

## SCHRITT 1: AUFGABE

Die in diesem Kapitel vorgestellten Aufgabenbereiche ermöglichen es dir, schnell die Spielwerte für drei breitangelegte Arten von Monstern zu erhalten. Jeder erlaubt dabei hinreichende Anpassungen, welche hauptsächlich mittels Monsteroptionen erfolgen, während die Spielwerte sich nah an den Richtlinien halten, die die SC-Progression und Tabelle 1-1 im *Monsterhandbuch* vorgeben. Die Optionen entsprechen grob den Kampf-, Fertigkeiten- und Zauberrollen, die unter dem normalen System für die Verbesserung von Monstern genutzt werden. Wenn du daher ein Monster mit der Kampfrolle neuerschaffen willst, z.B. einen Oger oder einen Vrock, würdest du mit dem Aufgabenbereich: Kampfbeteiligter beginnen. Du kannst wählen, welche Aufgabe du bevorzugst, außer das Monster soll einen NSC mit einer Charakterklasse aus Schritt 2 (siehe unten) oder einer Schablone aus Schritt 4 (siehe Seite 215) nachahmen. Die drei Aufgabenbereiche wären:

**Kampfbeteiligter:** Jedes Monster mit Schwerpunkt auf Körperkraft verwendet den Aufgabenbereich des Kampfbeteiligten mit den dazugehörigen Werten. Hohe Angriffsboni, Trefferpunkte und Verteidigungen definieren diese Aufgabe. Die Fertigkeiten eines Kampfbeteiligten sind schwach ausgeprägt und er investiert den Großteil seiner Optionen in die Kategorie Kampf. Die meisten Kreaturen mit niedriger oder keiner Intelligenz sollten Kampfbeteiligte sein, einige

intelligente Monster mit einer Kampfausbildung sorgen aber für Abwechslung.

**Experte:** Der Schwerpunkt eines Monsters, welches dem Aufgabenbereich des Experten angehört und dessen Werte verwendet, liegt auf Fertigkeiten, Interaktion oder listigen Taktiken. Diese Aufgabe verleiht durchschnittliche Spielwerte in den meisten Bereichen, dafür aber starke Fertigkeiten und ausgedehnte Monsteroptionen. Der Aufgabenbereich des Experten eignet sich ideal, um auf Fertigkeiten basierende NSC wie Barden oder Schurken nachzubauen. In vielen Fällen werden solche Monster eher versuchen, die SC auszutricksen oder sich mit ihnen anzufreunden, als zu kämpfen.

**Zauberwirker:** Wenn ein Monster sich hauptsächlich auf Zauber verlässt, verwendet es die Werte und den Aufgabenbereich des Zauberwirkers. Seine Spielwerte sind in der Regel durchweg schwach, allerdings erlangt es Zugang zu einer großen Anzahl an Zaubern von den Listen in Schritt 6 (siehe Seite 217). Da dieses System Obergrenzenwerte statt individueller Spielwerte verwendet, sollte aber ein Monster, welches seine Zauber in erster Linie nutzt, um seine eigenen Fähigkeiten zu verbessern und so z.B. zu einem starken Nahkampfbeteiligten zu werden, den Aufgabenbereich nutzen, der am besten zu seiner anvisierten Einsatzart gehört, statt die Aufgabe des Zauberwirkers auszufüllen, nur weil es Magie anwenden kann.

## CHARAKTERKLASSEN

Du kannst natürlich ein Monster in dein Spiel einbringen, welches die Spielwerte einer Charakterklasse verwendet, indem du es normal erschaffst und ihm dann Klassenstufen hinzufügst oder weil du denkst, dass die Fähigkeiten des Monsters denen einer Charakterklasse weit genug ähneln, dass es schneller ginge, wenn du gleich mit dieser Klasse beginnst. In diesem Fall sieh dir die Schablonen für Klassen auf Seite 205 an und wähle den von der gewünschten Klasse geforderten Aufgabenbereich für dein Monster, um die Grundwerte zu erlangen. Beachte, dass ein Monster mit Klassenstufen in der Regel einen HG in Höhe seiner Klassenstufe -1 besitzt. Soll es also über bestimmte stufenabhängige Klassenfähigkeit verfügen, solltest du die Spielwerte für den HG nutzen, der um 1 unter der anvisierten Klassenstufe liegt.

Wie bereits erwähnt, kann ein Monster, das sich hauptsächlich auf seine Volks- oder angeborenen Fähigkeiten verlässt und nur über wenige Klassenstufen verfügt, anders geschaffen werden. Du kannst das Monster erschaffen, indem du ihm eine Schablone für die Kreaturenart (siehe Seite 204) verleihst und dich dann an der entsprechenden Klassenschablone orientierst, welche Monsteroptionen in Frage kämen.

## AUFGABENBEREICHE

Bei diesem Vereinfachten System zu Monstererschaffung nimmst du nicht die üblichen Berechnungen vor, um die Abschlusspielwerte deines Monsters zu generieren. Stattdessen verwendest du direkt die Werte, die dir die Tabelle des Aufgabenbereiches liefert, dem dein Monster angehört. Dann nimmst du später noch ein paar Anpassungen in Form von Schablonen und Monsteroptionen vor. Sollte also die Tabelle des Aufgabenbereiches besagen, dass der Zähigkeitsbonus des Monsters +11 beträgt, dann ist dies der Gesamtbonus und enthält bereits alle Modifikationen durch Trefferwürfel,



Klassenstufen, Konstitutionsmodifikator und magische Gegenstände, egal was für Anpassungen später noch erfolgen.

Zu jedem Aufgabenbereich findest du zwei Tabellen; die erste enthält die meisten Spielwerte des Monsters und Angaben zu Wahlmöglichkeiten, die zweite führt die Angriffs- und Schadenswerte auf. Um mit der Erschaffung der Spielwerte deines Monsters zu beginnen, schlägst du die Tabelle des gewählten Aufgabenbereiches auf und schreibst die Spielwerte in der Spalte des gewünschten HG nach den folgenden Richtlinien heraus:

**HG, RK, Rettungswürfe, KMV, TP und SG:** Notiere diese Zahlen, wie sie in der Tabelle stehen. Es mag bei späteren Schritten noch zu Veränderungen kommen, bei diesem Schritt gibt es allerdings keine zusätzlichen Wahloptionen mehr. Die drei RK-Werte sind wie folgt: Normale RK, Berührung-RK, Falscher-Fuß-RK. Bei den Rettungswürfen kannst du einen RW mit einem anderen austauschen, um dein Monster besser auszurichten. Die beiden SG-Spalten werden bei allen Fähigkeiten und Zaubern des Monsters verwendet. Addiere bei den Zaubern, die das Monster wirken kann, den Zaubergang zum SG der Zauberspalte. Sollten mehrere Klassen den Zauber wirken können, dann verwende den Zaubergang, zu dem ein Hexenmeister/Magier oder Kleriker ihn wirken könnte. Sollte keine dieser Klassen zu dem Zauber Zugang haben, dann verwende den höchsten Zaubergang, der in der Zauberschreibung aufgeführt wird.

