

DUNGEONS & DRAGONS-

KAMPAGNEN-ZUBEHÖR

# VERGESSENE REICHE

## SPIELER-HANDBUCH FAERÛN WEB-ERWEITERUNG

### MITARBEITER

DEUTSCH VON:  
Stefan Kresch und Holger Raab

SATZ UND LAYOUT:  
Angela Voelkel

KORREKTORAT:  
Angela Voelkel

**Quellen:** *Players Guide to Faerûn* von Richard Baker, Travis Stout, James Wyatt; *Book of Vile Darkness* von Monte Cook; *Book of Exalted Deeds* von James Wyatt, Christopher Perkins, Darren Drader.

Dieses Produkt enthält keinen Open Game Content. Kein Bestandteil oder Inhalt dieses Produktes darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung in irgendeiner Form reproduziert werden. Nähere Informationen zur Open Gaming License und der D20 System License finden Sie unter [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).



Feder&Schwert GbR  
Graute, Heweker, Hoffmann & Hoffmann  
Wasserwerkstraße 204  
68309 Mannheim  
[www.feder-und-schwert.com](http://www.feder-und-schwert.com)

U.S., CANADA, ASIA,  
PACIFIC & LATIN AMERICA  
Wizards of the Coast, Inc.  
P.O. Box 707  
Renton, WA 98057-0707  
+1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS  
Wizards of the Coast, Belgium  
T. Hošveld 6d  
1702 Groot-Bijgaarden  
Belgium  
+32-2-457-3350

Dungeons & Dragons, das Firmenzeichen von Wizards of the Coast, das d20-Logo, alle Wizards-Charaktere, ihre Namen und prägenden Wesenszüge sind Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc., einer Tochtergesellschaft von Hasbro, Inc. Der Gebrauch von Warenzeichen durch Feder&Schwert erfolgt unter Lizenz von Wizards of the Coast, Inc. Diese Erweiterung unterliegt den Copyright-Bestimmungen der Bundesrepublik Deutschland. Jegliche Vervielfältigung oder Verwendung des enthaltenen Materials außer zum persönlichen Gebrauch bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Alle Rechte vorbehalten.

Die Inhalte dieses Spiels sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen, Verstorbenen, Organisationen, Orten oder Geschehnissen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

# inhalt

|  |    |
|--|----|
| Zusätzliche Heimatregionen...                      | 2  |
| Vasharan und Jerren in Faerûn?.....                | 3  |
| Zusätzliche löbliche und widerwärtige Talente..... | 3  |
| Löbliche und widerwärtige Magie.....               | 5  |
| Agonie.....  | 7  |
| Löbliche und widerwärtige Gottheiten.....          | 10 |

Das SPIELER-HANDBUCH FAERÛN bezieht sich auf eine ganze Reihe von vorhergehenden Büchern. Da diese im Deutschen in einer anderen Reihenfolge erscheinen, soll Ihnen diese Erweiterung eine Hilfestellung sein, das im SPIELER-HANDBUCH FAERÛN enthaltene Material zu verwenden oder die entsprechenden Passagen leichter in den englischen Originalbüchern zu finden.

## zusätzliche Heimatregionen

Die folgenden Heimatregionen stehen den Völkern offen, die im *Unzugänglichen Osten (Unapproachable East)* beschrieben werden.

**Ashane:** An den Ufern des Ashanesees im unzugänglichen Osten leben zahlreiche Mitglieder des Geistervolks. *Wissen (Rashemen)*.

**Die Eiskantberge:** Banden der wilden Taer gehen auf den vereisten Hängen und Nebeln der Eiskantberge des Ostens auf die Jagd. *Wissen (Rashemen)*.

**Der Lethyrwald:** In den meisten Wäldern des unzugänglichen Ostens leben Zentauren und Volodni. *Wissen (Das Große Tal)*.

