen
BF	ÜF	2Z90	Aura des Chaos SG20		Mutter + Schwärme Rad 3m Schnelle Heilung 2, als FA an/aus
BF	ÜF	2Z90	Aura Plapperer		Rad 4,5m: WIL SG20 > 1Rd verwirrt, RW ok: 24h immun

	#	E4		INI / RK	Abyssale Kluft
	TP	**112**		13 / 22	**Vrock, CB Großer Externar BC, MHB1-51**
			kommt nach 2w6+4 Rd		INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +23, @Demon, Vrock
			4 RD Wankend: nur 1		**VT:** RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 natürlich), TP 112 (9W10+63)
			Aktion/Rd		REF +10, WIL +6, ZÄH +13, Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: Feuer 10
					Kälte 10, Säure 10; SR 10/Gutes; ZR 20
					AG: BR 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich), NK 2 Klauen +13 (2W6+5), Biss +13 (1W8+5)
					2 Krallen +13 (1W6+5), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m; ZF: ZS 12
					SW: ST 21, GE 15, KO 25, IN 14, WE 16, CH 16, GAB +9; KMB +15; KMV 27
					Tal: Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verb. Initiative
					Fert: Einschüchtern +15, Fliegen +12, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +15
					Überlebenskunst +15, Wahr, +23, Wissen (Die Ebenen) +14, Zauberkunde +14
					VolksMod: Wahr +8; **Sprachen:** Abyssisch, Celestisch, Gemein; Telepathie 30 m
BA	ÜF		Betäubender Schrei	1/h	alle nicht Dämonen Rad 9m Zäh SG20 > 1 Rd betäubt
BA			Spore	alle 3 Rd	als FA Sporen absondern: benachbarte w8 + 10 Rd je w4, Sporen zu Ranken
BA	ÜF		Tanz des Untergangs		als VA tanzen: nach 3 Rd Energie: Rad 30m 5w6 + 5w6/Vrock Elektro, Ref SG17+1/V ½
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur sich + 50#
ZF	Vw	G340	Telekinese SG18	∞	Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
ZF	Vz	G288	Heldenmut	1/T	+2 auf TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Il	G333	Spiegelbilder	1/T	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
ZF		M300	Herbeizaubern	1/T	kann andere Kreaturen beschwören, Grad 3, 1 Vrock 35%

Teil 2: Die Belagerung von Drezen

#			INI / RK	Belagerungspunkte
		Einstellung der Armee	0	Totgeweiht: Moral-6, 20%/Tag mit 0 BP kum. für Armee mit 200 Babaus teleportiert herbei
			1-5	Hoffnungslos: Moral-4, feindliche Armee Moral +2
			6-10	Verzweifelt: Moral-2, feindliche Armee Moral +1
			11-15	Unruhig: Moral +0
			16-20	Hoffnungsvoll: Moral+2, feindliche Armee Moral -1
			21-25	Selbstbewusst: Moral+4, feindliche Armee Moral -2
			26+	Siegesgewiss: Moralwürfe auto ok, feindliche Armee Moral -4
#			**INI / RK**	**Belagerungspunkte**
		BP / Ereignis	10	Start
			+ je 1	Anevia, Aravaschnial, Horgus, Irabeth und Sosie sind verbündet
		Beginn 10 PB	+ 3/0	Aron verbündet: 3BP, Aron konsumiert Schattenblut: 0BP
		+1/Verbündeter	-w4/Tag	Nura nicht als Verräterin enttarnt (sie sabotiert)
		+3 Arons Wissen (ohne	-1/Tag	Arles Jhestander nicht motiviert (er verbreitet Verzweiflungsstimmung)
		Schattenblut)	-1/Tag	durch Belagerungsdauer
		-4/Tag bei Nurahs	+/-2	Schlacht 1 – Südufer (Sieg/Niederlage)
		Sabotage	+/-3	Schlacht 2 – Paradieshügel (Sieg/Niederlage)
		-1/Tag Arles Jhestander	+/-1	Schlacht 3 – Friedhof (Sieg/Niederlage)
		-1/Tag durch Dauer	+/-1	Scharmützel 1 – Heimgesuchte Gruft (Sieg/Niederlage)
			+/-3	Scharmützel 2 – Aharibrücke (Sieg/Niederlage)
			+/-4	Scharmützel 3 – Wachtürme (Sieg/Niederlage)
#	**1**		**INI / RK**	**Schlacht 1 – Südufer, 2 BP**
TP	**9**			**Tieflingarmee: CB Große Armee aus Tieflingen (Schurke 1)**
				VW12, AM+4, Bewegungsrate 2, Moral +2, Unterhalt 1, @Tiefling
		Befehlshaber		Alarendi (Tieflingwaldläuferin 5; CH +1; keine Kommandos)
TK	KA238	A-Rückzug*		MWf>alle AM: Auflösung, ok: Rückzug/FK, einige ok: RZ/FK + Angriff, Restphase AM/VW-2
TK	KA238	A-Standardtaktik*		keine Modifikatoren
BS	KA243	A-Dunkelsicht		keine Mali durch Dämmerlicht oder Dunkelheit
BS	KA244	A-Hinterhältiger Angriff		bei Einkesseln/vorg. Rückzug/aus Hinterhalt: AM+1
BS	KA245	A-Magie		AM/VW + Grad des höchsten Zaubers, Zauber mit Reichweite: FK möglich (Zauber wirken)
TP	**16**			**Kultanhängerarmee: CB Große Armee aus Menschen (Kämpfer 2)**
				VW14, AM+3, Bewegungsrate 12, Moral +2, Unterhalt 2, @Cultist
		Befehlshaber		Verilenn (Menschlicher Kämpfer 4; CH +2; keine Kommandos)
TK	KA238	A-Rückzug*		MWf>alle AM: Auflösung, ok: Rückzug/FK, einige ok: RZ/FK + Angriff, Restphase AM/VW-2
TK	KA238	A-Standardtaktik*		keine Modifikatoren
TK	KA238	A-Überrumpeln		in der ersten Nahkampf-Phase: AM+6, dann wirkungslos
RE	KA242	A-Verbesserte Rüstung		VW+1, Unterhalt+1, für 15BP: Magisch: VW+2, Unterhalt+2
BS	KA245	A-Tapferkeit +1		Moralwürfe + Tapferkeitsbonus > Flucht/Furcht
#	**2**		**INI / RK**	**Schlacht 2 – Paradieshügel, 3 BP**
TP	**22**			**Schirarmee: CB Mittelgroße Armee aus Schirs (MHB III, S.45)**
				VW18, AM+6, Bewegungsrate 2, Moral +3, Unterhalt 0, @Demon, Schir
		Befehlshaber		Pozlixt (Vrock; CH +3; Gnadenlos)
TK	KA238	A-Rückzug*		MWf>alle AM: Auflösung, ok: Rückzug/FK, einige ok: RZ/FK + Angriff, Restphase AM/VW-2
TK	KA238	A-Standardtaktik*		keine Modifikatoren
RE	KA242	A-Verbesserte Waffen		AM+1, Unterhalt+1, für 50BP: Magisch: AM+2, Unterhalt+2
KD	KA240	A-Gnadenlos		Gegner bei Rückzug: Moralwurf SG+1, letzter Angriff > zurückziehende Armee +1
BS	KA243	A-Dunkelsicht		keine Mali durch Dämmerlicht oder Dunkelheit
BS	KA244	A-Krankheit		bei Schaden Feind AM/VW-1/Tag kumulativ, Heilung (+1/Tag): Stabilitätswurf-Malus
BS	KA244	A-Mächt. Sturmangriff		AM+1

	#	**3**		**INI / RK**	**Schlacht 3 – Friedhof, 1 BP**
	TP	**13**			**Ghularmee: CB Große Armee aus Ghulen (MHB I, S.125)**
					VW13, AM+3, Bewegungsrate 2, Moral +4, Unterhalt 0, @Ghoul
			Befehlshaber		Turgath (Grul); CH +4; keine Kommandos)
TK		KA238	A-Rückzug*		MWf>alle AM: Auflösung, ok: Rückzug/FK, einige ok: RZ/FK + Angriff, Restphase AM/VW-2
TK		KA238	A-Standardtaktik*		keine Modifikatoren
BS		KA243	A-Dunkelsicht		keine Mali durch Dämmerlicht oder Dunkelheit
BS		KA245	A-Untote		VW+2, immun gegen Furcht, Gift, Krankheit und Lähmung
BS		KA244	A-Krankheit		bei Schaden Feind AM/VW-1/Tag kumulativ, Heilung (+1/Tag): Stabilitätswurf-Malus
BS		KA244	A-Lähmung		bei Schaden Gegner VW-1
	#	**S1**		**INI / RK**	**Scharmützel 1 – Heimgesuchte Gruft, 1BP**
	TP	**92**		19 / 24	**Moxsahbuul , verb. Berbalang, CB MG Untoter, MHB3-35**
					INI +4; Dunkelsicht 18 m; Wahr +14, @Berbalang
					VT: RK 24, RK-B 15, RK-FF15 (+1 Ausweichen, +4, GE, +5 nat, +4 verb)
					TP 92 (8W8+32+24verb.), Schnelle Heilung 5
					REF +6, WIL +9, ZÄH +6, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung
					Schlafeffekte, Todeseffekte, SR 10/Gutes oder Silber; Verteidigung: Projektion
					AG: BR 12 m, Fliegen 18 m (Gut), NK 1 Biss +12 (1W6+5 plus Lähmung)
					2 Klauen +11 (1W6+5, plus Lähmung) oder Körperl. Berührung +12 (1W4+2 KO-Schaden)
					ZF: ZS 9; Konz +15
					SW: ST 17, GE 19, KO -, IN 13, WE 16, CH 18, GAB +8; KMB +11; KMV 30
					Tal: Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Defensives Kampftraining
					Fert: Bluffen +12, Entfesselungskunst +12, Fliegen +19, Heimlichkeit +17, Wahr +16,
					Wissen (Lokales) +7, Wissen (Religion) +8, **Sprachen:** Gemein
BA			Lähmung		1W4+3 Runden, SG 18
BF	ÜF	3M35	Projektion	1/Tag	als VA: Körper/Geist trennen, TP 50-50, Körper bewusstlos. Verletzt: Geist kehrt zurück
					Geisterleib: Körperlos, RK19, BÜ 19, FF10, , Angriff: Körperlose BÜ: w4+2 KO, max 1,5km
	II	G334	Standort vortäuschen		Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A, nur für Geisterleib
		1M300	Körperlos		kein physis. Körper, nur mag. Waffen verletzen ½ Schaden), lesen, nur Geisterleib
	Ne	G247	Ausbluten	∞	Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
	II	G281	Geisterh. Geräusch	∞	SG16, Vorgetäuschtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
	Vw	G283	Gestalt verändern	3/T↓	nimm die Gestalt eines kl/m Humanoiden an =A ~vgm *Du #1min/St
	VzH	G312	Person bezaubern SG17		Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW

	#	S2		INI / RK	Scharmützel 12 – Aharibrücke, 3 BP
	TP	62		13 / 17	**Barrid Isen, Dämonenblütiger Tiefling-Hxm 8, MG Exter., 2ZdG-29**
					INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +9, @Tiefling
					VT: RK 17, RK-B 12, RK-FF15 (+2 GE, +1 nat, +4 Rüstung), TP 62 (8W6+32)
					REF +6, WIL +9, ZÄH +6; +2 gegen Gift
					AG: BR 9 m, NK 2 Klauen +7 (1W6+3 plus 1W6 Feuer); ZF: ZS 8; Konz +12
					SW: ST 16, GE 14, KO 14, IN 10, WE 8, CH 18, GAB +4; KMB +7; KMV 19
					Tal: Abhärtung, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern,
					Wundersamen Gegenstand herstellen, **Fert:** Bluffen +15, Mechanismus ausschalten +4,
					Wahr +9, **Sprachen:** Abyssisch, Gemein
BE			Geheim. des Blutes		herbeigezauberte Kreaturen erhalten SR 4/Gutes
KAr	KA	G307	Trank: MS Wunden hei.		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	KA	G260	Zauberstab: Dimensionstür 9x		Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du + Kreatur #sofort RW
ZF	HvE	G369	Zerbersten		Schallschaden> Gegenst./Kristallines =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Radius 1,5m #sofort RW
4	BeA	G309	Monster herbeiz. IV	#1 4/T	Extrapl. Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kre #1Rd/St R-, w3 Dretche
3	HvF	G272	Feuerball SG17	6/T↓	1W6/St Schaden =A ~vgm >120m+12m/St "Radius 6m #sofort RR
3	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Vz	G367	Wut		ST/KO +2, Willen+1, RK-2 =A ~vg >30m+3m/St *1Kreatur/3St 'Konz+1Rd/St R-
2	Vw	G249	Bärenstärke	7/T↓	Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	BeE	G321	Säurepfeil		Säurepfeil 2W4 Säure =A ~vgmf >120m+12m/St #1Rd+1Rd/3St R-
2	HvF	G331	Sengender Strahl		1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer, BÜ auf Entfernung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
2	Il	G333	Spiegelbilder		Erschafft 1W4+1/3St max. 8 Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
1	HvF	G256	Brennende Hände SG15	7/T↓	1W4 Feuerschaden/St (max 5W4), Brennbares fängt Feuer=A ~vg "Kegel 4,5m #sofort RR ½
1	Ne	G277	Furcht auslösen SG15		Ziel max 5 TW verängstigt (RW WIL:erschüttert) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd
1	Be	G300	Magierrüstung		RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
1	Hv	G303	Magisches Geschoss		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
1	Be	G309	Monster herbeiz. I		Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
1	Vw	G316	Rascher Rückzug		Bewegungsrate + 9m =A ~vg *Du #1min/St
0	All	G245	Arkanes Siegel	∞	Schreibt Deine pers. Rune auf ein Objekt/Kreatur =A ~vg >Berührung "9dm² #Permanent R-
0	Il	G281	Geisterh. Geräusch	∞	SG14, Vorgetäuschtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
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	BeE	G321	Säurespritzer	∞	1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	Hv	G339	Tanzende Lichter	∞	1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R-
0	All	G368	Zaubertrick	∞	Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text

	TP	**18**		12 / RK 14	**Dretch, CB Kleiner Externar (BC, Dämon, Extraplanar), MHB1-42**
	TP	**18**	w3 herbeigezaubert		INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5, @Demon, Dretch
	TP	**18**			**VT:** RK 14, RK-B 11, RK-FF14 (+1 Größe, +3 nat), TP 18 (2W10+7), REF +0
					WIL +3, ZÄH +5, Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: Feuer 10, Kälte 10
					Säure 10; SR 5/Gutes oder Kaltes Eisen
					AG: BR 6 m, NK 2 Klauen +4 (1W4+1), Biss +4 (1W4+1); ZF: ZS 2
					SW: ST 12, GE 10, KO 14, IN 5, WE 11, CH 11, GAB +2; KMB +2; KMV 12
					Tal: Abhärtung, **Fert:** Entfesselungskunst +5, Heimlichkeit +9, Wahr +5
					Sprachen: Abyssisch (kann nicht sprechen)
					Telepathie 30 m (auf Ziele beschränkt, die Abyssisch sprechen)
ZF	Ne	G277	Furcht auslösen SG11	1/T↓	Ziel max 5 TW verängstigt (RW WIL erschüttert) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd
ZF	BeE	G336	Stinkende Wolke SG13		Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ
	TP	**10**		9 / 16	**Tiefling, Schurke 1, NB, MHB1-260**
	TP	**10**			INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5, @Tiefling
	TP	**10**			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 13 (+3 GE, +3 Rüstung), TP 10 (1W8+2), REF+5,
	TP	**10**			WIL+1, ZÄH+2; Resistenz: Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5
	TP	**10**			**AG:** BR 9 m, NK Kurzschwert +3 (1W6+1/19-20), FK Leichte Armbrust +3 (1W8/19-20)
	TP	**10**			ZF: ZS 1
	TP	**10**			**SW:** ST 13, GE 17, KO 14, IN 12, WE 12, CH 6, GAB +0; KMB +1; KMV 14
	TP	**10**			**Tal:** Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +6, Bluffen +4, Einschüchtern +2,
					Entfesselungskunst +6, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit, +8, Mechanismus
					ausschalten +6, Motiv erkennen +5, Wahr +5; **Sprachen:** Abyssisch, Gemein
BA	BF	G77	Hinterhältiger Angriff		Gegner kein GEBon: +1w6, Fernkampf max. 9m
BE	AF	V169	Infernalische Hexerei		HXM Klassenmerkmale Abyssischer oder Diabolischer Blutlinie: CH+2
BE	BF	G77	Fallen finden		Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten +½St, auch mag. Fallen
	TP	**31**		7 / 15	**Menschenfresser-Auerochse, CB Große magische Bestie, 2ZdG-88**
	TP	**31**			INI +0; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +11, @Aurochs
	TP	**31**			**VT:** RK 15, RK-B 9, RK-FF15 (-1 Größe, +6 natürlich), TP 31 (3W10+15), REF +3
	TP	**31**			WIL +3, ZÄH +8, SR 5/Hiebschaden; Verteidigung: natürliche Schläue
					AG: BR 12 m, NK Biss +8 (1W8+6), Durchbohren +8 (1W8+6), Angriffsfläche 3 m
					RW 1,50 m
					SW: ST 23, GE 10, KO 21, IN 4, WE 15, CH 8, GAB +3; KMB +10; KMV 20 (24 gegen
					zu-Fall-bringen), **Tal:** Ausdauer, Fertigkeitsfokus (Wahr), **Fert:** Überlebenskunst +0
					(Spuren folgen +4), Wahr +11; **VolksMod:** Überlebenskunst beim Spuren folgen +4,
					Sprachen: Abyssisch, Gemein (kann nicht sprechen)
BA	AF		Stampede		bei 3+ Kreaturen mit Trampeln: max gleiche Grökat zertrampeln, SG+2
BA		1M304	Trampeln SG17		wenn Ziel kleiner ist: mit VA überrennen, 2W6+9
		1M186	Natürliche Schläue		Immun gegen Irrgarten und verirren, nie auf dem falschen Fuß

	#	S3		INI / RK	Scharmützel 3 – Wachtürme, 4 BP
	TP	57		22 / RK 18	**Brimorak, CB Kleiner Externar (Externar, Dämon), 2ZdG-30**
	TP	57			INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahr+18 Aura Qualmender Atem (1,50 m, SG 17)
	TP	57	einer pro Turm		@Demon, Brimorak
	TP	57			**VT:** RK 18, RK-B 14, auf dem falschen, Fuß 15 (+3 GE, +1 Größe, +4 nat)
					TP je 57 (6W10+24), REF +8, WIL +3, ZÄH +9, Immun: Elektrizität, Feuer
	TP	57	eventuell herbeigezauberte		Resistenz: Kälte 10, Säure 10; SR 5/Kaltes Eisen oder Gutes
	TP	57			Verteidigung: Siedendes Blut; ZR 16, Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte
	TP	57			**AG:** BR 9 m, NK Langschwert +11/+6 (1W6+3/19-20, plus 1W6 Feuer)
	TP	57			Huf +0 (1W3+1 plus 1W6 Feuer); ZF: ZS 6; Konz +8
					SW: ST 17, GE 16, KO 19, IN 12, WE 12, CH 15, GAB +6; KMB +8; KMV 21
					Tal: Im Kampf zaubern, Verb. Initiative, Waffenfokus (Langschwert)
					Fert: Akrobatik +12, Bluffen +11, Heimlichkeit +16, Motiv, erkennen +10, Wahr +18,
					Wissen (Baukunst) +10, Wissen (Die Ebenen) +10
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Ignal; Telepathie 30 m
BA	ÜF		Flammende Hufe		Spuren auf Stein usw., Verfolgern +8, im liegen 2 Hufangriffe
BA			Odemwaffe		6 m-Linie aus Siedendem Blut; 5W6 Feuerschaden; REF, SG 17 halbiert; alle 1W4 Runden
BE	ÜF		Flammende Waffe		als FA Waffe entflammen +1w6 Feuer, nur bei Waffe in der Hand
BF	ÜF		Qualmender Atem		Rad 1,5m: Kränkelnd, ZÄH SG 17: immun für 24h
BF	ÜF		Siedendes Blut		bei H/S-Treffer ohne Reichweite: Gegner w4 Feuer durch siedendes Blut
ZF	Hv	G274	Flamme erzeugen	3/T↓	1W6 SP +1/St, Berührung oder Werfen =A ~vg "Flamme in Handfläche #1min/St R-
ZF	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
ZF	VwM	G304	Metall erhitzen SG14		Erhitzt 25Pf/St Metall bei 1Kreatur/2St =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #7Rd RW
ZF	HvF	G272	Feuerball SG15	#2 1/T↓	1W6/St Schaden =A ~vgm >120m+12m/St "Radius 6m #sofort RR
ZF	Vw	G297	Luftweg		auf Luft gehen (und klettern bis zu 45°) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren		genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur Selbst + 50#
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern	#1	kann andere Kreaturen beschwören, (3. Grad, 1 Brimorak, 50%)
	#			INI / RK	Gegenschlag
	TP	116		25 / RK 24	**Soltengrebbe, Leg. Chimäre (MHB1-35, ABR V), CB G mag. Bestie (L. Dämon)**
					INI +10/-10 ABR V; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +17, @Chimera
					VT: RK 24, RK-B 11, RK-FF22 (+2 GE, -1 Größe, +13 nat), TP 116 (9W10+67)
					REF +8, WIL +6, ZÄH +9, Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: Feuer 10
					Kälte 10, Säure 10; SR 5/Kaltes Eisen und Episch oder Gutes und Episch
					AG: BR 9 m, Fliegen 15 m (schlecht), NK Biss Drache +14 (2W6+5/19-20)
					Biss Leopard +14 (1W8+5/19-20), Durchbohren Ziege +13 (1W8+5), 2 Klauen +13 (1W6+5)
					Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
					SW: ST 21, GE 14, KO 17, IN 4, WE 13, CH 10, GAB +9; KMB +15; KMV 27 (31 gegen
					zu-Fall-bringen)
					Tal: Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Legendäre Odemwaffe), Konzentrierter Schlag,
					Leg. Verb. Initiative, Leg. Konzentrierter Schlag, Verb. Initiative, Verb. Krit. Konz. Schlag
					Verb. Initiative, Verb. Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss)
					Fert: Fliegen +5, Heimlichkeit -2 (in Buschland oder Savanne +2)
					Sprachen: Drakonisch
BA	ÜF		Legendäre Odemwaffe		6w8 Kälte + 2w8 Stich in 12m Kegel, REF SG19 halbiert
BA			Legendenkraft		4/Tag, Kraftschub 1W8
BF	AF		Dämonisch		dämonische Resistenzen und Immunitäten
BF	AF		Doppelzug		Erster Zug gem. INI, zweiter Zug bei INI-20
BF	AF		Koordiniertes Zubeißen		2 Biss-Angriffe gegen das gleich Ziel: wie auf falschem Fuß
BF	AF		Malmende Kiefer		2 BissTreffer > 1 Ziel + 1 LG-Kraft: 2w6 + 1w8 + 7 Schaden, ZÄH SG 19 > w4 Rd Wankend

#		INI / RK	Finale Schlacht, Hof der Zitadelle
TP	16		**Kultanhängerarmee: CB Große Armee aus Menschen (Kämpfer 2)**
			VW16, AM+3, Bewegungsrate 12, Moral +2, Unterhalt 2, @Cultist
		Befehlshaber	Verilenn (Menschlicher Kämpfer 4; CH +2; keine Kommandos)
TK	KA238	A-Rückzug*	MWf>alle AM: Auflösung, ok: Rückzug/FK, einige ok: RZ/FK + Angriff, Restphase AM/VW-2
TK	KA238	A-Standardtaktik*	keine Modifikatoren
TK	KA238	A-Überrumpeln	in der ersten Nahkampf-Phase: AM+6, dann wirkungslos
RE	KA242	A-Verbesserte Rüstung	VW+1, Unterhalt+1, für 15BP: Magisch: VW+2, Unterhalt+2
BS	KA245	A-Tapferkeit +1	Moralwürfe + Tapferkeitsbonus > Flucht/Furcht
TP	9		**Dretecharmee: CB Mittelgroße Armee aus Dretchen**
			VW16; AM+7, Fernkampf, Bewegungsrate 1; Moral +5, Unterhalt 0, @Demon, Dretch
		Befehlshaber	Exorius (CH +5; Gnadenlos)
TK	KA238	A-Blutrünstigkeit	AM+4, VW-4
TK	KA238	A-Rückzug*	MWf>alle AM: Auflösung, ok: Rückzug/FK, einige ok: RZ/FK + Angriff, Restphase AM/VW-2
TK	KA238	A-Standardtaktik*	keine Modifikatoren
KD	KA240	A-Gnadenlos	Gegner bei Rückzug: Moralwurf SG+1, letzter Angriff > zurückziehende Armee +1
BS	KA243	A-Dunkelsicht	keine Mali durch Dämmerlicht oder Dunkelheit
BS	KA245	A-Magie	AM/VW + Grad des höchsten Zaubers, Zauber mit Reichweite: FK möglich (Zauber wirken)
TP	9		**Tieflingarmee: CB Große Armee aus Tieflingen (Schurke 1)**
			VW14, AM+6, Bewegungsrate 2, Moral +2, Unterhalt 1, @Tiefling
		Befehlshaber	Alarendi (Tieflingwaldläuferin 5; CH +1; keine Kommandos)
TK	KA238	A-Rückzug*	MWf>alle AM: Auflösung, ok: Rückzug/FK, einige ok: RZ/FK + Angriff, Restphase AM/VW-2
TK	KA238	A-Standardtaktik*	keine Modifikatoren
BS	KA243	A-Dunkelsicht	keine Mali durch Dämmerlicht oder Dunkelheit
BS	KA244	A-Hinterhältiger Angriff	bei Einkesseln/vorg. Rückzug/aus Hinterhalt: AM+1
BS	KA245	A-Magie	AM/VW + Grad des höchsten Zaubers, Zauber mit Reichweite: FK möglich (Zauber wirken)
			Verstärkung
			sofern die Gegner nicht schon besiegt wurden:
		vom Südufer nach w4 Phasen	Tieflingarmee: CB Große Armee aus Tieflingen (Schurke 1)
			Kultanhängerarmee: CB Große Armee aus Menschen (Kämpfer 2)
			nur, wenn die Aharibrücke noch begehbar ist
		vom Paradieshügel nach w4 Phasen	Schirarmee: CB Mittelgroße Armee aus Schirs (MHB III, S.45)
			Brückenzustand ist egal
		vom Friedhof + Gruft nach w4 Phasen	Ghularmee: CB Große Armee aus Ghulen (MHB I, S.125)
			Moxsahbuul , verb. Berbalang, CB MG Untoter, MHB3-35
			nur, wenn die Aharibrücke noch begehbar ist
		Brücke	Aharibrücke: sollte die Brücke nicht kontrolliert werden: Brücke wird bei Überquerung zerstört
			2w6 Schaden + Auflösung
		Wachtürme	Bimoraks nicht ausgeschaltet: Kreuzfeuer von den Katapulten
			AM aller feindlichen Armeen +3
		Bestie von Drezen	Chimäre lebt noch: Sturzflugangriff auf SC vor erreichen der Zitadelle

Teil 3: Sturm auf die Zitadelle

	#	F1		INI / RK	Torhaus
	TP	**57**		19 / RK 18	**Brimorak, CB Kleiner Externar (Externar, Dämon), 2ZdG-30**
	TP	**57**			INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +18 Aura Qualmender Atem (1,50 m, SG 17)
					@ Demon, Brimorak
	TP	**57**	eventuell herbeigezauberte		**VT:** RK 18, RK-B 14, auf dem falschen, Fuß 15 (+3 GE, +1 Größe, +4 nat)
	TP	**57**			TP je 57 (6W10+24), REF +8, WIL +3, ZÄH +9, Immun: Elektrizität, Feuer
					Resistenz: Kälte 10, Säure 10; SR 5/Kaltes Eisen oder Gutes
					Verteidigung: Siedendes Blut; ZR 16, Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte
					AG: BR 9 m, NK Langschwert +11/+6 (1W6+3/19-20, plus 1W6 Feuer)
					Huf +0 (1W3+1 plus 1W6 Feuer); ZF: ZS 6; Konz +8
					SW: ST 17, GE 16, KO 19, IN 12, WE 12, CH 15, GAB +6; KMB +8; KMV 21
					Tal: Im Kampf zaubern, Verb. Initiative, Waffenfokus (Langschwert)
					Fert: Akrobatik +12, Bluffen +11, Heimlichkeit +16, Motiv, erkennen +10, Wahr +18,
					Wissen (Baukunst) +10, Wissen (Die Ebenen) +10
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Ignal; Telepathie 30 m
BA	ÜF		Flammende Hufe		Spuren auf Stein usw., Verfolgern +8, im liegen 2 Hufangriffe
BA			Odemwaffe		6 m-Linie aus Siedendem Blut; 5W6 Feuerschaden; REF, SG 17 halbiert; alle 1W4 Runden
BE	ÜF		Flammende Waffe		als FA Waffe entflammen +1w6 Feuer, nur bei Waffe in der Hand
BF	ÜF		Qualmender Atem		Rad 1,5m: Kränkelnd, ZÄH SG 17: immun für 24h
BF	ÜF		Siedendes Blut		bei H/S-Treffer ohne Reichweite: Gegner w4 Feuer durch siedendes Blut
ZF	Hv	G274	Flamme erzeugen	3/T↓	1W6 SP +1/St, Berührung oder Werfen =A ~vg "Flamme in Handfläche #1min/St R-
ZF	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
ZF	VwM	G304	Metall erhitzen SG14		Erhitzt 25Pf/St Metall bei 1Kreatur/2St =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #7Rd RW
ZF	HvF	G272	Feuerball SG15	#2 1/T↓	1W6/St Schaden =A ~vgm >120m+12m/St "Radius 6m #sofort RR
ZF	Vw	G297	Luftweg		auf Luft gehen (und klettern bis zu 45°) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren		genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur Selbst + 50#
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern	#1	kann andere Kreaturen beschwören, (3. Grad, 1 Brimorak, 50%)
	#	**F2**		**INI / RK**	**Zugangsrampe**
	TP	**42**		21 / 16	**Gargyle, CB MG monströser Humanoider (Erde), MHB1-121**
	TP	**42**			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5, @Gargoyle
					VT: RK 16, RK-B 12, RK-FF 14 (+2 GE, +4 natürlich), TP 42 (5W10+15), REF +6
					WIL +4, ZÄH +4, SR 10/Magie
					AG: BR 12 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich), NK 2 Klauen +7 (1W6+2)
					Biss +7 (1W4+2), Durchbohren +7 (1W4+2)
					SW: ST 15, GE 14, KO 16, IN 6, WE 11, CH 7, GAB +5; KMB +7; KMV 19
					Tal: Fertigkeitsfokus (Fliegen), Schweben, Verbesserte Initiative,
					Fert: Fliegen +12, Heimlichkeit +11 (+17 in steiniger, Umgebung), Wahr +5
					VolksMod: Heimlichkeit +2 (+6 in steiniger Umgebung); **Sprachen:** Gemein, Terral
BE	AF		Starre		verharrt Still: 20 nehmen auf FW Heimlichkeit um wie Steinstatue erscheinen

	#	F3		INI / RK	Schleusenpunkt
	TP	**30**		19 / RK 18	**Kultanhänger-Bogenschützen, Grenzhüter, MG Hum. (Mensch, Ork) CB, N-181**
	TP	**30**			INI +4; Dunkelsicht 18 m; Wahr +8, @Cultist
	TP	**30**			**VT:** RK 18, RK-B 14, RK-FF14 (+4 GE, +4 Rüstung), TP 30 (4W10+4), REF +8, WIL +2
	TP	**30**			ZÄH +5, Resistenz: Feuer 10;Verteidigung: Orkische Wildheit
					AG: BR 9 m, NK Krummschwert [Meisterarbeit] +7 (2W4+3/18-20)
					FK Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +9 (1W8+2/×3)
					VZ: Vorbereitete Waldläuferzauber: ZS 1; Konz +2
					SW: ST 14, GE 18, KO 12, IN 10, WE 13, CH 8, GAB +4; KMB +6; KMV 20
					Tal: Ausdauer, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen
					Fert: Einschüchtern +8,Heimlichkeit, +10, Klettern +8, Überlebenskunst +8, Wahr +8,
					Geographie +5, Lokales +2, Natur +7, **Sprachen:** Gemein, Orkisch
BA	BF	G80	Erzfeind Elfen +2		+2 TW, SW, Bluffen, Motiv erkennen,Überlebensk.,Wahrnehmung, Wissen
BA		G24	Orkische Wildheit		1/Tag: 0 TP eine Runde weiterkämpfen, Ende nächster Rd bewusstlos & beginnt zu sterben
BE	BF	G82	Bevorzugtes Gelände		Ebenen +2, +2 INI, Heimlichkeit, Überleben, Wahr, Geo, keine Spuren(+2/Gel.>1)
BE	BF	G82	Bund des Jägers		Gefährten, BA aufgeben: Verbündete 9m: ½Erzfeindbonus>1Gegner für WEMod*Rd
BE		G24	Orkblut		Volksbezogener Effekt: sowohl Ork als auch Mensch
BE			Spurenlesen +2		
BE			Tierempathie +3		
BE			Waffenvertrautheit		geübt: Krummschwert, Zweihändige Axt, orkische Waffen = Kriegswaffen
KAr		AK152	Aufflammende Pfeile +1 (3x)		Nach Treffer 3 Rd w6 Feuerschaden
KAr	Hv	G285	Trank: Göttliche Gunst		+1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG *Du #1min
KAr	Be	G307	Trank: Mittelschwere Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	Ba	G323	Trank: Schild des Glaubens		Ablenkungsbonus RK+2 +1/6St =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	BaA	G266	Energien widerstehen		Energiereststenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
	#	**F4**		**INI / RK**	**Saal der Templer**
	TP	**112**		17 / 22	**Konneschka , Vrock, CB Großer Externar BC, MHB1-51**
					INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +23, @Demon, Vrock
					VT: RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 natürlich), TP 112 (9W10+63)
					REF +10, WIL +6, ZÄH +13, Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: Feuer 10
					Kälte 10, Säure 10; SR 10/Gutes; ZR 20
					AG: BR 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich), NK 2 Klauen +13 (2W6+5), Biss +13 (1W8+5)
					2 Krallen +13 (1W6+5), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m; ZF: ZS 12
					SW: ST 21, GE 15, KO 25, IN 14, WE 16, CH 16, GAB +9; KMB +15; KMV 27
					Tal: Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verb. Initiative
					Fert: Einschüchtern +15, Fliegen +12, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen
					+15, Überlebenskunst +15, Wahr, +23, Wissen (Die Ebenen) +14, Zauberkunde +14;
					VolksMod: Wahr +8; **Sprachen:** Abyssisch, Celestisch, Gemein; Telepathie 30 m
BA			Betäubender Schrei	1/h	alle nicht Dämonen Rad 9m Zäh SG20 > 1 Rd betäubt
BA			Spore	alle 3 Rd	als FA Sporen absondern: benachbarte w8 + 10 Rd je w4, Sporen zu Ranken
BA	ÜF		Tanz des Untergangs		als VA tanzen: nach 3 Rd Energie: Rad 30m 5w6 + 5w6/Vrock Elektro, Ref SG17+1/V ½
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur sich + 50#
ZF	Vw	G340	Telekinese SG18	∞	Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
ZF	Vz	G288	Heldenmut	1/T	+2 auf TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Il	G333	Spiegelbilder	1/T	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
ZF		M300	Herbeizaubern	1/T	kann andere Kreaturen beschwören, Grad 3, 1 Vrock 35%