**Attributsmodifikatoren:** Bei diesem Schritt weist du den drei wichtigsten Attributswerten des Monsters Modifikatoren zu. Als Grundlage dafür kannst du alle dir einfallenden Kriterien verwenden (z.B. Stark und Schnell); bei jedem Aufgabenbereich findest du Vorschläge für die typischen Verteilungen. Alle anderen Attribute besitzen Modifikatoren von +0; du kannst einem Monster aber auch einen Malus verleihen, solltest du dies thematisch passend finden (z.B. Stark, Widerstandsfähig und Dumm). Beachte, dass es sich bei diesen Werten nicht um die Attributswerte selbst, sondern schon um die abgeleiteten Attributsmodifikatoren handelt, welche die für Attributs- und Fertigkeitwürfe verwendest. Notiere die Attributsmodifikatoren, wie du sie verteilen willst.

**Fertigkeiten:** Alle Fertigkeiten sind zwei Kategorien unterteilt – jene, die das Monster gemeistert hat, und jene, in denen es nur gut ist. Die Zahl mit dem Plus davor ist der Fertigungsbonus, die Zahl in Klammern dahinter gibt an, über wie viele Fertigkeiten dieser Kategorie das Monster verfügt. Ein Meister-Eintrag von „+11 (2)“ bedeutet beispielsweise, dass das Monster zwei Fertigkeiten mit einem Bonus von +11 erhält; sollte es durch Schablonen weitere „Meister-Fertigkeiten“ erlangen, erhält es diese ebenfalls mit dem Wert von +11. Diese Boni enthalten bereits die Attributboni des Monsters, seine Fertigungsstände, Talente und Volksmodifikatoren. Notiere die Boni und wie viele Fertigkeiten das Monster von jeder Kategorie erhält. Da Schablonen die Anzahl der Fertigkeiten verändern oder dem Monster bestimmte Fertigkeiten verleihen oder verweigern können, wählst du die eigentlichen Fertigkeiten erst in Schritt 8 aus.

**Optionen:** Die meisten Fähigkeiten eines Monsters, die über seine Grundspielwerte hinausgehen, ergeben sich aus Monsteroptionen. Diese sind in vier Kategorien unterteilt: Allgemein, Gesellschaft, Kampf und Magie. Jeder Eintrag führt auf, wie viele Wahlmöglichkeiten in einer bestimmten Kategorie das Monster besitzt. Der Eintrag „Beliebig“ bedeutet, dass die Option für eine Auswahl auf jeder Liste genutzt werden kann. Notiere, wie viele Optionen der einzelnen

## EINTRÄGE FÜR AUFGABENBEREICHE LESEN

Jeder Abschnitt auf den folgenden Seiten erklärt kurz das Konzept hinter dem jeweiligen Aufgabenbereich und liefert dir dann die folgenden Werkzeuge:

**Thema:** Diese Beispiele erklären einige der häufigeren Monsterarten, die du mit diesem Aufgabenbereich erschaffen kannst. Der Themaeintrag empfiehlt die Verteilung der Hauptattributswerte, Fertigkeiten und Monsteroptionen. Einträge für Zauberwirker enthalten auch vorgeschlagene Zauberspalten. All diese Auflistungen sind aber nur Vorschläge und sollen dir eine Hilfestellung sein, welche Monsteroptionen am ehesten geeignet sind.

**Hauptspielwerte:** Die meisten Spielwerte des Aufgabenbereiches findest du tabellarisch nach HG aufbereitet jeweils in der unteren Hälfte der linken Seite.

**Angriffsspielwerte:** Auf der rechten Seite findest du dann die nach HG sortierte Tabelle mit Angriffsoptionen und Schadenswerten.

Kategorien das Monster erhält. Du verwendest diese dann bei Schritt 7.

**Angriffe und Schaden:** Die zweite Tabelle präsentiert vier Optionen für die Angriffe eines Monsters. Zwei Spalten führen waffenbasierende Angriffe auf, die eine mit einem hohen, die andere mit einem niedrigen Bonus. Verwende die höheren Angriffs- und Schadenswerte für den Hauptangriff des Monsters. Sollte es über zusätzliche, weniger mächtige Angriffe verfügen, dann verwende die niedrigeren Angriffs- und Schadenswerte für diese Angriffe. Wenn eine Kreatur z.B. als Fernkämpfer ausgelegt ist, würde sie die hohen Werte für ihre Langbogenangriffe und die niedrigen Werte für ihre Langschwertangriffe verwenden. Du kannst diese Werte vermischen und anpassen. Da z.B. Fernkampfangriffe meist weniger Schaden verursachen, könntest du für einen Langbogenangriff den höheren Angriffswert, aber den niedrigeren Schadenswert verwenden.

Die anderen beiden Spalten decken Natürliche Angriffe ab – entweder handelt es sich um zwei Angriffe (z.B. 2 Hiebe oder 2 Klauenangriffe) oder um einen mächtigen Primär- und zwei schwächere Sekundärangriffe (z.B. 1 Biss- und 2 Klauenangriffe). Auf manchen Stufen kann ein Monster einen negativen Wert als Angriffsbonus aufweisen; dies bedeutet, dass diese Anzahl an Angriffen wahrscheinlich zu stark für ein Monster dieses HG ist. Diese Einträge sind der Vollständigkeit halber beigefügt.

Die Zahl in Klammern gibt die Schadensmenge an, die jeder Angriff verursacht. „+10/+5 (10)“ bedeutet z.B., dass das Monster bei einem vollen Angriff einen Angriff mit +10 und einen weiteren mit +5 ausführt und dass jeder Angriff im Durchschnitt 10 Schadenspunkte verursacht. „1 mit +10 (10), 2 mit +5 (5)“ würde heißen, dass das Monster 1 Angriff +10 ausführt, der 10 Schadenspunkte verursacht, sowie 2 Angriffe mit +5, welche jeweils 5 Schadenspunkte verursachen.

Notiere den Angriffsbonus und den Schaden für die Angriffe des Monsters; in Schritt 9 wirst du den Schadenswerten Würfeln zuweisen (siehe Seite 241). Falls dein Monster eine andere Anzahl an Angriffen besitzen sollte (z.B. 4 Tentakelangriffe), findest du in diesem Abschnitt Tipps, wie du die Angriffe mittels Tabelle 1-1 auf Seite 291 des *Monsterhandbuchs* verändern kannst.

## AUFGABENBEREICH: KAMPFBETEILIGTER

Kampfbeteiligte kommen in den meisten Regionen am häufigsten vor. Ein Kampfbeteiligter glänzt am ehesten auf dem Schlachtfeld. Ein solches Monster besitzt in der Regel hohe körperliche Spielwerte und mächtige Angriffe. Starke Verteidigungen, Trefferpunkte und Angriffe sind wichtiger als Fertigkeiten und andere Optionen. Dieser Aufgabenbereich deckt eine breite Vielfalt an Kreaturen von tumben Bestien bis hin zu erfahrenen Generälen ab. Zu den typischen Kampfbeteiligten gehören die meisten Tiere und Ungeziefer, die meisten Dämonen, Golems und Riesen, Oger, Trolle, Worgs und Würger.

### Themen für Kampfbeteiligte

Die folgenden Themen decken viele der Kampfstile ab, die von Kampfbeteiligten genutzt werden:

**Befehlshaber:** Der Befehlshaber führt durch sein Vorbild und inspiriert seine Verbündeten zu größeren Erfolgen. *Attributsmodifikatoren* - Stärke und Charisma; *Fertigkeiten* - Akrobatik, Diplomatie,

Einschüchtern, Reiten; *Kampfoptionen* - Hand des Kriegers, Herausforderung, Verbesserte Initiative; *Gesellschaftsoptionen* - Heldenhafte Erholung, Stärkende Präsenz.