| Region                  | Empfohlene Unterarten | Anfangssprache        | Zusätzliche Sprachen   | Bevorzugte Gottheiten      | Regionale Talente                             | Bonusausrüstung  |
|-------------------------|-----------------------|-----------------------|--|----------------------------|---|--|
| Ashane                  | Geistervolk           | Rashemi, Sylvanisch   | Aqual, Aural, Goblinisch, Mulhorandi, Rashemi, Riesisch, Shou, Tuig              | Mielikki, Selûne, Silvanus | Geist über Körper, Jenseitig, Magie im Blut   | (A) Stachelkette*, Nunchaku* oder Siangham*, oder (B) Zauberstab: <i>Magie entdecken</i> oder Zauberstab: <i>Licht</i> (je ZS: 1.Stufe, 20 Ladungen) |
| Die Eiskant- Taerberge  |                       | Riesisch              | Aural, Damarisch, Rashemi, Tuig, Zwergisch                                       | Auril, Loviatar            | Dickschädel, Kriegssprung, Überlebenskünstler | (A) Zweihändige Keule* oder (B) Fellrüstung* und 6 Anwendungen Taer-Gestankfett  |
| Der Lethyr- Volodniwald |                       | Damarisch, Sylvanisch | Die Sprache der Baumhirten, Drakonisch, Goblinisch, Mulhorandi, Orkisch, Rashemi | Silvanus                   | Große Reichweite, Waidmann, Waldwissen        | (A) Langbogen* oder Speer*, oder (B) Fellrüstung* und <i>Schriftrolle: Metall kühlen</i>   |

\*Bei diesen Gegenständen handelt es sich um Meisterarbeiten.

## vasharan und Jerren in faerûn?

Das *Buch der widerwärtigen Finsternis* stellt zwei neue Unterarten der Humanoiden vor. Diese durch und durch bösen Versionen normaler Menschen und Halblinge werden Vasharan und Jerren genannt. Vasharan sind im *Buch der widerwärtigen Finsternis* stark vertreten, denn das magische Artefakt, an das der Name dieses Buches angelehnt ist, hat viel mit ihrer Vorgeschichte zu tun. Doch die Vasharan sind kein Teil der Geschichte Faerûns, daher könnte sich die Integration dieses Materials in die VERGESSENEN REICHE als schwierig gestalten.

Eine Möglichkeit besteht darin, die Vasharan und die Jerren genau wie im *Buch der widerwärtigen Finsternis* beschrieben in die VERGESSENEN REICHE zu integrieren, wobei sie in den entfernten Winkeln der Welt hausen, wo ihnen viele Jahrhunderte Zeit blieb, sich abseits der eigentlichen Zivilisation

zu entwickeln. Das Plateau von Vashar könnte beispielsweise irgendwo im glänzenden Süden liegen, während die Jerren in einem besonders verlassenen Gebiet der östlichen Shaar leben.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, diese beiden Unterarten in die bereits vorhandenen Völker Faerûns einzuflechten. Die Vasharan könnten beispielsweise den Herrschern des alten Shoon-Imperiums in Calimshan oder den Mulan aus Tay ähneln. Die Jerren könnten einfach eine unbedeutende Unterart der Halblinge in Luiren sein.

Die dritte Möglichkeit besteht darin, die Vasharan und die Jerren einfach zu ignorieren. Wenn Zauber oder magische Gegenstände von den Vasharan abstammen, ignorieren Sie diese Information einfach und ersetzen sie statt dessen durch einen von Ihnen entwickelten Ursprung.

## zusätzliche löbliche und widerwärtige Talente

### Bereitwillige Verformung [widerwärtig]

Durch Skarifizierung, Selbstverstümmelung und die Hingabe an finstere Mächte entstellt der Charakter absichtlich und gezielt seinen eigenen Körper.

**Vorteil:** Der Charakter erhält einen +2 Verformungsbonus auf Einschüchtern-Würfe.

### Eid des Gehorsams [Löblich]

Der Charakter hat einen heiligen Eid abgelegt, nach den Anweisungen eines anderen zu leben. Meist handelt es sich dabei um ein ranghöheres Mitglied einer religiösen Gemeinschaft oder einer ähnlichen Organisation.

**Voraussetzung:** Heiliger Eid.

**Vorteil:** Der Charakter erhält einen +4 Perfektionsbonus auf seine Willenswürfe gegen Zauber und Effekte der Kategorie Zwang.

**Speziell:** Um dem Eid gerecht zu werden, muß der Charakter seinem Ranghöheren Folge leisten, ohne ihn oder seine Anweisungen in Frage zu stellen, und sein Leben entsprechend den

Regeln seiner Organisation ausrichten. Bricht der Charakter absichtlich den Eid, so verliert er augenblicklich und unwiderruflich den Vorteil dieses Talents. Er darf kein anderes Talent wählen, um dieses zu ersetzen. Bricht er den Eid als Folge eines magischen Zwangs, verliert er den Vorteil dieses Talents bis er angemessen gesühnt und den Zauber *Buße* empfangen hat.

### Eid der Reinheit [Löblich]

Der Charakter hat einen heiligen Eid abgelegt, den Kontakt mit totem Fleisch zu meiden.