	#	F5		INI / RK	Kapelle der Erbin
	TP	**84**		18 / 20	**Hannali, Sukkubus, CB MG Externar (BC, Dämon, Extraplanar), MHB1-50**
					INI +3; Dunkelsicht 18 m, Gutes entdecken; Wahr +21, @Demon, Succubus
					VT: RK20, RK-B 13, RK-FF 17 (+3 GE, +7 natürlich), TP 84 (8W10+40), REF +9
					WIL +10, ZÄH +7, Immun: Elektrizität, Feuer, Gift; Resistenz: Kälte 10
					Säure 10; SR 10/Gutes oder Kaltes Eisen; ZR 18
					AG: BR9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich), NK 2 Klauen +11 (1W6+1); ZF: ZS 12
					SW: ST 13, GE 17, KO 20, IN 18, WE 14, CH 27, GAB +8; KMB +11; KMV 22
					Tal: Eiserner Wille, Flinke Manöver, Kampfreflexe, Waffenfinesse
					Fert: Bluffen +27, Diplomatie +19, Einschüchtern +16, Entfesselungskunst +11,
					Fliegen +14, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +13, Verkleiden +19, Wahr +21,
					Wissen (Lokales) +15; **VolksMod:** Bluffen +8, Wahr +8
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Gemein; Zungen; Telepathie 30 m
BA	ÜF		Lebenskraftentzug		Durch Kuss neg. Stufe (SG22 für Entfernen) + SG22 > Einflüsterung
BA	ÜF		Unheilige Gabe		1/Tg 1Rd berühren. 1 Attribut +2 + kann Telp. Komm. + Einflüsterung, Entzug -2w6 CH
BE			Gestalt wechseln		Gestalt verändern; Kleiner oder MG Humanoider
ZF	Er	G285	Gutes entdecken	Immer	Entdeckt Gutes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-
ZF	ErH	G370	Zungen	Immer	jede Sprache sprechen =A ~vMG *Berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Vw	G245	Ätherischer Ausflug	∞	Du wirst ätherisch =A ~vg *Du #1Rd/St, nur sich + 50 #
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG21	∞	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Er	G279	Gedanken wahrnehm.	∞	SG20, oberflächliche Gedanken wahrnehmen =A ~vgFG "Kegel 18m #1Min/St RW
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur sich + 50#
ZF	VzH	G307	Monster bezaubern SG22	∞	Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Ne	G351	Vampirgriff	∞	1W6/2ST vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
ZF	Vz	G311	Person beherr. SG23	x1T↓	1 Humanoiden telepathisch kontrollieren =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern		kann andere Kreaturen beschwören, Grad 3, 1 Babau, 50%
	TP	**28**		10 / 13	**Bezauberte Kreuzfahrer, Wachmann, MG Humanoider (Mensch) RN, N-267**
	TP	**28**			INI -1; Wahr +5, @Human
	TP	**28**			**VT:** RK 13, RK-B 9, RK-FF13 (-1 GE, +4 Rüst.), TP 22 (3W10+6), REF +0, WIL +2, ZÄH +3
	TP	**28**			**AG:** BR 9 m, NK Guisa
					NK Guisarme [MA] +7 (2W4+3/×3) oder Langschwert [Meisterarbeit] +6 (1W8+2/19-20)
					FK Wurfspeer +2 (1W6+2), Angriffsfläche 1,50 m; RW 1,50 m (3 m mit Guisarme)
					SW: ST 15, GE 9, KO 10, IN 8, WE 12, CH 11, GAB +3; KMB +5; KMV 14
					Tal: Abhärtung, Wachsamkeit, Waffenfokus (Guisarme)
					Fert: Einschüchtern +6, Motiv erkennen +4,, Wahr +5, **Sprachen:** Gemein
	#	**F7**		**INI / RK**	**Geheime Schatzkammer**
	TP	**66**		19 / 16	**Mimik, verb., Infernalisch, N MG Aberration (Gestaltwandler), MHB1-185**
	TP	**66**			INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahr +11, @Mimic
					VT: RK 16, RK-B 11, RK-FF15 (+1 GE, +5 nat), TP 52 (7W8+21), REF +7, WIL +8
					ZÄH +7, Immun: Säure, SR5/Gutes, Resistenz: Kälte 10, Feuer 10, ZR10
					AG: BR 3 m, NK Hieb +12 (1W8+8 plus Klebrig)
					SW: ST 19, GE 12, KO 17, IN 10, WE 13, CH 10, GAB +7; KMB +11; KMV 22 (kann nicht
					Zu-Fall-gebracht werden)
					Tal: Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Wahr), Verb. Initiative, Waffenfokus (Hieb)
					Fert: Klettern +16, Verkleiden +12 (+30 bei Form nachahmen), Wahr +13, Gewölbek. +9
					VolksMod: Verkleiden +22 bei Form nachahmen, **Sprachen:** Gemein
BA			Würgen		Hieb, 1W8+8
BE	AF	1M185	Form nachahmen		Mittelgroße Form nachahmen, Verkleiden +22
BF	AF	1M185	Klebrig		Treffer=Ringkampf, Waffentreffer: REF SG19>festkleben (ST 17)
BF	BF	1M146	Gutes niederstrecken		bei NK: +Trefferwürfel Schaden>Gute ^1/Tag

	#	F9		INI / RK	Westliche Garnison
	TP	**140**		22 / RK 23	**Jestak, Kellidische Barbarin 10, 2ZdG-37**
					INI +7; Wahr +14, @Barbarian
			nächsten Gegner bis		**VT:** RK 23, RK-B 12, RK-FF19 (+1 Ausweichen, +3, GE, -2 Kampfrausch, +5 nat,
			Tod		+6 Rüstung), TP 140 (10W12+70), REF +6, WIL +8, ZÄH +12; +3 gegen Fallen
					+4 gegen Magie, SR 3/-; Verteidigung: Fallengespür +3, Verb., Reflexbewegung
					AG: BR 9 m, NK Adamantzweihänder +1, +15/+10 (2W6+7/19-20)
					SW: ST 18, GE 16, KO 20, IN 10, WE 12, CH 8, GAB +10; KMB +14; KMV 26
					Tal: Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verb. Initiative,
					Verb. Eiserner Wille, **Fert:** Akrobatik +14, Einschüchtern +12, Motiv erkennen +11
					Überlebenskunst +14, Wahr +14, **Sprachen:** Gemein
BA			Kampfrausch		25 Runden/Tag
BA			Kampfrauschkräfte 1		Aberglaube +4, Erhöhte Schadensreduzierung +1, Erneuerte Lebenskraft [2W8+7 TP],
BA			Kampfrauschkräfte 2		Kraftvoller Schlag +3, Schnelle Reflexe
BE	BF	G32	Schnelle Bewegung		Bewegung +3m (nicht mit schwerer Rüstung/Belastung)
KAr	Vw	G319	Trank: Rindenhaut +5 2x	#1	natürliche Rüstungen +2 (oder höher) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
KAr	Be	G329	Trank: Schwere Wunden heilen		Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW

	#	F11		INI / RK	Östliche Garnison
	TP	**123**		18 / 21	**Daitan, Nabasu, CB MG Externar (BC, Chaos, Dämon, Extraplanar), MHB1-46**
					INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahr +23, Aura Gestank (SG 24, 10 Runden), @Demon, Nabasu
					VT: RK 21, RK-B 13, RK-FF18 (+3 GE, +8 nat), TP 103 (9W10+54), REF +9
					WIL +9, ZÄH +9, Immun: Elektrizität, Gift, Lähmung, Todeseffekte
					Resistenz: Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; SR 10/Gutes oder Kaltes Eisen; ZR 19
					AG: BR 9 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich), NK 2 Klauen +15 (1W6+6)
					Biss +15 (1W8+6); ZF: ZS 8
					SW: ST 22, GE 17, KO 22, IN 15, WE 16, CH 19, GAB +9; KMB +15; KMV 28
					Tal: Ausweichen, Defensive Kampfweise, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Verb. Initiative
					Fert: Akrobatik +15, Fliegen +15, Heimlichkeit +15 (+23 unter schattigen Bedingungen),
					Motiv erkennen +15, Überlebenskunst +15, Wahr +23, Wissen (Arkanes) +14,
					Wissen (Die Ebenen) +14; **VolksMod:** Wahr +8
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m
BA		G77	Hinterhältiger Angriff		2w6 zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BA	ÜF	1M46	Leben verzehren		Ghul erschaffen=1WP, TW/KMB/RW/ZS/FW +WP, TP+10/WP, lesen
BA	ÜF	1M46	Todraubender Blick		1/Tag/WP als FA für 1RD: Rad 9m Zäh SG18>neg.St, Tod durch=Ghul, nur 1Ghul/Rd
BA		1M300	Aura Gestank		Rad 9m: Zäh SG24 > 10 Rd kränkelnd (nicht bei Immun > Gift)
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur sich+50#
ZF	Vw	G340	Telekinese SG19	∞	Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
ZF	Hv	G342	Tiefere Dunkelheit	∞	übernatürliche Schatten: Beleuchtung -2St =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
ZF	Ne	G267	Entkräftung	3/T↓	Ziel erhält 1W4 negative Stufen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
ZF	Il	G336	Stille SG16		Unterdrückt Geräusche =1Rd ~vg >120m+12m/St "Radius 6m #1Rd/St RW
ZF	Ne	G351	Vampirgriff		1W6/2ST vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
ZF	Vz	G312	Massen-Pers. festh.	1/T↓	SG21, Lähmt Personen =A ~vgFG >30m+3m/St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
ZF		M302	Regeneration		Heilt TP/Rd, Körperteile erneuern, Tot nur durch bes. Angriffe
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern		kann andere Kreaturen beschwören, Grad 4, 1 Nabasu, 30%, oder 1W4 Babaus, 30%
	TP	**13**		14 / 14	**Ghul, CB MG Untoter, MHB1-125**
	TP	**13**			INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7, @Ghoul
					VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE, +2 natürlich), TP 13 (2W8+4), REF +2, WIL +5
					ZÄH +2, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
					Verteidigung: Resistenz: gegen fokussierte Energie +2
					AG: BR 9 m, 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 Ghulfieber		A=Verwundung, SGZ=13, I=1Tag, F=1Tag, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW

	#	F12		INI / RK	Kapelle der Verteidiger
	TP	**53**		17 / 20	**3 Uschabti, N MGs Konstrukt, MHB3-273**
	TP	**53**			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +1, @Graven Guardian
	TP	**53**			**VT:** RK 20, RK-B 12, RK-FF18 (+2 GE, +8, nat), TP 53 (6W10+20)
					Schnelle Heilung 2, REF +4, WIL +3, ZÄH +2, Immun: geistesbeeinfl. Effekte,
					Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte
					SR 5/Adamant; ZR 16, Schwächen: Glaubensschützer
					AG: BR 12 m, NK Kriegshammer der Schärfe +2, +11/+6 (1W8+6/15-20 + Blutung
					+w6 > Gute) oder Hieb +9 (1W6+4); ZF: ZS 5; Konz +0
					SW: ST 16, GE 15, KO -, IN -, WE 12, CH 1, GAB +6; KMB +9; KMV 21
BE			Wächterdomänen		es werden 2 Domänen bei der Erschaffung zugewiesen
BA			Magische Waffe		Bev. Gotteswaffe: immer +1, NK: Schärfe (auch bei Wucht), Wurf: Rückkehr, FK: Suchen
BF	ÜF		Glaubensschützer		greift Ziel mit Symbol der Gottheit nur nach Angriff an
BA			Dom: Böse		Waffe + Hiebangriffe wie böse, +w6 > gute
BA			Dom: Krieg		Waffenbonus +12 statt +6 (nur bei Waffe des Gotte, nicht bei den Hämmern)
ZF	Vw	G286	Hast auf sich	1/Tag	+1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref, +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kre/St #1RdSt RZ
	#	**F14**		**INI / RK**	**Zerstörter Wehrgang**
	TP	**57**		13 / 20	**4 Brimorak, CB Kleiner Externar (Externar, Dämon), 2ZdG-30**
	TP	**57**			INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +18 Aura Qualmender Atem (1,50 m, SG 17)
	TP	**57**			@Demon, Brimorak
	TP	**57**			**VT:** RK 18, RK-B 14, auf dem falschen, Fuß 15 (+3 GE, +1 Größe, +4 nat)
					TP je 57 (6W10+24), REF +8, WIL +3, ZÄH +9, Immun: Elektrizität, Feuer
					Resistenz: Kälte 10, Säure 10; SR 5/Kaltes Eisen oder Gutes
					Verteidigung: Siedendes Blut; ZR 16, Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte
					AG: BR 9 m, NK Langschwert +11/+6 (1W6+3/19-20, plus 1W6 Feuer)
					Huf +0 (1W3+1 plus 1W6 Feuer); ZF: ZS 6; Konz +8
					SW: ST 17, GE 16, KO 19, IN 12, WE 12, CH 15, GAB +6; KMB +8; KMV 21
					Tal: Im Kampf zaubern, Verb. Initiative, Waffenfokus (Langschwert)
					Fert: Akrobatik +12, Bluffen +11, Heimlichkeit +16, Motiv, erkennen +10, Wahr +18,
					Wissen (Baukunst) +10, Wissen (Die Ebenen) +10
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Ignal; Telepathie 30 m
BA	ÜF		Flammende Hufe		Spuren auf Stein usw., Verfolgern +8, im liegen 2 Hufangriffe
BA			Odemwaffe		6 m-Linie aus Siedendem Blut; 5W6 Feuerschaden; REF, SG 17 halbiert; alle 1W4 Runden
BE	ÜF		Flammende Waffe		als FA Waffe entflammen +1w6 Feuer, nur bei Waffe in der Hand
BF	ÜF		Qualmender Atem		Rad 1,5m: Kränkelnd, ZÄH SG 17: immun für 24h
BF	ÜF		Siedendes Blut		bei H/S-Treffer ohne Reichweite: Gegner w4 Feuer durch siedendes Blut
ZF	Hv	G274	Flamme erzeugen	3/T↓	1W6 SP +1/St, Berührung oder Werfen =A ~vg "Flamme in Handfläche #1min/St R-
ZF	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
ZF	VwM	G304	Metall erhitzen SG14		Erhitzt 25Pf/St Metall bei 1Kreatur/2St =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #7Rd RW
ZF	HvF	G272	Feuerball SG15	1/T↓	1W6/St Schaden =A ~vgm >120m+12m/St "Radius 6m #sofort RR
ZF	Vw	G297	Luftweg		auf Luft gehen (und klettern bis zu 45°) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren		genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur Selbst + 50#
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern		kann andere Kreaturen beschwören, (3. Grad, 1 Brimorak, 50%)

	#	F15		INI / RK	Nördliche Garnison
	TP	**115**		21 / 29	**Kiranda, Sukkubus-Duellantin 2, MHB1-50)**
					INI +9; Dunkelsicht 18 m, Gutes entdecken; Wahr 22, @Demon, Succubus
					VT: RK 29, RK-B 20, RK-FF21 (+1 Ausweichen, +5, GE, +2 Duellant, +7 nat
					+1 Rüstung), TP 115 (10W10+60), REF +12, WIL +8, ZÄH +9, Immun: Elektrizität,
					Feuer, Gift; Resistenz: Kälte10, Säure 10, SR 10/Kaltes Eisen oder Gutes
					Verteidigung: Gewitzte Verteidigung, Parade; ZR 18
					AG: BR 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich), NK Rapier des Eises +1
					+16/+11 (1d6+6/15-20); ZF: ZS 12; Konz +20
					SW: ST 17, GE 21, KO 22, IN 20, WE 12, CH 27, GAB +10; KMB +13; KMV 29
					Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Verb. Kritischer Treffer (Rapier)
					Waffenfinesse, **Fert:** Auftreten (Tanzen) +17, Akrobatik +23, Bluffen +29,
					Einschüchtern +18, Fingerfertigkeit +15, Fliegen +18, Heimlichkeit +18, Motiv
					erkennen +14, Verkleiden +18, Wahr +22, Wissen (Lokales) +15
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Gemein, Hallit; Zungen, Telepathie 30 m
BA	BF	1M301	Lebenskraftentzug		bei Treffer(NK/FK): negative Stufe beim Ziel + temp TP für sich selber
BA	BF	G383	Präziser Schlag +2		L/E Stichwaffe: Schaden +St (nur Ziele mit Anatomie, gegen die Krit möglich ist)
BA	ÜF	1M50	Unheilige Gabe		1/Tag: Humanoide berühren für Gabe: 1 Att+2 + Telepathisch kommunizieren, Weg=2w6CH
BE		M300	Gestalt wechseln		K/MG Humanoider; Gestalt verändern
BE	BF	G383	Verb. Reaktion +2		INI+2, St8: Ini +4
BE	BF	G382	Gewitzte Verteidigung		keine/L-Rüstung+kein Schild: RK+1Pkt INMod/St im Nahkampf
BE	BF	G383	Parade		L/E Stichwaffe: als VA kein Angriff: später AG>sich/Verbündeten(-4) parieren
ZF	Er	G285	Gutes entdecken	immer	Entdeckt Gutes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-
ZF	ErH	G370	Zungen	immer	jede Sprache sprechen =A ~vMG *Berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Vw	G245	Ätherischer Ausflug	∞	Du wirst ätherisch =A ~vg *Du #1Rd/St, nur selbst + 50#
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG21	∞	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Er	G279	Gedanken wahrne.	∞	SG20, oberflächliche Gedanken wahrnehmen =A ~vgFG "Kegel 18m #1Min/St RW
ZF	Be	G341	Mäch. Teleport. <40TP	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur selbst + 50#
ZF	VzH	G307	Monster bezaubern	∞	SG22, Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Ne	G351	Vampirgriff	∞	1W6/2ST vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
ZF	Vz	G311	Person beherrsch.	1/T↓	SG23, 1 Humanoiden telepathisch kontrollieren =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern		3. Grad, 1 Babau, 50%

	#	F16		INI / RK	Nördliche Arkade
	TP	**51**		17 / RK 20	**Thoxel, CB MG Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar), 2ZdG-86**
	TP	**51**			INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +13 Aura: Anmaßung (1,50 m, SG 15), @Demon, Thoxel
	TP	**51**			**VT:** RK 20, RK-B 12, RK-FF18 (+2 GE, +2 natürlich, +6 Rüstung), TP 51 (6W10+18)
					REF +7, WIL +2, ZÄH +8, Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: Feuer 10
					Kälte 10, Säure 10
					AG: BR 6 m, NK Doppelklingenschwert [Meisterarbeit] +10/+10/+7 (1W8+6/19-20)
					FK Kompositlangbogen +8/+3 (1W8+4/×3); ZF: ZS 6; Konz +8
					SW: ST 19, GE 15, KO 17, IN 8, WE 10, CH 14, GAB +6; KMB +10; KMV 22
					Tal: Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus (Doppelklingenschwert)
					Fert:: Beruf (Soldat) +9, Bluffen +11, Einschüchtern +8, Handwerk (Rüstung) +4,
					Handwerk (Waffen) +4, Verkleiden +8, Wahr +13; **VolksMod:** Wahr +8
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Gemein; Telepathie 30 m
BA	ÜF		Hilfestellung vereiteln		als AA Jemand anderem Helfen vereiteln: TW>Ziel ok: vereitelt
BA	ÜF		Verräterklinge		Ziel mit beiden Waffenenden getroffen: WIL SG!5 > greift Anführer w6Rd an
BF	ÜF		Aura der Anmaßung		WIL SG15>Aura+w4Rd: unkooperativ gegen Verbündete, nicht Verbündet, RW>helfen
ZF	Vw	G283	Gestalt verändern	∞	nimm die Gestalt eines kl/m Humanoiden an =A ~vgm *Du #1min/St
ZF	Be	G341	Mäch. Teleport.	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur selbst + 50#
ZF	Vz	G357	Schwäch. Verwirrung	∞	SG13, Ziel verwirrt =A ~vgG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW
ZF	Vz	M229	Mörderi. Befehl SG13	3/Tag	Ziel wird gezwungen, einen Verbündeten zu töten =A ~v >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #1Rd
	#	**F17**		**INI / RK**	**Saal der Offiziere**
	TP	**57**		11 / 14	**Halb-infernalische Minotaurus, CB, Großer monströser Humanoider, MHB1-186**
	TP	**57**			INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +10, @Minotaur
	TP	**57**			**VT:** RK 14, RK-B 9, RK-FF14 (-1 Größe, +5 nat), TP 45 (6W10+12), REF +5
					WIL +5, ZÄH +6, Verteidigung: Natürliche Schläue
					AG: BR 9 m, NK Zweihändige Axt +9/+4 (3W6+6/x3) und Durchbohren +4 (1W6+4)
					Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 19, GE 10, KO 15, IN 7, WE 10, CH 8, GAB +6; KMB +11; KMV 21
					Tal: Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verb. Ansturm
					Fert: Einschüchtern +5, Heimlichkeit +2, Überlebenskunst, +10, Wahr +10
					VolksMod: Überlebenskunst, +4, Wahr +4; **Sprachen:** Riesisch
BA			Mächtiger Sturmangriff		Durchbohren +11, 2W6+6
BF	AF		Natürliche Schläue		Immun > Zauber Irrgarten + Verirren, nie auf falschem Fuß

	#	F18		INI / RK	Planungszimmer
	TP	87		15 / 21	**Joran Vhain, Zwergischer Kleriker Droskars 6/Kämpfer 2**
					INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +3, @Dwarf Cleric
					VT: RK 21, RK-B 9, RK-FF21 (-1 GE, +9 Rüstung, +3 Schild), TP 87 (8 TW
					6W8+2W10+46), REF +3, WIL +8, ZÄH +13; +1 gegen Furcht, +2 gegen Gift, Zauber
					und zauberähnliche Fähigkeiten; VZ: ZS 6; Konz +9
					AG: BR 6 m, NK Leichter Zauberspeicherhammer +1, +11/+6 (1W4+4)
					SW: ST 16, GE 8, KO 20, IN 12, WE 16, CH 8, GAB +6; KMB +9; KMV 18 (22 gegen
					Ansturm und Zu-Fall-bringen), **Tal:** Blitzartige Reflexe, Heftiger Angriff, Im Kampf
					zaubern, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Verb. Initiative,
					Waffenfokus (Leichter Hammer), **Fert:** Bluffen +10, Motiv erkennen +10, Wahr, +0,
					Wissen (Arkanes) +12, Wissen (Religion) +8, **Sprachen:** Abyssisch, Gemein, Zwergisch
BA		G27	Hass		+1 Volksbonus Angriffswürfe humanoide Kreaturen (Ork, Goblinoider)
BA	BF	G54	Neg. Energiefokus. 2/Tag		SG 12, 3W6 Heilen/Schaden >9m, RW=10+½St+CHMod
KAr	Il	G336	Zauberstab: Stille (8 x)		Unterdrückt Geräusche =1Rd ~vg >120m+12m/St "Radius 6m #1Rd/St RW
ZF	BF	G62	Hauch d.Benommenheit	6/T↓	Ziel (=<St/TW) wird benommen "Berührungsangriff *Kreatur #1Rd ^3+WEMod/Tag
ZF	BF	G62	Nachahmungstäter, 6Rd		Wie Spiegelbild mit 1 Doppelgänger =BA #St*Rd ^3+WEMod/Tag
2	Be	G339	Teilweise Genesung	M	hebt mag Effekte auf/heilt 1W4Attributschaden =3Rd ~vgf *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Vw	G247	Ausdauer des Ochsen	vk	Ziel erhält +4 auf KO =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
3	Ne	G252	Blind/Taubheit verursachen SG16		Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
3	Vz	G263	Einflüsterung SG16		Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
3	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Be	G329	Schwere Wunden heilen		Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Hv	G282	Geräuschexplosion		SG15, 1W8 Schallschaden + betäuben =A ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Radius 3m #sofort RZ
2	Be	G307	Mittelschwere Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Il	G349	Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
1	Vz	G249	Befehl SG14		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Ba	G287	Heiligtum SG14		Angriff > Ziel nur bei RW>Willen =A ~vgG *Berührte Kreatur #1Rd/St RW
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen	2x	Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	VzH	G312	Person bezaubern		SG14, Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
0	VwM	G247	Ausbessern		Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
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	Be	G360	Wasser erschaffen		7,5L/St reines Wasser =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-

	TP	**73**		11 / 19	**Babau, CB MG Externar (Böse, Chaos, Dämon, Extraplanar), MHB1-39**
	TP	**73**			INI +5; Dunkelsicht 18 m, Unsichtbares sehen; Wahr +19, @Demon, Babau
	TP	**73**			**VT:** RK 19, RK-B 11, RK-FF 18 (+1 GE, +8 nat), TP 73 (7W10+35), REF+6, WIL+5,
					ZÄH+10, Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: 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, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Kampfreflexe, Verb. 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		nat/Waffenlos: Ref SG18>w8 Säure, Mun 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 *berührter Gegenstand #1min/St R-
ZF	Ba	G298	Magie bannen	∞	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit, sich+50# =A ~v *Du #sofort RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern	1/T	kann andere Kreaturen beschwören, Grad 3, 1 Babau, 50%)

	#	F20		INI / RK	Offizierssalon
	TP	**130**		13 / 24	**Stanton Vhain, Zwerg AntipaladinEXP Deskaris 8/Legende (Streiter) 2ZdG 60**
					INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +1 Aura Feigheit (3 m), Verzweiflung (3 m), @Dwarf
					VT: RK 24, RK-B 10, RK-FF24 (+2 nat, +12, Rüstung), TP 130 (8W10+82), REF +4
					WIL +9, ZÄH +15; +2 gegen Gift, Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten
					Immune Krankheit; Verteidigung: Schwer zu töten
					AG: BR 15 m
					NK Seelenschnitter +15/+10 (1W10+9/×3) oder Rüstungsstacheln +13/+8 (1W6+5/×3)
					FK Wurfaxt der Rückkehr +1, +9/+4 (1W6+6); ZF: ZS 8; Konz +10
					VZ: Vorbereitete Paladin-Zauber:ZS 5; Konz +7
					SW: ST 20, GE 10, KO 24, IN 10, WE 12, CH 14, GAB +8; KMB +13; KMV 23 (27 gegen
					Ansturm und zu-Fall-bringen), **Tal:** Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Heftiger
					Angriff, Legendärer Heftiger Angriff, Magische Waffen und Rüstungen
					herstellen., **Fert:** Bluffen +12, Einschüchtern +7, Motiv erkennen +7, Reiten +4,
					Sprachenkunde +1, Wahr +1 (um ungewöhnliche Steinarbeiten zu bemerken +3),
					Sprachen: Abyssisch, Gemein, Zwergisch
BA			Blutspritzer	L33	Bei Krit: als FA BÜ im FK: Blut rad 9m >1 Gegner: Kränkelt 1Rd/LSt, bei Krit Blind
BA	AF		Gutes niederstrecken 3/Tag		+2 auf Angriff und RK, +8 auf Schaden
BA	ÜF	E132	Hand der Verderbnis		BÜ-Angriff: 4W6, 6/Tag, Schaden/Untote heilen w6/2St, ½St+CHMod/Tag
BA		G27	Hass		+1 Volksbonus Angriffswürfe humanoide Kreaturen (Ork, Goblinoider)
BA			Legendenkraft		2/Tag, 1W6
BA			Negative Energie fokussieren		SG 16, 4W6, Heilen/Schaden >9m
BA	AF	L32	Plötzlicher Angriff		1LK als SA: +1 NK mit höchstem GAB, TW 2x +LSt (höheres), umgeht SR
BA		L32	Streiterschlag		Eine Fähigkeit wählen
BE		E133	Dunkle Gunst		Reittier, Infernalische Riesenwespe namens Vrext
BE			Grausamkeiten		mit Hand der Verderbens: Erschöpft, Krankheit (Beulenpest)
BE		L12	Unglaubliche Initiative		Initiative + Legendenstufe, für 1LK als FA: zusätzliche A (nicht für Zauber), nur 1/Rd
BE		L35	Unmögliche Geschwindigkeit		BR Land: +9m, 1LK +3M/LSt
KAr	Ne	G252	Z-stab: Blind/Taubheit verur.8x		Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
ZF	Er	G285	Gutes entdecken	∞	Entdeckt Gutes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-
2	Vw	G249	Bärenstärke	vK	Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	Vz	G312	Person festhalten sG14		Lähmt eine Person =A ~vgFG >30m+3m/St *Kreatur #1Rd/St RW
1	Vz	G249	Befehl SG13		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Ba	G325	Schutz vor Gutem	#1	RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
	TP	**57**		11 / 14	**Halb-infernalische Minotaurus, CB, Großer monströser Humanoider, MHB1-186**
	TP	**57**			INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +10, @Minotaur
					VT: RK 14, RK-B 9, RK-FF14 (-1 Größe, +5 nat), TP 45 (6W10+12), REF +5
					WIL +5, ZÄH +6, Verteidigung: Natürliche Schläue
					AG: BR 9 m, NK Zweihändige Axt +9/+4 (3W6+6/x3) und Durchbohren +4 (1W6+4)
					Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 19, GE 10, KO 15, IN 7, WE 10, CH 8, GAB +6; KMB +11; KMV 21
					Tal: Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verb. Ansturm
					Fert: Einschüchtern +5, Heimlichkeit +2, Überlebenskunst, +10, Wahr +10
					VolksMod: Überlebenskunst, +4, Wahr +4; **Sprachen:** Riesisch
BA			Mächtiger Sturmangriff		Durchbohren +11, 2W6+6
BF	AF		Natürliche Schläue		Immun > Zauber Irrgarten + Verirren, nie auf falschem Fuß

	#				**Die Gewölbe von Drezen**
					Im gesamten Gewölbe wirken folgende Effekte:
		SH181	Abyssale Aufladung		G/R-Zauber: Konz-Wurf SG20: bei Fehl: Zauber ohne Wirkung aber verbraucht
		G267	Entweiht		Entweihen Effekt SG20, Macht einen Ort unheilig, neg. Fok. Energie: SG+4, Pos: +4
	Ba	G259	Dimensionsanker (Entweihen)		Verhindert außerdimensionale Bewegungen, chaotisch böse Deskarianhänger können
		2ZdG44	Wispern des Wahnsinns		nicht CB: 1/h WIL SG14 > 2 Pt CH-Schaden, Schaden > CH-Wert: Geisteskrankheit
	#	**G2**		**INI / RK**	**Gang des Kerkermeisters**
	TP	**52**		19 / 15	**2 Schreckgespenst, RB MG Untoter (körperlos), MHB1-232**
	TP	**52**			INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahr +17 Aura Unnatürliche Aura 9 m, @Spectre
					VT: RK 15, RK-B 15, RK-FF 12 (+2 Ablenkung, +3 GE), TP 52 (8W8+16), REF +5, WIL +9
					ZÄH +4, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
					VT: Körperlos, Resistenz: gegen fokussierte Energie +2
					Schwächen: Empfindlichkeit gegen Auferstehung, Machtlos im Sonnenlicht;
					AG: BR Fliegen 24 m (perfekt), NK Körperlose Berührung +9 (1W8 + Lebenskraftentzug)
					SW: ST -, GE 16, KO -, IN 14, WE 16, CH 15, GAB +6; KMB +6; KMV 21
					Tal: Blind kämpfen , Fertigkeitsfokus (Wahr), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse
					Fert: Einschüchtern +13, Fliegen +11, Heimlichkeit +14, Überlebenskunst +11, Wahr +17,
					Wissen (Geschichte), +10, Wissen (Religion) +13, **Sprachen:** Gemein
BA	ÜF		Brut erzeugen		durch Schreckgespenst getötet: nach w4Rd Schreckgespenst, Würfe-2, nur 1St Entzug, -2TP/TW
BA			Lebenskraftentzug		2 Stufen, SG 16, bei Treffer(NK/FK): 2 neg. Stufe + temp TP für sich selber
BF	ÜF		Empfindlichkeit gegen Auferstehung		Tote erwecken zerstört, WIL>keine Wirkung
BF	AF		Machtlos im Sonnenlicht		keine Kräfte im Sonnenlicht
BF	ÜF	3M300	Unnatürliche Aura		Tiere nähern sich nicht freiwillig
	#	**G3**		**INI / RK**	**Offener Zellenblock**
	TP	**26**		7 / 15	**Vampirbrut, RB MG Untoter, MHB1-142+268**
	TP	**26**			INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +11, @Vampire Spawn
	TP	**26**			**VT:** RK 15, RK-B 11, RK-FF 14 (+1 GE, +4 natürlich), TP 26 (4W8+8), REF +2, WIL +5
	TP	**26**			ZÄH +3, Immun: Betäubung/Gift/Krankheit/Lähmung/Schlafeff./Todeseff.; SR5/Silber
	TP	**26**			Schnelle Heilung 2, Schwächen: Empf.>Auferstehung
	TP	**26**			**AG:** BR 9 m, NK Hieb +4 (1W4+1 plus Lebenskraftentzug)
					SW: ST 12, GE 12, KO -, IN 11, WE 13, CH 15, GAB +3; KMB +4; KMV 15, **Tal:** Blind
					kämpfen, Fertigkeitsfokus (Wahr), **Fert:** Einschüchtern +9, Heimlichkeit, +16,
					Klettern +6, Wahr, +11, Wissen (Religion) +7; **VolksMod:** Heimlichkeit +8,
					Sprachen: Gemein
BA	ÜF		Brut erzeugen		durch Gruftschrecken getötet: nach w4 Rd Gruftschrecken -it -2 auf alle Würfe
BA			Lebenskraftentzug		1 Stufe, ZÄH SG 14
BF	ÜF		Empfindlich > Auferstehung		Zauber wie Tote erwecken zerstören sofort, Wil > keine Wirkung
BF		1M267	Schwächen: Vampir		Abstand zu: Knoblauch/ Spiegel/Heilige Symbole, nach 1Rd betreten mit WIL SG25, Priv. Haus nur mit
BF		1M267	Schwächen: Vampir		mit Einladung betreten; Sonnenlicht 1.Rd: Wankend, 2.Rd zerstört; fließendes Wasser: ⅓maxTP/Rd,
BF		1M267	Schwächen: Vampir		0TP zerstört; als VA Holzpflock in Herz: Tot bis Pflock entfernt oder Kopf ab + heiliges Wasser
	BF	1M32	Blutsaugen		nach Festsaugen jede Rd 1KO + 1ST Verlust durch Blutverlust
	BF	1M268	Beherrschung Vampir		Ziel RW>SZ12: 1 Humanoiden telepathisch kontrollieren >9m
	AF	M80	Resistenz>Fokussieren		RW+2 >Energie fokussieren & alles was mit pos./neg. Energie zu tun hat
	BF	1M268	Gasförmige Gestalt Vampir		als A Gasförmige Gestalt annehmen, beliebig lange, Bewegungsrate 6, Perfekte Manövrierfähigkeit
	BF	1M268	Schattenlos Vampir		kein Schatten, kein Spiegelbild
	BF	1M268	Spinnenklettern Vampir		an Wänden/Decken klettern mit 6m (ohne Wurf), Klettern+8