**Jäger:** Der Jäger ist darin ausgebildet, seine Gegner zu bekämpfen, indem er ihnen nachschleicht und das Überraschungsmoment nutzt. *Attributsmodifikatoren* - Stärke oder Geschicklichkeit und Weisheit; *Fertigkeiten* - Klettern, Mit Tieren umgehen, Schwimmen, Überlebenskunst, Wahrnehmung; *Kampfoptionen* - Blutungsschaden, Erzfeind, Fallen stellen, Kritische Treffer; *Gesellschaftsoption* - Wachsamkeit.

**Plänkler:** Der Plänkler stürmt ins Getümmel hinein und wieder hinaus und nutzt dabei Schnelligkeit und Tricks. *Attributsmodifikatoren* - Geschicklichkeit und Charisma; *Fertigkeiten* - Akrobatik, Entfesselungskunst, Heimlichkeit, Klettern; *Kampfoptionen* - Beweglicher Angriff, Experte im Ausweichen, Versetzender Angriff, Zusätzlicher Angriff; *Allgemeine Option* - Geländemarsch.

**Reiter:** Derartige Wesen reiten auf einer anderen Kreatur und nutzen ihre Position zu ihrem Vorteil. *Attributsmodifikatoren* - Geschicklichkeit und Stärke; *Fertigkeiten* - Einschüchtern, Mit Tieren umgehen, Reiten; *Kampfoptionen* - Rittmeister, Mächtiger Sturmangriff, Verbesserte Initiative.

## TABELLE 5-1: HAUPTWERTE FÜR KAMPFBETEILIGTE

HG	RK	Rettungswürfe				Fähigkeits- Zauber-				Fähigkeits-		Fertigkeiten		Optionen
		REF	WIL	ZÄH	KMV	TP	SG	SG	SG	modifikator	Meister	Gut		
1/2	13, B 12, FF 12	+1	+0	+1	13	11	9	9	+3, +2, +1	+8 (1)	+5 (2)	1 Kampf		
1	14, B 12, FF 12	+2	+1	+2	14	16	10	10	+3, +2, +1	+9 (1)	+6 (2)	1 Kampf		
2	16, B 12, FF 12	+3	+1	+3	16	22	11	11	+3, +2, +1	+10 (1)	+7 (2)	1 Kampf		
3	17, B 12, FF 12	+4	+2	+4	18	33	12	11	+4, +2, +1	+11 (1)	+8 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf		
4	19, B 12, FF 14	+5	+3	+5	20	44	13	12	+4, +3, +1	+12 (1)	+9 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf		
5	20, B 12, FF 15	+6	+4	+6	21	60	13	12	+5, +3, +2	+13 (1)	+10 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf		
6	21, B 12, FF 15	+7	+5	+7	23	77	14	12	+5, +3, +2	+14 (1)	+11 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf		
7	22, B 13, FF 16	+8	+6	+8	24	93	15	12	+6, +4, +2	+15 (1)	+12 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf		
8	23, B 13, FF 17	+9	+7	+9	26	110	16	13	+6, +4, +2	+16 (1)	+13 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf		
9	25, B 15, FF 18	+10	+8	+10	28	126	16	13	+7, +4, +3	+17 (1)	+14 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf		
10	26, B 15, FF 19	+11	+9	+11	29	143	17	13	+7, +5, +3	+18 (1)	+14 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf		
11	27, B 16, FF 20	+12	+10	+12	30	159	18	13	+8, +5, +3	+19 (1)	+15 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf		
12	29, B 17, FF 21	+13	+11	+13	32	176	19	14	+8, +5, +4	+20 (1)	+16 (2)	1 Beliebige, 2 Kampf		
13	30, B 18, FF 22	+14	+12	+14	33	198	19	14	+9, +6, +4	+21 (1)	+17 (2)	1 Beliebige, 2 Kampf		
14	31, B 18, FF 23	+15	+12	+15	34	220	20	14	+9, +6, +4	+23 (1)	+18 (2)	1 Beliebige, 2 Kampf		
15	32, B 19, FF 24	+16	+13	+16	36	242	21	14	+10, +7, +5	+25 (1)	+20 (2)	1 Beliebige, 2 Kampf		
16	33, B 19, FF 24	+17	+14	+17	37	264	22	15	+11, +7, +5	+27 (1)	+22 (2)	1 Beliebige, 2 Kampf		
17	34, B 20, FF 25	+18	+15	+18	38	297	22	15	+11, +8, +5	+29 (1)	+23 (2)	1 Beliebige, 2 Kampf		
18	35, B 21, FF 26	+18	+16	+18	39	330	23	15	+12, +8, +6	+31 (1)	+25 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf		
19	36, B 21, FF 27	+19	+16	+19	40	363	24	16	+13, +9, +6	+33 (1)	+27 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf		
20	38, B 22, FF 28	+20	+17	+20	42	407	25	17	+13, +9, +6	+35 (1)	+28 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf		
21	39, B 23, FF 29	+21	+18	+21	43	440	25	17	+14, +10, +7	+37 (1)	+30 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf		
22	41, B 24, FF 30	+21	+18	+21	45	484	26	18	+14, +10, +7	+39 (1)	+32 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf		
23	42, B 25, FF 31	+22	+19	+22	46	528	27	19	+15, +11, +7	+41 (1)	+33 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf		
24	44, B 26, FF 33	+23	+20	+23	48	572	28	20	+15, +11, +8	+43 (1)	+35 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf		
25	45, B 27, FF 33	+24	+21	+24	50	616	28	20	+16, +12, +8	+45 (1)	+37 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf		
26	46, B 27, FF 34	+25	+22	+25	51	660	29	21	+16, +12, +8	+47 (1)	+38 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf		
27	47, B 28, FF 35	+26	+23	+26	52	704	30	22	+17, +13, +9	+49 (1)	+40 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf		
28	48, B 28, FF 36	+27	+24	+27	53	748	31	23	+17, +13, +9	+51 (1)	+42 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf		
29	49, B 29, FF 36	+28	+25	+28	54	792	32	24	+18, +14, +10	+53 (1)	+43 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf		
30	50, B 30, FF 37	+29	+26	+29	55	836	33	25	+18, +15, +10	+55 (1)	+45 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf		

**Scharfschütze:** Dieses Monster greift aus der Entfernung an und nutzt dazu in der Regel eine Armbrust, einen Bogen oder eine Feuerwaffe. *Attributsmodifikatoren* - Geschicklichkeit und Weisheit; *Fertigkeiten* - Akrobatik, Heimlichkeit, Wahrnehmung; *Kampfoptionen* - Fernschuss, Feuerwaffenkundig, Präzisionsschuss, Schnelles Nachladen, Zusätzlicher Angriff; *Allgemeine Option* - Magische Waffe.

**Schläger:** Der Schläger ist groß und kantig; er trifft hart und kann Unmengen an Schaden schlucken. *Attributsmodifikatoren* - Stärke und Konstitution; *Fertigkeiten* - Einschüchtern, Klettern, Schwimmen; *Kampfoptionen* - Heftiger Angriff, Schadensreduzierung, Unverwundlich, Zerreißen, Zusätzliche Trefferpunkte.

**Störer:** Statt hohen Schaden auszuteilen, stört dieses Monster die Kampffähigkeiten seiner Gegner. Dieses Thema bietet mehrere potentielle Optionen, aber gib dem Monster maximal zwei. *Attributsmodifikatoren* - Stärke und Konstitution; *Fertigkeiten* - Einschüchtern, Heimlichkeit, Wahrnehmung; *Kampfoptionen* - Attributsschaden, Betäubungsangriff, Blut saugen, Furchtangriff, Lähmung, Lebenskraftentzug, Verteidigung zerschlagen.