**Voraussetzung:** Heiliger Eid.

**Vorteil:** Der Charakter erhält einen +4 Perfektionsbonus auf seine Zähigkeitswürfe gegen Krankheiten und Todeseffekte.

**Speziell:** Um dem Eid gerecht zu werden, muß der Charakter jeglichen Kontakt mit totem Fleisch vermeiden, dies schließt viele Untote und Fleisch ein, das als Essen zubereitet wurde. Der Charakter darf keine gefallenen Feinde berühren. Er kann untote Kreaturen bekämpfen, doch muß er sich anschließend so schnell wie möglich reinigen. Er darf tote Charaktere berühren, um sie wieder ins Leben zurückzurufen (mit Hilfe von *Tote erwecken* oder einem ähnlichen Zauber, der verlangt, daß der Körper berührt wird), aber aus keinem anderen Grund.

Bekämpft der Charakter untote Kreaturen oder berührt versehentlich totes Fleisch, muß er sich selbst in einem speziellen Ritual reinigen, das eine Stunde und ein Fläschchen Weihwasser benötigt.

Bricht der Charakter absichtlich den Eid, so verliert er augenblicklich und unwiderruflich den Vorteil dieses Talents. Er darf kein anderes Talent wählen, um dieses zu ersetzen. Bricht er den Eid als Folge eines magischen Zwangs, verliert er den Vorteil dieses Talents bis er angemessen gesühnt und den Zauber *Buße* empfangen hat.

## gemahl der untoten [widerwärtig]

Der Gemahl oder die Braut der Untoten erhält furchtbare Kräfte, indem sich der Charakter perversen sexuellen Akten mit Untoten hingibt.

**Voraussetzung:** Mal des Bösen.

**Vorteil:** Geistlose Untote betrachten den Charakter als untote Kreatur. Während er selbst mehr und mehr einer untoten Kreatur gleicht, erhält der Charakter einen +1 Situationsbonus auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Schlafeffekte, Lähmung, Betäubung und Krankheiten.

## gesegneter der sieben schwestern [Löblich]

Durch eine persönliche Beziehung zu einer der Sieben Schwestern hat der Charakter eine Kostprobe von Mystras Gunst erlangt.

**Voraussetzung:** Die Fähigkeit, arkane Zauber des 6. Grades zu wirken.

**Vorteil:** Der Charakter darf die folgenden Zauber zu der Zauberliste einer arkane Magie wirkenden Klassen hinzufügen, die ihm Zugang zu arkanen Zaubern des 6. Grades gewährt.

1. Grad *Strahl der Hoffnung*
2. Grad *Schmerz lindern*
3. Grad *Gesegneter Blick*
4. Grad *Waffe des Gewissens*
5. Grad *Flammenkrone, Heiliger Wächter*
6. Grad *Strahlende Krone*
7. Grad *Gerechtes Niederstrecken*

Falls er ein Zauberbuch verwendet, kann er diese Zauber ganz normal dem Zauberbuch hinzufügen. Falls der Charakter seine Zauber spontan wie ein Barde oder Hexenmeister wirkt, darf er als zusätzlichen Vorteil sofort einen beliebigen der ihm bekannten Zauber durch einen der obengenannten Zauber desselben Grades austauschen. Nachdem er dieses Talent ausgewählt hat, kann er die Zauber entsprechend der Regeln für die Charakterklasse austauschen.

## günstling der zulkire [widerwärtig]

Durch seine hochangesehene Position innerhalb der Roten Magier hat der Charakter Zugang zu besonders böartigen Geheimnissen der Magie erhalten, die mit Ausnahme der Zulkire persönlich nur sehr wenige kennen.

**Voraussetzung:** Mindestens die 5. Klassenstufe als Roter Magier, Korruptierte Zauber (DAS BUCH DES GLAUBENS).

**Vorteil:** Der temporäre Attributsschaden, den Sie durch das Wirken eines böartigen Zaubers erleiden, wird um einen

Punkt reduziert. (Weitere Informationen zu böartigen Zaubern finden Sie unter Corrupt Magic ab Seite 77 des *Buch der widerwärtigen Finsternis*.)

## heiliger eid [Löblich]

Der Charakter hat sich freiwillig dem Dienst an eine gute Gottheit oder Sache verschrieben, sich so ein normales Leben versagt, um seinen höchsten Idealen besser dienen zu können.