	#	G5		INI / RK	Folterkammer
			Wispern des Wahnsinns		nicht CB: alle 10 Min WIL SG14 > 2Pt CH-Schaden, Schaden > CH-Wert: Geisteskrankheit
	TP	**73**		21 / 19	**Babau, CB MG Externar (Böse, Chaos, Dämon, Extraplanar), MHB1-39**
	TP	**73**			INI +5; Dunkelsicht 18 m, Unsichtbares sehen; Wahr +19, @Demon, Babau
					VT: RK 19, RK-B 11, RK-FF 18 (+1 GE, +8 nat), TP 73 (7W10+35), REF+6, WIL+5,
					ZÄH+10, Immun: Elektrizität, Gift; Resistenz: 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, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Kampfreflexe, Verb. 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		nat/Waffenlos: Ref SG18>w8 Säure, Mun 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 *berührter Gegenstand #1min/St R-
ZF	Ba	G298	Magie bannen	∞	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit, sich+50# =A ~v *Du #sofort RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern	1/T	kann andere Kreaturen beschwören, Grad 3, 1 Babau, 50%)

	#	G6		INI / RK	Studierzimmer des Vampirs
	TP	113		9 / 29	**Theruk Nul, Halb-Orkischer Vampirkleriker des Schax 6/Assassine 2**
					INI +8; Dunkelsicht 18 m; Wahr +24, @Vampire
					VT: RK 29, RK-B 18, RK-FF24 (+1 Ablenkung, +1, Ausweichen, +4 GE, +6 nat
					+5 Rüstung), TP 113 (8W8+74); Schnelle Heilung 5, REF +9, WIL +10, ZÄH +13
					Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
					Resistenz: Elektrizität 10, Kälte 10; SR 10/Magie und Silber
					Verteidigung: Orkische, Wildheit, Resistenz gegen Fokussieren +4
					Schwächen wie Vampire
					AG: BR 9 m, NK Dolch des Rückschlags +1, +13 (1W4+8/19-20 plus 2W6)
					Hieb +7 (1W4+4 plus Lebenskraftentzug); ZF: ZS 7; Konz +11
					VZ: Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 7; Konz +11
					SW: ST 20, GE 18, KO —, IN 12, WE 18, CH 24, GAB +5; KMB +10; KMV 25
					Tal: Abhärtung, Ausweichen, Blitzartige Reflexe, Gezieltes, Fokussieren, Heftiger
					Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Untote befehligen, Verb. Initiative
					Wachsamkeit, **Fert:** Akrobatik +14, Bluffen +15, Einschüchtern +9, Heimlichkeit +27,
					Motiv erkennen +14, Verkleiden +17, Wahr, 24, **Sprachen:** Abyssisch, Gemein, Orkisch
BF		1M267	Schwächen: Vampir		Abstand zu: Knoblauch/ Spiegel/Heilige Symbole, nach 1Rd mit WIL SG25, Priv. Haus nur
BF		1M267	Schwächen: Vampir		mit Einladung betreten; Sonnenlicht 1.Rd: Wankend, 2.Rd zerstört; fließ. Wasser: ⅓maxTP/Rd,
BF		1M267	Schwächen: Vampir		0TP zerstört; als VA Holzpflock in Herz: Tot bis Pflock entfernt oder Kopf ab + heiliges Wasser
BA	BF	1M268	Beherrschung SG22	#1	Ziel RW>SZ12: 1 Humanoiden telepathisch kontrollieren >9m
BA	BF	1M268	Blut saugen		Gegner im Haltegriff: Blut aussaugen: w4 KO/Rd, Vampir heilt 5TP/erhält 5 Temp TP für 1h
BA	BF	1M268	Brut erzeugen		Tot>Lebenskraftentzug/Blut saugen+gleiche Art: >Brut: > w4 Tagen Vampir, Anzahl: max 2xTW
BA		G77	Hinterh. Angriff+1W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BA	BF	1M268	Kinder der Nacht		beschwört w6+1 Rattensch./w4+1 Fledermausschw./2w6 Wölfe, nach 2w6 Rd =A1h^1/Tag
BA			Neg. Energie fokussieren	10/Tag	SG 20, 3W6
BA	BF	G378	Todesangriff SG13		Opfer 3Rd Studieren: Hinterhältiger AG: Opfer gelähmt/tot, Fehlschlag, wenn Opfer bemerkt
BA	BF	G63	Zerstörer. Schlag +3	7/Tag	Nahkampfangriff: +½St auf Schaden
BE	VwL	G278	Gasförmige Gestalt		TP=0: Gasförmig und Flucht, in 2h (max 15Km) in Sarg oder Zerstört, im Sarg 5TP/Rd heilung
BE	BF	1M300	Gestalt wechseln		Schreckensfledermaus oder Wolf, Bestiengestalt II
BE		V91	Gift einsetzen		riskieren niemals sich selbst versehentlich zu vergiften
BE	AF	K32	Reflexbewegung		nicht auf falschem Fuß erwischbar, verliert GE Bonus auf RK nicht (nur bei Finte)
BE	BF	1M268	Schattenlos		kein Schatten, kein Spiegelbild
BE	BF	1M268	Spinnenklettern Vampir		an Wänden/Decken klettern mit 6m (ohne Wurf), Klettern+8
KAr	Ne	G346	Stab: Totenglocke 39x	vk1	Entzieht sterbenden Lebenskraft für Dich: Text =A ~vg *Berührung #10min/TW Ziel RW
ZF	BF	G56	Wort der Begeisterung	7/Tag 3Rd	Ziel +2 TW/FW/Att//RW =A >9m *1 Kreatur #½St ^3+WEmod*
3	Ne	G243	Ansteckung SG17		Infiziert Ziel mit ausgewählter Krankheit =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RZ
3	Ba	G298	Magie bannen	2x	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Vw	G304	Mag. Schutzgewand	vk2	Rüstung/Schild +1/4St =A ~vgG *Berührung #1h/St RW
2	Hv	G261	Dunkelheit		Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berührter Gegenstand #1min/St R-
2	Vz	G312	Person festha. SG16		Lähmt eine Person =A ~vgFG >30m+3m/St *Kreatur #1Rd/St RW
2	Vw	G316	Pracht des Adlers	vk3	Charisma +4 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	Hv	G359	Waffe des Glaubens		eigenständige mag Waffe: 1W8+1/3St =A ~vgG >30m+3m/St #1Rd/St R-
2	HvE	G369	Zerbersten SG16	#2	Schallschaden> Gegenst./Kristallines =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Radius 1,5m #sofort RW
1	Vz	G249	Befehl SG15		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Hv	G285	Göttliche Gunst	vk5	+1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG *Du #1min
1	Vz	M229	Mörderischer Befehl	2x	SG15, Ziel wird gezwungen, einen Verb. zu töten =A ~v >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #1Rd
1	Ba	G323	Schild des Glaubens	vk4	Ablenkungsbonus RK+2 +1/6St =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
0	Ne	G247	Ausbluten SG14	∞	Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Er	G285	Göttliche Führung	∞	+1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW
0	Er	G299	Magie entdecken	∞	magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
0	Ba	G318	Resistenz	∞	RW +1 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min RW

	#	G7		INI / RK	Die Verderbensschmiede
	TP	**76**		16 / 18	**Salamander, CB MG Externar (Extraplanar, Feuer), MHB1-226**
	TP	**76**			INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +16, @Salamander
	TP	**76**			**VT:** RK 18, RK-B 11, RK-FF17 (+1 GE, +7 nat), TP 76 (8W10+32), REF +7, WIL +6
	TP	**76**			ZÄH +10, Immun: Feuer; SR 10/Magie, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Kälte
					AG: BR 6 m, NK Speer +11/+6 (1W8+4/x3 plus 1W6 Feuerschaden)
					Schwanzschlag (2W6+1 plus 1W6 Feuerschaden plus Ergreifen), Angriffsfläche 1,50 m
					RW 1,50 m (3 m mit Schwanz)
					SW: ST 16, GE 13, KO 18, IN 14, WE 15, CH 13, GAB +8; KMB +11 (+15 im Ringkampf);
					KMV 22 (kann nicht, Zu-Fall-gebracht werden), **Tal:** Doppelschlag, Eiserner Wille,
					Fertigkeitsfokus (Wahr), Heftiger Angriff, **Fert:** Akrobatik +12, Bluffen +12,
					Einschüchtern +12, Handwerk (Waffenschmied) +17, Heimlichkeit +12, Motiv
					erkennen +13, Wahr +16, Wissen (Ebenen) +13; **VolksMod:** Handwerk (Grobschmied,
					Rüstungsschmied, Waffenschmied) +4, **Sprache:** Gemein, Ignal
BA	AF		Hitze		Berührung (auch durch Metallwaffen des Salamanders) verursacht 1w6 Schaden
BA			Würgen		2W6+4 plus 1W6 Feuerschaden

	#	G10		INI / RK	Dämonische Rüstkammer
	TP	112		18 / 19	**Chorussina, Dämonenblütige Tieflingmag. (Beschw.) 7/Dämonengefäß 3, CB, MG Ext**
					INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +3, @Tiefling
					VT: RK 19, RK-B 15, RK-FF14 (+2 Ablenkung, +3, GE, +4 Rüstung), TP 112 (10 TW;
					7W6+3W8+72), REF +8, WIL +11, ZÄH +10; +4 gegen Krankheit und Ungeziefer
					Resistenz: Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5, **AG:** BR 9 m
					NK Dolch [Meisterarbeit] +5 (1W4-1/19 -20)
					ZF Ark. Schule ZS 9; Konz +13; ZF Dämonengefäß ZS10, Konz +11
					VZ: Vorbereitete Magierzauber ZS 9; Konz +13
					SW: ST 9, GE 16, KO 19, IN 18, WE 13, CH 13, GAB +5; KMB +4; KMV 19
					Tal: Abhärtung, Dämonischer Gehorsam (Deskari), Eiserner Wille, Im Kampf zaubern,
					Ring schmieden, Schriftrolle anfertigen, Wundersamen Gegenstand herstellen
					Fert: Einschüchtern +14, Mechanismus ausschalten +5, Motiv erkennen +14, Wahr +3,
					Wissen (Arkanes, Die Ebenen) +17, Wissen (Baukunst, Geschichte) +10, Wissen
					(Religion) +11, Zauberkunde +17, **Sprachen:** Abyssisch, Gemein, Hallit
BA			Besessen +2, 3Rd/T #7	2ZdG50	1 Attribut +2, nach Ablauf 3 Rd Verwirrt (als FA WILL SG 25 zum beenden), nutzt KO
BE			Arkane Verbindung		Ring des Energiebändigers, 9 Ladungen
BE			Charme des Beschw.	3Rd	Herbeizaubern+½St/Rd Dauer, ab St20 Monster herbeizaubern permanent
BE			Dämonisch gezeichnet		Rune im Nacken, 1/Tag Zaubern ohne Spruch verlieren, Zasuber ist dann CB
BE			Unheilige Gabe		1/Tg 1Rd berühren. 1 Attribut +2 + kann Telp. Komm. + Einflüsterung, Entzug -2w6 CH
BE	AF		Verdammt		Bei Tod: ins Leben zurück holen: Zauberstufenwurf SG20
BF	ÜF		Besessen		1/Tag 3Rd 1 Attribut +2, danach 3Rd verwirrt (als FA 1/Rd WILL SG20 zum beenden)
KAr			Ring des Energiebändigers		negiert Energiezauber, 1St/Ladung, Mag. Geschoss: (1w4+1) 1/Ladung
KAr	Be	G260	Schriftrolle Dimensionstür		Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
KAr	Ba	G298	Schriftr. Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
ZF	BF	G66	Ark: Säuregeschoss	7/Tag	Säuregeschoss 1W6+3
ZF	Be	G309	Dä: Monster herbeiz III	1/T↓	Extrapl. Kreatur (nur Ungeziefer) =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
ZF	HvE	G369	Dä: Zerbersten SG13		Schallschaden> Gegenst./Kristallines =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Radius 1,5m #sofort RW
5	Hv	G266	Energiewand	#1	Erzeugt Energiewand =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Würfel 3m/St #1Rd/St R-
5	BeA	G309	Monster herbeiz. V		Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
4	Be	G260	Dimensionstür	2x	Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
4	HvF	G273	Feuerschild	#2	Angreifer > Feuerschaden; du bist vor Hitze/Kälte geschützt =A ~vgm *Du #1Rd/St
4	VzH	G307	Monster bezaubern		SG18, Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
3	HvL	G254	Blitz SG17		Elektrizität verursacht 1W6/St =A ~vgm >36m #sofort RR
3	Vz	G263	Einflüsterung SG17		Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
3	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Il	G334	Standort vortäuschen	#3	Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A ~vm *Berührung #1Rd/St RW
3	BeE	G336	Stinkende Wolke SG17		Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ
2	Vw	G247	Ausdauer des Ochsen	#4	Ziel erhält +4 auf KO =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	Ne	G270	Falsches Leben	#6	1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St
2	VwH	G292	Katzenhafte Anmut	#5	Geschicklichkeit +4 =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	Il	G333	Spiegelbilder		Erschafft 1W4+1/3St max. 8 Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
2	Vw	G333	Spinnenklettern SG16		an Wänden/Decken klettern mit 6m (ohne Wurf), Klettern+8 =A ~vgm *Ber. Kre #10min/St RW
1	Ba	G242	Alarm		Schützt einen Bereich =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2 h/St R-
1	Be	G300	Magierrüstung		RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
1	Hv	G303	Magisches Geschoss	2x	1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
1	VzH	G312	Person bezaubern SG15		Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
1	Ba	G322	Schild		Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
0	VwL	G255	Botschaft		Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung =A ~vgf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #10min/St R-
0	Hv	G297	Licht		Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
0	BeE	G321	Säurespritzer		1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	All	G368	Zaubertrick		Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text

	TP	**37**		13 / 19	**Schir, CB, MG, Externar (Dämon, Extraplanar), MHB3-45**
	TP	**37**			INI +2; Dunkelsicht 18 m, Unsichtbares sehen; Wahr +13, @Demon, Schir
	TP	**37**			**VT:** RK 19, RK-B 12, RK-FF17 (+2 GE, +7 natürlich), TP 37 (5W10+10), REF +3, WIL +3
					ZÄH +6, Immun: Elektrizität, Gift Krankheit; Resistenz: Feuer 10, Kälte 10
					Säure 10; SR 5/Kaltes Eisen oder Gutes; ZR 15
					AG: BR 9 m, NK Hellebarde [Meisterarbeit] +10 (1W10+4/×3 plus Krankheit)
					Durchbohren +3 (1W6+2) oder Durchbohren +8 (1W6+4)
					ZF: ZS 6; Konz +4
					SW: ST 17, GE 14, KO 15, IN 8, WE 5, CH 6, GAB +5; KMB +8; KMV 20
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Hellebarde)
					Fert: Akrobatik +10 (Springen +18), Einschüchtern +6, Klettern +11, Überleben +2, Wahr +13
					Volksmod: Akrobatik beim Springen +8, Wahr +8
					Sprachen: Abyssisch; Telepathie 30 m, Zungen
BA			Mächtiger Sturmangriff		Durchbohren, 3W6+4
BF	AF		Krankh. Graue Pocken		A=Hellebarde Verwundung, SGZ=15, I=1 Tag, F=1/Tag, E=1w6 ST, H=2 RW
ZF	Er	G348	Unsichtbares sehen	∞	Enthüllt unsichtbare Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm *Du #10min/St
ZF	ErH	G370	Zungen	∞	jede Sprache sprechen =A ~vMG *Berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Ba	G244	Arkanes Schloss	3/T↓	Verschließt 1 Pforte/Truhe magisch =A ~vgm >Berührung *Tür 3m²/St #Permanent R-
ZF	Vw	G316	Rascher Rückzug		Bewegungsrate + 9m =A ~vg *Du #1min/St
ZF	Ba	G325	Schutz vor Gutem		RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern	1/Tag	kann andere Kreaturen beschwören, Grad 2, 1W3 Schirs 20%
#		**G11**		**INI / RK**	**Halle der Täuschung**
					Tod der Rechtschafffenheit (Falle)
	II	G345	Tödliches Phantom > 5 Ziele		Illusion tötet, WIL>erkennt nicht Real, ZÄH> Tod, Fehl: wW6 Schaden
					Ziel stirbt nicht, -1TP, Wahnsinnig (Psychose GRW S248), insgeheim Chaotisch Böse
#		**G12**		**INI / RK**	**Spießrutenlauf des Todes**
				13 / 19	**Grünschlein, GRW-416**
			3 Fallen		1w6 KO/Rd (Holz/Metall 2w6) in 1.Rd abkratzen, dann nur mit Feuer/Kälte/rausschneiden

	#	G13		INI / RK	Schlucht der Schatten
	TP	**155**		16 / 25	**Eustoyriax, Verb. Leg. Schattendämon, MHB-49+295,CB MG Externar, Körperlos**
					INI +10; Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +25, @Demon, Shadow
					VT: RK 25, RK-B 25, RK-FF17 (+7 Ablenkung, +2, Ausweichen, +6 GE)
					TP 155 (10W10+100), REF +13, WIL +11, ZÄH +9, Immun: Elektrizität, Gift, Kälte
					Resistenz: Feuer 10, Säure 10; SR 10/Kaltes Eisen und Episch oder Gut und Episch
					Vereidigungsfähigkeiten: Körperlos, Sonnenlicht ertragen; ZR 21+
					AG: BR Fliegen 12 m (perfekt), NK Biss +16 (1W8 plus 1W6 Kälte)
					2 Klauen +16 (1W6 plus 1W6 Kälte); ZF: ZS 10; Konz +17
					SW: ST -, GE 22, KO 23, IN 18, WE 18, CH 25, GAB +10; KMB +16; KMV 35
					Tal: Ausweichen, Blind kämpfen, Fähigkeitsfokus (Magisches Gefäß), Kampfreflexe,
					Legendäre Kampfreflexe, Legendäres Ausweichen, Verb. Initiative,
					Fert: Akrobatik +19 (Springen +7), Bluffen +20, Einschüchtern +17, Fliegen +27
					Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +17, Wahr +25, Wissen (Arkanes) +17,
					Wissen (Lokales) +17, Wissen (Die Ebenen) +17
					Sprachen: Abyssisch, Gemein; Telepathie 30 m
BA		M298	Anspringen		bei Sturmangriff vollen Angriff
BA			Legendenkraft		4/Tag, Kraftschub 1W8
BA	ÜF		Meisterhafte Besessenheit		37Tag Magisches Gefäß
	Ne	G302	Magisches Gefäß		von einer anderen Kreatur Besitz ergreifen =A ~vgf >30m+3m/St *Kreatur #1h/St RW
BA		V97	Mit Schatten verschmelzen		Fehlschlagchance bei dämmrigen Licht: 50% (gewöhnlich 20%)
BA	BF	1M160	Sprinten		das mehrfache der Bewegungsrate erreichen (Rate und Anzahl/Tag je nach Tier)
BE	ÜF		Schattenblut		1/Tag als A: Kreatur, von der er Besitz ergriffen hat: Schaden zufügen: Blut = Schattenblut
BF	AF		Sonnenlicht ertragen		nicht Machtlos im Sonnenlicht
ZF	Ne	G277	Furcht SG21	∞	Ziele: 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd Erschüttert =A ~vgm >Kegel 9m
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	nur sich, genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW
ZF	Vw	G340	Telekinese SG22	∞	Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
ZF	Hv	G342	Tiefere Dunkelheit	∞	übernatürliche Schatten: Beleuchtung -2St =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern	∞	kann andere Kreaturen beschwören, 2. Grad, 1W3 Schatten, 75%
ZF	Ne	G302	Mag. Gefäß SG24, #1	3/T↓	von einer anderen Kreatur Besitz ergreifen =A ~vgf >30m+3m/St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Il	G321	Schattenbeschwörung SG21		Ahmt Beschwörungen max 4St nach, nur 20% real =A ~vg >Text #Text RW
ZF	Il	G322	Schattenhervorrufung SG22		Ahmt Hervorrufungen max 5St nach, nur 20% real =A ~vg >Text #Text RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern	1/T↓	3. Grad, 1 Schattendämon, 50%

	TP	**19**		17 / 15	**Schatten, CB MG Untoter (körperlos), MHB1-228**
	TP	**19**	herbeigezaubert		INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +8
	TP	**19**			**VT:** RK 15, RK-B 15, RK-FF 12 (+2 Ablenkung, +2 Ausweichen, +2 GE), TP 19 (3W8+6),
					REF+3, WIL+4, ZÄH+3, Immun: Betäubung, Gifte, Krankh., Lähmung, Schlafeff., Todeseff.
					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		Humanoide, die durch ST-Schaden sterben werden in w4 Rd zum Schatten
BA	ÜF		Stärkeschaden		Berührung bei lebendigen: w6 ST-Schaden, Tot bei ST=0
	TP	**59**	herbeigezaubert	19 / 18	Schattendämon, CB MG Externar (B, C, 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; Resistenz: 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 + 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		Fehlschlagchance bei dämmrigen Licht: 50% (gewöhnlich 20%)
BA	AF		Spurten		1/Min 1 Rd BR 72m
BF	AF	2M298	Machtlos im Sonnenlicht		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-
	Il	G321	Schattenbeschwörung	3/T↓	SG18, Ahmt Beschwörungen max 4St nach, nur 20% real =A ~vg >Text #Text RW
	Il	G322	Schattenhervorrufung 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		kann andere Kreaturen beschwören, Grad 1, 1 Schattendämon 50%

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME

Charaktername: Anevia Tirabade							Volk: Mensch		Primäre Klasse: Schurke	3	
Heimat: 0					Gottheit:		Größenkategorie: Mittelgroß		Zweite Klasse: -	Stufe: 0	↑Extra↑
Spieler: Meister	Kampagne: Zorn der Gerechten	Gesinnung: RG	Geschl.: W	Alter: 23	Größe cm: 170	Gewicht #: 165	Haar: Braun	Augenfarbe: Braun	Dritte Klasse: -	Stufe: 0	Magie Stufen Prestige

Attribute	Attribute Werte	Attribute Mod	Temp Werte	Temp Mod
ST Stärke	12	1		
GE Geschick.	17	3		
KO Konstitution	10	0		
IN Intelligenz	14	2		
WE Weisheit	8	-1		
CH Charisma	13	1		

TP (Trefferpunkte): Gesamt 17 — SR

Trefferwürfel 1:w8

Wunden: 6

Tod bei: -10

Nichtödlicher Schaden

INITIATIVE (Modifikatoren): 7 (Gesamt) - 3/4 (GE/Bonus) + (Sonst.)

RK (Rüstungsklasse): 14 (Gesamt) 10 + 3 (Rüstung) + 0 (Schild) + 3 (GE-Mod) + 0 (Größe) + (Nat.Rüst.) + (Ablenkung) + (Sonstige) + -2 (Temp)

Berührung (Rüstungsklasse): 13 — Auf dem falschen Fuss (Rüstungsklasse): 13 — Modifikatoren

Rettungswürfe	Gesamt	Grund	Attrib	Magie	Sonstige	Temp	Modifikatoren
REFLEX (Geschicklichkeit)	6 =	3 +	3 +	+	+	+	+1>Fallen
WILLEN (Weisheit)	0 =	1 +	-1 +	+	+	+	
ZÄHIGKEIT (Konstitution)	1 =	1 +	0 +	+	+	+	

GRUND-ANGRIFFSBONUS: 2 — Zauber Resistenz:

	Gesamt	GAB	ST-Mod	Größe	Sonstige	Modifikatoren
KMB	3 =	2 +	1 +	0 +	+	

	Gesamt	GAB	ST-Mod	Größe	GE-Mod	Sonstige	
KMV	16 =	2 +	1 +	0 +	3 +	+	10

WAFFEN

Trefferwurf (Crit, Use, 2H, ST Crit, Mag, Sonst)	Schaden (bei Wurf, ST, Mag, Sonst)	MehrereWaffen / Notizen / Munition usw.	Seite	ok	Art+Typ / Kritisch / Speziell / Reichweite
Kurzschwert					S KL
+3	1W6+1				19-20/x2
1	1		G148		-
					-
Kurzbogen					S KF
+5	1W6+0				x3
3		4 Pfeile	G145		-
					18 m

Anzeige: Nur geübte Waffen

Waffenfokus+Spezialisierung: Plus unter Sonstiges eintragen

NOTIZEN — HELDENPUNKTE

Bewegungsrate Land: 9 Meter, 6 Felder, Temp — Grundbewegung

Mit MS/S Rüstung: 6 Meter, 4 Felder, 4,5 Temp

TW — Temp

Meter Felder — Fliegend — Manövrierfähigkeit — Meter Felder Schwimmend — Meter Felder Kletternd — Meter Felder Grabend

Version 6.200 Gedruckt am: 14.06.2017

Fertigkeiten

Extra Punkte Mensch: 3

	FERTIGKEIT	Gesamt Bonus	Attribut	Rüstung	Klasse Ränge	Klasse Xtra
X	Akrobatik #	5	GE 3		3	3 -4
X	Auftreten	1	CH 1			0
X	Auftreten	1	CH 1			0
X	Beruf *	-	WE -1			0
X	Beruf *	-	WE -1			0
X	Bluffen	1	CH 1			0
X	Diplomatie	7	CH 1		3	3
X	Einschüchtern	1	CH 1			0
X	Entfesselungskunst #	3	GE 3			0
X	Fingerfertigkeit *#	9	GE 3		3	3
	Fliegen #	3	GE 3			0
X	Handwerk	2	IN 2			0
X	Handwerk	2	IN 2			0
X	Handwerk	2	IN 2			0
	Heilkunde	-1	WE -1			0
X	Heimlichkeit #	9	GE 3		3	3
X	Klettern #	3	ST 1		3	3 -4
X	Magischen Gegenstand benutzen *	-	CH 1			0
X	Mechanismus ausschalten *#	9	GE 3		3	3(1)
	Mit Tieren umgehen *	-	CH 1			0
X	Motiv erkennen	5	WE -1		3	3
	Reiten #	3	GE 3			0
X	Schätzen	2	IN 2			0
X	Schwimmen #	-3	ST 1			0 -4
X	Sprachenkunde *	8	IN 2		3	3
	Überlebenskunst	-1	WE -1			0
X	Verkleiden	1	CH 1			0
X	Wahrnehmung	5	WE -1		3	3(1)
	Wissen Adel *	-	IN 2			0
	W. Arkanes*	-	IN 2			0
	W. Baukunst*	-	IN 2			0
	Wissen Die Ebenen *	5	IN 2		3	0
	Wissen Geographie *	-	IN 2			0
	Wissen Geschichte *	-	IN 2			0
X	Wissen Gewölbekunde *	8	IN 2		3	3
X	Wissen Lokales *	8	IN 2		3	3
	Wissen Natur *	-	IN 2			0
	Wissen Religion *	-	IN 2			0
	Zauberkunde *	-	IN 2			1
						0
						0

X Klassenfertigkeiten
Rüstungsmalus
* nur Geübt

Extra Punkte Aufstieg: 3
Fertigkeitspunkte: 36
Noch zu vergeben: 0

SITUATIONSMODIFIKATOREN

SPRACHEN

Gemeinsprache, Hallit, Orkisch, Schattensprache

Aufstieg: 1. Stufe wählen, 2. Talent (St. 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19), 3. Attribut (St. 4,8,12,16,20), 4. Klassenfähigkeiten, 5. Trefferpunkte, 6. Fertigkeiten

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE nur eine Rüstung	ART	RK Bonus	RK Malus	%Zauber Patzer	Gewicht #	max. GEMod	EIGENSCHAFTEN	Seite
Lederrüstung	Leicht	2		10%	15	6		015
magisch +1		1						
Schild								
	Summe:	3 /		10%	15	6		

ZAUBER

Grad	Zauber pro Tag	Bekannte Zauber	RW gegen Zauber
Arkane			
0.			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
Göttliche			
0.			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			

Konzentration: W20 +

Merkmale/Domänen/Schulen usw.

Volksmerkmal:	-
Schurke Typ:	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

Talente/Wesenszüge Art

Kernschuss K
Schnelles Schießen K
Verb. Initiative K

AUSRÜSTUNG (1#)

GEGENSTAND	GEW.
Seidenseil 15m	
Diebeswerkzeug	

WAFFEN	Anz.	Gew.
Kurzschwert		
Kurzbogen		

GESAMTGEWICHT	16 #
Leichte Last	43 #
Mittlere Last	86 #
Schwere Last	130 #
Über Kopf stemmen	130 #
Vom Boden aufheben	260 #
Schieben oder Ziehen	650 #

Extra ST für Tragen:

GELD	
KM	
SM	
GM	46
PM	

Erfahrungspunkte	Nächste Stufe (M)
	9.000

TALENTE, NOTIZEN, SONSTIGES

Alchemistenfeuer 2x
Rauchstab 3x
3/Tag: Licht, ZS3, Konzentration +5

Gebrochenes Bein: Akrobatik, Klettern, Schwimmen -4
in Bewegung: Heimlichkeit -4, RK -2
Wenn das Bein geheilt ist: Malus -2, RK -0
Vollständige Heilung des Beins: Regeneration

Bis das Bein geheilt ist: Kurzbogen
kein schnelles Schießen bis sie min. 10 weitere Pfeile hat
bei Nahkampf: in die Zange nehmen
Flucht unter 10TP, nur nicht bei Freunden oder ihrer Frau

---Mensch--- (G26, E20, V60) ## Bonustalent, Geschult
---Schurke-- (G77,E136) ## *1 Fallen finden *2 Entrinnen, Trick 1 *3 Fallengespür +1, Hinterhältiger Angriff +2W6

Kräfte von Anevia Tirabade, Mensch, Schurke St.3

Kräfte von Anevia Tirabade

Kraft	Ort	Beschreibung
Aufstieg Schurke	E21	1TP / 1FP / +1/6 Schurkentrick
Bonustalent Mensch	G26	zusätzliches Talent auf 1. Stufe
Geschult Mensch	G26	zusätzlicher Fertigkeitsrang pro Stufe
Sprachen Mensch	G26	Gemeinsprache (jede andere Sprache außer Geheimsprachen)
Schurke		
Waffen Schurke	G77	Einfachen+Handarmbrust,Rapier,Totschläger,Kurzbogen,Kurzschwert,L Rüstungen, keine Schilde
Hinterhältiger Angriff Sch	G77	Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m
Fallen finden Sch	G77	Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten +½St, auch mag. Fallen
Entrinnen (AF) Sch	G77	bei Reflexwurf für ½Schaden: kein Schaden
Tricks Sch	G78	Tricks, die Feinde verwirren, 1 Trick/2St
Fallengespür (AF) Sch	G79	Fallen ausweichen: Reflex+1, Angriffe durch Fallen; RK+1 (St6: +2, 9: +3, 12: +4, 15: +5, 18: +6)
Niedere Magie (ZF) Trick Sch	G78	Einen Zauber 0.Grad (Hxm/Mag) 3/Tag als ZF
Talente		
Kernschuss K	G124	TW/SW +1 innerhalb 9m
Schnelles Schießen K	G130	Fernkampf als VA: zweiter Schuß, alle TW-2
Verb. Initiative K	G132	Initiative +4
Waffen		
Kurzbogen		auch beritten
Ausrüstung		
.Donnerstein (1)	AR102	BÜ im FK werfen: Rad 3m Zäh SG15 >1h taub, Ini -4, Zauber mit verb.: 20% Fehlschlag

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME

						Aravaschnial (Charaktername)		Elf (Volk)	Magier (Primäre Klasse)	5	
								Mittelgroß (Größenkategorie)	Kluftwächter (Zweite Klasse)	1 (Stufe)	↑Extra↑ Magie Stufen Prestige
NCS (Spieler)	Zorn der Gerechten (Kampagne)	CG (Gesinnung)	M (Geschl.)	148 (Alter)	185 (Größe cm)	70 (Gewicht #)	Silber (Haar)	Keine (Augenfarbe)	- (Dritte Klasse)	0 (Stufe)	

Heimat: | Gottheit:

Attribute	Attribute Werte	Attribute Mod	Temp Werte	Temp Mod
ST Stärke	8	-1		
GE Geschick.	14	2		
KO Konstitution	12	1		
IN Intelligenz	18	4		
WE Weisheit	10	0		
CH Charisma	13	1		

TP (Trefferpunkte): Gesamt 35 | SR

Wunden: 2 | Trefferwürfel 1:w6 2:w8 | Tod bei: -12

Nichttödlicher Schaden: Blind

INITIATIVE (Modifikatoren): 2 (Gesamt) = 2/0 (GE/Bonus) + (Sonst.)