**Taktiker:** Der Taktiker hat stets ein Ass im Ärmel und verlässt sich mehr auf seinen Kopf als auf seine Muskeln. *Attributsmodifikatoren*

- Intelligenz und Geschicklichkeit; *Fertigkeiten* - Bluffen, Entfesselungskunst, Wahrnehmung; *Kampfoptionen* - Geschosse abwehren, Hinterhältiger Angriff, Kampfmanöver, Magierjäger, Verbessertes Verteidigung zerschlagen.

**Unberührbarer:** Der Unberührbare wird von umfassenden Verteidigungen geschützt und lässt sich von den meisten Angriffen daher nicht beeindrucken. *Attributsmodifikatoren* - Konstitution und Geschicklichkeit; *Fertigkeiten* - Akrobatik, Überlebenskunst, Wahrnehmung; *Kampfoptionen* - Experte im Ausweichen oder Zusätzliche Rüstung, Immunität, Reflexbewegung, Schadensreduzierung, Zauberresistenz.

## Klassen für Kampfbeteiligte

Falls dein Monster sich so verhalten soll, als besäße es eine Charakterklasse (wie auf Seite 196 beschrieben), erhält es eine Klassenschablone. Die folgenden Klassenschablonen erfordern, dass das Monster dem Aufgabenbereich des Kampfbeteiligten angehört: Barbar, Kämpfer, Mönch, Paladin, Ritter, Schütze und Waldläufer. Vergleiche hinsichtlich von Reittieren und Tiergefährten den Kasten auf Seite 209.

**TABELLE 5-2: ANGRIFFSSPIELWERTE FÜR KAMPFBETEILIGTE**

HG	Waffenangriffe		Natürliche Angriffe	
	Hoch (Schaden)	Niedrig (Schaden)	Zwei (Schaden)	Drei (Schaden)
1/2	+1 (5)	+0 (4)	2 mit -1 (4)	1 mit -1 (6), 2 mit -6 (4)
1	+2 (8)	+1 (6)	2 mit +0 (4)	1 mit +0 (6), 2 mit -5 (4)
2	+4 (11)	+3 (8)	2 mit +2 (6)	1 mit +2 (6), 2 mit -3 (4)
3	+6 (14)	+4 (10)	2 mit +6 (8)	1 mit +6 (10), 2 mit +1 (5)
4	+8 (17)	+6 (13)	2 mit +8 (9)	1 mit +8 (12), 2 mit +3 (6)
5	+10/+5 (15)	+7/+2 (11)	2 mit +10 (11)	1 mit +10 (15), 2 mit +5 (8)
6	+12/+7 (18)	+8/+3 (13)	2 mit +12 (14)	1 mit +12 (19), 2 mit +7 (10)
7	+13/+8 (22)	+10/+5 (16)	2 mit +13 (17)	1 mit +13 (22), 2 mit +8 (11)
8	+15/+10 (26)	+11/+6 (19)	2 mit +15 (20)	1 mit +15 (26), 2 mit +10 (13)
9	+17/+12 (29)	+12/+7 (22)	2 mit +17 (22)	1 mit +17 (30), 2 mit +12 (15)
10	+18/+13/+8 (28)	+13/+8/+3 (21)	2 mit +18 (25)	1 mit +18 (33), 2 mit +13 (17)
11	+19/+14/+9 (32)	+14/+9/+4 (23)	2 mit +19 (28)	1 mit +19 (37), 2 mit +14 (19)
12	+21/+16/+11 (35)	+15/+10/+5 (26)	2 mit +21 (31)	1 mit +21 (41), 2 mit +16 (21)
13	+22/+17/+12 (38)	+16/+11/+6 (28)	2 mit +22 (33)	1 mit +22 (44), 2 mit +17 (22)
14	+23/+18/+13 (41)	+17/+12/+7 (30)	2 mit +23 (36)	1 mit +23 (48), 2 mit +18 (24)
15	+24/+19/+14/+9 (41)	+18/+13/+8/+3 (31)	2 mit +24 (39)	1 mit +24 (52), 2 mit +19 (26)
16	+26/+21/+16/+11 (47)	+19/+14/+9/+4 (35)	2 mit +26 (44)	1 mit +26 (59), 2 mit +21 (30)
17	+27/+22/+17/+12 (53)	+20/+15/+10/+5 (40)	2 mit +27 (50)	1 mit +27 (66), 2 mit +22 (33)
18	+28/+23/+18/+13 (59)	+21/+16/+11/+6 (44)	2 mit +28 (55)	1 mit +28 (74), 2 mit +23 (37)
19	+29/+24/+19/+14 (65)	+22/+17/+12/+7 (48)	2 mit +29 (61)	1 mit +29 (81), 2 mit +24 (41)
20	+30/+25/+20/+15 (70)	+23/+18/+13/+8 (53)	2 mit +30 (66)	1 mit +30 (88), 2 mit +25 (44)
21	+31/+26/+21/+16 (76)	+24/+19/+14/+9 (58)	2 mit +31 (72)	1 mit +31 (96), 2 mit +26 (48)
22	+32/+27/+22/+17 (82)	+25/+20/+15/+10 (62)	2 mit +32 (77)	1 mit +32 (103), 2 mit +27 (52)
23	+33/+28/+23/+18 (88)	+26/+21/+16/+11 (66)	2 mit +33 (83)	1 mit +33 (110), 2 mit +28 (55)
24	+35/+30/+25/+20 (97)	+27/+22/+17/+12 (73)	2 mit +35 (91)	1 mit +35 (121), 2 mit +30 (61)
25	+36/+31/+26/+21 (105)	+28/+23/+18/+13 (79)	2 mit +36 (99)	1 mit +36 (132), 2 mit +31 (66)
26	+37/+32/+27/+22 (114)	+29/+24/+19/+14 (85)	2 mit +37 (108)	1 mit +37 (143), 2 mit +32 (72)
27	+38/+33/+28/+23 (123)	+30/+25/+20/+15 (91)	2 mit +38 (116)	1 mit +38 (154), 2 mit +33 (77)
28	+39/+34/+29/+24 (132)	+31/+26/+21/+16 (97)	2 mit +39 (124)	1 mit +39 (165), 2 mit +34 (83)
29	+40/+35/+30/+25 (140)	+32/+27/+22/+17 (103)	2 mit +40 (132)	1 mit +40 (176), 2 mit +35 (88)
30	+41/+36/+31/+26 (149)	+33/+28/+23/+18 (108)	2 mit +41 (141)	1 mit +41 (187), 2 mit +36 (94)

## AUFGABENBEREICH: EXPERTE

Experten verfügen über umfassendes Wissen und treten oft als Anführer, Berater oder Elitesoldaten in Erscheinung. Ein Monster des Aufgabenbereiches Experte besitzt in der Regel einen hohen Intelligenzmodifikator, während seine anderen Spielwerte von seinem Aufgabenbereich abhängen. Seine wichtigsten Eigenschaften sind starke Fertigkeiten und Optionen zur Interaktion. Da dieser Aufgabenbereich zudem flexibler ist als die anderen, wählen viele Experten die Option Sekundäre Magie- oder taktische Kampfoptionen.

Zu den Experten gehören üblicherweise Doppelgänger, Imps, Intellektverschlinger, Pixies und Unsichtbare Pirscher.