**Vorteil:** Der Charakter erhält einen +2 Perfektionsbonus auf Diplomatie-Würfe.

## hoher gefährte [Löblich]

Anstelle eines normalen Tiergefährten verfügt der Charakter über eine magische Bestie guter Gesinnung.

**Voraussetzung:** Die Fähigkeit, einen neuen Tiergefährten zu erhalten, Mindeststufe (siehe unten).

**Vorteil:** Wenn der Charakter einen Tiergefährten auswählt, kann er eine magische Bestie entsprechend der untenstehenden Tabelle wählen. Der Gefährte muß der gleichen Gesinnung angehören wie der Charakter. Obwohl der neue Gefährte eine magische Bestie ist, kann der Charakter Zauber auf ihn wirken, als wäre es ein Tier. Der hohe Gefährte hat alle Eigenschaften einer typischen Kreatur seiner Art, sowie alle Eigenschaften eines Tiergefährten, die durch die Stufe des Druiden oder Waldläufers bestimmt werden.

| Gefährte                       | Gesinnung         | Druidenstufe <sup>1,2</sup> |
|--------------------------------|-------------------|-----------------------------|
| Celestisches Tier <sup>3</sup> | Jede Gute         | 4                           |
| Flimmerhund                    | Rechtschaffen gut | 4. (-3)                     |
| Einhorn                        | Chaotisch gut     | 7. (-6)                     |
| Pegasus                        | Chaotisch gut     | 7. (-6)                     |
| Riesenadler                    | Neutral gut       | 7. (-6)                     |
| Rieseneule                     | Neutral gut       | 7. (-6)                     |

<sup>1</sup> Bezogen auf dieses Talent entspricht die effektive Druidenstufe eines Waldläufers der Hälfte seiner Waldläuferstufen.

<sup>2</sup> Ziehen Sie die Zahl in Klammer von der Stufe des Druiden (oder der effektiven Druidenstufe des Waldläufers) ab, um die Eigenschaften des Gefährten wie auf Seite 38 des SPIELER-HANDBUCHS beschrieben zu bestimmen.

<sup>3</sup> Verwenden Sie die Schablone des Celestischen und wenden sie auf einen potentiellen Tiergefährten an.

<sup>4</sup> Um die Eigenschaften des Gefährten wie auf Seite 38 des SPIELER-HANDBUCHS beschrieben zu bestimmen, ziehen sie 1 von der Stufe des Druiden ab.

## mal des bösen [widerwärtig]

Der Charakter erhält ein physisches Mal, das ihn auf ewig als einen Diener einer bösen Macht, die mächtiger ist als er selbst, oder als einen Bösewicht kennzeichnet, der sich nicht darum schert, wer erfährt, daß sein einziger Antrieb darin besteht, anderen Tod, Zerstörung und Leid zu bringen.

**Vorteil:** Böse Kreaturen erkennen das Symbol, mit dem der Charakter nun geschmückt ist, automatisch und sehen in dem Mal das Zeichen absoluter Verdorbenheit oder Anhängerschaft an einen mächtigen Schutzpatron. Die Identität dieses Patron wird durch das Mal jedoch nicht offenkundig. Der Charakter erhält einen +2 Situationsbonus auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Einschüchtern im Umgang mit bösen Kreaturen.

## nimbus des lichts [Löblich]

Der Charakter ist in einen Mantel aus strahlendem Licht gehüllt, der ihn als Diener der reinsten Ideale kennzeichnet. Jeder, der ihn sieht, weiß zweifelsfrei, daß es sich bei ihm um einen Verfechter des Guten und einen Begünstigten der celestischen Mächte handelt. Der Nimbus kann die Form eines Umhangs haben, der den ganzen Körper des Charakters umgibt, oder als Korona strahlenden Lichts um den Kopf erscheinen.

**Vorteil:** Gute Kreaturen erkennen das Strahlen, das den Charakter umgibt, automatisch als ein Zeichen seiner Reinheit und Hingabe zu den Mächten des Guten. Der Charakter erhält einen +2 Situationsbonus auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Motiv erkennen im Umgang mit guten Kreaturen.

Das Strahlen spendet Licht wie eine gewöhnliche Kerze: volles Licht in einem Umkreis von 1,50 m und diffuses Licht in einem Umkreis von 3 m. Der Charakter kann das Strahlen nach Belieben erlöschen und es als Freie Aktion wieder aufleuchten lassen.

## ungezieferfreund [widerwärtig]

Ungeziefer reagiert freundlicher auf den Charakter, als es dies normalerweise tun würde.