RK (Rüstungsklasse): 8 (Gesamt) 10 + 0 (Rüstung) + 0 (Schild) + 2 (GE-Mod) + 0 (Größe) + (Nat-Rüst.) + (Ablenkung) + (Sonstige) + -4 (Temp)

Berührung (Rüstungsklasse): 12 | Auf dem falschen Fuss (Rüstungsklasse): 10 | Modifikatoren

Rettungswürfe	Gesamt	Grund	Attrib	Magie	Sonstige	Temp	Modifikatoren
REFLEX (Geschicklichkeit)	3 =	1 +	2 +	+	+	+	+2> Verzaub.
WILLEN (Weisheit)	8 =	5 +	0 +	+	+	3	
ZAHIGKEIT (Konstitution)	3 =	2 +	1 +	+	+	+	

GRUND-ANGRIFFSBONUS: 2 | Zauber Resistenz:

KMB: 1 (Gesamt) = 2 (GAB) + -1 (ST-Mod) + 0 (Größe) + (Sonstige) | Modifikatoren

KMV: 13 (Gesamt) = 2 (GAB) + -1 (ST-Mod) + 0 (Größe) + 2 (GE-Mod) + (Sonstige) + 10

WAFFEN	Trefferwurf	Schaden	MehrereWaffen	ok	Art+Typ
			Notizen		Kritisch
			Munition		Speziell
	Grö Ung 2H ST OR Mag Sonst	bei Wurf ST Mag Sonst	usw.	Seite	Reichweite
Kampfstab	+2	1W6/1W6+-1	Einzelwaffe		W EZ
					x2
	-1 1	-1			DM
			Meisterarbeit	G147	-
			Einzelwaffe		
			Einzelwaffe		
			Einzelwaffe		
			Einzelwaffe		
			Einzelwaffe		

Anzeige: Nur geübte Waffen

Waffenfokus+Spezialisierung: Plus unter Sonstiges eintragen

NOTIZEN | HELDENPUNKTE

Besonderer Angriff: Erzfeind (Böse Externare +2)

Bewegungsrate Land: TW | Grundbewegung: 9 Meter, 6 Felder, Temp | Mit MS/S Rüstung: 6 Meter, 4 Felder, Temp | Temp

Meter Felder Fliegend | Manövrierfähigkeit | Meter Felder Schwimmend | Meter Felder Kletternd | Meter Felder Grabend

Version 6.200 Gedruckt am: 22.02.2018

Fertigkeiten

	FERTIGKEIT	Gesamt Bonus	Attribut	Rüstung	Ränge	Klasse	Xtra
☐	Akrobatik #	2	GE	2		0	
☐	Auftreten	1	CH	1		0	
☐	Auftreten	1	CH	1		0	
X	Beruf *	-	WE			0	
X	Beruf *	-	WE			0	
☐	Bluffen	1	CH	1		0	
☐	Diplomatie	1	CH	1		0	
X	Einschüchtern	7	CH	1	3	3	
☐	Entfesselungskunst #	2	GE	2		0	
☐	Fingerfertigkeit *#	-	GE	2		0	
X	Fliegen #	2	GE	2		0	
X	Handwerk	4	IN	4		0	
X	Handwerk	4	IN	4		0	
X	Handwerk	4	IN	4		0	
☐	Heilkunde	0	WE			0	
☐	Heimlichkeit #	2	GE	2		0	
☐	Klettern #	-1	ST	-1		0	
☐	Magischen Gegenstand benutzen *	-	CH	1		0	
☐	Mechanismus ausschalten *#	-	GE	2		0	
☐	Mit Tieren umgehen *	-	CH	1		0	
X	Motiv erkennen	5	WE		2	3	
☐	Reiten #	2	GE	2		0	
X	Schätzen	12	IN	4	5	3	
☐	Schwimmen #	-1	ST	-1		0	
X	Sprachenkunde *	-	IN	4		0	
☐	Überlebenskunst	0	WE			0	
☐	Verkleiden	1	CH	1		0	
☐	Wahrnehmung	7	WE		5	2	
X	Wissen Adel *	-	IN	4		0	
X	W. Arkanes*	12	IN	4	5	3	
X	W. Baukunst*	-	IN	4		0	
X	Wissen Die Ebenen *	12	IN	4	5	3	
X	Wissen Geographie *	-	IN	4		0	
X	Wissen Geschichte *	12	IN	4	5	3	
X	Wissen Gewölbekunde *	-	IN	4		0	
X	Wissen Lokales *	-	IN	4		0	
X	Wissen Natur *	-	IN	4		0	
X	Wissen Religion *	-	IN	4		0	
X	Zauberkunde *	12	IN	4	5	3(2)	
☐			ST			0	
☐			ST			0	

X Klassenfertigkeiten
Rüstungsmalus
* nur Geübt

Extra Punkte Aufstieg: 2
Fertigkeitspunkte: 40
Noch zu vergeben: 0

SITUATIONSMODIFIKATOREN

SPRACHEN: Abyssisch, Celestisch, Elfisch, Gemeinsprache, Hallit, Infernalisch

Aufstieg: 1. Stufe wählen, 2. Talent (St. 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19), 3. Attribut (St. 4,8,12,16,20), 4. Klassenfähigkeiten, 5. Trefferpunkte, 6. Fertigkeiten

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE nur eine Rüstung	ART	RK Bonus	RK Malus	%Zauber Patzer	Gewicht #	max. GEMod	EIGENSCHAFTEN	Seite
Schild								
	Summe:	/						

AUSRÜSTUNG (1#)

GEGENSTAND	GEW.
Zauberkomponentenbeutel	

WAFFEN	Anz.	Gew.
Kampfstab	1	4

GESAMTGEWICHT	5 #
Leichte Last	26 #
Mittlere Last	53 #
Schwere Last	80 #
Uber Kopf stemmen	80 #
Vom Boden aufheben	160 #
Schieben oder Ziehen	400 #

Extra ST für Tragen:

GELD	
KM	
SM	
GM	13
PM	

Erfahrungspunkte	Nächste Stufe (M
	35.000

TALENTE, NOTIZEN, SONSTIGES

Verschwörungstheoretiker

Arkane Bindung: Stab, 1/Tag ungelernter Spruch

Trank Leichte Wunden heilen
Trank Mittelschwere Wunden heilen 2x
Schriftrolle: Magie bannen
Schriftrolle: Schmieren 2x
Schriftrolle: Spinnennetz
Zauberstab: Falsches Leben 20x
Elfenumhang: Kaputze auf: Heimlichkeit +5

Blind, beide Augen verloren, nur Regeneration hilft
RK-2, kein GEBon auf RK, ST/GE Fertigkeitswürfe -4
konkurierende Würfe Wahrnehmung -4, Gegner 50% Fehl
mehr als 50% BR: Wurf auf Akrobatik, Fehl: zu Boden

unter 10 TP: fällt auf die Knie, bittet um Gnade

Im Kampf: Monster herbeizaubern: Angriff Geräuschquelle
Kampf in der Nähe: Magierrüstung, Schild

---Elf--- (G21, E10, V10) ## Dämmersicht, Geschärfte Sinne, Elfische Immunität, Elfenmagie
---Magier-- (G63,E116) ## *1 Arkane Schule, Arkane Verbindung, Schriftrollen anfertigen, Zaubertricks *5 Bonustalent 1
**Schule: Beschwörung: *Fähigkeiten: 1-Charme des Beschwörers, Säuregeschoss
---Kluftwächter--- (P36) ## *1 Gegenherbeizauberungen, Planarer Führer

ZAUBER

Grad	Zauber pro Tag	Bekannte Zauber	RW gegen Zauber
Arkane			
0.	4		14
1.	41		15
2.	31		16
3.	21		17
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
Göttliche			
0.			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			

Konzentration: W20 + 9

Merkmale/Domänen/Schulen usw.

Volksmerkmal:	-
Magier Typ:	-
-	-
-	-
Magier Schule:	Beschwörung
-	-
-	-
-	-

Talente/Wesenszüge	Art
Durchschlagender Zauber	
Eiserner Wille	
Schriftrolle anfertigen	
Zauberfokus	
Zauberstab herstellen	
Zauberfokus Bannmagie	

Kräfte von Aravaschnial , Elf, Magier St.5, Kluftwächter St.1

Kräfte von Aravaschnial

Kraft	Ort	Beschreibung
Aufstieg Magier	E11	1TP / 1FP / +½ tägliche Anwendung auf Kraft der arkanen Schule der 1. Stufe
Dämmersicht (AF)	G33	In dämmrigen Licht doppelt so weit sehen wie Menschen, in mondheller Nacht wie bei Tageslicht
Geschärfte Sinne (Volk)	G21	+2 Volksbonus Wahrnehmung
Elfische Immunität	G21	immun gegen mag. Schlaf Effekte; +2 Volksbonus gegen Zauber/Effekte aus Schule der Verzauberung
Elfenmagie	G21	+2 auf Zauberstufenwürfe zur Überwindung Zauberresistenz; +2 Zauberkunde (Identifizieren mag. Gegenst.)
Waffenvertrautheit Elf	G21	Lang- & Kurzbögen (inkl. Komposit), Langschw., Rapier + elfische Waffen
Sprachen Elf	G21	Gemeinsprache, Elfisch (Celestisch, Drakonisch, Gnollisch, Gnomisch, Goblinisch, Orkisch und Sylvanisch)
Magier		
Waffen Magier	G63	Armbrüste (leicht und schwer),Dolche,Kampfstäbe,Keulen
Arkane Schule Mag	G64	Spezialisierung auf Schule: +1 Zauberplatz/Tag, bei Aufteigen 1 Spruch aus Schule, 2 Schulen abgeben
Schriftrolle anfertigen Mag	G65	Bonustalent Schriftrollen anfertigen
Arkane Verbindung (ZF) Mag	G63	nicht vorbereiteten Zauber sprechen ^1/Tag oder Vertrauter
Bonustalente Mag	G65	St1: Schriftrolle anfertigen, St5,10,15,20: metamag./Erschaffung Gegenst./Zaubermeisterschaft
1: Schule: Beschwörung	G66	+1 Zauberplatz/ZS für diese Schule, Aufstieg: 1 Zauber aus dieser Schule, 2 Schulen abgeben
2: Verwehrte: Illusion	G64	Ein Zauber dieser Schule erfordert zwei Zauberplätze statt einem
2: Verwehrte: Nekromantie	G64	Ein Zauber dieser Schule erfordert zwei Zauberplätze statt einem
Kluftwächter	P36	
Waffen Kluftwächter	P36	Keine zusätzlichen Waffen oder Rüstungen
Gegenherbeiz. Klu	P36	Aktion vorbereiten: Monster herbeizaubern (als SA) zum Kontern von Herbeizauberungen, St5: AA
Planarer Führer Klu	P36	Wähle: Bev. Gelände/Erzfeind/Geländemeisterschaft auf ST1/4/7/10
Erzfeind Klu	P37	wähle Externar: +2 TW,SW,Bluffen,Motiv erk.,Überleben,Wahrn.,Wissen
Bev. Gelände Klu	P37	einen Ebene: +2 INI,Heimlichkeit,Überlebenskunst,Wahrnehmung,Geographie, keine Spuren(+2/Gel.>1)
Talente		
Durchschlagender Zauber	G121	Zauberstufenwürfe +2 (1w20+Zauberstufe)
Eiserner Wille	G121	Willenswürfe +2
Schriftrolle anfertigen	G130	zu jedem bekannte Zauber eine Schriftrolle anfertigen
Zauberfokus	G136	gewählte Schule: SG RW +1
Zauberstab herstellen	G136	für Zauber mit max 4. Grad Zauberstäbe herstellen
Beschwörung		
Charme des Beschwörers (ÜF)	G66	Herbeizaubern+½St/Rd Dauer, ab St20 Monster herbeizaubern permanent
Säuregeschoss Magier (ZF) Mag	G66	Säuregeschoss 1W6+1/2St =A >9m ^3+INMod
Ausrüstung		
.Donnerstein (1)	AR102	BÜ im FK werfen: Rad 3m Zäh SG15 >1h taub, Ini -4, Zauber mit verb.: 20% Fehlschlag

Spruchbuch von Aravaschnial , Elf, Magier, Kluftwächter

Stufe Ort Spruch

= Zeit ~ Komponenten > RW " Bereich * Ziel # Dauer R Rettungswurf ^ Anzahl/Tag

Beschreibung

Spruchbuch von Aravaschnial

Kl.1: Magier 5, Kl.2: - , Kl.3: -

Konz.	Stufe-Sprüche
1: W20+9	0:4∞, 1-41, 2-31, 3-21

2-31: Stufe2-3 Sprüche + 1 Bonus, 4∞ = 4 Sprüche beliebig oft gedruckt am: 14.06.17

Stufe	Ort	Spruch		Beschreibung
		Bonus		
BFer	G66	Säuregeschoss Magier (ZF) Mag	7/Tag w6+2	BF Säuregeschoss 1W6+1/2St =A >9m ^3+INMod
BSpr	G296	Leichte Wunden heilen	Trank	Be Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
BSpr	G307	Mittelschwere Wunden heilen	Trank	Be Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
BSpr	G298	Magie bannen	Schriftrolle	Ba Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
BSpr	G324	Schmieren	Schriftrolle	Be Er Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text
BSpr	G333	Spinnennetz	Schriftrolle	Be Ho klebriges Netz, umklammert+behindert =A ~vgm >30m+3m/St *Radius 6m #10min/St RR
BSpr	G270	Falsches Leben	Stab	Ne 1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St
		Magier		
0	G245	Arkanes Siegel		All Schreibt Deine pers. Rune auf ein Objekt/Kreatur =A ~vg >Berührung *9dm² #Permanent R-
0	G246	Aufblitzen		Hv Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe) =A ~v >7,5m+1,5m/2St RZ
0	G247	Ausbessern		Vw Me Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pt./St #sofort RW
0	G247	Ausbluten		Ne Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	G251	Benommenheit		Vz Hum. Kreatur mit max 4 TW verliert nächste Aktion =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd RW
0	G255	Botschaft		Vw Lu Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung =A ~vgf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #10min/St R-
0	G269	Erschöpfende Berührung		Ne Berührungsangriff erschöpft Ziel =A ~vgm *Berührte Kreatur #1Rd/St RZ
0	E222	Funken		Hv Fe Entzündet brennbare Objekte =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort RZ
0	G281	Geisterhaftes Geräusch		Il Vorgetäuschtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
0	G283	Gift entdecken		Er Entdeckt Gift in Kreatur/Gegenstand =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Würfel 1,5m #sofort R-
0	GG61	Heiseres Flüstern		Ne Kreatur bis zu 4 TW: 1 Rd erschüttert =A ~v >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #1Rd RW
0	G292	Kältestrahl		Hv Wa Strahl verursacht 1W3 Kälteschaden =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Strahl #sofort R-
0	G297	Licht		Hv Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
0	G299	Magie entdecken		Er magische Aura entdecken =A ~vg *Kegel 18m #1min/St R-
0	G299	Magie lesen		Er magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
0	G300	Magierhand		Vw Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-
0	G311	Öffnen/Schließen		Vw Öffnet/schließt kleine Gegenstände =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #sofort RW
0	G318	Resistenz		Ba RW +1 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min RW
0	G321	Säurespritzer		Be Er 1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	1K17	Schreibers Lied		Vw Worte von einer Seite auf andere transkribieren =A ~vgm >1,5m "beschriebene Objekte #bis 1Min/St RW
0	G339	Tanzende Lichter		Hv 1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R-
0	G350	Untote schwächen		Ne Untote: 1W6 Schaden =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #sofort R-
0	G368	Zaubertrick		All Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text
1	G300	Magierrüstung		Be RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
1	G309	Monster herbeizaubern I		Be Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
1	G322	Schild		Ba Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
1	G323	Schlaf		Vz Lässt 4 TW Kreaturen mag schlafen =1Rd ~vgm >30m+3m/St *Radius 3m #1min/St RW
1	G369	Zielsicherer Schlag		Er TW +20 =A ~vf *Du #Text
2	G266	Energien widerstehen		Ba A Energieresistenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
2	G309	Monster herbeizaubern II		Be Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
2	G321	Säurepfeil		Be Er Säurepfeil 2W4 Säure =A ~vgmf >120m+12m/St #1Rd+1Rd/3St R-
2	G329	Schweben		Vw Lu Auf/Abschweben, 100Pf/St =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R-
3	G288	Heldenmut		Vz +2 auf TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #10min/St RW
3	G309	Monster herbeizaubern III		Be Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
3	G326	Schutzkreis gegen Böses		Ba RK/RW+2, Text =A ~vgMG *Berührung *Radius 3m #10min/St RW

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME

Horgus Gwerm (Charaktername)	Mensch (Volk)	Adeliger (Primäre Klasse)	4		
Heimat	Adabar (Gottheit)	Mittelgroß (Größenkategorie)	- (Zweite Klasse)	0 (Stufe)	Extra Magie Stufen Prestige
NSC (Spieler)	Zorn der Gerechten (Kampagne)	RN (Gesinnung)	M (Geschl.)	17 (Alter)	150 (Größe cm)
160 (Gewicht #)	Grau (Haar)	Blau (Augenfarbe)	- (Dritte Klasse)	0 (Stufe)	

Attribute	Attribute Werte	Attribute Mod	Temp Werte	Temp Mod
ST (Stärke)	12	1		
GE (Geschick.)	9	-1		
KO (Konstitution)	10	0		
IN (Intelligenz)	16	3		
WE (Weisheit)	11	0		
CH (Charisma)	8	-1		

TP (Trefferpunkte): Gesamt 18 — SK

Wunden — Trefferwürfel 1:w8

Tod bei: -10

Nichttödlicher Schaden

INITIATIVE (Modifikatoren): -1 (Gesamt) = -1/0 (GE/Bonus) + (Sonst.)

RK (Rüstungsklasse): 9 (Gesamt) 10 + 0 (Rüstung) + 0 (Schild) + -1 (GE-Mod) + 0 (Größe) + (Nat.Rüst.) + (Ablenkung) + (Sonstige) + (Temp)

Berührung (Rüstungsklasse): 9 — Auf dem falschen Fuss (Rüstungsklasse): 10 — Modifikatoren

Rettungswürfe	Gesamt	Grund	Attrib	Magie	Sonstige	Temp	Modifikatoren
REFLEX (Geschicklichkeit)	1	1	-1	1			
WILLEN (Weisheit)	5	4	0	1			
ZÄHIGKEIT (Konstitution)	2	1	0	1			

GRUND-ANGRIFFSBONUS: 3 — Zauber Resistenz

	Gesamt	GAB	ST-Mod	Größe	GE-Mod	Sonstige	Modifikatoren
KMB	4	3	1	0			
KMV	13	3	1	0	-1		10

WAFFEN — MehrereWaffen — ok — Notizen — Munition — usw. — Seite

Trefferwurf	Schaden	Art+Typ / Kritisch / Speziell / Reichweite
Waffenloser Schlag		W EW
+4 (1)	1W3+1 (1)	x2
		MN
	G149	-
Rapier		S KE
+5 (1 1)	1W6+1 (1)	18-20/x2
	wenn durch SC verfügbar	-
	G148	-

Anzeige: Nur geübte Waffen

Waffenfokus+Spezialisierung: Plus unter Sonstiges eintragen

NOTIZEN — HELDENPUNKTE

Bewegungsrate Land: 9 Meter 6 Felder Temp (Grundbewegung) — 6 Meter 4 Felder Temp (Mit MS/S Rüstung) — Temp

TW — Meter Felder Fliegend — Manövrierfähigkeit — Meter Felder Schwimmend — Meter Felder Kletternd — Meter Felder Grabend

Version 6.200 Gedruckt am: 14.06.2017

Fertigkeiten

Extra Punkte Mensch: 4

	FERTIGKEIT	Gesamt Bonus	Attribut	Rüstung	Klasse Kängle	Xtra
☐	Akrobatik #	-1	GE -1			0
X	Auftreten	-1	CH -1			0
X	Auftreten	-1	CH -1			0
X	Beruf *	-	WE			0
X	Beruf *	-	WE			0
X	Bluffen	6	CH -1		4	3
X	Diplomatie	8	CH -1		4	5
X	Einschüchtern	8	CH -1		4	5
☐	Entfesselungskunst #	-1	GE -1			0
☐	Fingerfertigkeit *#	-	GE -1			0
☐	Fliegen #	-1	GE -1			0
X	Handwerk	3	IN 3			0
X	Handwerk	3	IN 3			0
X	Handwerk	3	IN 3			0
☐	Heilkunde	0	WE			0
☐	Heimlichkeit #	-1	GE -1			0
☐	Klettern #	1	ST 1			0
☐	Magischen Gegenstand benutzen *	-	CH -1			0
☐	Mechanismus ausschalten *#	-	GE -1			0
X	Mit Tieren umgehen *	-	CH -1			0
X	Motiv erkennen	9	WE		4	5
X	Reiten #	-1	GE -1			0
X	Schätzen	10	IN 3		4	3
X	Schwimmen #	1	ST 1			0
X	Sprachenkunde *	-	IN 3			0
X	Überlebenskunst	0	WE			0
X	Verkleiden	-1	CH -1			0
X	Wahrnehmung	2	WE			2
X	Wissen Adel *	10	IN 3		4	3
X	W. Arkanes*	-	IN 3			0
X	W. Baukunst*	-	IN 3			0
X	Wissen Die Ebenen *	-	IN 3			0
X	Wissen Geographie *	10	IN 3		4	3
X	Wissen Geschichte *	-	IN 3			0
X	Wissen Gewölbekunde *	-	IN 3			0
X	Wissen Lokales *	10	IN 3		4	3
X	Wissen Natur *	-	IN 3			0
X	Wissen Religion *	10	IN 3		4	3
☐	Zauberkunde *	-	IN 3			1
☐						0
☐						0

X Klassenfertigkeiten
Rüstungsmalus
* nur Geübt

Extra Punkte Aufstieg: 4
Fertigkeitspunkte: 36
Noch zu vergeben: 0

SITUATIONSMODIFIKATOREN

SPRACHEN

Azlanti, Celestisch, Gemeinsprache, Hallit

Aufstieg: 1. Stufe wählen, 2. Talent (St. 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19), 3. Attribut (St. 4,8,12,16,20), 4. Klassenfähigkeiten, 5. Trefferpunkte, 6. Fertigkeiten

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE nur eine Rüstung	ART	RK Bonus	RK Malus	%Zauber Patzer	Gewicht #	max. GEMod	EIGENSCHAFTEN	Seite
Schild								
	Summe:	/						

ZAUBER

Grad	Zauber pro Tag	Bekannte Zauber	RW gegen Zauber
Arkane			
0.			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
Göttliche			
0.			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			

Konzentration: W20 +

Merkmale/Domänen/Schulen usw.

Volksmerkmal: -

AUSRÜSTUNG (0#)

GEGENSTAND	GEW.
Gürteltasche	
Siegelring	
Kleidung eines Adligen	
Wasserschlauch mit gutem Wein	
Jadebrosche	
2 Perlen	
seidenen Taschentusch	
silbernes Amulett	

WAFFEN	Anz.	Gew.
Waffenloser Schlag		
Rapier		

GESAMTGEWICHT	0 #
Leichte Last	43 #
Mittlere Last	86 #
Schwere Last	130 #
Uber Kopf stemmen	130 #
Vom Boden aufheben	260 #
Schieben oder Ziehen	650 #

Extra ST für Tragen:

GELD
KM
SM
GM
PM 17

Erfahrungspunkte	Nächste Stufe (M
	15.000

TALENTE, NOTIZEN, SONSTIGES

unter 12 TP: Flucht/Ergeben

Resistenzumhang +1

meidet Kämpfe, lieber verstecken
Wenn er kämpfen muss bittet er um ein Rapier

gnadenlos Ehrlich
verbirgt Hilflosigkeit + Furcht unter einer zusätzlichen Schicht arroganter Aufgeblasenheit

gibt viele Ratschläge, auch ungefragt

Talente/Wesenszüge	Art
Beredsamkeit	
Wachsamkeit	
Waffenfokus K	
Waffenfokus Rapier	

---Mensch--- (G26, E20, V60) ## Bonustalent, Geschult
---Adeliger-- (G449) ##

Kräfte von Horgus Gwerm, Mensch, Adeliger St.4

Kräfte von Horgus Gwerm

Kraft	Ort	Beschreibung
Aufstieg Adeliger		1 Trefferpunkt oder 1 Fertigkeitspunkt
Bonustalent Mensch	G26	zusätzliches Talent auf 1. Stufe
Geschult Mensch	G26	zusätzlicher Fertigkeitsrang pro Stufe
Sprachen Mensch	G26	Gemeinsprache (jede andere Sprache außer Geheimsprachen)
Adeliger		
Waffen Adeliger	G449	Einfache und Kriegswaffen, alle Rüstungen und Schilde
Talente		
Beredsamkeit	G120	+2 Diplomatie/Einschüchtern (bei mindestens 10 Rängen: +4)
Wachsamkeit	G135	+2 Wahrnehmung/Motiv (bei mindestens 10 Rängen: +4)
Waffenfokus K	G135	TW+1 auf eine Waffe
Waffen		
Waffenloser Schlag	KL50	BT Verb. Waffenloser Schlag, Waffenlos=tödlich/NT, wie Nat. Waffen, höherer Schaden
Rapier		nicht Zweihändig, Waffenfinesse

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME

Charaktername: Irabeth Tirabade	Volk: Halb-Ork	Primäre Klasse: Paladin	5		
Heimat: Kenabres	Gottheit: Iomedae	Größenkategorie: Mittelgroß	Zweite Klasse: -	Stufe: 0	Extra Magie Stufen Prestige

Spieler: NSC	Kampagne: Zorn der Gerechten	Gesinnung: RG	Geschl.: W	Alter: 25	Größe cm: 180	Gewicht #: 159	Haar: Schwarz	Augenfarbe: Blau	Dritte Klasse: -	Stufe: 0	

Attribute	Attribute Werte	Attribute Mod	Temp Werte	Temp Mod
ST Stärke	18	4		
GE Geschick.	8	-1		
KO Konstitution	13	1		
IN Intelligenz	10	0		
WE Weisheit	12	1		
CH Charisma	14	2		

TP (Trefferpunkte) Gesamt: 42 — SR

Wunden — Trefferwürfel 1:w10

Tod bei: -13

Nichtödlicher Schaden

INITIATIVE Modifikatoren: -1 (Gesamt) - -1/0 (GE/Bonus) + (Sonst.)

Bewegungsrate Land: 9 Meter / 6 Felder / Temp — Grundbewegung; 6 Meter / 4 Felder / Temp — Mit MS/S Rüstung

TW — Meter Felder — Fliegend — Manövrierfähigkeit — Meter Felder Schwimmend — Meter Felder Kletternd — Meter Felder Grabend

Temp

RK (Rüstungsklasse) 21 (Gesamt) = 10 + 10 (Rüstung) + 2 (Schild) + -1 (GE-Mod) + 0 (Größe) + (Nat.Rüst.) + (Ablenkung) + (Sonstige) + (Temp)

Berührung (Rüstungsklasse) 9 — Auf dem falschen Fuss (Rüstungsklasse) 22 — Modifikatoren

Rettungswürfe	Gesamt		Grund		Attrib		Magie		Sonstige		Temp	Modifikatoren
REFLEX (Geschicklichkeit)	4	=	1	+	-1	+		+	2	+		
WILLEN (Weisheit)	7	=	4	+	1	+		+		+		
ZÄHIGKEIT (Konstitution)	7	=	4	+	1	+		+		+		

GRUND-ANGRIFFSBONUS: 5 — Zauber Resistenz

KMB: 9 (Gesamt) = 5 (GAB) + 4 (ST-Mod) + 0 (Größe) + (Sonstige) — Modifikatoren

KMV: 18 (Gesamt) = 5 (GAB) + 4 (ST-Mod) + 0 (Größe) + -1 (GE-Mod) + (Sonstige) + 10

WAFFEN

MehrereWaffen — ok — Notizen — Munition — usw. — Seite

Trefferwurf	Schaden		Art+Typ / Kritisch / Speziell / Reichweite
Langschwert +11 (4, 2)	1W8+4 (4)	Meisterarbeit G148	H KE / 19-20/x2 / - / -
Morgenstern +10 (4, 1)	1W8+4 (4)	Meisterarbeit G147	S+W EE / x2 / - / -
Armbrust, schwer +4 (-1)	1W10+0	10 Bolzen G145	S EF / 19-20/x2 / - / 36 m

Anzeige: Nur geübte Waffen

Waffenfokus+Spezialisierung: Plus unter Sonstiges eintragen

NOTIZEN — HELDENPUNKTE

Version 6.200 Gedruckt am: 14.06.2017

Fertigkeiten

FERTIGKEIT	Gesamt Bonus	Attribut	Rüstung	Ränge	Klasse	Xtra
☐ Akrobatik #	-10	GE -1	-9		0	
☐ Auftreten	2	CH 2			0	
☐ Auftreten	2	CH 2			0	
☒ Beruf *	-	WE 1			0	
☒ Beruf *	-	WE 1			0	
☐ Bluffen	2	CH 2			0	
☒ Diplomatie	7	CH 2		2	3	
☐ Einschüchtern	4	CH 2			2	
☐ Entfesselungskunst #	-10	GE -1	-9		0	
☐ Fingerfertigkeit *#	-	GE -1	-9		0	
☐ Fliegen #	-10	GE -1	-9		0	
☒ Handwerk	0	IN			0	
☒ Handwerk	0	IN			0	
☒ Handwerk	0	IN			0	
☒ Heilkunde	6	WE 1		2	3	
☐ Heimlichkeit #	-10	GE -1	-9		0	
☐ Klettern #	-5	ST 4	-9		0	
☐ Magischen Gegenstand benutzen *	-	CH 2			0	
☐ Mechanismus ausschalten *#	-	GE -1	-9		0	
☒ Mit Tieren umgehen *	-	CH 2			0	
☒ Motiv erkennen	6	WE 1		2	3	
☒ Reiten #	-10	GE -1	-9		0	
☐ Schätzen	0	IN			0	
☐ Schwimmen #	-5	ST 4	-9		0	
☐ Sprachenkunde *	2	IN		2	0	
☐ Überlebenskunst	1	WE 1			0	
☐ Verkleiden	2	CH 2			0	
☐ Wahrnehmung	1	WE 1			0	
☒ Wissen Adel *	-	IN			0	
☐ W. Arkanes*	-	IN			0	
☐ W. Baukunst*	-	IN			0	
☐ Wissen Die Ebenen *	-	IN			0	
☐ Wissen Geographie *	-	IN			0	
☐ Wissen Geschichte *	-	IN			0	
☐ Wissen Gewölbekunde *	-	IN			0	
☐ Wissen Lokales *	-	IN			0	
☐ Wissen Natur *	-	IN			0	
☒ Wissen Religion *	5	IN		2	3	
☒ Zauberkunde *	-	IN			0	
☐					0	
☐					0	

☒ Klassenfertigkeiten
\# Rüstungsmalus
* nur Geübt

Extra Punkte Aufstieg:
Fertigkeitspunkte: 10
Noch zu vergeben: 0

SITUATIONSMODIFIKATOREN

SPRACHEN

Abyssisch, Gemeinsprache, Hallit, Orkisch

Aufstieg: 1. Stufe wählen, 2. Talent (St. 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19), 3. Attribut (St. 4,8,12,16,20), 4. Klassenfähigkeiten, 5. Trefferpunkte, 6. Fertigkeiten

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE nur eine Rüstung		ART	RK Bonus	RK Malus	%Zauber Patzer	Gewicht #	max. GEMod	EIGENSCHAFTEN	Seite
Ritterrüstung		Schwer	9	-6	35%	50	1	Meisterarbeit	G154
Meisterarbeit Rüstung				-1					
Schild mag+1			1						
Schild	Sch. Stahlschild	Schwer	2	-2	15%	15		mag +1	G151
		Summe:	10 / 2	-9	50%	65	1		

ZAUBER

Grad	Zauber pro Tag	Bekannte Zauber	RW gegen Zauber
Arkane			
0.			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
Göttliche			
0.			
1.	2		13
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			

Konzentration: W20 + 7

Merkmale/Domänen/Schulen usw.

Volksmerkmal:	-
Paladin Typ:	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

Talente/Wesenszüge	Art
Blitzschnelle Reflexe	
Heftiger Angriff K	
Waffenfokus K	
Waffenfokus Langschwert	

AUSRÜSTUNG (0#)

GEGENSTAND	GEW.

WAFFEN	Anz.	Gew.
Langschwert		
Morgenstern		
Armbrust, schwer		

GESAMTGEWICHT	65 #

Leichte Last	100 #	Über Kopf stemmen	300 #
Mittlere Last	200 #	Vom Boden aufheben	600 #
Schwere Last	300 #	Schieben oder Ziehen	1500 #

Extra ST für Tragen:

GELD	
KM	
SM	
GM	120
PM	

Erfahrungspunkte	Nächste Stufe (M)
	23.000

TALENTE, NOTIZEN, SONSTIGES

Göttlicher Bund: Waffe +1 1/Tag
Handauflegen 2w6 4/Tag

Trank: Mittelschwere Wunden heilen
Trank Teilweise Genesung
Heiliges Wasser 4x

Heiliges Symbol der Iomedae aus Kaltem Eisen

Im Kampf: Göttliche Gunst, dann auf stärksten Gegner
unter 16TP: Trank MS Wunden heilen

---Halb-Ork--- (G24, E16, V40) ## Dunkelsicht, Orkische Wildheit, Orkblut, Einschüchternd
---Paladin-- (G73,E128) ## *1 Aura des Guten, Böses entdecken *2 Göttliche Würde, Handauflegen *3 Aura der Tapferkeit, Göttliche Gesundheit, Gnade 1 *4 Positive Energie fokussieren, Böses niederstrecken 2/Tag *5 Göttlicher Bund

Kräfte von Irabeth Tirabade, Halb-Ork, Paladin St.5

Kräfte von Irabeth Tirabade

Kraft	Ort	Beschreibung
Aufstieg Paladin	V43	1TP / 1FP / +⅕ Pkt Bestätigung Krit bei Böses Niederstrecken (nicht kumulativ Krit. Treffer-Fokus)
Dunkelsicht (AF)	G262	in absoluter Dunkelheit 18m sehen
Waffenvertrautheit HO	G24	geübt: Krummschwert, Zweihändige Axt, orkische Waffen = Kriegswaffen
Orkische Wildheit	G24	1/Tag: 0 TP eine Runde weiterkämpfen, Ende nächster Zug bewusstlos & beginnt zu sterben
Orkblut	G24	Volksbezogener Effekt: sowohl Ork als auch Mensch
Einschüchternd	G24	+2 Volksbonus auf Einschüchtern
Sprachen Halb-Ork	G24	Gemeinsprache und Orkisch (Abyssisch, Drakonisch, Gnollisch, Goblinisch und Riesisch)
Paladin		
Waffen Paladin	G73	Einfache und Kriegswaffen, Alle Rüstungen und Schilde außer Turmschild
Aura des Guten (AF) Pal	G73	verbereitet Aura des Guten
Böses entdecken (ZF) Pal	G73	Böses erkennen, ob Böse und Stärke der Aura wie 3Rd konzentrieren =BA >18m ^beliebig
Böses niederstrecken (ÜF) Pal	G73	TW/RK+CHMod, SW+St(+Externa/Drache/Untote+2/St), umgeht SR, #bis Ziel tot =SA ^1/Tag+1/3St>4
Göttliche Würde (ÜF) Pal	G74	alle RW + CHMod
Handauflegen (ÜF) Pal	G74	Heilt w6/2St oder Schaden>Untote =A ^CHMod+½St/Tag
Aura d. Tapferkeit (ÜF) Pal	G74	Immun>Furcht, Verbündete innerhalb 3m: RW>Furcht +4
Göttliche Gesundheit (AF) Pal	G74	Immun > alle Krankheiten
Gnade (ÜF) Pal	G74	Handauflegen + Gnade (St: 3, 6, 9, 12, 15 und 18) wählen
Pos. Energie fokuss. (ÜF) Pal	G75	w6 +w6/2St Heilen/Schaden >9m ^verbraucht 2 Handauflegen
Göttlicher Bund (ZF) Pal	G76	1Min/St Waffe verbessern oder Reittier (wie Tiergefährte)
Erschüttert Gnade (ÜF) Pal	G75	Das Ziel ist nicht mehr erschüttert
Talente		
Blitzschnelle Reflexe	G120	Reflexwürfe +2
Heftiger Angriff K	G124	TW/KMB -1; Schaden +2, Zweihändige Waffen +3, -1/+2 je 4St
Waffenfokus K	G135	TW+1 auf eine Waffe
Waffen		
Armbrust, schwer		Einhändig TW-4, 2 schwere Armbrüste: wie Kampf mit 2 Waffen, Laden VA

Spruchbuch von Irabeth Tirabade, Halb-Ork, Paladin

= Zeit ~ Komponenten > RW " Bereich * Ziel # Dauer R Rettungswurf ^ Anzahl/Tag

Spruchbuch von Irabeth Tirabade

Kl.1: Paladin 5, Kl.2: - , Kl.3: -

Konz.	Stufe-Sprüche
1: W20+7	, 1-2

2-31: Stufe2-3 Sprüche + 1 Bonus, 4∞ = 4 Sprüche beliebig oft — gedruckt am: 14.06.17