### Themen für Experten

Die folgenden Themen repräsentieren Fertigungsgruppen und Wissensgebiete, welchen sich ein Experte möglicherweise widmet:

**Apotheker:** Der Apotheker kennt sich umfassend in der Herstellung alchemistischer Mixturen aus. Er könnte ein Alchemist oder ein Dorfheiler sein. *Attributsmodifikatoren* - Intelligenz und

Konstitution; *Fertigkeiten* - Handwerk (Alchemie), Heilkunde, Schätzen, Wissen (Arkane), Wissen (Natur), Zauberkunde; *Kampfoption* - Bomben; *Magieoptionen* - Durchschnittlichen Zustand entfernen, Mächtige Heilung, Schwächeren Zustand entfernen, Sekundäre Magie (Zauberliste Alchemie oder Heilung), Mutagen, Zaubersäfte.

**Berater:** Der Berater ist meist ein Gehilfe einer mächtigeren Kreatur, welche er unterstützt. *Attributsmodifikatoren* - Charisma und Weisheit; *Fertigkeiten* - Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Motiv erkennen, Wissen (Adel), Wissen (Lokales); *Kampfoption* - Verbesserte Initiative; *Gesellschaftsoptionen* - Beredsamkeit, Entschlüpfender Geist, Lied des Erfolges, Wachsamkeit.

**Gelehrter:** Dank ausgedehnter Studien verfügt der Gelehrte über ausführliche Informationen zu diversen Themen und wird so zu einer wertvollen Ressource. *Attributsmodifikatoren* - Intelligenz und Weisheit; *Fertigkeiten* - Magischen Gegenstand benutzen, Schätzen, Wissen (jedes), Zauberkunde; *Magieoptionen* - Neigung zur Magie, Schutz; *Gesellschaftsoption* - Kundig; *Allgemeine Option* - Sekundäre Magie (Zauberliste Magie oder Wissen).

**Künstler:** Der Künstler ist für die Bühne geboren und stellt eine umfangreiche Show auf die Beine. *Attributsmodifikatoren* - Charisma

TABELLE 5-3: HAUPTWERTE FÜR EXPERTEN

HG	RK	Rettungswürfe					Fähigkeits- Zauber-		Fähigkeits-		Fertigkeiten		Optionen
		REF	WIL	ZÄH	KMV	TP	SG	SG	modifikator	Meister	Gut		
1/2	11, B 10, FF 10	+0	+3	+0	11	10	11	11	+3, +2, +1	+8 (3)	+5 (2)	1 Beliebige	
1	12, B 10, FF 10	+1	+4	+1	12	15	12	12	+3, +2, +1	+9 (3)	+6 (2)	1 Beliebige	
2	14, B 10, FF 10	+1	+5	+1	14	20	13	13	+3, +2, +1	+10 (3)	+7 (2)	1 Beliebige	
3	15, B 10, FF 11	+2	+6	+2	16	30	14	13	+4, +2, +1	+11 (3)	+8 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft	
4	17, B 10, FF 12	+3	+7	+3	18	40	15	14	+4, +3, +1	+12 (3)	+9 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft	
5	18, B 10, FF 13	+4	+8	+4	19	55	15	14	+5, +3, +2	+13 (3)	+10 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft	
6	19, B 11, FF 14	+5	+9	+5	21	70	16	14	+5, +3, +2	+14 (3)	+11 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft	
7	20, B 12, FF 15	+6	+10	+6	22	85	17	14	+6, +4, +2	+15 (3)	+12 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft	
8	21, B 12, FF 15	+7	+11	+7	24	100	18	15	+6, +4, +2	+16 (3)	+13 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft	
9	23, B 13, FF 17	+8	+12	+8	26	115	18	15	+7, +4, +3	+17 (3)	+14 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft	
10	24, B 14, FF 18	+9	+13	+9	27	130	19	15	+7, +5, +3	+18 (3)	+14 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft	
11	25, B 15, FF 18	+10	+14	+10	28	145	20	15	+8, +5, +3	+19 (3)	+15 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft	
12	27, B 16, FF 20	+11	+15	+11	30	160	21	16	+8, +5, +4	+20 (3)	+16 (2)	2 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
13	28, B 16, FF 21	+12	+16	+12	31	180	21	16	+9, +6, +4	+21 (3)	+17 (2)	2 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
14	29, B 17, FF 21	+12	+17	+12	32	200	22	16	+9, +6, +4	+23 (3)	+18 (2)	2 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
15	30, B 18, FF 22	+13	+18	+13	34	220	23	16	+10, +7, +5	+25 (3)	+20 (2)	2 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
16	31, B 18, FF 23	+14	+19	+14	35	240	24	17	+11, +7, +5	+27 (3)	+22 (2)	2 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
17	32, B 19, FF 24	+15	+20	+15	36	270	24	17	+11, +8, +5	+29 (3)	+23 (2)	2 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
18	33, B 19, FF 24	+16	+20	+16	37	300	25	17	+12, +8, +6	+31 (3)	+25 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
19	34, B 20, FF 25	+16	+21	+16	38	330	26	18	+13, +9, +6	+33 (3)	+27 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
20	36, B 21, FF 27	+17	+22	+17	40	370	27	19	+13, +9, +6	+35 (3)	+28 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
21	37, B 22, FF 27	+18	+23	+18	41	400	27	19	+14, +10, +7	+37 (3)	+30 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
22	39, B 23, FF 29	+18	+23	+18	43	440	28	20	+14, +10, +7	+39 (3)	+32 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
23	40, B 24, FF 30	+19	+24	+19	44	480	29	21	+15, +11, +7	+41 (3)	+33 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
24	42, B 25, FF 31	+20	+25	+20	46	520	30	22	+15, +11, +8	+43 (3)	+35 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
25	43, B 25, FF 32	+21	+26	+21	48	560	30	22	+16, +12, +8	+45 (3)	+37 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
26	44, B 26, FF 33	+22	+27	+22	49	600	31	23	+16, +12, +8	+47 (3)	+38 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
27	45, B 27, FF 33	+23	+28	+23	50	640	32	24	+17, +13, +9	+49 (3)	+40 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
28	46, B 27, FF 34	+24	+29	+24	51	680	33	25	+17, +13, +9	+51 (3)	+42 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
29	47, B 28, FF 35	+25	+30	+25	52	720	34	26	+18, +14, +10	+53 (3)	+43 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft	
30	48, B 28, FF 36	+26	+31	+26	53	760	35	27	+18, +15, +10	+55 (3)	+45 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft	

und Geschicklichkeit; *Fertigkeiten* - Akrobatik, Auftreten (jedes), Entfesselungskunst, Fingerfertigkeit, Verkleiden; *Kampfoptionen* - Beweglichkeit, Experte im Ausweichen; *Gesellschaftsoptionen* - Beredsamkeit, Faszinieren, Stärkende Präsenz.

**Ortskundiger:** Ein Ortskundiger ist mit einem bestimmten Gebiet vertraut oder weiß, wie man in der Wildnis zurechtkommt; er kann Leute dorthin bringen, wohin sie gehen müssen. *Attributsmodifikatoren* - Weisheit und Konstitution; *Fertigkeiten* - Klettern, Mit Tieren umgehen, Schwimmen, Überlebenskunst, Wahrnehmung, Wissen (Lokales), Wissen (Natur); *Kampfoption* - Zusätzliche Trefferpunkte; *Gesellschaftsoptionen* - Geräusche nachahmen, Tierfreund, Wachsamkeit; *Allgemeine Option* - Geländemarsch (Unterholz).