**Voraussetzung:** CH 15.

**Vorteil:** Wenn Ungeziefer davor steht, den Charakter anzugreifen, steht diesem ein Charisma-Wurf (SG 20) zu. Ist dieser erfolgreich, wird das Ungeziefer den Charakter in den nächsten 24 Stunden nicht angreifen.

## widerwärtiger natürlicher Angriff [widerwärtig]

Der Charakter kann böse Kräfte in seine natürlichen Angriffe kanalisieren.

**Voraussetzung:** Natürlicher Angriff, der mindestens 1W8 Schadenspunkte verursacht, Grund-Angriffsbonus +5.

**Vorteil:** Jedes Mal, wenn der Charakter mit einem natürlichen Angriff Schaden verursacht, fügt er zusätzlich einen Punkt widerwärtigen Schaden zu.

# löbliche und widerwärtige magie

## DOMÄNE DER SCHMERZEN

**Gottheiten:** Cyric, Loviatar.

**Gewährte Kraft:** Der Charakter kann einmal pro Tag den Schaden, den er mit einem Schlag anrichtet, in Heilung für sich selbst wandeln; bis zu einem Schadenspunkt pro Stufe.

## DOMÄNENZAUBER DER SCHMERZEN

- 1. Ärgerlicher Schmerz:** Das Ziel erleidet einen Malus von -2 auf Angriffswürfe.
- 2. Sadismus:** Pro 10 Schadenspunkte, die der Zaubermagier verursacht, erhält er +1 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe.
- 3. Peinigung:** Kreatur windet sich hilflos in Schmerzen (siehe DAS BUCH DES GLAUBENS S. 162).
- 4. Flüssiger Schmerz:** Extrahiert eine Dosis flüssigen Schmerzes von einem gefolterten Opfer.
- 5. Tausend Nadeln:** Bohrende Nadeln verursachen 2W6 Schaden, und das Ziel erleidet einen Malus von -4 auf Angriffs-, Rettungs-, Fertigungs- und Attributswürfe.
- 6. Gelbpocken:** Eine Kreatur/Stufe erleidet 1W4 Konstitutionsschaden.
- 7. Welle der Schmerzen:** Betäubt alle Kreaturen innerhalb eines Kegels für 1 Runde/2 Stufen.
- 8. Symbol des Schmerzes:** Ausgelöste Rune ruft Schmerz hervor.
- 9. Ewigkeit der Folter:** Das Ziel ist hilflos, altert nicht mehr, und alle Attribute mit Ausnahme von KO fallen auf 0.

## ERWEITERTE ZAUBERLISTE DES ZELEBRANTEN DER SHARESS

Fügen Sie die folgenden Zauber der Zauberliste des Zelebranten der Sharess (ZdS) hinzu:

- 1. Grad:** *Strahl der Hoffnung*.
- 2. Grad:** *Barmherzigkeit, Faerinaals Hymne, Freude, Schmerz lindern*.
- 3. Grad:** *Erfrischung*.
- 4. Grad:** *Blendende Schönheit*.

## Ärgerlicher schmerz

Nekromantie

**Grad:** AsS 1, KLE 1, Schmerzen 1

**Komponenten:** V, S

**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion

**Reichweite:** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

**Ziel:** Eine lebende Kreatur

**Wirkungsdauer:** 1 Minute/Stufe

**Rettungswurf:** Zähigkeit, keine Wirkung

**Zauberresistenz:** Ja

Der Zauberwirker überdehnt zeitweise die Muskulatur des Ziels in schmerzhafter und spezieller Art und Weise. Das Ziel fühlt jedes Mal einen stechenden Schmerz, wenn es angreift. Alle Angriffswürfe erleiden einen -2 Situationsmalus pro vier Zauberstufen (maximal -10).

## Barmherzigkeit

Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung, Gutes]  
**Grad:** HXM/MAG 2, ZdS 2  
**Komponenten:** V, Abstinenz  
**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion  
**Reichweite:** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)  
**Ziel:** Eine Kreatur  
**Wirkungsdauer:** 1 Runde/Stufe  
**Rettungswurf:** Willen, keine Wirkung  
**Zauberresistenz:** Nein

Dieser Zauber zwingt eine Kreatur, die bis zu 4 TW über der Stufe des Zauberwirkers haben darf, barmherzig zu kämpfen. Im besonderen heißt das, daß die Kreatur mit ihren Angriffen nichttödlichen Schaden verursacht, verletzende Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten vermeidet und keinen Coup de Grace gegen hilflose Gegner durchführt.