Stufe	Ort	Spruch	Beschreibung
		Bonus	
BSpr	G307	Mittelschwere Wunden heilen	Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
BSpr	G339	Teilweise Genesung	hebt mag Effekte auf/heilt 1W4Attributschaden =3Rd ~vgf *Berührte Kreatur #sofort RW
		Paladin	
1	E203	Anmut	Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe =S ~v *Du #Ende deines Zuges
1	K223	Befreiender Befehl	Wurf auf Entfesselungskunst (+20) =AA ~v >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur RW
1	TT24	Begleiter schützen	Wie Anderen Schützen, jedoch nur auf Tiergefährten/Vertrauten =A ~vgF >7,5m+1,5m/2St *Tiergef./Vertr. #1h/St RW
1	KL173	Betäubende Barriere	Mag. Feld verleiht Bonus RK+1 + RW und betäubt eine dich angreifende Kreatur. =A ~vg >Du *Du #1Rd/St RW
1	RI28	Bett aus Eisen	In MS/S Rüstung schlafen ohne erschöpft zu sein =A ~vgm >Berührung *1 Kreatur/St #8h RZ
1	AF27	Bezauberung entdecken	Ort & Stärke von Auren im WB entdecken (Bez, Zwang, Bes), evtl. Wirker =A ~vg >18m "Kegel #Konz. bis 1 Min/St
1	K226	Bogenstock	Bogen wird hart wie Stahl: Nahkampf: Knüppel/Kampfstab =SA ~v >Du *Bogen #1Rd/St RW
1	E210	Böses herausfordern	Ziel bekämpft Dich oder kränkelt =A ~vG >7,5m+1,5m/2St *böse Kreatur #1min/St R-
1	DJ26	Dämon entdecken	Dämonen aufspüren: 1Rd Anwesend; 2Rd böse, 3Rd. Stärke/Ort/Herrscher) =A ~vgGF >18m "Kegel #Konz R-
1	V79	Eisenbart *Zwe	+1 RK, Zauber mit verb. Komp. 20% Patzerchance =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Min/St RZ
1	G266	Elementen trotzen	Leben in -45°-+50° =A ~vg *Berührte Kreatur #24h RW
1	K228	Feindseligkeit hervorrufen	als AA: Ziel greift Dich statt Verbündeten an =A ~vgm >Du #1Rd/St RW
1	KL179	Gesegnete Faust	Ziel provoziert mit Waffenlosen Schlägen keine Gelegenheitsangriffe. =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Min/St R-
1	G283	Gift entdecken	Entdeckt Gift in Kreatur/Gegenstand =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Würfel 1,5m #sofort R-
1	TD25	Gläubige entdecken	andere Verehrer Deiner Gottheit aufspüren =A ~vgGF >18m "Kegel #bis 1Min/St R-
1	K231	Gleißendes Metall	Zielwaffe entflammt: +w4 Feuer, endet im Wasser =A ~vg >Berührung #1Rd/St RZ
1	OG42	Glückszahl	W20 auf Zielkreatur, würfelt Kreatur selben Wert, +2 oder Wurf wiederholen =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #24h R-
1	G285	Göttliche Gunst	+1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG *Du #1min
1	HU26	Heiliges Wasser stärken	Heiliges Wasser wirkt stärker 1 Phiole/4St, SW + ZS =A ~vg >Berührung *Phiole(n) heiliges Wasser #1Min/St R-
1	E227	Heldenhafter Widerstand	Handauflegen bei ohnmächtig werdern =AA ~v *Du #sofort
1	V89	Himmelsschleier *Aas	RK/RW+2>böse Ext, als SA beenden: böse Ext. 1,5m 1W8+1/St =A ~vgGF *Du #10Min/St RW
1	VS21	Innerer Fokus	göttl. Fokuskomponenten für Zauber ignorieren =A ~vgGF >Du #10Min/St R-
1	M223	Jagdhorn	Erzeuge drei Noten, die kilometerweit gehört werden =A ~g >Du #1Rd
1	E228	Klagelied des Geisterbanns	Körperlose Kreatur wird halb-körperlich =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St RW
1	M225	Krankheit erkennen	Entdecke/Identifiziere Krankheiten =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur/Gegenstand/1,5m³ #sofort
1	M227	Leiche segnen	Verhindere, dass eine Leiche als Untoter wiedersteht =A ~vgmGF >Berührung #24h R-
1	G296	Leichte Wunden heilen	Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	V49	Linienbrecher *HOr	+6m für Sturmangriff, +2 KMW Ansturm & Niederrennen =A ~vg >Du *Du #1Min/St
1	K235	Litanei der Faulheit	keine Gelegenheitsangriffe/Defensiv Zaubern =SA ~vgGF >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #1Rd/St R-
1	G299	Magie lesen	magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
1	G304	Magische Waffe	Waffe erhält Bonus von +1 =A ~vgG #1min/St RW
1	RI28	Nachtwache	Wache halten und Vorteile von 8h Schlaf erhalten =A ~vg >Berührung *1 Kreatur/2St #8h od. weniger RW
1	G318	Resistenz	RW +1 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min RW
1	E217	Ritterliche Herausforderung/Fehdehandschuh	Zwingt Gegner zum Kampf =A ~vG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd RW
1	GM39	Rückzugsplan	ausgeführten Wurf wiederholen, bevor Ergebnis feststeht =A ~vgGF >Du *Du #10Min/St
1	E237	Sammelpunkt	Gute erhalten +2 RW,TW,TP =A ~vgG "Würfel 1,5m #1min/St RW
1	KL189	Schild des Bollwerks	Ziel: 25% Krit./Hinterhältige als normale Treffer zu behandeln. =A ~vgGF >Berührung *1 Kreatur #1Min/St RZ
1	E241	Schleier aus positiver Energie	RK/RW+2 gegen Untote =A ~vgG *Du #10min/St
1	RI28	Schnelles Rüsten	Ziele mit vorhandenen Rüstungen ausstatten =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur/St #Augenbl. R-
1	G325	Schutz vor Bösem	RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	G325	Schutz vor Chaos	RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	G330	Segnen	TW+1, RW>Furcht+1 =A ~vgG *Radius 1,5m #1min/St R-
1	E243	Silberzunge	Diplomatie: besserer von 2W20 =A ~vMG *Du #10min/St
1	2K58	Standhafte Entschlossenheit	Ziel ignoriert Attributschaden für 1 Attribut während Dauer =A ~vgGF >Berührung *1 Kreatur #1Rd/St RW
1	M239	Streitross	Tier erhält Kampfausbildung =1Min ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1h/St R-
1	K244	Taktisches Können	Bonus TW/RK aufgrund der Lage +1 =A ~vgMGF "Rad9m #1Rd/St RW
1	G339	Teilweise Genesung	hebt mag Effekte auf/heilt 1W4Attributschaden =3Rd ~vgf *Berührte Kreatur #sofort RW
1	KL193	Tierausbildung	Tier erhält eine neue Aufgabe. =1 Min ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1 Tier #1h/St R-
1	G347	Tugend	+1 temp TP =A ~vgG *Berührte Kreatur #1min RZ
1	G349	Untote entdecken	Auren von Untoten entdecken =A ~vgMG "Kegel 18m #1min/St R-
1	GM37	Unzerbrechliches Herz	+4 RW geistesbeeinfl. Effekte, die auf neg. Gefühlen beruhen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
1	G359	Waffe weihen	Waffe +1 > SR böse / Körperlose =A ~vg *Berührung #1min/St R-
1	RI29	Wappen	Wappen des Ziels ist immer sichtbar (Rüstung/Schild) =A ~gF >Berührung *1 Kreatur #1h/St RW
1	G360	Wasser erschaffen	7,5L/St reines Wasser =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
1	G361	Wasser weihen	1/2 Liter heiliges Wasser =1min ~vgm *Berührung #sofort RW
1	K246	Weiter Schuss	Grundreichweite +3m für genutzte FK-Waffen =A ~vgMGF >Du #1Min/St
1	M247	Wissen über den Feind	Erhalte Bonus von +10 auf einen Wissenswurf über ein Monster =1Min ~vgGF *Du #sofort R-
1	M247	Wort der Entschlossenheit	Ziel wiederholt RW> Bezauberung/Furcht +4 =AA ~vGF >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #sofort RW
1	TD25	Zeichen der Dämmerblume	Info übermitteln, dass Du Anhänger Sarenrae bist =A ~gf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #1h/St R-

Kapitel 2: Schwert der Tugend – Spieler Armee

#		INI / RK	Die Ritter von Kenabres (Spielerarmee)
TP	16		**RG Mittelgroße Armee aus Menschen (Paladin 4), HG 3**
			VW 18, AM +8, Fernkampf, Bewegungsrate 3, Moral +1, Unterhalt 5, @Human
	KA11	Leg. Befehlshaber	Kraftschub für Moral/AM-Würfe, 2LK=VW+Kraftschub für eine Schlacht
TK	KA238	A-Einkesseln	AM+2, VW-2
TK	KA238	A-Rückzug*	MWf>alle AM: Auflösung, ok: Rückzug/FK, einige ok: RZ/FK + Angriff, Restphase AM/VW-2
TK	KA238	A-Standardtaktik*	keine Modifikatoren
RE	KA242	A-Fernkampfwaffen	Die Armee erhält die Fähigkeit Fernkampf, Unterhalt+1, Langbogen
RE	KA242	A-Reittiere	AM/VW+2, Unterhalt+1
RE	KA242	A-Verbesserte Rüstung	VW+1, Unterhalt+1, für 15BP: Magisch: VW+2, Unterhalt+2
RE	KA242	A-Verbesserte Waffen	AM+1, Unterhalt+1, für 50BP: Magisch: AM+2, Unterhalt+2, MA aus kaltem Eisen)
RE	KA242	A-Heiltränke # nur wenn gefunden	2/Schlacht: kein Angriffswurf, TP+2xHG, diese Woche Unterhalt+3
BS	KA243	A-Aura des Mutes	Immun>Furcht, Moralwürfe>Flucht Automatisch ok
BS	KA243	A-Böses niederstrecken	1/Schlacht bei NK>Böse AM+2, >Untote/Böse Externare +4
BS	KA243	A-Gnade	am Ende der Schlacht bei einer verbündeten Armee eine Krankheit heilen
BS	KA243	A-Göttliche Gesundheit	Immun gegen Krankheiten
BS	KA245	A-Magie	AM/VW + Grad des höchsten Zaubers, Zauber mit Reichweite: FK möglich (Zauber wirken)
BS	KA244	A-Positive Energie fokussieren	bei NK+w4>Untote, oder: Schaden heilen: AM-½HG: TP+HG
		Begleiter	
		Anevia Tirabade	Schlachtfeldvorteil duch Ausspähung AM/SG+2
		Aravaschnial	nur ohne Blindheit, Bonustaktik Zauberbrecher: VW+4>Magie
		*Aron Kir	VW+4 (ist in den Spielwerten)
		Horgus Gwerm	Unterhalt -2
		Irabeth Tirabade	Wenn Sie das Kommando hat: Kommando Ungebrochen
	KA240	A-Ungebrochen	min Afw 4, TP <=50%max: Angriffswürfe +1, Afw10: +2
		*Nurah Dendiwhar	AM+1 (ist in den Spielwerten)
		*Sosiel Vaenic	Moral+1 (ist in den Spielwerten)
		Vorräte	240Km, 54Km/Tag möglich, Dauer 4,5 Tage, Verbrauch 5 Einheiten/Tag (mit Horgus 3/Tag)
			Vorrat 50 Einheiten, genug für 10 Tage, alle: Moral-2/Tag + w4 Schaden

Kapitel 2: Schwert der Tugend – Gerettete Söldnerarmee

#			INI / RK	Gerettete Söldnerarmee (Spielerarmee) (nach Schlacht 2 Seite 29)
TP	16			RG Goße Armee aus Menschen (Kämpfer 2), HG 3
				VW 13, AM +3, Moral +0, Unterhalt 1, @Human
TK	KA238	A-Rückzug*		MWf>alle AM: Auflösung, ok: Rückzug/FK, einige ok: RZ/FK + Angriff, Restphase AM/VW-2
TK	KA238	A-Standardtaktik*		keine Modifikatoren
BS	KA245	A-Tapferkeit +1		Moralwürfe + Tapferkeitsbonus > Flucht/Furcht

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME

Aron Kir (Charaktername)	Mensch (Volk)	Schurke (Primäre Klasse)	5
Stadt: Cassomir (Heimat)	Gottheit	Mittelgroß (Großenkategorie)	Niederer Templer (Zweite Klasse)	1 (Stufe)

NSC	Zorn der Gerechten	N	M		178	180	Braun	Blau	-	0	↑Extra↑ Magie Stufen Prestige
Spieler	Kampagne	Gesinnung	Geschl.	Alter	Größe cm	Gewicht #	Haar	Augenfarbe	Dritte Klasse	Stufe	

Attribute	Attribute Werte	Attribute Mod	Temp Werte	Temp Mod
ST Stärke	14	2		
GE Geschick.	16	3		
KO Konstitution	14	2		
IN Intelligenz	13	1		
WE Weisheit	8	-1		
CH Charisma	10	0		

TP (Trefferpunkte) Gesamt 54 SR

Wunden — Trefferwürfel 1:w8 2:w10

Tod bei: -14

Nichttödlicher Schaden

INITIATIVE (Modifikatoren) 3 (Gesamt) = 3/0 (GE/Bonus) + (Sonst.)

RK (Rüstungsklasse) 19 (Gesamt) 10 + 5 (Rüstung) + 1 (Schild) + 3 (GE-Mod) + 0 (Größe) + (Nat-Rüst.) + (Ablenkung) + (Sonstige) + (Temp)

Reflexbewegung

Berührung (Rüstungsklasse) 13 — Auf dem falschen Fuss (Rüstungsklasse) 19 — Modifikatoren

Rettungswürfe	Gesamt	Grund	Attrib	Magie	Sonstige	Temp
REFLEX (Geschicklichkeit)	7	4	3			
WILLEN (Weisheit)	0	1	-1			
ZAHIGKEIT (Konstitution)	4	2	2			

Modifikatoren: +1>Fallen

GRUND-ANGRIFFSBONUS 4 — Zauber Resistenz

KMB 6 (Gesamt) = 4 (GAB) + 2 (ST-Mod) + 0 (Größe) + (Sonstige) — Modifikatoren

KMV 19 (Gesamt) = 4 (GAB) + 2 (ST-Mod) + 0 (Größe) + 3 (GE-Mod) + (Sonstige) + 10

WAFFEN

MehrereWaffen | ok | Art+Typ
Notizen | Kritisch
Munition | Speziell
usw. | Seite | Reichweite

Waffe	Trefferwurf	Schaden	Notizen	Seite	Reichweite
Kurzschwert	+8 (3 1)	1W6+3 (2 1)	Einzelwaffe; Mg: +1	G148	S KL; 19-20/x2; -
Stachelschild, leicht	+7 (3)	1W4+3 (2 1)	Einzelwaffe; Meisterarbeit	G149	S KL; x2; -
Dolch	+7 (3)	1W4+2 (Wurf: +1 2)	Einzelwaffe; 2 Stück	G146	H/S EL; 19-20/x2; - 3 m
			Einzelwaffe		
			Einzelwaffe		
			Einzelwaffe		

Anzeige: Nur geübte Waffen

Waffenfinesse: Kampf mit 2 Waffen

Waffenfokus+Spezialisierung: Plus unter Sonstiges eintragen

NOTIZEN — HELDENPUNKTE

Hinterhältiger Angriff: +3w6

Bewegungsrate Land	Meter	Felder	Temp	Mit MS/S Rüstung Meter	Felder	Temp
	9	6		6	4	

TW — Grundbewegung

Fliegend (Meter Felder) — Manövrierfähigkeit — Schwimmend (Meter Felder) — Kletternd (Meter Felder) — Grabend (Meter Felder)

Temp

Version 6.200 Gedruckt am: 19.02.2018

Fertigkeiten

Extra Punkte Mensch: 6

FERTIGKEIT		Gesamt Bonus	Attribut	Rüstung	Ränge	Klasse	Xtra
[X] Akrobatik #		11	GE	3	-1	6	3
[X] Auftreten		0	CH				0
[X] Auftreten		0	CH				0
[X] Beruf *		-	WE	-1			0
[X] Beruf *		-	WE	-1			0
[X] Bluffen		11	CH			6	5
[X] Diplomatie		0	CH				0
[X] Einschüchtern		0	CH				0
[X] Entfesselungskunst #		2	GE	3	-1		0
[X] Fingerfertigkeit *#		11	GE	3	-1	6	3
[ ] Fliegen #		2	GE	3	-1		0
[X] Handwerk	Alchemie	6	IN	1		2	3
[X] Handwerk		1	IN	1			0
[X] Handwerk		1	IN	1			0
[X] Heilkunde		-1	WE	-1			0
[X] Heimlichkeit #		2	GE	3	-1		0
[X] Klettern #		1	ST	2	-1		0
[X] Magischen Gegenstand benutzen *		-	CH				0
[X] Mechanismus ausschalten *#		13	GE	3	-1	6	3(2) 2
[X] Mit Tieren umgehen *		-	CH				0
[X] Motiv erkennen		-1	WE	-1			0
[X] Reiten #		8	GE	3	-1	3	3
[X] Schätzen		1	IN	1			0
[X] Schwimmen #		1	ST	2	-1		0
[X] Sprachenkunde *		10	IN	1		6	3(2)
[ ] Überlebenskunst		-1	WE	-1			0
[X] Verkleiden		2	CH				2
[X] Wahrnehmung		-1	WE	-1			0(2)
[X] Wissen Adel *		10	IN	1		6	3
[ ] W. Arkanes*		-	IN	1			0
[X] W. Baukunst*		10	IN	1		3	6
[ ] Wissen Die Ebenen *		-	IN	1			0
[ ] Wissen Geographie *		-	IN	1			0
[X] Wissen Geschichte *		-	IN	1			0
[X] Wissen Gewölbekunde *		-	IN	1			0
[X] Wissen Lokales *		8	IN	1		4	3
[ ] Wissen Natur *		-	IN	1			0
[ ] Wissen Religion *		-	IN	1			0
[ ] Zauberkunde *		-	IN	1			1
[ ]			ST				0
[ ]			ST				0

[X] Klassenfertigkeiten
Rüstungsmalus
* nur Geübt

Extra Punkte Aufstieg:

Fertigkeitspunkte: 56
Noch zu vergeben: 3

SITUATIONSMODIFIKATOREN

SPRACHEN: Abyssisch, Alt-Osiriani
Celestisch, Gemein, Halbling, Hallit, Osiriani, Zwerg

Aufstieg: 1. Stufe wählen, 2. Talent (St. 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19), 3. Attribut (St. 4,8,12,16,20), 4. Klassenfähigkeiten, 5. Trefferpunkte, 6. Fertigkeiten

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE nur eine Rüstung		ART	RK Bonus	RK Malus	%Zauber Patzer	Gewicht #	max. GEMod	EIGENSCHAFTEN	Seite
Kettenhemd		Leicht	4	-2	20%	25	4	mag. +1	G151
Magie Kettenhemd			1	1					
Schild	L. Stachelschild MA	Leicht	1		5%	6		Meisterarbeit	0
	Schildbonus	Summe:	5 / 1	-1	25%	31	4		

ZAUBER

Grad	Zauber pro Tag	Bekannte Zauber	RW gegen Zauber

Arkane

0.
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.

Göttliche

0.
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.

Konzentration: W20 +

Merkmale/Domänen/Schulen usw.

Volksmerkmal:	-
Schurke Typ:	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

Talente/Wesenszüge Art

Abhärtung
Berittener Kampf K
Fert-Fokus: Baukunst
Kampf mit zwei Waffen K
Verb. Schildstoß K
Waffenfinesse K

Kampfkniff: Waffenfinesse

AUSRÜSTUNG (0#)

GEGENSTAND	GEW.
Schlafsack	
Kleidung kaltes Wetter	
Feuerstein & Stahl	
Rucksack MA	
Diebeswerkzeug MA	
Rationen 5 Tage	
Reisekleidung	
Wasserschlauch	
Winterdecke	

WAFFEN	Anz.	Gew.
Kurzschwert	1	2
Stachelschild, leicht	1	0
Dolch	2	2

GESAMTGEWICHT	35 #

Leichte Last	58 #	Über Kopf stemmen	175 #
Mittlere Last	116 #	Vom Boden aufheben	350 #
Schwere Last	175 #	Schieben oder Ziehen	875 #

Extra ST für Tragen:

GELD	
KM	3
SM	4
GM	62
PM	

Erfahrungspunkte	Nächste Stufe (M)
	35.000

TALENTE, NOTIZEN, SONSTIGES

2 x Trank Leichte Wunden heilen w8+1
1 x Trank Unsichtbarkeit
1 x Trank Teilweise Genesung

---Mensch--- (G26, E20, V60) ## Bonustalent, Geschult
---Schurke-- (G77,E136) ## *1 Fallen finden *2 Entrinnen *3 Fallengespür +1 *4 Reflexbewegung, Trick 2 *5 Hinterhältiger Angriff +3W6

---Niederer Templer--- (WI280) ## *1 Fähnchen im Wind, Kreuzfahrer +1

Kräfte von Aron Kir, Mensch, Schurke St.5, Niederer Templer St.1

Kräfte von Aron Kir

Kraft	Ort	Beschreibung
Aufstieg Schurke	E21	1TP / 1FP / +1/6 Schurkentrick
Bonustalent Mensch	G26	zusätzliches Talent auf 1. Stufe
Geschult Mensch	G26	zusätzlicher Fertigkeitsrang pro Stufe
Sprachen Mensch	G26	Gemeinsprache (jede andere Sprache außer Geheimsprachen)
Schurke		
Waffen Schurke	G77	Einfachen+Handarmbrust,Rapier,Totschläger,Kurzbogen,Kurzschwert,L Rüstungen, keine Schilde
Hinterhältiger Angriff Sch	G77	Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m
Fallen finden Sch	G77	Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten +½St, auch mag. Fallen
Entrinnen (AF) Sch	G77	bei Reflexwurf für ½Schaden: kein Schaden
Tricks Sch	G78	Tricks, die Feinde verwirren, 1 Trick/2St
Fallengespür (AF) Sch	G79	Fallen ausweichen: Reflex+1, Angriffe durch Fallen; RK+1 (St6: +2, 9: +3, 12: +4, 15: +5, 18: +6)
Reflexbewegung (AF) Sch	G79	nie auf falschem Fuß (mit vorhandener Reflexbewegung: Verb. Reflexbewegung)
Kampfkniff Trick Sch	G78	Ein Kampftalent (für das er die Voraussetzung erfüllt) als Bonustalent
Niederer Templer	WI280	
Waffen Niederer Templer	WI280	Einfache + Kriegswaffen, alle Rüstungen und Schilde
Kreuzfahrer	WI280	TW/SW/WIL+1 > CB Externare, St4: +2, St7: +3, St10: +4
Fähnchen im Wind	WI280	Bluffen/Verkleiden +2, Sprachenkunde +2 für Fälschungen, keine Abzüge Anfüheren für Grausam/Unnahbar
Talente		
Abhärtung	G113	3TP + 1TP/St>3
Berittener Kampf K	G120	Dein Reittier im Kampf getroffen: Wurf auf Reiten um Treffer aufzuheben (Ergebnis>Angriff)
Fert-Fokus: Baukunst	G122	Fertigkeit +3, bei mindestens 10 Rängen +6
Kampf mit zwei Waffen K	G124	verringert Malus Hauptwaffe um +2, Zweitwaffe um +6
Verb. Schildstoß K	G133	auch bei Schildstoß RK Bonus für Schild
Waffenfinesse K	G135	leichte Waffen/Rapier/Elf. Krummschwert/Peitsche/Stachelkette: GEmod auf TW
Waffen		
Stachelschild, leicht		zustoßen statt verteidigen
Dolch		Fingerfertigkeit+2 zum Verstecken am Körper

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME

Charaktername	Volk	Primare Klasse		
Nurah Dendiwhar	Halbling	Barde	8	

Heimat	Gottheit	Großenkategorie	Zweite Klasse	Stufe	Extra Magie Stufen Prestige
Weltenwunde	0	Klein	-	0	

Spieler	Kampagne	Gesinnung	Geschl.	Alter	Größe cm	Gewicht #	Haar	Augenfarbe	Dritte Klasse	Stufe
NSC	Zorn der Gerechten	CB	W	91	34	Blond	Blau	-	0	

Attribute	Attribute Werte	Attribute Mod	Temp Werte	Temp Mod
ST Stärke	6	-2		
GE Geschick.	16	3		
KO Konstitution	16	3		
IN Intelligenz	10	0		
WE Weisheit	12	1		
CH Charisma	18	4		

TP Trefferpunkte: Gesamt 79 — SR

Wunden — Trefferwürfel 1:w8

Tod bei: -16

Nichttödlicher Schaden

INITIATIVE Modifikatoren: 3 (Gesamt) = 3/0 (GE/Bonus) + (Sonst.)

RK Rüstungsklasse: 19 (Gesamt) 10 + 5 (Rüstung) + 0 (Schild) + 3 (GE-Mod) + 1 (Größe) + (Nat-Rüst.) + (Ablenkung) + (Sonstige) + (Temp)

Berührung Rüstungsklasse: 14 — Auf dem falschen Fuss Rüstungsklasse: 16 — Modifikatoren

Rettungswürfe	Gesamt	Grund	Attrib	Magie	Sonstige	Temp
REFLEX (Geschicklichkeit)	10 =	6 +	3 +		1 +	
WILLEN (Weisheit)	8 =	6 +	1 +		1 +	
ZAHIGKEIT (Konstitution)	6 =	2 +	3 +		1 +	

Modifikatoren: +2>Furcht; +4>Bardenauftritt; Schall/Spracheff.

GRUND-ANGRIFFSBONUS: 6/1 — Zauber Resistenz

KMB: 3 (Gesamt) = 6 (GAB) + -2 (ST-Mod) + -1 (Größe) + (Sonstige) — Modifikatoren

KMV: 16 (Gesamt) = 6 (GAB) + -2 (ST-Mod) + -1 (Größe) + 3 (GE-Mod) + (Sonstige) + 10

WAFFEN

Trefferwurf	Schaden	MehrereWaffen ok	Art+Typ
Grö Ung 2H ST GE Mag Sonst bei Wurf	ST Mag Sonst	Notizen / Munition usw. Seite	Kritisch / Speziell / Reichweite
Kurzschwert			S KL
+5/0	1W4+-2		19-20/x2
1 -2	-2		-
		G148	-
Schleuder			W EF
+10/5	1W3+-2		x2
1 3	-2		-
		G148	15 m

Anzeige: Nur geübte Waffen

Waffenfokus+Spezialisierung: Plus unter Sonstiges eintragen

NOTIZEN — HELDENPUNKTE

Bewegungsrate Land: 6 Meter, 4 Felder, Temp (Grundbewegung) — 4,5 Meter, 3 Felder, Temp (Mit MS/S Rüstung) — Temp

TW — Meter Felder Fliegend — Manövrierfähigkeit — Meter Felder Schwimmend — Meter Felder Kletternd — Meter Felder Grabend

Version 6.200 Gedruckt am: 19.02.2018

Fertigkeiten

FERTIGKEIT		Gesamt Bonus	Attribut	Rüstung	Ränge	Klasse Xtra
X Akrobatik #		4	GE 3	-1		2
X Auftreten	Redekunst	15	CH 4		8	3
X Auftreten	Tanzen	15	CH 4		8	3
X Beruf *		-	WE 1			0
X Beruf *		-	WE 1			0
X Bluffen		18	CH 4		8	6
X Diplomatie		4	CH 4			0
X Einschüchtern		4	CH 4			0
X Entfesselungskunst #		2	GE 3	-1		0
X Fingerfertigkeit *#		-	GE 3	-1		0
Fliegen #		2	GE 3	-1		0
X Handwerk		0	IN			0
X Handwerk		0	IN			0
X Handwerk		0	IN			0
Heilkunde		1	WE 1			0
X Heimlichkeit #		15	GE 3	-1	6	7
X Klettern #		-1	ST -2	-1		2
X Magischen Gegenstand benutzen *		-	CH 4			0
Mechanismus ausschalten *#		-	GE 3	-1		0
Mit Tieren umgehen *		-	CH 4			0
X Motiv erkennen		1	WE 1			0
Reiten #		2	GE 3	-1		0
X Schätzen		0	IN			0
Schwimmen #		-3	ST -2	-1		0
X Sprachenkunde *		-	IN			0
Überlebenskunst		1	WE 1			0
X Verkleiden		4	CH 4			0
X Wahrnehmung		12	WE 1		6	5
X Wissen Adel *		8	IN		1	7
X W. Arkanes*		8	IN		1	7
X W. Baukunst*		4	IN			4
X Wissen Die Ebenen *		8	IN		1	7
X Wissen Geographie *		8	IN		1	7
X Wissen Geschichte *		13	IN		6	7
X Wissen Gewölbekunde *		4	IN			4
X Wissen Lokales *		8	IN		1	7
X Wissen Natur *		4	IN			4
X Wissen Religion *		8	IN		1	7
X Zauberkunde *		0	IN			0
						0
						0

X Klassenfertigkeiten
Rüstungsmalus
* nur Geübt

Extra Punkte Aufstieg: 5
Fertigkeitspunkte: 53
Noch zu vergeben: 0

SITUATIONSMODIFIKATOREN

SPRACHEN: Gemeinsprache, Halbing

Aufstieg: 1. Stufe wählen, 2. Talent (St. 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19), 3. Attribut (St. 4,8,12,16,20), 4. Klassenfähigkeiten, 5. Trefferpunkte, 6. Fertigkeiten

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE nur eine Rüstung	ART	RK Bonus	RK Malus	%Zauber Patzer	Gewicht #	max. GEMod	EIGENSCHAFTEN	Seite
Kettenhemd	Leicht	4	-2	20%	12,5	4	Mag. +1	G151
Kettenhemd magisch		1	1					
Schild								
Schildbonus	Summe:	5 /	-1	20%	12,5	4		

ZAUBER

Grad	Zauber pro Tag	Bekannte Zauber	RW gegen Zauber
Arkane			
0.	∞	6	14
1.	5	5	15
2.	5	4	16
3.	3	3	17
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
Göttliche			
0.			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			

Konzentration: W20 + 12

Merkmale/Domänen/Schulen usw.

Volksmerkmal:	-
Barde Typ:	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

Talente/Wesenszüge	Art
Abhärtung	
Ausweichen K	
Fert-Fokus: Bluffen	
Zauberlied	

AUSRÜSTUNG (0#)

GEGENSTAND	GEW.
Schlafsack	
Kleidung kaltes Wetter	
Feuerstein & Stahl	
Rucksack	
Rationen 5 Tage	
Reisekleidung	
Wasserschlauch	
Winterdecke	

WAFFEN	Anz.	Gew.
Kurzschwert	1	1
Schleuder	1	0

GESAMTGEWICHT	13,5 #

Leichte Last	15 #	Über Kopf stemmen	45 #
Mittlere Last	30 #	Vom Boden aufheben	90 #
Schwere Last	45 #	Schieben oder Ziehen	225 #

Extra ST für Tragen:

GELD	
KM	5
SM	9
GM	21
PM	
Rubin 100 GM	

Erfahrungspunkte	Nächste Stufe (M)
	75.000

TALENTE, NOTIZEN, SONSTIGES

Schriftrolle: Mittelschwere Wunden heilen
Schriftrolle: Dimensiontür
Schriftrolle: Verständigung

Zauberstab: Erinnerung verändern, 4 Ladungen

Gürtel der großen Konstitution +2
Siegeshorn: 3km hörbar,
1/Tag für 1 Schlacht Armee Angriff/Moral+2, TP+HG

Schattenblut, 4 Anwendungen
Trinken: ZAH SG20 > w6 Kälte + w4 WE + w6 Rd Ubel dann w10+5 Temp TP, Kälteresistenz 5, Dunkelsicht 18m
Dämon: RW-4 > Zauber Unterschuhle Schatten , Hält 1h, Macht abhängig, je Anwendung ZAH SG20 > Sucht
Bei Abhängig: RW-4 > Besessenheit von Dämonen, kein Schutz vor Bösem usw.

---Halbling--- (G25, E18, V50) ## Geschärfte Sinne, Wendig, Halblingsglück, Furchtlos
---Barde-- (G34,E80) ## *1 Ablenkung, Bannlied, Bardenauftritt, Bardenwissen, Faszinieren, Zaubertricks *2 Bewandert *5 Gelehrter 1/Tag, Lied des Mutes +2 *6 Einflüsterung, Vielseitiger Auftritt 2 *7 Lied des Erfolgs +3 *8 Klagelied

Kräfte von Nurah Dendiwhar, Halbling, Barde St.8

Kräfte von Nurah Dendiwhar

Kraft	Ort	Beschreibung
Aufstieg Barde	E19	1TP/1FP/+½Pkt Bluffen-Nachr. übermitteln/Diplomatie-Infos sammeln/Verkleiden Kind/Elf/Halb-Elf/Mensch
Geschärfte Sinne (Volk)	G21	+2 Volksbonus Wahrnehmung
Wendig	G25	+2 Volksbonus Akrobatik & Klettern
Halblingsglück	G25	+1 Volksbonus für alle Rettungswürfe
Furchtlos	G25	+2 Volksbonus Rettungswürfe gegen Furcht
Waffenvertrautheit HL	G25	geübt mit Schleudern; Waffen mit Halbling sind Kriegswaffen
Sprachen Halbling	G25	Gemeinsprache und Halblinglisch (Elfisch, Gnomisch, Goblinisch und Zwergisch)
Barde		
Waffen Barde	G34	Einfache+Kurzbogen,Kurz-+Langschwert,Peitsche,Rapier,Totschläger, L-Rüstungen,Schilde (-Turm)
Ablenkung (ÜF) A Bar	G36	bannt auf Sicht basierende Zauber, lesen >9m #Auftritt
Bannlied (ÜF) A Bar	G36	bannt auf Klänge basierende Zauber, lesen >9m #Auftritt
Bardenauftritt A Bar	G34	Beginn: A, ab7.St=BA, ab 13=SA, Fortsetzen: FA ~vg ^4+CHMod+2/St>1*Rd => 22 Runden
Bardenwissen Bar	G35	alle Wissenfertigkeiten ungeübt, +½St auf alle Würfe (0 bei Ränge eintragen für Berechnung)
Faszinieren (ÜF) A Bar	G36	Ziel ist fasziniert, Ablenkung verhindert Auftritt >27m *1Kreatur/3St #Auftritt
Lied des Mutes (ÜF) A Bar	G37	Moralbonus+1RW>Bez/Furcht, Kompetenzbonus+1TW/SW(+1St5/11/17) *Verbündete #Auftritt
Bewandert (AF) Bar	G38	RW+4 > Bardenauftritte, Schallangriffe, sprachabhängige Effekte
Vielseitiger Auftritt (AF) Bar	G38	Fertigkeitswürfe auf andere Fertigkeiten anwenden
Lied des Erfolgs (ÜF) A Bar	G37	FW auf 1 Fertigkeit+1+1/4St >9m *Verbündete #Auftritt
Gelehrter (AF) Bar	G38	jede Wissenfertigeit mit Rängen: 10 nehmen, 1/Tag 20 (St11:2x, St17:3x)
Einflüsterung (ZF) A Bar	G37	wie Zauber Einflüsterung auf fasziniertes Ziel (zählt nicht als Auftritt) *1 Kreatur #Auftritt
Klagelied (ÜF) A Bar	G37	Ziel wird erschüttert >9m #Auftritt
Talente		
Abhärtung	G113	3TP + 1TP/St>3
Ausweichen K	G119	RK +1
Fert-Fokus: Bluffen	G122	Fertigkeit +3, bei mindestens 10 Rängen +6
Zauberlied	M158	Verbinde Zaubern und Bardenauftritt
Waffen		
Schleuder		scheudert auch normale Steine: TW-1, Schaden 1 Kategorie kleiner

Spruchbuch von Nurah Dendiwhar, Halbling, Barde

= Zeit ~ Komponenten > RW " Bereich * Ziel # Dauer R Rettungswurf ^ Anzahl/Tag

Stufe	Ort	Spruch	Beschreibung

Spruchbuch von Nurah Dendiwhar

Kl.1: Barde 8, Kl.2: - , Kl.3: -

Konz.	Stufe-Sprüche
1: W20+12	0:∞, 1-5, 2-5, 3-3

2-31: Stufe2-3 Sprüche + 1 Bonus, 4∞ = 4 Sprüche beliebig oft

gedruckt am: 19.02.18

Stufe	Ort	Spruch		Beschreibung
		Bonus		
BSpr	G307	Mittelschwere Wunden heilen	Schriftrolle	Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
BSpr	G260	Dimensionstür	Schriftrolle	Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
BSpr	G356	Verständigung	Schriftrolle	max 25 Worte Nachrichten sofort überall hin =10min ~vgMG >Text *Kreatur #1Rd R-
BSpr	G269	Erinnerung verändern	Zauberstab	Verändert 5 Min der Erinnerung 1 Ziels =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #Permanent RW
		Barde		
0	G255	Botschaft		Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung =A ~vgf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #10min/St R-
0	G281	Geisterhaftes Geräusch		Vorgetäuschtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
0	G297	Licht		Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
0	G299	Magie entdecken		magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
0	G299	Magie lesen		magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
0	G300	Magierhand		Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-
1	G277	Fürchterlicher Lachanfall		Ziel kann 1 Rd/St nicht handeln =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St RW
1	G283	Gesinnung verbergen	Täglich	Verbirgt Gesinnung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #24h RW
1	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	G300	Magische Aura	auf Phiolen	Ändert mag Aura 1 Gegenstands mit 5Pf/St =A ~vgf #1Tag/St R-
1	G324	Schmieren	#3	Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text
2	G263	Einflüsterung	#2	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
2	G283	Gestalt verändern		nimm die Gestalt eines kl/m Humanoiden an =A ~vgm *Du #1min/St
2	G292	Katzenhafte Anmut	#1	Geschicklichkeit +4 =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	G349	Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
3	G282	Geisterross		Magisches Pferd =10min ~vg #1h/St R-
3	G329	Schwere Wunden heilen		Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
3	G334	Standort vortäuschen		Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A ~vm *Berührung #1Rd/St RW

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME

Sosiel Vaenic (Charaktername)							Mensch (Volk)		Kleriker (Primare Klasse)		6
Andoran (Heimat)						Schelyn (Gottheit)	Mittelgroß (Großenkategorie)		- (Zweite Klasse)		0 (Stufe)
NSC (Spieler)	Zorn der Gerechten (Kampagne)	NG (Gesinnung)	M (Geschl.)	22 (Alter)	187 (Größe cm)	200 (Gewicht #)	Schwarz (Haar)	Braun (Augenfarbe)	- (Dritte Klasse)		0 (Stufe)

↑ Extra ↑ Magie Stufen Prestige

Attribute	Attribute Werte	Attribute Mod	Temp Werte	Temp Mod
ST Stärke	13	1		
GE Geschick.	8	-1		
KO Konstitution	12	1		
IN Intelligenz	10	0		
WE Weisheit	18	4		
CH Charisma	14	2		

TP (Trefferpunkte) Gesamt 48 — SR

Wunden — Trefferwürfel 1:w8

Tod bei: -12

Nichttödlicher Schaden

INITIATIVE Modifikatoren: -1 (Gesamt) = -1/0 (GE/Bonus) + (Sonst.)