**Spion:** Als ausgebildeter Experte muss der Spion auf jede Situation vorbereitet sein. *Attributsmodifikatoren* - Charisma und Geschicklichkeit; *Fertigkeiten* - Bluffen, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Mechanismus ausschalten, Verkleiden; *Kampfoptionen* - Gift, Hinterhältiger Angriff, Ständige Unsichtbarkeit; *Gesellschaftsoptionen* - Beredsamkeit, Entschlüpfender Geist, Wachsamkeit.

**Täuscher:** Dieser Meister der List ist mit einer Silberzunge gesegnet und weiß, wie er erreicht, was er will. *Attributsmodifikatoren* - Charisma und Intelligenz; *Fertigkeiten* - Auftreten (Redekunst), Bluffen, Motiv erkennen, Verkleiden, Wissen (Lokales); *Kampfoption* - Hinterhältiger Angriff; *Gesellschaftsoptionen* - Beredsamkeit, Entschlüpfender Geist, Furcht erwecken, Wachsamkeit.

**Zauberschmied:** Der Zauberschmied kennt sich mit Gegenständen und ihrer Herstellung aus; er könnte ein Handwerker, ein Händler oder ein Experte für magische Gerätschaften sein. *Attributsmodifikatoren* - Intelligenz und Charisma oder Stärke; *Fertigkeiten* - Handwerk (jedes), Magischen Gegenstand benutzen, Mechanismus ausschalten, Schätzen, Wissen (Baukunst); *Kampfoption* - Feuerwaffenkundig; *Magieoptionen:* Neigung zur Magie; *Gesellschaftsoption* - Handelskundig; *Allgemeine Option* - Magische Waffe.

## Klassen für Experten

Falls dein Monster sich so verhalten soll, als besäße es eine Charakterklasse (wie auf Seite 196 beschrieben), erhält es eine Klassenschablone. Die folgenden Klassenschablonen erfordern, dass das Monster dem Aufgabenbereich des Experten angehört: Alchemist, Bard, Inquisitor, Kampfmagus und Schurke.

**TABELLE 5-4: ANGRIFFSSPIELWERTE FÜR EXPERTEN**

HG	Waffenangriffe		Natürliche Angriffe	
	Hoch (Schaden)	Niedrig (Schaden)	Zwei (Schaden)	Drei (Schaden)
1/2	+1 (4)	+0 (3)	2 mit -2 (4)	1 mit -2 (6), 2 mit -7 (4)
1	+2 (7)	+1 (5)	2 mit -1 (4)	1 mit -1 (6), 2 mit -6 (4)
2	+4 (10)	+3 (7)	2 mit +1 (6)	1 mit +1 (6), 2 mit -4 (4)
3	+6 (13)	+4 (9)	2 mit +4 (7)	1 mit +4 (9), 2 mit -1 (5)
4	+8 (16)	+6 (12)	2 mit +6 (8)	1 mit +6 (11), 2 mit +1 (6)
5	+10 (19)	+7 (15)	2 mit +7 (10)	1 mit +7 (14), 2 mit +2 (7)
6	+12 (24)	+8 (18)	2 mit +8 (13)	1 mit +8 (17), 2 mit +3 (9)
7	+13/+8 (20)	+10/+5 (15)	2 mit +10 (15)	1 mit +10 (20), 2 mit +5 (10)
8	+15/+10 (23)	+11/+6 (17)	2 mit +11 (18)	1 mit +11 (24), 2 mit +6 (12)
9	+17/+12 (26)	+12/+7 (20)	2 mit +12 (20)	1 mit +12 (27), 2 mit +7 (14)
10	+18/+13 (30)	+13/+8 (22)	2 mit +13 (23)	1 mit +13 (30), 2 mit +8 (15)
11	+19/+14 (33)	+14/+9 (25)	2 mit +14 (25)	1 mit +14 (34), 2 mit +9 (17)
12	+21/+16 (36)	+15/+10 (27)	2 mit +15 (28)	1 mit +15 (37), 2 mit +10 (19)
13	+22/+17 (39)	+16/+11 (30)	2 mit +16 (30)	1 mit +16 (40), 2 mit +11 (20)
14	+23/+18/+13 (37)	+17/+12/+7 (28)	2 mit +17 (33)	1 mit +17 (44), 2 mit +12 (22)
15	+24/+19/+14 (40)	+18/+13/+8 (30)	2 mit +18 (35)	1 mit +18 (47), 2 mit +13 (24)
16	+26/+21/+16 (46)	+19/+14/+9 (34)	2 mit +19 (40)	1 mit +19 (54), 2 mit +14 (27)
17	+27/+22/+17 (51)	+20/+15/+10 (38)	2 mit +20 (45)	1 mit +20 (60), 2 mit +15 (30)
18	+28/+23/+18 (57)	+21/+16/+11 (43)	2 mit +21 (50)	1 mit +21 (67), 2 mit +16 (34)
19	+29/+24/+19 (63)	+22/+17/+12 (47)	2 mit +22 (55)	1 mit +22 (74), 2 mit +17 (37)
20	+30/+25/+20 (68)	+23/+18/+13 (51)	2 mit +23 (60)	1 mit +23 (80), 2 mit +18 (40)
21	+31/+26/+21/+16 (69)	+24/+19/+14/+9 (52)	2 mit +24 (65)	1 mit +24 (87), 2 mit +19 (44)
22	+32/+27/+22/+17 (75)	+25/+20/+15/+10 (56)	2 mit +25 (70)	1 mit +25 (94), 2 mit +20 (47)
23	+33/+28/+23/+18 (80)	+26/+21/+16/+11 (60)	2 mit +26 (75)	1 mit +26 (100), 2 mit +21 (50)
24	+35/+30/+25/+20 (88)	+27/+22/+17/+12 (66)	2 mit +27 (83)	1 mit +27 (110), 2 mit +22 (55)
25	+36/+31/+26/+21 (96)	+28/+23/+18/+13 (72)	2 mit +28 (90)	1 mit +28 (120), 2 mit +23 (60)
26	+37/+32/+27/+22 (104)	+29/+24/+19/+14 (77)	2 mit +29 (98)	1 mit +29 (130), 2 mit +24 (65)
27	+38/+33/+28/+23 (112)	+30/+25/+20/+15 (83)	2 mit +30 (105)	1 mit +30 (140), 2 mit +25 (70)
28	+39/+34/+29/+24 (120)	+31/+26/+21/+16 (88)	2 mit +31 (113)	1 mit +31 (150), 2 mit +26 (75)
29	+40/+35/+30/+25 (128)	+32/+27/+22/+17 (93)	2 mit +32 (120)	1 mit +32 (160), 2 mit +27 (80)
30	+41/+36/+31/+26 (136)	+33/+28/+23/+18 (99)	2 mit +33 (128)	1 mit +33 (170), 2 mit +28 (85)

## AUFGABENBEREICH: ZAUBERWIRKER

Ein Zauberwirker verfügt über eine große Auswahl an Zaubern. Er kann im Kampf schwach sein oder sich auf mächtige Offensivzauber konzentrieren. Ein zauberwirkendes Monster besitzt in der Regel einen hohen Attributsmodifikator in seinem magischen Schlüsselattribut: Intelligenz, Weisheit, oder (häufig bei monströsen Kreaturen) Charisma. Zauber gleichen die schwachen Kampffähigkeiten des Zauberwirkers, seine durchschnittlichen Fertigkeiten und seine wenigen Monsteroptionen aus.