RK Rüstungsklasse: 16 (Gesamt) 10 + 7 (Rüstung) + 0 (Schild) + -1 (GE-Mod) + 0 (Größe) + (Nat-Rüst.) + (Ablenkung) + (Sonstige) + (Temp)

Berührung Rüstungsklasse: 9 — Auf dem falschen Fuss Rüstungsklasse: 17 — Modifikatoren

Rettungswürfe	Gesamt		Grund		Attrib		Magie		Sonstige		Temp	Modifikatoren
REFLEX (Geschicklichkeit)	1	=	2	+	-1	+		+		+		
WILLEN (Weisheit)	9	=	5	+	4	+		+		+		
ZAHIGKEIT (Konstitution)	6	=	5	+	1	+		+		+		

GRUND-ANGRIFFSBONUS: 4 — Zauber Resistenz — Modifikatoren

KMB: 5 (Gesamt) = 4 (GAB) + 1 (ST-Mod) + 0 (Größe) + (Sonstige)

KMV: 14 (Gesamt) = 4 (GAB) + 1 (ST-Mod) + 0 (Größe) + -1 (GE-Mod) + (Sonstige) + 10

WAFFEN

Trefferwurf	Grö	Ung	2H	ST OF	Mag	Sonst	Schaden bei Wurf	ST	Mag	Sonst	MehrereWaffen	ok	Art+Typ
											Notizen		Kritisch
											Munition		Speziell
											usw.	Seite	Reichweite
Glefe												x	H KZ
+6							1W10+2						x3
			1	1				1	1				R
											mag. +1	G146	-
Armbrust, schwer													S EF
+4							1W10+0						19-20/x2
											10 Bolzen		-
			-1		1						Meisterarbeit	G145	36 m
Streitkolben, leicht													W EL
+6							1W6+1						x2
													-
			1		1			1			Meisterarbeit	G149	-

Anzeige: Nur geübte Waffen

Waffenfokus+Spezialisierung: Plus unter Sonstiges eintragen

NOTIZEN — HELDENPUNKTE

Bewegungsrate Land	Meter	Felder	Temp	Meter	Felder	Temp	Temp
	9	6		6	4		
	Grundbewegung			Mit MS/S Rüstung			
TW							

Fliegend	Manövrierfähigkeit	Schwimmend	Kletternd	Grabend
Meter Felder		Meter Felder	Meter Felder	Meter Felder

Version 6.200 Gedruckt am: 19.02.2018

Fertigkeiten

Extra Punkte Mensch: 6

	FERTIGKEIT		Gesamt Bonus	Attribut	Rüstung	Ränge	Klasse	Xtra
	Akrobatik #		-4	GE	-1	-3		0
	Auftreten		2	CH	2			0
	Auftreten		2	CH	2			0
X	Beruf *		-	WE	4			0
X	Beruf *		-	WE	4			0
	Bluffen		2	CH	2			0
X	Diplomatie		11	CH	2		6	3
	Einschüchtern		2	CH	2			0
	Entfesselungskunst #		-4	GE	-1	-3		0
	Fingerfertigkeit *#		-	GE	-1	-3		0
	Fliegen #		-4	GE	-1	-3		0
X	Handwerk	Malerei	6	IN			3	3
X	Handwerk		0	IN				0
X	Handwerk		0	IN				0
X	Heilkunde		10	WE	4		3	3
	Heimlichkeit #		-4	GE	-1	-3		0
	Klettern #		-2	ST	1	-3		0
	Magischen Gegenstand benutzen *		-	CH	2			0
	Mechanismus ausschalten *#		-	GE	-1	-3		0
	Mit Tieren umgehen *		-	CH	2			0
X	Motiv erkennen		4	WE	4			0
	Reiten #		-4	GE	-1	-3		0
X	Schätzen		0	IN				0
	Schwimmen #		-2	ST	1	-3		0
X	Sprachenkunde *		-	IN				0
	Überlebenskunst		4	WE	4			0
	Verkleiden		2	CH	2			0
	Wahrnehmung		4	WE	4			0
X	Wissen Adel *		-	IN				0
X	W. Arkanes*		-	IN				0
	W. Baukunst*		-	IN				0
X	Wissen Die Ebenen *		-	IN				0
	Wissen Geographie *		-	IN				0
X	Wissen Geschichte *		-	IN				0
	Wissen Gewölbekunde *		-	IN				0
	Wissen Lokales *		-	IN				0
	Wissen Natur *		-	IN				0
X	Wissen Religion *		9	IN			6	3
X	Zauberkunde *		-	IN				0
								0
								0

X Klassenfertigkeiten
Rüstungsmalus
* nur Geübt

Extra Punkte Aufstieg: 5
Fertigkeitspunkte: 23
Noch zu vergeben: 0

SITUATIONSMODIFIKATOREN

SPRACHEN — Gemeinsprache, Osiriani

Aufstieg: 1. Stufe wählen, 2. Talent (St. 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19), 3. Attribut (St. 4,8,12,16,20), 4. Klassenfähigkeiten, 5. Trefferpunkte, 6. Fertigkeiten

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE nur eine Rüstung	ART	RK Bonus	RK Malus	%Zauber Patzer	Gewicht #	max. GEMod	EIGENSCHAFTEN	Seite
Brustplatte	Mittel	6	-4	25%	30	3	mag. +1	G151
Magisch		1	1					
Schild								
Schildbonus	Summe:	7 /	-3	25%	30	3		

ZAUBER

Grad	Zauber pro Tag	Bekannte Zauber	RW gegen Zauber
Arkane			
0.			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
Göttliche			
0.	4∞		14
1.	41		15
2.	41		16
3.	31		17
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			

Konzentration: W20 + 10

Merkmale/Domänen/Schulen usw.

Volksmerkmal:	-
Kleriker Typ:	-
-	-
-	-
Kleriker 1.te:	Glück
Kleriker 2.te:	Gutes
-	-
-	-

Talente/Wesenszüge Art

Abhärtung
Im Kampf zaubern
Mag. Waffen+Rüstungen herstellen
Zusätzliches Fokussieren

AUSRÜSTUNG (0#)

GEGENSTAND	GEW.
Rucksack Meisterarbeit	
Öl, 2 Flaschen	
Rationen 5 Tage	
Silbernes Heiliges Symbol	
Zauberkomponentenbeutel	
Reisekleidung	
Wasserschlauch	
Winterdecke	

WAFFEN	Anz.	Gew.
Glefe		
Armbrust, schwer		
Streitkolben, leicht		

GESAMTGEWICHT	30 #
Leichte Last	50 #
Mittlere Last	100 #
Schwere Last	150 #
Uber Kopf stemmen	150 #
Vom Boden aufheben	300 #
Schieben oder Ziehen	750 #

Extra ST für Tragen:

GELD
KM 4
SM 7
GM 6
PM

Erfahrungspunkte	Nächste Stufe (M)
	35.000

TALENTE, NOTIZEN, SONSTIGES

Regelmäßig Anderen Schützen auf Aron

Schriftrolle: Magie bannen
Schriftrolle: Teilweise Genesung, 3x
Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen, 14 Ladungen

---Mensch--- (G26, E20, V60) ## Bonustalent, Geschult
---Kleriker-- (G53,E104) ## *1 Aura, Domäne, Gebete *5 Energie fokussieren 3W6
1. Domäne: Glück: *Fähigkeiten: 1-Glückspilz, 6-Gunst des SchicksalsSprüche: 1-Zielsicherer Schlag, 2-Beistand, 3-Schutz vor Energien
2. Domäne: Gutes: *Fähigkeiten: 1-Hauch des GutenSprüche: 1-Schutz vor Bösem, 2-Waffengesinnung (nur Gut), 3-Schutzkreis gegen Böses

Kräfte von Sosiel Vaenic , Mensch, Kleriker St.6

Kräfte von Sosiel Vaenic

Kraft	Ort	Beschreibung
Aufstieg Kleriker	E21	1TP / 1FP / +1 auf Zauberstufe zum Überwinden der Zauberresistenz von Externaren
Bonustalent Mensch	G26	zusätzliches Talent auf 1. Stufe
Geschult Mensch	G26	zusätzlicher Fertigkeitsrang pro Stufe
Sprachen Mensch	G26	Gemeinsprache (jede andere Sprache außer Geheimsprachen)
Kleriker		
Waffen Kleriker	G54	Einfache Waffen + Waffe der Gottheit, L+MS Rüstungen, Schilde außer Turmschild
Aura (AF) Kle	G54	Strahlt entsprechende Gesinnungs-Aura aus
Energie fokussieren (ÜF) Kle	G54	1w6+1w6/2St Heilen/Schaden >9m ^3+CHMod (5x), RW=10+½St+CHMod
Spontanes Zaubern Kle	G55	vorbereiteten Zauber aufgeben (nicht Dom-Bonus Zauber) um Heilzauber gleichen Grades zu wirken
Bonussprachen Kleriker	G54	auch Bonussprachen aus folgender Liste wählen. Abyssisch, Celestisch, Infernalisch
Talente		
Abhärtung	G113	3TP + 1TP/St>3
Im Kampf zaubern	G124	Konzentrationswürfe +4 für im Kampf zaubern
Mag. Waffen+Rüstungen herstellen	G127	Magische Waffen, Rüstunge und Schilde herstellen
Zusätzliches Fokussieren	G137	+2 x Energie fokussieren/Tag
Waffen		
Armbrust, schwer		Einhändig TW-4, 2 schwere Armbrüste: wie Kampf mit 2 Waffen, Laden VA
Glück		
Glückspilz (ZF)	G58	2W20 würfeln, besseres nehmen =A >Berührung *1 Kreatur #1R ^3+WEMod
Gunst des Schicksals (AF)	G58	Wurf wiederholen =AA *Du ^1/Tag ab 6.St+1*/6St
Gutes		
Hauch des Guten (ZF)	G58	+½St Bonus auf TW/FW/AttW/RW =A ^3+WEMod

Spruchbuch von Sosiel Vaenic , Mensch, Kleriker

= Zeit ~ Komponenten > RW " Bereich * Ziel # Dauer R Rettungswurf ^ Anzahl/Tag

Stufe	Ort	Spruch	Beschreibung

Spruchbuch von Sosiel Vaenic

Kl.1: Kleriker 6, Kl.2: - , Kl.3: -

Konz.	Stufe-Sprüche
1: W20+10	0:4∞, 1-41, 2-41, 3-31

2-31: Stufe2-3 Sprüche + 1 Bonus, 4∞ = 4 Sprüche beliebig oft

gedruckt am: 19.02.18

Stufe	Ort	Spruch		Beschreibung
		Bonus		
BSpr	G369	Zielsicherer Schlag	Glück	TW +20 =A ~vf *Du #Text
BSpr	G251	Beistand	Glück	+1 TW/RW > Furcht, 1W8 temp TP +1/St (max +10) =A ~vgG *Kreatur #1min/St R-
BSpr	G326	Schutz vor Energien	Glück	Absorbiert 12/St max 120 einer Art Energie =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
BSpr	G325	Schutz vor Bösem	Gutes	RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
BSpr	G359	Waffengesinnung (Gut)	Gutes	gibt 1Waffe/50Projektile Gesinnung Gut =A ~vgG *Berührung #1min/St RW
BSpr	G326	Schutzkreis gegen Böses	Gutes	RK/RW+2, Text =A ~vgMG *Berührung *Radius 3m #10min/St RW
BSpr	G298	Magie bannen	Schriftrolle	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
BSpr	G339	Teilweise Genesung	Schriftrolle	hebt mag Effekte auf/heilt 1W4Attributschaden =3Rd ~vgf *Berührte Kreatur #sofort RW
BSpr	G307	Mittelschwere Wunden heilen	Zauberstab	Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
		Kleriker		
0	G247	Ausbessern	O	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	G247	Ausbluten		Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	E222	Funken		Entzündet brennbare Objekte =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort RZ
0	G283	Gift entdecken		Entdeckt Gift in Kreatur/Gegenstand =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Würfel 1,5m #sofort R-
0	G285	Göttliche Führung	O	+1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW
0	GG61	Heiseres Flüstern		Kreatur bis zu 4 TW: 1 Rd erschüttert =A ~v >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #1Rd RW
0	OR29	Lebenskraft Ork		+1 auf einen Schadenswurf im Nahkampf =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Min RW
0	G297	Licht		Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
0	G299	Magie entdecken		magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
0	G299	Magie lesen		magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
0	G310	Nahrung und Wasser reinigen	O	Reinigt 30dm³/St Nahrung und Wasser =A ~vg >3m #sofort RW
0	G318	Resistenz		RW +1 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min RW
0	1K17	Schreibers Lied		Worte von einer Seite auf andere transkribieren =A ~vgm >1,5m "beschriebene Objekte #bis 1Min/St RW
0	G334	Stabilisieren	O	Stabilisiert sterbende Kreatur =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	G347	Tugend		+1 temp TP =A ~vgG *Berührte Kreatur #1min RZ
0	TD25	Verbesserte Diplomatie		+2 auf einen Wurf Diplomatie od. Einschüchtern =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Min RW
0	G360	Wasser erschaffen		7,5L/St reines Wasser =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	TD25	Zeichen der Dämmerblume		Info übermitteln, dass Du Anhänger Sarenrae bist =A ~gf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #1h/St R-
1	E203	Ameisenstärke		Verdreifacht die Tragkraft einer Kreatur =A ~vgMG *Berührung #2h/St RZ
1	K222	Augenblick der Größe		Verdoppelt Moralbonus =A ~vgmG>15m "Rad15m #1Min/St
1	G249	Befehl		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	K223	Befreiender Befehl		Wurf auf Entfesselungskunst (+20) =AA ~v >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur RW
1	KL173	Betäubende Barriere	O	Mag. Feld verleiht Bonus RK+1 + RW und betäubt eine dich angreifende Kreatur. =A ~vg >Du *Du #1Rd/St RW
1	AF27	Bezauberung entdecken		Ort & Stärke von Auren im WB entdecken (Bez, Zwang, Bes), evtl. Wirker =A ~vg >18m "Kegel #Konz. bis 1 Min/St
1	5ZG75	Blutender Hieb		bei Treffer als FA: +1 Blutung, SG+MAg Att =A ~vg >Berührung "1 NK-Hiebwaffe *1Rd/St RW
1	G254	Böses entdecken		Entdeckt böses =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-
1	C23	Brennendes Entwaffnen		Waffe des Gegners erhitzen:w4 Feuer/St max 5w4 =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Gegenstand #Augenbl. RR
1	G257	Chaotisches entdecken		Entdeckt Chaotisches =A ~vgG "Kegel 18m =10min/St R-
1	DJ26	Dämon entdecken		Dämonen aufspüren: 1Rd Anwesend; 2Rd böse, 3Rd. Stärke/Ort/Herrscher) =A ~vgGF >18m "Kegel #Konz R-
1	V167	Diebesschutz *Ten		Wahrnehmung+10 falls jemand geschützten Gegenstand klauen möchte =A ~vg >Berührung #1Tag
1	V79	Eisenbart *Zwe		+1 RK, Zauber mit verb. Komp. 20% Patzerchance =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Min/St RZ
1	G266	Elementen trotzen		Leben in -45°-+50° =A ~vg *Berührte Kreatur #24h RW
1	G267	Entropieschild	O	20% Fehlschlag bei FK-Angriff gegen Dich =A ~vg *Du #1min/St
1	K228	Feindseligkeit hervorrufen		als AA: Ziel greif Dich statt Verbündeten an =A ~vgm >Du #1Rd/St RW
1	G277	Furcht auslösen		Ziel mit max 5 TW verängstigt (RW Willen:erschüttert) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd
1	G277	Furcht bannen		RW vs Furcht +4/Furcht bannen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur+1/4St #10min/St RW
1	TD24	Geschütztes Gespräch		mit and. Kreatur sicher kommunizieren =A ~vg >3m *Du+Kreatur #1Min/St RW
1	KL179	Gesegnete Faust		Ziel provoziert mit Waffenlosen Schlägen keine Gelegenheitsangriffe. =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Min/St R-
1	NH33	Gesinnungswaffe		Ausgewählter Waffe bestimmte Waffenart verleihen =A ~vgGF >Berührung *1 Nahkampfwaffe #1Min/St RW
1	TD25	Gläubige entdecken		andere Verehrer Deiner Gottheit aufspüren =A ~vgGF >18m "Kegel #bis 1Min/St R-
1	K231	Gleißendes Metall		Zielwaffe entflammt: +w4 Feuer, endet im Wasser =A ~vg >Berührung #1Rd/St RZ
1	OG42	Glückszahl		W20 auf Zielkreatur, würfelt Kreatur selben Wert, +2 oder Wurf wiederholen =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #24h R-
1	WI294	Gorums Rüstung		Stacheln auf Rüstung: mit nat Waffen 1Stich, St5: TW/SW+1, St10. +2, St15: Arnarchie =A ~vgm >Du #10Min/St RZ
1	G285	Göttliche Gunst	O	+1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG *Du #1min
1	G285	Gutes entdecken		Entdeckt Gutes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-
1	M221	Handlung untersagen		Ziel gehorcht deinem Befehl, nichts zu tun =A ~v >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #1Rd RW
1	G287	Heiligtum		Angriff > Ziel nur bei RW>Willen =A ~vgG *Berührte Kreatur #1Rd/St RW
1	KL0	Improvisierte Waffe ausbalancieren		Verwandelt 1 imp. Waffe > eine Einfache/Kriegswaffe von MA =A ~vgGF >Berührung *Waffe #1 Min/St RW
1	GM7	Infernalische Heilung		Schnelle Heilung 1 (nicht gegen Gutes, silberne Waffen) =1 Rd ~vgm *1 Kreatur RW
1	V29	Innewohn. Magie aufladen Gno		Alle ZF Volksmerkmale der Grade 0 & 1 zurück =A ~vg >Du *Du #so
1	HU26	Kadaverkompass		Organe 1 Ziels beleben, die zum letzten Beherrscher der Kreatur führen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Untoter #10Min/St RW
1	M224	Kleines Monster herbeizaubern		Zaubere 1W3 sk/k Monster herbei =1Rd ~vgGF >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St R-
1	M225	Kränkelnder Strahl		Strahl lässt Ziel kränkeln, -2 TW/SW/RW/FW/AttW =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Min/St RZ

Spruchbuch von Sosiel Vaenic , Mensch, Kleriker

= Zeit ~ Komponenten > RW " Bereich * Ziel # Dauer R Rettungswurf ^ Anzahl/Tag

Stufe	Ort	Spruch		Beschreibung
1	M225	Krankheit erkennen		Entdecke/identifiziere Krankheiten =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "1 Kreatur/Gegenstand/1,5m³ #sofort
1	RI28	Kriegsfanfare		Fanfare nachahmen & laut sprechen (SG Wahrnehmung -15) =A ~vgm >Berührung *1 Kreatur #10Min/St RZ
1	M227	Leiche kompostieren		Verwandle Leiche in blankes Skelett =A ~vgm >Berührung *tote Kreatur #sofort RZ
1	M227	Leiche segnen		Verhindere, dass eine Leiche als Untoter wiederaufersteht =A ~vgmGF >Berührung #24h R-
1	M227	Leiche wiederherstellen		Skelettierter Leiche wächst Fleisch nach =A ~vg >Berührung "tote Kreatur #sofort R-
1	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	G297	Leichte Wunden verursachen		Verursacht 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	K236	Luftblase		Luftblase um Kreatur/Gegenstand =SA ~gmGF >Berührung #1Min/St RW
1	V137	Mäch. Faust der Erde *Ore		faustgr. Fels mit waffenl. Angriff gegen Ziel =A ~vgGF >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #so
1	G304	Magische Waffe		Waffe erhält Bonus von +1 =A ~vgG #1min/St RW
1	G302	Magischer Stein		3 Steine: TW+1, 1W6+1/Untote 2W6+2 =A ~vgG *Berührung #30min/Entladung RW
1	V178	Maridenmeisterschaft Und		TW/SW+1 Ziel & Gegner Wasser berühr. ansonst.-4 =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Min/St RW
1	G309	Monster herbeizaubern I		Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
1	M229	Mörderischer Befehl		Ziel wird gezwungen, einen Verbündeten zu töten =A ~v >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #1Rd
1	G316	Rechtschaffendes entdecken	O	Entdeckt Rechtschaffendes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-
1	K240	Reichlich Munition	O	Köcher/Beutel ersetzt entnommenen Munition =A ~vgMGF >Berührung #1Min/St R-
1	GM39	Rückzugsplan		ausgeführten Wurf wiederholen, bevor Ergebnis feststeht =A ~vgGF >Du *Du #10Min/St
1	G323	Schild des Glaubens		Ablenkungsbonus RK+2 +1/6St =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	G325	Schutz vor Bösem		RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	G325	Schutz vor Chaos		RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	G325	Schutz vor Gutem		RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	G326	Schutz vor Ordnung		RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	OR29	Schützt das Banner! Ork		Banner: +2 Härte, +10 TP, schützt wie Heiligtum =A ~vgGF *1 Standarte #1Min/St RW
1	V197	Segen des Karmas *Sam		Fertigkeit nach Wahl als Klassenfertigkeit =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Rd/St RW
1	G330	Segnen		TW+1, RW>Furcht+1 =A ~vgG *Radius 1,5m #1min/St R-
1	G334	Sprachen verstehen		1 fremde Sprache verstehen+lesen =A ~vgMG *Du #10min/St
1	V137	Steinschild *Ore		2,5cm dicke Steinwand zwischen Dir und Gegner, +4RK, +2 REF =AA ~vgGF #1Rd
1	AT10	Strahlung entdecken		Strahlung und radioaktive Auren entdecken =A ~vg >36m/St #10Min/St
1	E246	Tanzende Laterne		Laterne folgt Dir =A ~vgf *Berührung #1h/St R-
1	G346	Totenwache		zeigt Zustand: Tot/Labil<=3TP/gut>3TP/Untot/Konstrukt =A ~vg "Kegel 9m #10min/St R-
1	M241	Übelkeit bannen		+4>Krankheit, Übelkeit, kränkelnd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #10Min/St RZ
1	V179	Undinenfluch *Und		Ziel bewusstl./einschl./handl.unf.: hört auf zu atmen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #1h/St RW
1	G348	Unheil		Erschüttert: TW/SW/RW/FW -2 =A ~vgG >30m+3m/St *Kreatur #1min/St RW
1	G349	Untote entdecken		Auren von Untoten entdecken =A ~vgMG "Kegel 18m #1min/St R-
1	GM37	Unzerbrechliches Herz		+4 RW geistesbeeinfl. Effekte, die auf neg. Gefühlen beruhen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
1	G355	Verfluchen		TW-1, RW-1>Furcht =A ~vgG >15m #1min/St RW
1	GM29	Vergiftetes Ei		Inhalt Ei in Gift eines kl. Tausendfüßlers verwandeln =A ~vgGF >Berührung *1 Ei #1Min/St R-
1	G355	Verhüllender Nebel		Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
1	G357	Vor Untoten verstecken		Untote können Ziel nicht entdecken =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St RW
1	K246	Waffe/Rüstung verstärken		Waffe/Rüstung erhält Meisterarbeit, Härte x2 =A ~vgM/GF #10Min/St RW
1	MG62	Waffenstab		Zauberstab in Waffe, entscheiden ob Waffe/Zauberstab für Angr. =1 Rd ~vgF >Berührung *1 Waffe #1Min/St RW
1	GM11	Wähle Dein Gift		Verwandelt Gift in Alkohol (-2 Angr, Rettungswürfe) =A ~vgGF >Berührung *1 Kreatur #10Min/St RZ
1	G360	Wasser entweihen		1/2 Liter unheiliges Wasser =1min ~vgm *Berührung #sofort RW
1	G361	Wasser weihen		1/2 Liter heiliges Wasser =1min ~vgm *Berührung #sofort RW
1	V167	Winterfedern *Ten		kein Schaden durch Kälte -45°C keine RW =A ~vg >Berührung #24h *gefiederte Kreatur RW
1	K248	Wissen des Meisterschützen		Überleben+4, in Wildnis bewegen/Spuren suchen ohne Malus =1Rd ~vg >Du #1h/St
1	M247	Wissen über den Feind		Erhalte Bonus von +10 auf einen Wissenswurf über ein Monster =1Min ~vgGF *Du #sofort R-
2	V189	Abolethen-Lunge *Kie	O	Ziel kann unter Wasser, aber nicht mehr normal Luft atmen =A ~vgm/GF >Berührung #1h/St RW
2	ZW24	Ahnenruf Zwe		+4 auf einen FW (+6 ab 7. St., +8 ab 11. St.) =1 Min ~vgF/GF >Du *Du #1Min/St
2	V155	Alchemistische Bastelei Rat		Alch. Gegenst. Od. Feuerw. umwandeln in billig. Gegenst./Feuerw. =A ~vg >Berührung #1Min/St RZ
2	G243	Anderen schützen		Ziel +1RW/RK, 50%Schaden auf Dich =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
2	E203	Anmut		Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe =S ~v *Du #Ende deines Zuges
2	M207	Aura verleihen	O	Ziel erhält Kopie deiner Klerikeraura =A ~vgGF >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #1Min/St RW
2	G247	Ausdauer des Ochsen		Ziel erhält +4 auf KO =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	G249	Bärenstärke		Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	G251	Beistand		+1 TW/RW > Furcht, 1W8 temp TP +1/St (max +10) =A ~vgG *Kreatur #1min/St R-
2	AF27	Bezauberung und Zwang unterdrücken		RW+4 Bezaub./Zwang, unterdr. wirkende Effekte =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur + 1 Kreatur /4 St #10Min
2	V113	Blendender Strahl *HVa		Lichtstrahl 1 Rd. Blind od. 1W4 Lichtempf. +1W4/2 St. (max 5W4) =A ~vgGF >7,5m+1,5m/2St RZ
2	V79	Bodenhebung *Zwe		1 Feld 1,5m anheben, solange Ziel sich darauf befindet =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Min/St RZ
2	V143	Brennendes Blut *Ork		1,50m >=5 Pkt Schaden 1W6 Feuersch. in 1 Feld =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Rd/St RZ
2	1K17	Buchschutz		schützt Gegenst. Vor Säure/Feuer, ist wasserdicht =A ~vgM/GF >Berührung "Object 10Pfd/St #1Tag/St RW
2	3V38	Cacodaimon herbeizaubern		wie Monster herbeizaubern: 1 Cacodaimon =1 Rd ~vgF >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St R-
2	M210	Chaossplitter		Rechtsch. Kreaturen: verletzen+verlangsamen =A ~vgGF >7,5m+1,5m/2St #sofort RW
2	V143	Das Herz des Feindes *Ork		Herz getöteter Kreatur essen: 1W8+1/TW temp. TP =VA ~vgm >Berührung *1 Kreatur #1min/TW Ziel
2	G261	Dunkelheit		Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berührter Gegenstand #1min/St R-
2	E213	Ehrfurchtgebietende Waffe		heiliger Bonus SP+2, kritisch=Erschüttert =A ~vgG *berührte Waffe #1min/St RW
2	V201	Elementarmacht verleihen *Sul		Fähigkeit Elementargriff zu wirken auf Ziel übertragen ~vg # 24/bis Entladung RW
2	G266	Energien widerstehen		Energiereststenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
2	M214	Entstellende Berührung		Ziel wird entstellt =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1 Tier/St RW
2	ZK0	Erfrischendes Wort		Zustände um Stufe vermindert =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #Augenbl. RW
2	V94	Evol. Rückverwandlung Dro		Drow in Elfen verwandeln =A ~vg >Berührung * 1 Drow #24h RW
2	G270	Fallen finden		Fallen finden +1/2 Zauberstufe =A ~vg *Du #1min/St

Spruchbuch von Sosiel Vaenic , Mensch, Kleriker

= Zeit ~ Komponenten > RW " Bereich * Ziel # Dauer R Rettungswurf ^ Anzahl/Tag

Stufe	Ort	Spruch		Beschreibung
2	G271	Fesseln		Fesselt die Aufmerksamkeit aller =1Rd ~vg >30m+3m/St *viele Kreaturen #max1h RW
2	KL179	Flüsterfeld		Erz. Privatsphäre, im Wirkungsbereich Geräusche gedämpft =1 Rd ~v >7,5m+1,5m/2St "1,5m Durchm. #1Min/St R-
2	ZW22	Friedensverhandlung Zwe		Diplomatie+2> Kreaturen, deren RW > Zauber gescheitert ist =SA ~vg >7,5m+1,5m/2St "Rad6m #Augenbl. RW
2	M217	Gebrechen unterdrücken		Unterdrücke vorübergehend einen Zustand =A ~vg >Du #1Rd/St
2	G280	Gefühle besänftigen		Beruhigt Kreaturen+hebt Gefühlseffekte auf =A ~vgG >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RW
2	OG50	Geist besänftigen		beruhigt aufgebrachte Spukerscheinungen und körperlose Untote =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 untote Kreatur/Spuk
2	K222	Gem. Ameisenstärke		Tragkraft x3, aufteilbar in 2h-Intervallen =A ~vgMG *Berührung #2h/St RZ
2	K226	Gem. Elementen trotzen		Leben in -45°-+50°, aufteilbar in 1h-Intervallen =A ~vg *Berührte Kreatur #24h RW
2	K241	Gem. Schutz vor Bösem		RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle, aufteilbar in 1Min-Int =A ~vgMG *Ber. Kreatur #1min/St RW
2	K241	Gem. Schutz vor Chaos		RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle, aufteilbar in 1Min-Int =A ~vgMG *Ber. Kreatur #1min/St RW
2	K241	Gem. Schutz vor Gutem		RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle, aufteilbar in 1Min-Int =A ~vgMG *Ber. Kreatur #1min/St RW
2	K241	Gem. Schutz vor Ordnung		RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle, aufteilbar in 1Min-Int =A ~vgMG *Ber. Kreatur #1min/St RW
2	K246	Gem. Waffe/Rüstung verstärken		Waffe/Rüstung erhält Meisterarbeit, Härte x2, aufteilb. in 10Min-Int. =A ~vgM/GF #10Min/St RW
2	KL179	Geräusche dämpfen		Verb. Bonus Heimlichkeit, riskieren verbale Zauberpatzer. =1 Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Verbündeter/St #1Min/St RW
2	G282	Geräuschexplosion		1W8 Schallschaden + betäuben =A ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Radius 3m #sofort RZ
2	M218	Geschoss des Bösen		Verletze gute Kreaturen und lasse sie eventu-ell kränkeln =A ~vgGF >7,5m+1,5m/2St #sofort RW
2	G283	Gesinnung verbergen		Verbirgt Gesinnung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #24h RW
2	V89	Geweihter Ort *Aas	O	SG+2 > Zauber der Kat. Gutes etc. böse Ext. -1 TW,SW,RW =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St Rad6m 2h/St
2	V19	Gewispertes Wissen *Elf		+4 Bonus auf Wissensfertigkeit passend zum Gelände =VA ~vgM/GF >Du #10Min/St
2	GM41	Ghulhunger		Ziel fällt über hilfl./tote Kreatur her um deren Fleisch zu essen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 hum. Kreatur #1Rd/St RZ
2	G284	Gift verzögern		verzögert Gift 1 h/St =A ~vgG *Berührte Kreatur #1h/St RZ
2	2ZG80	Gnädige Hand		alle Waffen nur NT Schaden =A ~vgGF >Berührung *1 Kreatur #1Rd/St RW
2	MG54	Handel des Märtyrers		Ziel Zauber/ZF: als AA wirken, Schaden verzögern =AA ~v >Du *Du #1Rd/St R-
2	Go208	Hauch des Wahnsinns		Erfolgreicher Berührungsangriff macht Ziel benommen =A ~vg #1Rd/St RW (Domäne Wahnsinn R-)
2	KL180	Heilige Eiswaffe		Erschaffe eine Waffe von Meisterarbeitsqualität aus gefrorenem heiligem Wasser. =A ~vgm >0m #1Min/St R-
2	E324	Heldengeschick		verleiht einen temporären Heldenpunkt ~vgm/GF >Berührung *1 Kreatur #1Rd/St RW
2	HN30	Herbeigezauberte Waffe		Waffe aus durchsichtiger Energie, wie Meisterarbeit; kann körperl. Kreaturen treffen =A ~vg >0m #1 Min/St
2	VS21	Innerer Fokus		göttl. Fokuskomponenten für Zauber ignorieren =A ~vgGF >Du #10Min/St R-
2	K232	Instrument der Pein		Waffe: Zorn-Aura, +2Einschüch., als FA w4+1Rd Übel (RW=1Rd Kränkeln) =A ~vg #1Min/St RW
2	E228	Klagelied des Geisterbanns		Körperlose Kreatur wird halb-körperlich =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St RW
2	M225	Kochendes Blut		Ziel: 1 Feuerschaden/Rd; Orks: ST+2 =A ~vg >30m+3m/St *1Kreatur/3St #Konz+1Rd/s RZ
2	V155	Krankheit verzögern *Rat		Kurz. Immun>Krankh., Wurf ZS>SG Krankh. Auch Akkute =A ~vgGF >Berührung *1Kreatur #1Tag RZ
2	G295	Lähmung aufheben		Befreit von Lähmung/Verlangsamen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *4 Kreaturen #sofort RW
2	KL184	Lebensbund		Kreaturen spenden TP, um gefallenen Verb.zu stabilisieren. =A ~vgM/GF >7,5m+1,5m/2St *1 Ziel/St #1Min/St RW
2	V113	Lebensenergie fokussieren *HVa		Ziel temp. TP Verb. Neg. Energie; halbe Menge bei Eff. nur lebende =A ~vg >Berührung #1Min/St RZ
2	2ZG81	Lichtexplosion ZG		w4 Blind, RW Geblendet, Böse: w4/ZS max 5w4 =A ~vgMGF >120m+12m/St "Rad3m *sofort RR
2	K236	Magisches Belagerungsgerät		indirekt schießendes Belagerungsgerät: TW/SW+1/4St =A ~vgGF >Berührung #1h/St RW
2	KL185	Marschlied		Während du singst, können Verb. ohne Mali eilen. =1 Min ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur/St #Konzentration RW
2	OG43	Mathematischer Fluch		durch Würfel Malus für eine Kreatur ermitteln =A ~vgM/GF >Berührung *1 Kreatur RW
2	M227	Meisterarbeit		Verwandelt 1 gewöhnlichen Gegenstand in eine Meisterarbeit =1h ~vgm >Berührung #sofort R-
2	M227	Mitfühlender Verbündeter		zwingt Ziel, 1 verletzten Verbündeten zu helfen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #1Rd/St RW
2	G307	Mittelschwere Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	G307	Mittelschwere Wunden verursachen		Schadet 2W8+1/St (max +10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	G309	Monster herbeizaubern II		Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
2	K237	Mühelose Rüstung		Bewegungsrate wie ohne Rüstung, RK-Malus+1+1/5St =A ~vg >Du #1Min/St
2	HU27	Nekromantische Bürde		Untote Kreatur wird schwieriger zu kontrollieren =1 Rd ~vgM/GF >7,5m+1,5m/2St *1 Untoter #1h/St RW
2	G311	Ort entweihen		Bereich stärkt Untote: Text =A ~vgmG >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2h/St R-
2	G311	Ort weihen		Bereich schwächt Untote: Text =A ~vgmG >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2h/St R-
2	G312	Person festhalten		Lähmt eine Person =A ~vgFG >30m+3m/St *Kreatur #1Rd/St RW
2	M229	Pfeil der Ordnung		Verletze chaotische Kreaturen und mache sie eventuell benommen =A ~vgGF >7,5m+1,5m/2St #sofort RW
2	K238	Plündernde Hand		telekinetische Kraft: Kampfmanöver/Feinarbeit =A ~g >7,5m+1,5m/2St R-
2	G316	Pracht des Adlers		Charisma +4 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	G318	Reparieren		Repariert ein 300dm³/St Objekt, auf Konstrukt: +1w6/St max 5w6 =10min ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort RW
2	E237	Rüstung beschwören		Rüstung aus Energie =A ~vgG *Du #1min/St
2	G320	Sanfte Ruhe		Konserviert eine Leiche =A ~vgMG *Leiche #1Tag/St RW
2	PI28	Schiff verfolgen		Position eines Schiffes auf Karte sehen und verfolgen =A ~vsF #1h/St RW
2	KL189	Schild des Bollwerks		Ziel: 25% Krit./Hinterhältige als normale Treffer zu behandeln. =A ~vgGF >Berührung *1 Kreatur #1Min/St RZ
2	KL189	Schimmernder Pfad		Erzeugt wachsenden, leuchtenden Pfad: Verb. darauf TP heilt. =A ~vg >Berührung "4 Felder/St #1Rd/St R-
2	M234	Schmerz verzögern		Ignoriere Schmerzen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #1h/St RW
2	DJ27	Schutz vor Externaren		Schutz vor Angriffen Externarunterart & geistiger Kontrolle =A ~vgGF >Berührung *1 Kreatur #1Min/St RW
2	AT10	Schutz vor Technologie		Schutz vor Angriffen techn. Gegenst. & geistiger Kontrolle =A ~vgM/GF >Berührung *1 Kreatur #1Min/St RW
2	GM31	Schützender Knochen		Knochen schwebt neben Dir, SR 5/Wucht (5 SP/ZS) =A ~vgF/GF >Du *Du #1h/St R-
2	M235	Schützender Schatten		Schatten schützen das Ziel vor Licht =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #10Min/St RW
2	M241	Schw. Tote-Beleben		Erschafft ein Skelett oder einen Zombie =A ~vgm >Berührung *1Leiche #sofort R-
2	2ZG80	Schw.. Engelsaspekt		Dämmersicht, Resistenz: Kälte5/Säure 5, Schutz vor Bösem =A ~vg >Du #1Min/St R-
2	KL184	Schwächerer Luftweg		Du kannst mit Einschränkungen durch die Luft gehen. =A ~vgGF >Du *1 Kreatur #1h/St R-
2	V59	Segen des Glücks+Entschlossenheit Hal		+2 RW Furcht, misslingt: AA beenden mit +4 wiederh. =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Min/St
2	E243	Segen von Mut und Lebenskraft		RW+2>Furcht/Tod, beenden um 1W8+1/St heilen =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
2	M237	Speer der Reinheit		Böse Kreaturen w8/2St, Externar w6/St+geblendet =A ~vgGF >7,5m+1,5m/2St #1Rd RW
2	E244	Sprache weitergeben		Ziel versteht Dir bekannte Sprache =A ~vgm *Berührte Kreatur #24h RW
2	2K58	Standhafte Entschlossenheit		Ziel ignoriert Attributschaden für 1 Attribut während Dauer =A ~vgGF >Berührung *1 Kreatur #1Rd/St RW
2	HR29	Steine werfen	O	Ziel erhält Fähigkeiten Felsen schleudern und Felsen fangen =A ~vgm *berührte Kreatur #1 Min/St RZ