Zu den bekanntesten Zauberwirkern gehören Couatls, Leichname, Nymphen und Rakschasas.

**Besondere Regeln:** Jedes Monster, das dem Aufgabenbereich Zauberwirker angehört, erlangt automatisch Zauber, wie unter Schritt 6: Zauber beschrieben (siehe Seite 218). Ein Zauberwirker kann dabei seine gewählten Zauber je nach Thema als Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten behandeln.

## Themen für Zauberwirker

Die folgenden Themen enthalten Vorschläge, welche Zauberlisten Zauberwirker der gängigen Ausprägungen wählen könnten.

**Kampfmagier:** Der Kampfmagier ist bis an die Zähne mit Offensivzaubern bewaffnet – in seinen Augen gibt es kein Problem, das sich nicht wegsprengen ließe. *Attributsmodifikatoren* - Intelligenz und Charisma; *Fertigkeiten* - Wissen (Arkane), Zauberkunde; *Kampfoptionen* - Energieresistenz, Verbesserte Initiative; *Magieoptionen* - Durchschlagende Zauber, Im Kampf zaubern, Magieangriff; *Zauberlisten* - Hervorrufung, Kampf, Krieg, Stärke.

**Kultanhänger:** Als Diener dunkler Mächte ist der Kultanhänger ein wahrer Fanatiker. *Attributsmodifikatoren* - Weisheit und Charisma; *Fertigkeiten* - Wissen (Arkane), Wissen (Die Ebenen), Wissen (Religion), Zauberkunde; *Kampfoptionen* - Gift, Kampfrausch; *Magieoptionen* - Durchschnittlichen Zustand verursachen, Mächtigen Zustand verursachen, Schwächeren Zustand verursachen, Unglück; *Gesellschaftsoption* - Schwächende Präsenz; *Zauberlisten* - Abnormal, Abyssisch, Böses, Chaos, Infernalisches, Nekromantie, Tod, Wahnsinn, Zerstörung.

**Naturmagier:** Der Naturmagier ist von Ehrfurcht gegenüber der majestätischen Wildnis erfüllt und nutzt die Kräfte der Tier- und Pflanzenwelt. *Attributsmodifikatoren* - Weisheit und

**TABELLE 5-5: HAUPTWERTE FÜR ZAUBERWIRKER**

HG	RK	Rettungswürfe				Fähigkeits- Zauber-			Fähigkeits- modifikator	Fertigkeiten		Optionen
		REF	WIL	ZÄH	KMV	TP	SG	SG		Meister	Gut	
1/2	9, B 8, FF 8	+0	+3	+0	9	9	11	13	+3, +2, +1	+8 (2)	+5 (1)	1 Magie
1	10, B 8, FF 8	+1	+4	+1	10	13	12	14	+3, +2, +1	+9 (2)	+6 (1)	1 Magie
2	12, B 8, FF 8	+1	+5	+1	12	18	13	15	+3, +2, +1	+10 (2)	+7 (1)	1 Magie
3	13, B 8, FF 8	+2	+6	+2	14	27	14	15	+4, +2, +1	+11 (2)	+8 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
4	15, B 8, FF 11	+3	+7	+3	16	36	15	16	+4, +3, +1	+12 (2)	+9 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
5	16, B 8, FF 12	+4	+8	+4	17	49	15	16	+5, +3, +2	+13 (2)	+10 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
6	17, B 8, FF 12	+5	+9	+5	19	63	16	16	+5, +3, +2	+14 (2)	+11 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
7	18, B 8, FF 13	+6	+10	+6	20	76	17	16	+6, +4, +2	+15 (2)	+12 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
8	19, B 11, FF 14	+7	+11	+7	22	90	18	17	+6, +4, +2	+16 (2)	+13 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
9	21, B 12, FF 15	+8	+12	+8	24	103	18	17	+7, +4, +3	+17 (2)	+14 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
10	22, B 13, FF 16	+9	+13	+9	25	117	19	17	+7, +5, +3	+18 (2)	+14 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
11	23, B 13, FF 17	+10	+14	+10	26	130	20	17	+8, +5, +3	+19 (2)	+15 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
12	25, B 15, FF 18	+11	+15	+11	28	144	21	18	+8, +5, +4	+20 (2)	+16 (1)	1 Beliebige, 2 Magie
13	26, B 15, FF 19	+12	+16	+12	29	162	21	18	+9, +6, +4	+21 (2)	+17 (1)	1 Beliebige, 2 Magie
14	27, B 16, FF 20	+12	+17	+12	30	180	22	18	+9, +6, +4	+23 (2)	+18 (1)	1 Beliebige, 2 Magie
15	28, B 16, FF 21	+13	+18	+13	32	198	23	18	+10, +7, +5	+25 (2)	+20 (1)	1 Beliebige, 2 Magie
16	29, B 17, FF 21	+14	+19	+14	33	216	24	19	+11, +7, +5	+27 (2)	+22 (1)	1 Beliebige, 2 Magie
17	30, B 18, FF 22	+15	+20	+15	34	243	24	19	+11, +8, +5	+29 (2)	+23 (1)	1 Beliebige, 2 Magie
18	31, B 18, FF 23	+16	+20	+16	35	270	25	19	+12, +8, +6	+31 (2)	+25 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
19	32, B 19, FF 24	+16	+21	+16	36	297	26	20	+13, +9, +6	+33 (2)	+27 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
20	34, B 20, FF 25	+17	+22	+17	38	333	27	21	+13, +9, +6	+35 (2)	+28 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
21	35, B 21, FF 26	+18	+23	+18	39	360	27	21	+14, +10, +7	+37 (2)	+30 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
22	37, B 22, FF 27	+18	+23	+18	41	396	28	22	+14, +10, +7	+39 (2)	+32 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
23	38, B 22, FF 28	+19	+24	+19	42	432	29	23	+15, +11, +7	+41 (2)	+33 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
24	40, B 24, FF 30	+20	+25	+20	44	468	30	24	+15, +11, +8	+43 (2)	+35 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
25	41, B 24, FF 30	+21	+26	+21	46	504	30	24	+16, +12, +8	+45 (2)	+37 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
26	42, B 25, FF 31	+22	+27	+22	47	540	31	25	+16, +12, +8	+47 (2)	+38 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
27	43, B 25, FF 32	+23	+28	+23	48	576	32	26	+17, +13, +9	+49 (2)	+40 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
28	44, B 26, FF 33	+24	+29	+24	49	612	33	27	+17, +13, +9	+51 (2)	+42 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
29	45, B 27, FF 33	+25	+30	+25	50	648	34	28	+18, +14, +10	+53 (2)	+43 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
30	46, B 27, FF 34	+26	+31	+26	51	684	35	29	+18, +15, +10	+55 (2)	+45 (1)	1 Beliebige, 3 Magie

Charisma; *Fertigkeiten* - Mit Tieren umgehen, Überlebenskunst, Wissen (Natur), Zauberkunde; *Kampfoptionen* - Gift, Rittmeister; *Magieoptionen* - Durchschnittlichen Zustand verursachen, Mächtigen Zustand verursachen, Schwächeren Zustand verursachen; *Gesellschaftsoption* - Mit Tieren sprechen; *Allgemeine Option* - Geländemarsch (Unterholz); *Zauberlisten* - Erde, Natur, Pflanzen, Tiere, Wetter.