Spruchbuch von Sosiel Vaenic , Mensch, Kleriker

= Zeit ~ Komponenten > RW " Bereich * Ziel # Dauer R Rettungswurf ^ Anzahl/Tag

Stufe	Ort	Spruch		Beschreibung
2	G336	Stille		Unterdrückt Geräusche =1Rd ~vg >120m+12m/St "Radius 6m #1Rd/St RW
2	TD25	Strahl der Züchtigung		1 Strahl (+1 je 3 St. nach 4.) 4W6 nichttödl. Schaden =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
2	G339	Teilweise Genesung		hebt mag Effekte auf/heilt 1W4Attributschaden =3Rd ~vgf *Berührte Kreatur #sofort RW
2	G346	Totenglocke		Enzieht sterbenden Lebenskraft für Dich: Text =A ~vg *Berührung #10min/TW Ziel RW
2	V149	Totenkerze *Pyr		Enzieht sterbenden Lebenskraft für beschwört Feuerelementar (MHII) =1Rd ~vg #1Rd/TW Ziel RZ
2	KL194	Unheilige Eiswaffe		Erschaffe eine Waffe von Meisterarbeitsqualität aus gefrorenem unheiligem Wasser. =A ~vgm >0m #1Min/St R-
2	M243	Unterschlupf aus Spinnennetz		Spinnennetz: Kugel Rad3m, Halbkugel Rad6m =1Min ~vgGF >7,5m+1,5m/2St #1h/St R-
2	KL194	Untote Wut		Wie Wut, wirkt aber nur auf Untote. =A ~vg >30m+3m/St *1 Kreatur/3St #Konz+1Rd/St R-
2	HR29	Verdrehtes Schicksal		glückliche Fügungen von Kreaturen unterb. =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur/Stufe #1 Rd/St RW
2	QK28	Verwandschaft entdecken		Blutsverwandschaft zwischen 2 Lebewesen feststellen =A ~vgF/GF *1 Kreatur/St #bis 1Min/St RW
2	G357	Vorahnung	O	Vorahnung ob Aktion gut/schlecht 70%+1%/St =1min ~vgmf *Du #sofort
2	V143	Wächterschädel *Ork		Sinne abgetr. hum. Kopfes wiederherstellen, Rad9m auf Sinne zugreifen =1h ~vgm >Berührung #per
2	G359	Waffe des Glaubens		eigenständige mag Waffe: 1W8+1/3St =A ~vgG >30m+3m/St #1Rd/St R-
2	G359	Waffengesinnung		gibt 1Waffe/50Projektile Gesinnung =A ~vgG *Berührung #1min/St RW
2	K246	Waffenumgang verleihen		Ziel kann mit ungeübter Waffe umgehen =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Min/St RW
2	G362	Weisheit der Eule		Weisheit +4 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	GM43	Wunden teilen		Schaden mit Zielkreatur teilen (min. gleiche TW) =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur RW
2	G369	Zerbersten		Schallschaden> Gegenst./Kristallines =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Radius 1,5m #sofort RW
2	V49	Zerfleischendes Maul *HOr		Bissangriff 1W4+St-Mod; KT: 1 Pkt. Blutungsschaden =A ~vg >Du *Du #1Min/St
2	G369	Zone der Wahrheit		Ziele innerhalb können nicht lügen =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #1min/St RW
2	K249	Zurückkehrende Waffe		geworfenen Waffe erhält die Eigenschaft Rückkehr =A ~vg >7,5m+1,5m/2St RW
2	G370	Zustand		Überwacht Zustand/Position von Verbündeten =A ~vg *1Kreatur/3St #1h/St RW
2	ZW23	Zwergenschleier Zwe		verbessert zwergische Fähigkeiten des Ziels (+2) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #10Min/St RW
3	ZW24	Ahnenwächter herbeizaubern Zwe		2 Zwerge mit Waffe nach Wahl herbeirufen, greifen Gegner an =A ~vgF/GF >30m+3m/St #1Rd/St R-
3	G243	Ansteckung		Infiziert Ziel mit ausgewählter Krankheit =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RZ
3	G246	Auf Wasser gehen		auf Wasser wie auf festem Untergrund gehen =A ~vgG *1Berührte Kreatur/St #10min RW
3	M207	Aura des Archonten		Aura lässt Gegner Mali auf Angriffe und RK erleiden =A ~vg "Rad6m #1Min/St RW
3	HN30	Aura des unberührten Besitztums		SG Fingerfert. Verlust Diebstahl +20; KMV+20 Entwaffnen/Entreißen =A ~vgGF >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur/St #1 Rd/St RZ
3	E208	Blick durch eigene Augen		Bewusstsein geht in Objekt, das dein Bild trägt =A ~vgMG >15m/St #Konzentration R-
3	G253	Blind- oder Taubheit kurieren		Heilt normale/mag Blind/Taubheit =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RZ
3	G252	Blind- oder Taubheit verursachen		Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
3	2ZG74	Blitzpeitsche		1/Rd BÜ im NK max 4,5m, w6 Elektro+w6Göttlich, FA: KMB zu Fall =A ~vg >Du "Rad6m #1Rd/St RZ
3	V142	Blut wittern *Ork		Ziel Fähigkeit Geruchssinn für verletzte Kreaturen =A ~vg >30m+3m/St ^Rad9m *1Kr/2St #1Min/St RW
3	KL174	Brandmal der Erkennb. Gesinnung		Andere Kreaturen können die Gesinnung des Zieles erkennen. =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Tag/St RW
3	G257	Dauerhafte Flamme		Erzeugt 1 dauerhaftes Licht ohne Wärme =A ~vgm *berührter Gegenstand #Permanent R-
3	GM27	Die Gabe fokussieren		Ziel: Zauber bis max. ZS 3 wirken ohne Zauberplatz zu verbrauchen =A ~vgGF >Berührung *1 Verb. #1Rd RW
3	GD60	Drachenschildkrötenpanzer		Schaden nat. Angriff gegen Ziel 1 Kat. kleiner/5 St. =A ~vgm >Du *Du #1Rd/St
3	E214	Elementare Zungen		Sprechen mit Elementaren =A ~vgm *Du #!min/St
3	AT8	Entladen		entlädt Ladungen/Gegenst. Vorrüberg. /behindert Roboter =A ~vg >30m+3m/St *1 Kreatur/Gegenst. #Augenbl. RZ
3	K227	Erleuchtende Fackel		Gegenstande Licht 6m, +2Motiv/Wahr/Monster indent. =1Rd ~vg >Berührung #10Min/St R-
3	M215	Externare quälen		Schmerz veranlasst ein Externar, dir zu gehorchen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Rd RZ
3	G276	Fluch		Att-6 oder TW+RW+FW+Att-4 oder 50% Aktion verlieren =A ~vg *Berührung #Permanent RW
3	G276	Fluch brechen		Befreit 1 Kreatur/Gegenstand von 1 Fluch =A ~vg *Berührung #sofort RW
3	G279	Gebet		Freunde+1, Feinde-1 auf die meisten Würfe =A ~vgG >12m "Radius 12m #1Rd/St R-
3	G280	Gegenstand aufspüren		Spürt Richtung, in der ein Gegenstand ist =A ~vgFG "Radius 120m+12m/St #1min/St R-
3	G280	Gegenstand verbergen		Verbirgt Gegenstand vor Ausspähung =A ~vgMG *berührter Gegenstand #8h RW
3	K227	Gem. Energien widerstehen		Energieresistenz 10-30, aufteilbar in 1h-Intervallen =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
3	K231	Gem. Gift verzögern		verzögert Gift, aufteilbar in 1h-Intervallen 1 h/St =A ~vgG *Berührte Kreaturn #1h/St RZ
3	K243	Gem. Sprache weitergeben		Ziel versteht Dir bekannte Sprache , aufteilbar in 1h-Int=A ~vgm *Berührte Kreatur #24h RW
3	KL197	Gem. Waffengesinnung		Wie Waffengesinnung; Dauer auf berührte Waffen aufteilen. =A ~vgGF >Berührung *Waffe/Geschoss #1Min/St RW
3	K249	Gem. Zurückkehrende Waffe		geworfenen Waffe erhält Eigenschaft Rückkehr, aufteilbar in 1Min-Int. =A ~vg >7,5m+1,5m/2St RW
3	ZW23	Geplantes Anstürmen Zwe		heiliger Bonus auf vorbereitete Situationen =A ~vgGF >7,5m+1,5m/2St "1 Kreatur/St #1Min/St R-
3	E223	Geschichte des Blutes	O	Erfahre etwas über 1 Kreatur anhand ihres Blutes =1min ~vgMG *Blut #sofort RW
3	KL179	Gesinnungsblick		Gesinnungsauren werden für dich sichtbar. =A ~vg >Du *Du #1Min/St
3	L113	Geteilter Ruhm		Ziele= legend.>Legendpfadfäh/Zauber/Talente; keine Stufen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 nl Kreatur/3 St #1Min/St RW
3	G284	Gleißendes Licht		Strahl verursacht 1 W8/2S; mehr > Untote =A ~vg >30m+3m/St "Strahl #sofort R-
3	E225	Glück ausborgen		1 Wurf nochmal; die nächsten 2 fallen schlechter aus =SA ~v *Du #sofort
3	G284	Glyphe der Abwehr		Auslösung: 1W8/2St(max 5W8)/Zauber St 3 =10min ~vgm #Permanent R:Text
3	E227	Heilige Bande		Heilzauber auf Distanz =1Rd ~vgf *Berührte Kreatur #10min/St RW
3	G288	Hilfreiche Hand		Geisterhafte Hand führt 1 Ziel zu dir =A ~vgG >7,5km #1h/St R-
3	M222	Höllische Vision		Illusionäre höllische Landschaft erschüttert Kreaturen =A ~vm >30m+3m/St "Rad15m #1Min/St RW
3	MM8	Hydrophobie		Ziele mit Todesangst vor Ertrinken erfüllt =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Rad9m #1Rd/St RW
3	V38	Inbegriff der Völker *HEI		+2 GE & IN & 1 Talent (Voraussetzungen erfüllen) =A ~vg >Du *Du #1Rd/St
3	OG42	Kalkuliertes Glück		Kampfbereitschaft durch Pfad der Zahmen erhöhen; Neg Beeinflussung auswürfeln =A ~vg >Du *Du #1Rd/St R-
3	K233	Kette des Verhängnisses		3m-Kette erscheint für verschiedene Kampfmanöver =A ~vgM/GF >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St R-
3	M224	Ki-Raub		Erhöhe deinen Ki-Vorrat durch kritische Treffer =A ~vg >Du #1Min/St
3	GB28	Klecks Gob	O	verwischt Schriftzeichen & Symbole in Geschmiere =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Rad3m #24h RW
3	OG43	Kleromantie		1W4 pro ZS würfeln, Würfel aufteilen, Boni auf zukünftige Würfe verleihen =A ~vgF/GF >Du *Du #1Rd/St R-
3	VS11	Klingensturm		Fernkampfangriffe mit beschworenen Schwertern =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #sofort R-
3	G294	Krankheit heilen		Heilt das Ziel von allen Krankheiten =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RZ
3	E229	Kurze Rast		2 h Rast pro Nacht reicht, mehr für Vorteile =1min ~vgm "Radius 9m #8h
3	HU27	Lebensschild		Feld mit pos. Energie: Untote halber Schaden bei deren Angriff =A ~gGF >Persönlich *Du #1Min/St od. Entladung

Spruchbuch von Sosiel Vaenic , Mensch, Kleriker

= Zeit ~ Komponenten > RW " Bereich * Ziel # Dauer R Rettungswurf ^ Anzahl/Tag

Stufe	Ort	Spruch		Beschreibung
3	L113	Legendenkraft wiederherstellen		3xLK nutzen > 1xLegendenkraft beim Ziel wiederherzustellen =A ~vg >Berührung *Du + 1 leg. Kreatur #Augenbl. RW
3	2ZG81	Leiden übernehmen		Gift/Leiden/Zustände übertragen =A ~vgMGF >Berührung "1 Kreatur *sofort RZ
3	E230	Leitstern	O	ungefähre Entfernung zum Ort des Zauberns bekannt =1min ~vgm *Du #1Tag/St
3	K234	Leuchtender Pfeil		max. 50 Munition leuchten, 1Rd Mali durch Licht, Untote +w6 =A ~vg >Berührung #10Min/St
3	KL173	Mäch. Betäubende Barriere		Mag. Feld: RK/RW+2 und betäubt mehrere dich angreifende Kreaturen. =A ~vg >Du *Du #1Rd/St RW
3	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	G304	Magisches Schutzgewand		Rüstung/Schild +1/4St =A ~vgG *Berührung #1h/St RW
3	KL185	Mantel der Ausgeglichenheit		Neutralisiere die Kampfrauscheffekte jener, die dich angreifen. =A ~vgGF >Du *Du #1Rd/St R-/RW
3	E232	Mantel des Zorns		RW +1/4St, 2W8SP Radius1,5m bei beenden =A ~vgG *Berührte Kreatur #1min/St RW
3	G306	Mit Stein verschmelzen		Du+Ausrüstung verschmelzen mit Stein =A ~vgG *Du #10min/St
3	G306	Mit Toten sprechen		Leiche beantwortet 1 Frage/2St. =10min ~vgG >3m *Kreatur #1min/St RW
3	G309	Monster herbeizaubern III		Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
3	G310	Nahrung und Wasser erschaffen		Nahrung für 24h für 3 Menschen(1Pferd)/St =10min ~vg >7,5m+1,5m/2St R-
3	OG43	Numerologische Resistenz		durch Würfel Verb. Wiederstandsfähigkeit gegen elementare Gefahren verleihen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St R-
3	1K17	Offenbarung		+1/St. (max 10) Entschärfen, Manipulieren od. Lösen eines Objekts =1 Rd ~vg >Du #1Rd/St
3	GM9	Rache des Liebhabers		1h nach intimer Begnung, wie Wut gegen Feind =1 Min ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Tag/St RW
3	OR29	Raserei Ork		pro 5 Pkt Schaden: +2 ST, -1 RK =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur/2St #1Rd/St RW
3	M232	Sand der Zeit		Ziel altert vorübergehend =A ~vg >Berührung *Kreatur/Gegendstand #10Min/St R-
3	E324	Schicksal verhindern		-2 Attr.W, Angr.W, RW & FW pro Heldenpunkt ~vgGF >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #1Rd/St RW
3	E325	Schicksalsfaden durchtrennen	O	Ziel erschüttert, kann keine Heldenpunkte einsetzen ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #10Min/St RW
3	V119	Schmerzhafte Bestrafung *Hob		Ziel will Dir Schaden zufügen: 2W6 nichtt. Schaden =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #1Rd/St RW
3	HN31	Schnitters Zirkel		Ziel auf 0 oder weniger TP reduziert: +1 Schaden (max halbe ZS) =A ~vgGF >Berührung *berührte Waffe #1 Rd/St R-
3	G326	Schutz vor Energien		Absorbiert 12/St max 120 einer Art Energie =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
3	G326	Schutzkreis gegen Böses		RK/RW+2, Text =A ~vgMG *Berührung *Radius 3m #10min/St RW
3	G328	Schutzkreis gegen Chaos		RK/RW+2, Text =A ~vgMG *Berührung *Radius 3m #10min/St RW
3	G328	Schutzkreis gegen Gutes		RK/RW+2, Text =A ~vgMG *Berührung *Radius 3m #10min/St RW
3	E328	Schutzkreis gegen Ordnung		RK/RW+2, Text =A ~vgMG *Berührung *Radius 3m #10min/St RW
3	Go209	Schwarzlicht		Kugel totaler Finsternis =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Rad6m #1Rd/St RW
3	G329	Schwere Wunden heilen		Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
3	G329	Schwere Wunden verursachen		3W8+1/St (max +15) Schaden =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
3	2K57	Schwesternschaft		negative Stufe im Ausgleich Bonus ZS + SG Zauber bei Ziel =A ~vgm >Berührung *Du & Kreatur #1Min/St RW
3	3V39	Seelenstein erschaffen		Seelenstein von sterbender/in letzter Rd gest. Kreatur erzeugen =1 Rd ~vgF >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #Augenbl. RW
3	M236	Segen des Maulwurfs		Ziel: Dunkelsicht 9m, +2 auf Heimlichkeit =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur/St #1Min/St R-
3	FK33	Silberlicht		Tageslicht silbr. Licht; Kreatur SR/Silber RW ZÄH geblendet, Übelkeit =A ~vgm >Berüh. *1 Gegenst. #1Min/St RZ
3	PI29	Skelettmannschaft		Leichen als Skelette fungieren als Schiffsmannschaft =A ~vgm >Berührung *humanoide Leichen #1Tag/St R-
3	G335	Stein formen		300dm³+30dm³/St Stein umformen =A ~vgMG *Berührung #sofort R-
3	M239	Symbol der Heilung		Ausgelöste Rune heilt lebende Kreaturen ~vgm RW
3	G339	Tageslicht		Helles Tageslicht =A ~vg *berührter Gegenstand "Radius 18m #10min/St R-
3	ZW23	Taktische Formation Zwe		+2 RK auf Kette Verbündeter =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "1 Kreatur/St #10Min/St RW
3	L115	Teurer Ruhm		Ziel muss bei Nutzung von LK 1 Anwendung zus. aufwenden =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 leg. Kreatur #1Min/St RW
3	G342	Tiefere Dunkelheit		übernatürliche Schatten: Beleuchtung -2St =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
3	G346	Tote beleben		Erschafft Skelette/Zombies =A ~vgm *Berührung #sofort R-
3	K244	Unaufhaltsame Todeswalze		für jeden getöteten Gegner: NK-TW/SW/STW+1 +SR2/- =A ~vg >Du #1Min/St
3	G349	Unsichtbarkeit aufheben		Bannt 100Pf/St Unsichtbarkeit =A ~vg #1min/St RW
3	V69	Verständnis verleihen *Men		+2 auf Fert. mit mind. 1 Rang; +1/4 St. max.+6 =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Min/St
3	GM23	Vitalität fokussieren		Energie in Körperteil fokussieren und Vorteil erhalten =A ~vg >Du *Du #1Rd/St
3	G360	Wasser atmen		Wasser/Luft atmen =A ~vgMG *Berührte Kreatur #2h/St RW
3	WI297	Wasser Lamaschtus		ZÄH Sg14 (trinken-4): ok: w4Min Kränkelnd, Fehl: w6IN, w6GE =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St1Schluck/2St #sofort RZ
3	M247	Wildheit des Dachses		Verdoppelt Bedrohung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1Waffe/3St #Konzentration RW
3	G364	Windwall		Wand 3m/St x 1,5m/St: Lenkt ab und schützt =A ~vgMG >30m+3m/St #1Rd/St R-
3	TD25	Wüstensturm		wirbelnde Sandwolke trifft Ziel, blendet & behindert Sprechen =A ~vgm >30m+3m/St *1 Kreatur #1Rd/St RW
3	V137	Zorniges Geröll *Ore		3m rollende Trümmerzone wie Schwarm (1W6 TP) =1Rd ~vgGF >7,5m+1,5m/2St #Konz+2Rd

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME

Charaktername	Volk	Primäre Klasse	Stufe
Stanton Vhain	Zwerg	Antipaladin	8

Heimat	Gottheit	Großenkategorie	Zweite Klasse	Stufe	Extra Magie Stufen Prestige
0	Deskaris	Mittelgroß	Streiter	2	

Spieler	Kampagne	Gesinnung	Geschl.	Alter	Größe cm	Gewicht #	Haar	Augenfarbe	Dritte Klasse	Stufe
NSC	Zorn der Gerechten	CB	M	46	129	192	Schwarz	Grau	-	0

Attribute	Attribute Werte	Attribute Mod	Temp Werte	Temp Mod
ST Stärke	20	5		
GE Geschick.	10	0		
KO Konstitution	24	7		
IN Intelligenz	10	0		
WE Weisheit	12	1		
CH Charisma	14	2		

TP Trefferpunkte — Gesamt 130 — SR

Wunden — Trefferwürfel 1:w10 2:5TP

Tod bei: -24

Nichttödlicher Schaden

INITIATIVE Modifikatoren: 2 (Gesamt) = 0/2 (GE/Bonus) + Sonst.

RK Rüstungsklasse: 24 (Gesamt) = 10 + 12 (Rüstung) + 0 (Schild) + 0 (GE-Mod) + 0 (Größe) + 2 (Nat-Rüst.) + (Ablenkung) + (Sonstige) + (Temp)

Berührung Rüstungsklasse: 10 — Auf dem falschen Fuss Rüstungsklasse: 24 — Modifikatoren

Bewegungsrate Land	Meter	Felder	Temp	Meter	Felder	Temp	Temp
	Grundbewegung			Mit MS/S Rüstung			
TW							

Meter Felder Fliegend	Manövrierfähigkeit	Meter Felder Schwimmend	Meter Felder Kletternd	Meter Felder Grabend

Version 6.200 Gedruckt am: 19.02.2018

Rettungswürfe	Gesamt	Grund	Attrib	Magie	Sonstige	Temp	Modifikatoren
REFLEX (Geschicklichkeit)	4	2	0		2		+2 > Gift/ Zauber/ZF
WILLEN (Weisheit)	9	6	1		2		
ZÄHIGKEIT (Konstitution)	15	6	7		2		

GRUND-ANGRIFFSBONUS: 8/3 — Zauber Resistenz

	Gesamt	GAB	ST-Mod	Größe	GE-Mod	Sonstige	
KMB	13	8	5	0			Modifikatoren
KMV	23	8	5	0	0		10

WAFFEN

Trefferwurf	Schaden	MehrereWaffen ok / Notizen / Munition / usw. Seite	Art+Typ / Kritisch / Speziell / Reichweite
Wurfaxt +14/9 (5 1)	1W6+6 (Wurf: -5) (5 1)	der Rückkehr mag. +1 G142	H KL x2 - 3m
Glefe +15/10 (5 2)	1W10+9 (7 2)	Seelenschnitter Intelligent CB mag. +2 G146	H KZ x3 R -
Glefe +13/8 (5 2 -2)	1W10+15 (7 2 6)	Seelenschnitter Leg. Heftiger Angriff mag. +2 G146	H KZ x3 R -
Rüstungsstacheln +14/9 (5 1)	1W6+6 (5 1)	G148	S KL x2 - -
Wurfaxt +13/8 (5)	1W6+5 (Wurf: -5) (5)	der Rückkehr mag. +1 G142	H KL x2 - 3m

Anzeige: Nur geübte Waffen

Waffenfokus+Spezialisierung: Plus unter Sonstiges eintragen

Fertigkeiten

FERTIGKEIT	Gesamt Bonus	Attribut	Rüstung	Ränge	Klasse Xtra
[ ] Akrobatik #	-5	GE	-5		0
[ ] Auftreten	2	CH 2			0
[ ] Auftreten	2	CH 2			0
[X] Beruf *	-	WE 1			0
[X] Beruf *	-	WE 1			0
[X] Bluffen	12	CH 2		4	6
[ ] Diplomatie	2	CH 2			0
[X] Einschüchtern	7	CH 2		2	3
[ ] Entfesselungskunst #	-5	GE	-5		0
[ ] Fingerfertigkeit *#	-	GE	-5		0
[ ] Fliegen #	-5	GE	-5		0
[X] Handwerk	0	IN			0
[X] Handwerk	0	IN			0
[X] Handwerk	0	IN			0
[ ] Heilkunde	1	WE 1			0
[X] Heimlichkeit #	-5	GE	-5		0
[ ] Klettern #	0	ST 5	-5		0
[ ] Magischen Gegenstand benutzen *	-	CH 2			0
[ ] Mechanismus ausschalten *#	-	GE	-5		0
[X] Mit Tieren umgehen *	-	CH 2			0
[X] Motiv erkennen	7	WE 1		3	3
[X] Reiten #	4	GE	-5	6	3
[ ] Schätzen	0	IN			0(2)
[ ] Schwimmen #	0	ST 5	-5		0
[ ] Sprachenkunde *	1	IN		1	0
[ ] Überlebenskunst	1	WE 1			0
[X] Verkleiden	2	CH 2			0
[ ] Wahrnehmung	1	WE 1			0
[ ] Wissen Adel *	-	IN			0
[ ] W. Arkanes*	-	IN			0
[ ] W. Baukunst*	-	IN			0
[ ] Wissen Die Ebenen *	-	IN			0
[ ] Wissen Geographie *	-	IN			0
[ ] Wissen Geschichte *	-	IN			0
[ ] Wissen Gewölbekunde *	-	IN			0
[ ] Wissen Lokales *	-	IN			0
[ ] Wissen Natur *	-	IN			0
[X] Wissen Religion *	-	IN			0
[X] Zauberkunde *	-	IN			0
[ ]					0
[ ]					0

[X] Klassenfertigkeiten
Rüstungsmalus
* nur Geübt

Extra Punkte Aufstieg: 5
Fertigkeitspunkte: 21
Noch zu vergeben: 0

NOTIZEN — HELDENPUNKTE — SITUATIONSMODIFIKATOREN

SPRACHEN

Abyssisch, Gemeinsprache, Zwergisch

Aufstieg: 1. Stufe wählen, 2. Talent (St. 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19), 3. Attribut (St. 4,8,12,16,20), 4. Klassenfähigkeiten, 5. Trefferpunkte, 6. Fertigkeiten

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE nur eine Rüstung	ART	RK Bonus	RK Malus	%Zauber Patzer	Gewicht #	max. GEMod	EIGENSCHAFTEN	Seite
Ritterrüstung	Schwer	9	-6	35%	50	1	mag. +3, mit Stacheln	G154
Magisch		3	1					
Schild								
Schildbonus	Summe:	12 /	-5	35%	50	1		

ZAUBER

Grad	Zauber pro Tag	Bekannte Zauber	RW gegen Zauber
Arkane			
0.			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
Göttliche			
0.			
1.	2		13
2.	2		14
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			

Konzentration: W20 + 10

Merkmale/Domänen/Schulen usw.

Volksmerkmal:	-
Antipaladin Typ:	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

Talente/Wesenszüge	Art
Abhärtung	
Fert-Fokus: Bluffen	
Heftiger Angriff K	
Legen. Heftiger Angriff	
Mag. Waffen+Rüstungen herstellen	

AUSRÜSTUNG (0#)

GEGENSTAND	GEW.