**Rechtschaffener Streiter:** Der Rechtschaffene Streiter kämpft für die Sache des Guten oder der Ordnung und kann nicht von seinem Weg abgebracht werden. *Attributsmodifikatoren* - Weisheit und Charisma; *Fertigkeiten* - Heilkunde, Wissen (Arkane), Wissen (Religion), Zauberkunde; *Kampfoption* - Zusätzliche Rüstung; *Magieoptionen* - Glück, Schutz, Untote vertreiben; *Gesellschaftsoption* - Schwächende Präsenz; *Zauberlisten* - Celestisch, Gemeinschaft, Heilung, Ordnung, Ruhm, Schutz.

**Trickster:** Diesem Betrüger darf man niemals vertrauen, verzerren seine Zauber doch die Sinne und täuschen den Verstand. *Attributsmodifikatoren* - Intelligenz und Charisma; *Fertigkeiten* - Bluffen, Fingerfertigkeit, Hinterhältiger Angriff, Wissen (Arkane), Zauberkunde; *Kampfoption* - ; *Magieoptionen* - Böser Blick, Unglück; *Gesellschaftsoptionen* - Beredsamkeit, Entschlüpfender

Geist; *Zauberlisten* - Bezauberung, Chaos, Heimlichkeit, Illusionen, Tricks, Verzauberung.

**Wissenshüter:** Dank des Studiums uralter Texte kennt sich der Wissenshüter mit den fundamentalen Prinzipien der Magie aus.

*Attributsmodifikatoren* - Intelligenz; *Fertigkeiten* - Magischen Gegenstand benutzen, Wissen (Arkane), Wissen (Die Ebenen), Wissen (Geschichte), Zauberkunde; *Magieoptionen* - Beliebige oft einsetzbare Magie, Durchschlagende Zauber, Energieexplosion, Metamagischer Zauber, Neigung zur Magie; *Gesellschaftsoption* - Kundig; *Zauberlisten* - Arkane, Bannmagie, Hellsichtmagie, Magie, Verwandlung, Wissen.

## Klassen für Zauberwirker

Falls dein Monster sich so verhalten soll, als besäße es eine Charakterklasse (wie auf Seite 196 beschrieben), erhält es eine Klassenschablone. Die folgenden Klassenschablonen erfordern, dass das Monster dem Aufgabenbereich des Zauberwirkers angehört: Druide, Hexe, Hexenmeister, Kleriker, Magier, Mystiker und Paktmagier. Das Eidolon eines Paktmagiers ist ein eigenständiges Monster, welches in der Regel als Kampfteilnehmer erschaffen wird.

**TABELLE 5-6: ANGRIFFSSPIELWERTE FÜR ZAUBERWIRKER**

HG	Waffenangriffe		Natürliche Angriffe	
	Hoch (Schaden)	Niedrig (Schaden)	Zwei (Schaden)	Drei (Schaden)
1/2	+1 (4)	+0 (3)	2 mit -2 (4)	1 mit -2 (6), 2 mit -7 (4)
1	+2 (6)	+1 (5)	2 mit -1 (4)	1 mit -1 (6), 2 mit -6 (4)
2	+4 (9)	+3 (6)	2 mit +1 (6)	1 mit +1 (6), 2 mit -4 (4)
3	+6 (12)	+4 (8)	2 mit +2 (6)	1 mit +2 (8), 2 mit -3 (4)
4	+8 (14)	+6 (11)	2 mit +6 (8)	1 mit +6 (10), 2 mit +1 (5)
5	+10 (18)	+7 (13)	2 mit +7 (9)	1 mit +7 (12), 2 mit +2 (6)
6	+12 (22)	+8 (16)	2 mit +8 (12)	1 mit +8 (15), 2 mit +3 (8)
7	+13/+8 (18)	+10/+5 (13)	2 mit +10 (14)	1 mit +10 (18), 2 mit +5 (9)
8	+15/+10 (21)	+11/+6 (16)	2 mit +11 (16)	1 mit +11 (21), 2 mit +6 (11)
9	+17/+12 (24)	+12/+7 (18)	2 mit +12 (18)	1 mit +12 (24), 2 mit +7 (12)
10	+18/+13 (27)	+13/+8 (20)	2 mit +13 (21)	1 mit +13 (27), 2 mit +8 (14)
11	+19/+14 (30)	+14/+9 (22)	2 mit +14 (23)	1 mit +14 (30), 2 mit +9 (15)
12	+21/+16 (33)	+15/+10 (24)	2 mit +15 (25)	1 mit +15 (33), 2 mit +10 (17)
13	+22/+17 (36)	+16/+11 (27)	2 mit +16 (27)	1 mit +16 (36), 2 mit +11 (18)
14	+23/+18/+13 (34)	+17/+12/+7 (25)	2 mit +17 (30)	1 mit +17 (39), 2 mit +12 (20)
15	+24/+19/+14 (36)	+18/+13/+8 (27)	2 mit +18 (32)	1 mit +18 (42), 2 mit +13 (21)
16	+26/+21/+16 (41)	+19/+14/+9 (31)	2 mit +19 (36)	1 mit +19 (48), 2 mit +14 (24)
17	+27/+22/+17 (46)	+20/+15/+10 (35)	2 mit +20 (41)	1 mit +20 (54), 2 mit +15 (27)
18	+28/+23/+18 (51)	+21/+16/+11 (39)	2 mit +21 (45)	1 mit +21 (60), 2 mit +16 (30)
19	+29/+24/+19 (56)	+22/+17/+12 (42)	2 mit +22 (50)	1 mit +22 (66), 2 mit +17 (33)
20	+30/+25/+20 (61)	+23/+18/+13 (46)	2 mit +23 (54)	1 mit +23 (72), 2 mit +18 (36)
21	+31/+26/+21/+16 (63)	+24/+19/+14/+9 (47)	2 mit +24 (59)	1 mit +24 (78), 2 mit +19 (39)
22	+32/+27/+22/+17 (67)	+25/+20/+15/+10 (51)	2 mit +25 (63)	1 mit +25 (84), 2 mit +20 (42)
23	+33/+28/+23/+18 (72)	+26/+21/+16/+11 (54)	2 mit +26 (68)	1 mit +26 (90), 2 mit +21 (45)
24	+35/+30/+25/+20 (79)	+27/+22/+17/+12 (60)	2 mit +27 (75)	1 mit +27 (99), 2 mit +22 (50)
25	+36/+31/+26/+21 (86)	+28/+23/+18/+13 (65)	2 mit +28 (81)	1 mit +28 (108), 2 mit +23 (54)
26	+37/+32/+27/+22 (94)	+29/+24/+19/+14 (70)	2 mit +29 (88)	1 mit +29 (117), 2 mit +24 (59)
27	+38/+33/+28/+23 (101)	+30/+25/+20/+15 (74)	2 mit +30 (95)	1 mit +30 (126), 2 mit +25 (63)
28	+39/+34/+29/+24 (108)	+31/+26/+21/+16 (79)	2 mit +31 (102)	1 mit +31 (135), 2 mit +26 (68)
29	+40/+35/+30/+25 (115)	+32/+27/+22/+17 (84)	2 mit +32 (108)	1 mit +32 (144), 2 mit +27 (72)
30	+41/+36/+31/+26 (122)	+33/+28/+23/+18 (89)	2 mit +33 (115)	1 mit +33 (153), 2 mit +28 (77)