WAFFEN	Anz.	Gew.
Wurfaxt		
Glefe		
Glefe		
Rüstungsstacheln		
Wurfaxt		

GESAMTGEWICHT	50 #

Leichte Last	133 #	Über Kopf stemmen	400 #
Mittlere Last	266 #	Vom Boden aufheben	800 #
Schwere Last	400 #	Schieben oder Ziehen	2000 #

Extra ST für Tragen:

GELD	
KM	
SM	
GM	68
PM	

Erfahrungspunkte	Nächste Stufe (M)
	75.000

TALENTE, NOTIZEN, SONSTIGES

Amulett der Natürlichen Rüstung +2
Gürtel der Großen Konstitution +4
Stirnreif des Verlockenden Charismas +2
Generalschlüssel für die Zitadelle von Drezen

Seelenschnitter
- intelligente Selbstverwandelnde Glefe +2, ZS15
- 18m Sehen und Hören, Ego 14, IN 16, WE 12, CH14
- Sprachen: Abyssisch, Gemeinsprache, Riesisch
- Bewustsein eines Babaus, von Mordlust erfüllt
- 3/Tag Irreführung
- 1/Tag Monster herbeizaubern V, nur Babaus

Reittier: Infernalische Riesenwespe namens Vrext

---Zwerg--- (G27, E22, V70) ## Ruhig und Sicher, Dunkelsicht, Steingespür, Gier, Abgehärtet, Hass, Verteidigungsschulung, Standfestigkeit

---Antipaladin--(E130) ## *1 Aura des Bösen, Gutes entdecken, Gutes niederstrecken 1/Tag *2 Unheilige Widerstandskraft , Hand der Verderbnis *3 Aura der Feigheit, Seuchenträger, Grausamkeit 1 *4 Negative Energie fokussieren, Gutes niederstrecken 2/Tag *5 Dunkle Gunst *6 Grausamkeit 2 *7 Gutes niederstrecken 3/Tag *8 Aura der Verzweiflung

---Streiter---(L32 ## *1 Legendenkraft, Schwer zu töten, Streiterschlag *2 Unglaubliche Initiative

Kräfte von Stanton Vhain , Zwerg, Antipaladin St.8, Streiter St.2

Kräfte von Stanton Vhain

Kraft	Ort	Beschreibung
Aufstieg Antipaladin		'1TP / 1FP
Ruhig und Sicher	G27	Bewegungsrate von 6m wird nicht durch Rüstung/Belastung gesenkt
Dunkelsicht (AF)	G262	in absoluter Dunkelheit 18m sehen
Steingespür	G27	+1 ZS Kategorie Erde od. Kräfte der Domäne Erde, Blutlinie Elementar, Offenb. Mysterien Steine
Gier	G27	+2 Volksbonus Schätzen für Wert nichtmagischer Gegenstände
Abgehärtet	G27	Rettungswürfe +2 gegen Gift, Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten
Waffenvertrautheit Zwerg	G27	Streitäxte, Streithämmer, Kriegshacken & Kriegshämmer; "zwergisch" = Kriegswaffe
Hass Zwerg	G27	+1 Volksbonus Angriffswürfe humanoide Kreaturen (Ork, Goblinoider)
Verteidigungsschulung Z	G27	+4 Ausweichbonus RK gegen Monster (Riese)
Standfestigkeit	G27	+4 Volksbonus KMV Ansturm & Zu-Fall bringen auf festem Boden
Sprachen Zwerg	G27	Gemeinsprache & Zwergisch (Finsterländisch, Gnomisch, Goblinisch, Orkisch, Riesisch und Terral)
Antipaladin		
Waffen Antipaladin	E131	Einfache und Kriegswaffen, alle Rüstungen, alle Schilde außer Turmschild
Aura des Bösen (AF) Anp	E131	Böse Aura, für gute Paladine: bei Böses niederstrecken > Antipaladin beim 1.ten Angriff +2SP/St
Gutes entdecken (ZF) Anp	E132	Entdeckt Gutes, "Kegel 18m, als BA feststellen, ob gut und Stärke der Aura für 1 Wesen/Gegenstand
Gutes niederstrecken (ÜF) Anp	E132	> 1 gutes Ziel: TW+CHMod, SP+1/St, >Drache/Externar/Kleriker/Paladin +2/St (keine SR), RK+CGMod
Hand der Verderbnis (ÜF) Anp	E132	Schaden/Untote heilen w6/2St, ½St+CHMod/Tag (Talente wie Hand auflegen)
Unh. Widerstandskraft (ÜF) Anp	E132	alle RW+CHMod
Aura der Feigheit (ÜF) Anp	E132	Gegner Rad 3m: RW>Furcht -4, Gegner mit Immun>Furcht verlieren Immunität (nicht Bewusstlos)
Grausamkeit (ÜF) Anp	E132	Hand der Verderbnis + Grausamkeit (St: 3, 6, 9, 12 und 18) wählen
Seuchenträger (AF) Anp	E133	immun gegen alle Krankheitseffekte, kann aber übertragen
Neg. Energie fokuss. (ÜF) Anp	E133	w6 +w6/2St Heilen/Schaden >9m ^verbraucht 2 Hand der Verderbnis
Dunkle Gunst (ZF) Anp	E133	Waffe verbessern oder dunkler Diener
Aura der Verzweiflung (ÜF) Anp	E134	Gegner Rad 3m: alle RW>-2, (nicht Bewusstlos)
GS ab St.3: Erschöpft	E132	Das Ziel ist erschöpft
GS ab St.6: Krank	E132	Das Ziel erkrankt an einer Krankheit, als hätte der Antipaladin Ansteckung gewirkt (ST=ZS)
Streiter	L32	
Legendentalent	L12	Jede ungerade Legendenstufe ein Legenden- oder anderes Talent
Kraftschub L	L12	für 1LK als AA: 1w20 um 1w6 erhöhen, St4: w8, St7: w10, St10: w12 (nach Ergebnis)
Legendenkraft L	L12	Kraft für besondere Taten (LK): 2/St+3 (7x)
Schwer zu töten L	L12	unter 0TP automatisch stabil, Tot bei KO x 2
Streiterschlag L	L32	Eine Fähigkeit wählen
Pfadfähigkeit L		eine Pfadfähigkeit des Legendenklassenpfades oder des Allgemeinen Pfades pro Stufe
Arttribusplus L	L12	Jede gerade Legendenstufe ein Attribut +2
Unglaubliche Initiative L	L12	Initiative + Legendenstufe, für 1LK als FA: zusätzliche A (nicht für Zauber), nur 1/Rd
Plötzlicher Angriff (AF) Str	L32	1LK als SA: +1 NK mit höchstem GAB, TW 2x +LSt (höheres), umgeht SR
L1 Blutspritzer (AF) Str	L33	Bei Krit als FA: Blut Rad 9m 1 Ziel als BÜ: Kränkelt 1Rd/LSt, BÜ Krit: Blind, als VA Augen wischen>Blind
Talente		
Abhärtung	G113	3TP + 1TP/St>3
Fert-Fokus: Bluffen	G122	Fertigkeit +3, bei mindestens 10 Rängen +6
Heftiger Angriff K	G124	TW/KMB -1; Schaden +2, Zweihändige Waffen +3, -1/+2 je 4St
Legen. Heftiger Angriff	L67	TW+3 (Statt+2), Steigerung +3/4GAB, Krit: Bonusschaden x2 vor Multi, 1LG: 1Min kein Malus
Mag. Waffen+Rüstungen herstellen	G127	Magische Waffen, Rüstunge und Schilde herstellen
Waffen		
Rüstungsstacheln		Schaden im Ringkampf

Spruchbuch von Stanton Vhain , Zwerg, Antipaladin, Streiter

= Zeit ~ Komponenten > RW " Bereich * Ziel # Dauer R Rettungswurf ^ Anzahl/Tag

Stufe Ort Spruch — **Beschreibung**

Spruchbuch von Stanton Vhain

Kl.1: Antipaladin 8, Kl.2: - , Kl.3: -

Konz.	Stufe-Sprüche
1: W20+10	, 1-2, 2-2

2-31: Stufe2-3 Sprüche + 1 Bonus, 4∞ = 4 Sprüche beliebig oft

gedruckt am: 19.02.18

Stufe	Ort	Spruch		Beschreibung
		Bonus		
BSpr	G285	Gutes entdecken	ZF: beliebig	Entdeckt Gutes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-
		Antipaladin		
1	G249	Befehl		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	5ZG75	Blutender Hieb		bei Treffer als FA: +1 Blutung, SG+MAg Att =A ~vg >Berührung "1 NK-Hiebwaffe *1Rd/St RW
1	G277	Furcht auslösen		Ziel mit max 5 TW verängstigt (RW Willen:erschüttert) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd
1	G283	Gestalt verändern		nimm die Gestalt eines kl/m Humanoiden an =A ~vgm *Du #1min/St
1	G283	Gift entdecken		Entdeckt Gift in Kreatur/Gegenstand =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Würfel 1,5m #sofort R-
1	G297	Leichte Wunden verursachen		Verursacht 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	G299	Magie lesen		magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
1	G304	Magische Waffe		Waffe erhält Bonus von +1 =A ~vgG #1min/St RW
1	G309	Monster herbeizaubern I		Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
1	G325	Schutz vor Gutem	O #1	RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	G326	Schutz vor Ordnung		RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	G346	Totenglocke		Enzieht sterbenden Lebenskraft für Dich: Text =A ~vg *Berührung #10min/TW Ziel RW
1	G348	Unheil		Erschüttert: TW/SW/RW/FW -2 =A ~vgG >30m+3m/St *Kreatur #1min/St RW
1	G355	Verfluchen		TW-1, RW-1>Furcht =A ~vgG >15m #1min/St RW
1	G360	Wasser entweihen		1/2 Liter unheiliges Wasser =1min ~vgm *Berührung #sofort RW
2	6ZG75	Abyssales Ungeziefer		Schablone Infernalische Kreaturen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "1Ungeziefer *1Min/St RZ
2	G249	Bärenstärke	O vK	Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	G252	Blind- oder Taubheit verursachen		Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
2	G261	Dunkelheit		Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berührter Gegenstand #1min/St R-
2	G262	Dunkelsicht		in absoluter Dunkelheit 18m sehen =A ~vgm *Berührte Kreatur #1h/St RW
2	G269	Erschrecken		Ziel mit weniger als 6 TW: Verängstigt =A ~vgm >30m+3m/St *1Kreatur/3St #1Rd/St RW
2	G283	Gesinnung verbergen		Verbirgt Gesinnung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #24h RW
2	G309	Monster herbeizaubern II		Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
2	E234	Oppositionsresistenz		SR 5/10/15 > Angriffe gegen Gesinnung =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
2	G311	Ort entweihen		Bereich stärkt Untote: Text =A ~vgmG >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2h/St R-
2	G312	Person festhalten	O	Lähmt eine Person =A ~vgFG >30m+3m/St *Kreatur #1Rd/St RW
2	G316	Pracht des Adlers		Charisma +4 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	G336	Stille		Unterdrückt Geräusche =1Rd ~vg >120m+12m/St "Radius 6m #1Rd/St RW
2	G349	Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW

Anhang 2: Massenkampf

In Teil 2 Schwert der Tugend führen die SC eine Armee gegen Drezen. Dies wird mit den Massenkampfregeln aus den Ausbauregeln IV Kampagnen durchgeführt. Zur Erleichterung habe ich hier die Massenkampfregeln zusammengefasst.

Krieg ohne Königreich

Herrschaftswurf

Einige Würfe beim Führen von Armeen beziehen sich auf den Herrschaftswurf-SG. Der SG eines Herrschaftswurfs entspricht der Größe des Königreiches in Hexfeldern + der Summe aller Stadtviertel der Ortschaften + Modifikatoren aufgrund besonderer Umstände oder Effekte +20, sofern nicht anders angegeben.

Dies bezieht sich aber auf Führen eines Königreiches und trifft hier nicht zu. Für Kriege ohne Königreich (Ausbauregeln IV: Kampagnen, Seite 236) wird der Herrschaftswurf-SG durch folgende Tabelle (Monsterhandbuch1, Seite 291, SG der Primärfähigkeit eines Monsters) ersetzt (Durchschnittsstufe der SC=DSG):

DSG:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
SG:	12	13	14	15	15	16	17	18	18	19	20	21

Treuewurf

Ohne Königreich wird der Treuewurf durch einen Willenswurf ersetzt. Der HG wird dabei wie beim Herrschaftswurf ermittelt.

Baupunkte

Baupunkte (BP) geben an, wieviel Unterhalt oder Anschaffungskosten eine Armee oder Ressource braucht. Ohne Königreich wird werden BPs durch BP x 500GM ersetzt.

Armeen

- Name: Name der Armee
- EP: EP für einen Sieg über die Armee
- Gesinnung: zeigt Verhalten/Auftreten, Spieltechnisch egal
- Größe: von Mini (1 Einheit, HG-8) bis Kolossal (2.000 Einheiten, HG +8)
- Art: z.B. Orks Krieger 1, die überwiegende Anzahl Soldaten sind Orks, Krieger Stufe 1
- TP: HG x durchschnittliche TP der jeweiligen TW-Art (z.B. 3,5 bei TW w6), abgerundet
    - nur Armeen, keine Einzelkreaturen, können TP einer Armee reduzieren
- HG einer Armee: HG eines Soldaten angepasst mit HG-Mod der Armeegröße
- Verteidigungswert (VW): entspricht RK, HG+10+alle Boni durch Verteidigungsanlagen usw.
- Angriffsmodifikator (AM): AM=HG, bei Angriff: w20+AM
- Taktik: alle Armeetaktiken, über welche die Armee verfügt
- Ressourcen: alle besonderen Mittel , über welche die Armee verfügt
- Bewegungsrate: Anzahl der 18Km Hexfelder pro Tagesmarsch
- Moral: zwischen -4 und +4, kann durch Anführer usw. modifiziert werden
- Unterhalt: Baupunkte pro Woche, Sold: HG/2/Woche, nicht bezahlt: Moral -2
    - Hier statt BP/Woche: BP x 500GM/Woche
- Anführer: Name der Anführers, CHMod, Ränge als Soldat, Anführerwert

Schlacht

- 3 Phasen
  - 1. Taktikphase:
    - SL entscheidet, welche Schlachtfeldmodifikatoren zur Anwendung kommen
    - Anführer wählen Taktik aus
  - 2 . Fernkampfphase:
    - Jede Armee mit Fernkampf: 1 Angriff (möglicherweise mehrere je nach Schlachtfeld)
  - 3 . Nahkampfphase:
    - Beginnt beim Aufeinander treffen. Geht weiter, bis eine Armee besiegt ist

Angreifen und Schaden erleiden

- Alle Armeen handeln gleichzeitig
- Angriff: w20+AM
  - Ergebnis =< VW: kein Schaden
  - Ergebnis > VW: Schaden = Angriff – VW (Angriff 11 – VW 7 = Schaden 4)
  - Nat 20: immer mindestens 1 Schaden
  - Nat 1: nächste Runde kein Angriff möglich
- Mehrere Armeen
  - Anführer entscheidet für jede Armee, welche Armee Angriffen wird

Schlachtfeldbedingungen

- **Befestigungen**: VW Armee + VW Befestigung (Berechnet oder Typisch: +8)
- **Dämmerlicht**: AM-1
- **Dunkelheit**: AM-1, VW-3
- **Geländevorteil**: wenn eine Armee besonders mit dem Schlachtfeld vertraut ist: AM+2, VW+2
- **Hinterhalt**: mit Tarnung: 1 Angriff, bei Erfolg beginnt die Schlacht, die Angriffenen Armee kann aber in der Taktik-Phase nicht handeln (Standardtaktik), Fehl: normale Schlacht
- **Nebel**: ½ Schaden, Taktik Rückzug: Moralwürfe +2
- **Regen**: Wie heftiger Wind in der Fernkampf-Phase (normale Waffen: TW-4)
- **Sandsturm**: ½ Schaden, Taktik Rückzug: Moralwürfe +2, pro NK/FK Phase 1 Schaden/Armee
- **Schnee**: ½ Schaden, FK: normale Waffen: TW-4
- **Vorteilhaftes Gelände**: mit überlegener Position: VW+2
- **Wind**: bei Fernkampf: Effekte von Wind, Grundregelwerk, S. 439

Armeetaktiken

- Neue Armee: kein Taktik (außer Standard)
- neue Taktiken durch siegreicher Schlachten
- Anzahl Taktiken = ½ HG
- Bei Schlachtbeginn wählt der Anführer die Taktik
- Bei Beginn NK/FK Runde kann die Taktik mit einem Moralwurf SG 15 geändert werden
- Es liegt beim SL, ob die Taktik greift (Einkesseln geht nicht, wenn das Gelände nicht passt)

Taktiken

- * bedeutet Standarttaktik, diese zählen nicht gegen die max. Anzahl
- **Belagerungsbrecher**: bei Treffer + 1 Angriff: Erfolg: ein Belagerungsgerät ist zerstört
- **Blutrünstigkeit**: AM+4, VW-4
- **Einkesseln**: AM+2, VW-2

- **Erfahrene Reitertruppen**: nur mit Reittieren, AM+2 gegen unberittene Armeen
- ***Rückzug**:
  - kein Moralwurf für neue Taktik Rückzug
  - Moralwurf > jeden AM für Disziplin bewahren (kann freiwillig versagen)
  - Alle Würfe ok: vom Schlachtfeld zurück ziehen oder als FK-Phase behandeln
  - Einige Würfe ok: vom Schlachtfeld zurück ziehen oder als FK-Phase behandeln, aber die anderen Armeen können trotzdem angreifen
  - Unabhängig vom Erfolg: für den Rest der Phase: AM-2, VW-2
- **Scharfschützen**: nur mit Fernkampf: bei jedem Schaden: Schaden +2
- **Schildwall**: AM-2, VW+2
- ***Standardtaktik**: keine Modifikatoren
- **Standhalten**: VW+4, AM-4
- **Umsichtiger Kampf**: AM-2, Moralwürfe+2
- **Überrumpeln**: in der ersten Nahkampf-Phase: AM+6, dann wirkungslos
- **Verspotten**: Gegner vor NK/FK: Moralwurf>SG10+HG, Fehl: AM-2, VW-2, 2 Moralwürfe ok: Immun dagegen
- **Vorgetäuschter Rückzug**: 1/Schlacht: beim vorg. Rückzug: kein Angriff möglich, Folgerunde: AM+6, VW+6
- **Zauberbrecher**: gegen Armeen mit Magie: VW+4

Strategie

- In der erste NK-Phase legt der Anführer die Strategie fest
- Diese kann einmal pro NK-Phase nach der ersten geändert werden
- Änderung um 1 Schritt geschieht automatisch, bei mehr: Moralwurf > SG20, Fehl: keine Änderung

Strategie	AW-Mod	VW-Mod	Schadens-Mod
Defensiv	-4	+4	-6
Vorsichtig	-2	+2	-3
Standard	0	0	0
Aggressiv	+2	-2	+3
Waghalsig	+4	-4	+6

Flucht

- TP =< HG: Moralwurf SG15: Fehl: Armee flieht
- Gegner: noch ein letzter Angriffswurf
- Die Armee kann weiterhin Angriffen werden, aber keine Schlacht beginnen

Ergebnis der Schlacht

- **Flucht**: TP=HG, Moral-1, vor neuem Kampf: Anführer Loyalitätswurf>SG Herrschaftswurf
- **Niederlage**: die Armee ist zerstört, muss durch eine neue Armee ersetzt werden
- **Sieg**:
  - letzte Armee auf dem Schlachtfeld (Verbündete Ausgenommen)
  - Anführer Loyalitätswurf>SG Herrschaftswurf, Erfolg: +1 neue Taktik
  - Bei neuer Taktik: Armee Moral +1 (max. +4)
  - TP bleiben auf dem Stand am Ende der Schlacht
  - 2.ter Treuewurf: Erfolg: Anführer lernt ein neues Kommando

Erholung

- Pro Tag Ruhe +1 TP/HG
- Anführer 1/Tag: Treuewurf>SG Herrschaftswurf: Erfolg: +1 TP/HG

Armee neu formieren

- Eine geschwächte Armee kann neu formiert werden
- Sie ist dann gesund, aber um ein Kategorie kleiner

Spielercharaktere in der Schlacht

- SC können z.B. Anführer bekämpfen
- SC können auch mächtige Zauber wirken wie Erdbeben, Todeswolke, Wasser kontrollieren oder Wetterkontrolle usw., welche die Bedingungen auf dem Schlachtfeld zu ihrem Vorteil ändern
- Wenn die SC ihren Kampf gewinnen oder das Schlachtfeld dramatisch beeinflussen bekommt die Armee AM/VW+4, bei Kampf verlieren AM/VW-4

Anführer

- Name: Name des Anführers
- CH-Mod: wird zu den Moralwürfen addiert
- Beruf (Soldat): Anzahl Fertigkeitsränge, Moralwurf +Ränge/5 (min=0)
- Anführenwert (Afw): Stufe + CHMod +(3 mit Talent Anführen)
  Voraussetzung für mehrere Kommandos
- Kommandos: 1+1/5Ränge Beruf (Soldat)
- Alle Kommandos, die der Anführer kennt, wirken automatisch auf die Armee

Kommandos

- **Bonustaktik**: eine Taktik für den Anführer, die Armee kann diese nutzen ohne sie zu kennen
- **Defensivtaktiken**: min Afw 5, VW+2
- **Flexible Taktiken**: min Afw 6, Moralwurf +5, um die Taktik zu ändern, mit Afw 12 Moral +10
- **Gnadenlos**: Gegner bei Rückzug: Moralwurf SG+1, letzter Angriff > zurückziehende Armee +1
- **Rückzugsgefecht**: min Afw 5, nach FK oder 1. NK-Phase: Rückzug mit Moralwurf+2, Afw10: +4
- **Scharfschützen**: nur mit FK: Angriffswürfe gegen Armeen, die Befestigungen nutzen +2
- **Selbstversorgung**: Halbiert den Unterhalt + Bewegungsrate für die Woche, in der dieses Kommando eingesetzt wird
- **Standhalten**: Moralwurf fehl = Flucht: Wurf wiederholen
- **Treue**: min Afw 6, alle Moralwürfe +2, Afw12: +4
- **Ungebrochen**: min Afw 4, TP <=50%max: Angriffswürfe +1, Afw10: +2
- **Wundversorgung**: 1/Schlacht bei FK/NK: AM-4, TP + ½ HG, Ressource Heiltränke: auch bei Einsatz Heiltränke ohne Malus

Ressourcen

- **Belagerungsgeräte** (15 BP pro Maschine): AM+2/Waffe, Unterhalt+3, NK: Gegner VW für Befestigung –w4/Waffe
- **Fernkampfwaffen** (2 BP): Die Armee erhält die Fähigkeit Fernkampf, Unterhalt+1
- **Heiltränke** (10 BP): 2/Schlacht: kein Angriffswurf, TP+2xHG, diese Woche Unterhalt+3
- **Reittiere** (BP = HG des Reittieres): AM/VW+2, Unterhalt+1
- **Verbesserte Rüstung** (3 BP): VW+1, Unterhalt+1, für 15BP: Magisch: VW+2, Unterhalt+2
- **Verbesserte Waffen** (5 BP): AM+1, Unterhalt+1, für 50BP: Magisch: AM+2, Unterhalt+2
- Anpassung der Kosten (Ausgangskosten und den Unterhaltsanstieg):
    - Mini: x1/8, Winzig: x1/6, Sehr Klein: x1/4, Klein: x1/2, Mittelgroß: x1, Groß: x2, Riesig: x4, Gigantisch: x10, Kolossal; x20

Besondere Fähigkeiten einer Armee:

- **Alchemie** (Alchemist 1): 1/Schlacht Heiltränke ohne Kosten
- **Amphibisch**: durch Gewässer bewegen, VW Wasserbarrieren ignorieren
- **Anspringen**: AM+1
- **Aquatisch**: AM/VW+1>Armeen auf Wasser/Schiffe, AM-1>Armeen an Land (kein Malus mit **Amphibisch**)
- **Attributsentzug**/-schaden: Schaden im NK: Gegner beginn nächste Phase: w6 Schaden
- **Aura des Mutes** (Paladin 3): Immun>Furcht, Moralwürfe>Flucht Automatisch ok
- **Bevorzugtes Gelände** (Waldläufer 3): Gegnervorteile durch Geländevorteil und Vorteilhaftes Gelände halbiert
- **Betäubender Schlag** (Mönch 1): bei jedem Schaden: Gegner VW-1
- **Blindgespür**: Mali AM/VW durch Dunkelheit, Unsichtbarkeit und Wetter halbiert
- **Blindheit durch Licht**: in hellem Licht: AM/VW-2
- **Blindsicht**: keine Mali AM/VW durch Dunkelheit, Unsichtbarkeit und Wetter
- **Blutung**: Schaden im NK: Gegner beginn nächste Phase: w6 Schaden
- **Bomben** (Alchemist 1): FK möglich, bei FK/NK w4 Schaden
- **Böses niederstrecken** (Paladin 1): 1/Schlacht bei NK>Böse AM+2, >Untote/Böse Externare +4
- **Brut erschaffen**: lebende Armee min gleichgroß vernichten: +TP=HG*2 oder neue Armee 2 Größenkategorien kleiner erschaffen
- B**und des Jägers** (Waldläufer 4) **Gefährte**: 1/Schlacht AM (auch Verb.Armee) +1 für Rest der Schlacht
- **Bund des Jägers** (Waldläufer 4) **Tierbegleiter**: AM+1
- **Dämmersicht**: keine Mali durch Dämmerlicht
- **Dunkelsicht**: keine Mali durch Dämmerlicht oder Dunkelheit
- **Durch Erde gleiten**: ignoriert Befestigungsanlagen aus Erde oder Stein, wie Graben
- **Eidolon** (Paktmagier 1): AM+1
- **Entdeckung** (Alchemist 2): Schaden im NK: Gegner beginn nächste Phase: w6 Schaden
- **Entrinnen** (Mönch 2 , Schurke 2): Gegner mit Zauber wirken: ½ AM-Bonus, Gegner mit Odemwaffe: ½ Schaden
- **Ergreifen**: Moralwürfe Gegner für Flucht/Rückzug -2
- **Erschütterungssinn**: ½ Malus AM/VW für Dunkelheit, Unsichtbarkeit und Wetter
- **Erzfeind** (Waldläufer 1): gegen Erzfeinde AM+1
- **Fallengespür** (Schurke 3): Taktik Belagerungsbrecher: +½HG zur Bestimmung, ob Belagerungswaffe zerstört wird

- **Felsen fangen**:VW+1>FK-Angriffe, +2>Belagerungswaffen/Felsen
- **Felsen werfen**: FK möglich, bei FK +4 Schaden
- **Fliegen**: keine Angriff bei NK: kann nur von fliegenden Angriffen werden, ignoriert Stadtmauern
- **Furcht**: Gegner Schaden: Moralwurf SG10+HG>nächster Runde kein Angriff möglich
- **Geländevorteil**: mit Bewegungsform mit Vorteil im Gelände: AM+1>Gegner ohne Vorteil
- **Geruchssinn**: ½ Mali AM/VW durch Dunkelheit, Unsichtbarkeit und Wetter
- **Gift**: Schaden im NK: Gegner beginn nächste Phase: w6 Schaden
- **Giftresistenz** (Alchemist 2): bei Giftschaden: Schaden -50% Resistenzbonus der Einheit
- **Gnade** (Paladin 3): am Ende der Schlacht bei einer verbündeten Armee eine Krankheit heilen
- **Göttliche Gesundheit** (Paladin 3): Immun gegen Krankheiten
- **Graben**: statt NK/FK unter Befestigung durchgraben
- **Handauflegen** (Paladin 2): bei NK +w4>Untote oder AM-½HG: TP+HG
- **Herausforderung** (Ritter 1): 1/Schlacht AM+2>1Armee, dafür VW-1 gegen dritte Armee, hält für Rest der Schlacht
- **Hexerei** (Hexe 1) **Heilung**: 1/Schlacht TP+½HG
- **Hexerei** (Hexe 1) **Hexentrank**: Heiltränke herstellen ohne Ressourcen
- **Hinterhältiger Angriff** (Schurke 1): bei Einkesseln/vorg. Rückzug/aus Hinterhalt: AM+1
- **Immunität**: Immun gegen bestimmte Dinge, z.B. Gift
- **Kampfrausch** (Barbar 1): 1/Schlacht in Kampfrauch: AM+2, VW-1, Moral+1>Flucht/Furcht, nicht: Einkesseln/Rückzug/Scharfschützen/Schildwall/Standhalten/Umsichtiger Kampf, nicht Strategie: Defensiv/Vorsichtig
- **Kampfstil** (Waldläufer 2): 1/Schlacht bei FK/NK AM+1 für den Rest der Schlacht
- **Kannibalismus**: Unterhalt -1 für Wochen mit gewonnener Schlacht
- **Ki-Vorrat** (Mönch 4): Angriffe zählen als magische Waffen
- **Klettern**: erkletterbare Befestigungsanlagen -25% Bonus
- **Konstrukt**: Die Armee ist immun gegen Furcht, Gift, Krankheit und Lähmung
- **Körperlos**: kein Schaden durch nichtmagische Angriffe, ½ durch magische, ignoriert Boni durch Rüstung, Rückzug ohne Wurf, in allen Geländen Beweglichkeitsvorteil
- **Krallen**: Schaden +1
- **Krankheit**: bei Schaden Feind AM/VW-1/Tag kumulativ, Heilung (+1/Tag): Stabilitätswurf-Malus
- **Lähmung**: bei Schaden Gegner VW-1
- **Lebenskraftentzug**: AM/VW-1 bei jeden Schaden, verschwindet nach 24h
- **Lichtempfindlichkeit**: in hellem Licht AM/VW-1
- **Lied des Mutes** (Barde 1): AM+1, Moral+2>Flucht/Furcht, auch für andere Armee
- **Mächtiger Sturmangriff**: AM+1
- **Negative Energie fokussieren** (Kleriker 1): bei NK+w4>lebende, selber Untot: Schaden heilen: AM-½HG: TP+HG
- **Odemwaffe**: FK möglich, bei FK/NK w4 Schaden
- **Orden** (Ritter 1): mit Herausforderung VW+1 gegen herausgeforderte Armee
- **Pflanze**: Immun gegen Furcht, Gift und Lähmung
- **Positive Energie fokussieren** (Kleriker 1, Paladin 4): bei NK+w4>Untote, oder: Schaden heilen: AM-½HG: TP+HG
- **Regeneration**: pro NK/FK-Phase +TP= ½ Regenerationswert

- **Resilienz**: bedeutende Abwehrkräfte, lesen
- **Reittier** (Ritter 1): AM/VW+1
- **Resistenz**: bedeutende Abwehrkräfte, lesen
- **Richtspruch** (Inquisitor 1): 1/NK/FK: Wahl: Schaden+1, VW+1, +TP=½HG, Angriff=Mag.Waffen
- **Rüstungstraining** (Kämpfer 3): Grundbewegungsrate in MS-Rüstung besser
- **Sandsturm erzeugen**: 1/Schlacht bis Ende Schlacht Sandsturm erzeugen
- **Schlaghagel** (Mönch 1):1.NK: AM+2, ab 2.NK: AM+2
- **Schnelle Heilung**: pro NK/FK: TP+½ Schnelle Heilungswert, außerhalb Schlacht 1SH/h
- **Schurkentrick** (Schurke 2): Blutung: Schaden im NK: Gegner beginn nächste Phase: w6 Schaden
- **Schwarm**: nichtmag. Angriffe: ½ Schaden, mag. Angriffe: +50% Schaden, ignoriert Rüstung
- **Spuren lesen** (Inquisitor 2 , Waldläufer 1): Moralwürfe+HG>Rückzug, VW+HG>Hinterhalte, Schaden bei Nebel-25%
- **Taktiker** (Ritter 1): Taktik Erfahrene Reitertruppen, zählt nicht gegen max. Anzahl Taktiken
- **Tapferkeit** (Kämpfer 2): Moralwürfe + Tapferkeitsbonus > Flucht/Furcht
- **Teleportation**: ignoriert Befestigungsanlagen, Rückzug ohne Wurf, Bewegungsrate irrelevant
- **Tiergefährte** (Druide 1, Waldläufer 4): AM+1
- **Tiergestalt** (Druide 4): 1/Schlacht: Amphibisch/Aquatisch/Dämmersicht/Dunkelsicht/Fliegen/ Geruchssinn/Klettern, verliert aber Zaubern, kann das später beenden
- **Trampeln**: AM+1
- **Trank brauen** (Alchemist 1): Heiltränke herstellen ohne Ressourcen
- **Unnatürliche Ausstrahlung**: > Tiere: Moralwurf SG10+HG>nächster Rd kein Angriff möglich
- **Unsichtbarkeit**: Gegner: AM-2 bei Angreifen, VW-2 bei Verteidigung, kann nicht am Rückzug gehindert werden
- **Untote**: VW+2, immun gegen Furcht, Gift, Krankheit und Lähmung
- **Verbrennen**: Schaden im NK: Gegner beginn nächste Phase: w6 Schaden
- **Verbündeten schützen** (Paktmagier 4): VW+1
- **Versteinerung**: bei Schaden Gegner VW-1
- **Waffenspezialisierung** (Kämpfer 4): 1/Schlacht FK/NK AM+1 bis Ende Schlacht
- **Wildheit**: besiegt/Flucht: noch ein NK möglich, dabei AM/VW-4
- **Wirbel**: bei Schaden Gegner auf oder im Wasser: VW-1
- **Wirbelwind**: bei Schaden Gegner VW-1
- **Zauber wirken**: AM/VW + Grad des höchsten Zaubers, Zauber mit Reichweite: FK möglich
- **Zauberresistenz**: VW+6 gegen Armeen mit Zaubern
- **Zerreißen**: AM+1
- **Zu-Fall-bringen**: bei jedem NK: VW Zielarmee-1 bis Ende der Phase

Anhang 3: 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 Magma: nach Kontakt noch weiter w3 Runden Schaden (w6/Rd oder 10W6) 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 wenn durch nichttödlichen Schaden ohnmächtig: >33°C: w4 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) Springt freiwillig: der erste w6 ist nicht tödlicher Schaden, Akrobatik SG15: erste 3m ohne Schaden + zweite 3m = NT-Schaden auf weiche Oberfläche (weiche Erde, Schlamm): erster w6 Schaden: nichttödlich (kumulativ mit feiwillig 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 Schnell fließendes Wasser: Schwimmen/Stärke Wurf SG15, Fehl: w3 NT-Schaden, w6 bei Felsen/Kaskaden sehr tiefes Wasser: 1w6/Min/30m Tiefe, Zäh SG15+1/vorangegangener Wurf=kein Schaden in dieser Runde sehr kaltes Wasser: w6 NT-Schaden/Min
Ertrinken:	wie ersticken Bewusstlos: Sofort Zäh-Würfe, Fehl: erste Rd: TP auf -1 (-1TP, wenn schon unter 0TP), zweite Rd: Tod

Wetter

Spielerhandbuch Seite 43			Fern Kampf	Belager. Waffen	Wurf*	Weg weht*	Malus Flug
	Windstärke						
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	-4
8	Stürmisch	große Bäume werden bewegt, Zweige brechen ab, beim Gehen erheb. Behinderung	-4	-	k	sk	-4
9	Sturm	Äste brechen, kleinere Schäden an Häusern, Ziegel werden von Dächern gehoben	x	-4	m	k	-8
10	schwerer Sturm	Bäume werden entwurzelt, Baumstämme brechen, größere Schäden an Häusern	x	-4	m	k	-8
11	Orkanartiger	schwere Sturmschäden + Schäden an Wäldern, abgedeckte Dächer, Gehen unmöglich	x	-4	m	k	-8
12	Orkan	schwerste Sturmschäden und Verwüstungen	x	-8	g	m	-12
13	Tornado	Grundregelwerk S. 439, Bewegt sich mit 48 Km/h - 75m/Rd	x	x	r	g	-16

* 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

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
Geblendet:	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

↓ZS	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

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: Flieht, 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 duch 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	

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 Tiergestallt 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-Treffenpunke 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 Reichweiter 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, -1TP/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

Aktionen im Kampf

Grundregeln Seite 181	Gelegenheitsangriff *1
Standard-Aktion	
Aktiven Zauber mit Konzentration erhalten	Nein
Aktivierung mag. Gegenstand (nicht Tränke/Öle)	Nein
Angriff (Fernkampf)	Ja
Angriff (Nahkampf)	Nein
Angriff (Waffenlos)	Ja
Außergewöhnliche Fähigkeit einsetzen	Nein
Energie fokussieren	Nein
Fackel mit einem Zündholz entzünden	Ja
Fertigkeit einsetzen, die eine Aktion erfordert	Meistens
Finte	Nein
Jemand anderem helfen	Vielleicht *2
Schriftrolle lesen	Ja
Sich vorbereiten (für SA)	Nein
Sterbenden stabilisieren (Heilkunde)	Ja
Trank zu sich nehmen oder ein Öl benutzten	Ja
Übernatürliche Fähigkeit einsetzen	Nein
Umklammerung entkommen	Nein
Verborgene Waffe ziehen (Fingerfertigkeit)	Nein
Volle Verteidigung	Nein
Zauber beenden	Nein
Zauber wirken (Zeitaufwand: 1 SA)	Ja
Zauberähnliche Fähigkeit einsetzten	Ja
Zauberresistenz senken	Nein
Bewegungsaktion	
Aktiven Zauber lenken	Nein
Auf ein Pferd steigen oder absteigen	Nein
Aufstehen	Ja
Bewegung	Ja
Gegenstand aufheben	Ja
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

	Gelegenheitsangriff
Volle Aktion	
Berührungszauber (max. 6 Verbündete)	Ja
Coup de Grace	Ja
Fackel entzünden	Ja
Fertigkeit mit der Dauer 1 Runde anwenden	Meistens
Flammen ersticken	Nein
Rennen	Ja
Rückzug *4	Nein
Schwere oder Repetierarmbrust laden	Ja
Sich aus einem Netz befreien	Ja
Sturmangriff *4	Nein
Voller Angriff	Nein
Waffe an Panzerhandschuh befestigen/lösen	Ja
Wurf Waffe mit Flächenwirkung vorbereiten	Ja
Freie Aktion	
Aufhören, auf einen Zauber zu konzentrieren	Nein
Gegenstand fallen lassen	Nein
Sich zu Boden fallen lassen	Nein
Sprechen	Nein
Zauberkomponenten vorbereiten *5	Nein
Schnelle Aktion	
Beschleunigten Zauber wirken	Nein
Augenblickliche Aktion	
Zauber Federfall wirken	Nein
Keine Aktion	
Abwarten	Nein
1,5m-Schritt	Nein
Unterschiedliche Aktionsarten	
Kampfmanöver ausführen *6	Ja
Talent einsetzten *7	verschieden

*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.

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 stiehlst 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 Zäh (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

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
Albtraumdämpfe	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
Cytilleschextrakt	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/empfänglich 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
Leichnamsstaub	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
Schwarzschlächterpulver	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
Malysswurzpaste	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
Terinavwurzel	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
Grünstachelskorpion, 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	-
Purpurwurmgift	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
Wyverngift	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.
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 Ausrüstungskompendium 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-Kompendium 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-Kompendium© 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.
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 Himmlischen 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: Cheliax, 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 Legendäre 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
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 Verdamment 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 Widersacherkompendium © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Abenteuer
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.