*Abstinenz-Komponente:* Bevor der Charakter diesen Zauber wirken kann, darf er in den vergangenen acht Stunden keiner lebenden Kreatur Schaden zugefügt haben, sei es mit Zaubern oder irgendwelchen anderen Mitteln.

## blendende schönheit

Verwandlung [Gutes]  
**Grad:** BAR 4, DRU 4, WAL 4, ZdS 4  
**Komponenten:** V, S, Abstinenz  
**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion  
**Reichweite:** Persönlich  
**Ziel:** Sie selbst  
**Wirkungsdauer:** 1 Runde/Stufe

Der Charakter erhält die körperliche Schönheit einer Nymphe, einschließlich mancher übernatürlicher Begleiterscheinungen. Jeder Humanoide innerhalb eines Radius von 18 m, der den Charakter direkt anschaut, muß einen Zähigkeitswurf bestehen, oder erblindet permanent wie durch den Zauber *Blind- oder Taubheit verursachen*. Während der Wirkungsdauer des Zaubers kann der Charakter diesen Effekt als Freie Aktion unterdrücken oder wiederaufnehmen, bleibt aber die Dauer über atemberaubend attraktiv.

*Abstinenz-Komponente:* Der Charakter muß für eine Woche bevor er diesen Zauber wirkt, auf Geschlechtsverkehr verzichten.

## erfrischung

Beschwörung (Heilung) [Gutes]  
**Grad:** BAR 3, KLE 3, ZdS 3  
**Komponenten:** V, S

**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion  
**Reichweite:** 6 m  
**Effekt:** Eine Ausbreitung mit 6 m Radius zentriert um den Zauberwirker  
**Wirkungsdauer:** Augenblicklich  
**Rettungswurf:** Willen, keine Wirkung (harmlos)  
**Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

*Erfrischung* kanalisiert himmlische Energien, um jeglichen nichttödlichen Schaden zu heilen, den die Ziele erlitten haben, einschließlich des Schadens durch Umweltbedingungen, Hunger und Durst, und ähnliche Effekte, sowie Schaden, der durch nichttödliche Angriffe verursacht wurde.

## ewigkeit der folter

Nekromantie [Böses]  
**Grad:** Schmerzen 9  
**Komponenten:** V, S, GF  
**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion  
**Reichweite:** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)  
**Ziel:** Eine Kreatur  
**Wirkungsdauer:** Permanent  
**Rettungswurf:** Zähigkeit, teilweise  
**Zauberresistenz:** Ja

Der Körper des Ziels wird verdreht und verzerrt, auf ewig gepeinigt mit grausamen Schmerzen. Das Ziel ist hilflos, doch – so lang der Zauber anhält – stabil und hat keinen Bedarf nach Essen, Trinken und Luft. Das Ziel altert nicht – nur um die wahre Ewigkeit unverstellbarer Folter zu garantieren. Das Ziel erleidet pro Tag einen Punkt Attributsschaden auf alle Attribute, bis alle auf 0 reduziert sind (mit Ausnahme von Konstitution, die auf 1 bleibt). Das Ziel kann weder heilen noch regenerieren. Letztlich ist sich das Ziel seiner Umgebung nicht bewußt und empfindungslos gegenüber allem außer den grausamen Schmerzen.

Ein einziger Zähigkeitswurf ist alles, was zwischen dem Ziel und diesem schrecklichen Zauber steht. Selbst wenn der Zähigkeitswurf gelingt, fühlt das Ziel dennoch schrecklichen, aber nur kurzzeitigen Schmerz. Es erleidet augenblicklich 5W6 Schaden und leidet unter einem Situationsmalus von -4 auf Angriffs-, Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitwürfe für eine Runde pro Stufe des Zauberwirkers.

## faerinaals hymne

Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung, Gutes]  
**Grad:** BAR 2, ZdS 2  
**Komponenten:** V  
**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion  
**Reichweite:** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)  
**Ziel:** Eine böse Kreatur/Stufe  
**Wirkungsdauer:** Konzentration  
**Rettungswurf:** Willen, keine Wirkung  
**Zauberresistenz:** Ja

Diese sanftmütige Hymne benebelt den Geist böser Kreaturen, so daß diese während der Wirkungsdauer keine Gelegen-

heitsangriffe wahrnehmen. Ein Ziel muß in der Lage sein, die Hymne zu hören, um von ihr betroffen zu werden.

## flammenkrone

Hervorrufung [Gutes]

Grad: KLE 5

Komponenten: V, Archon

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: 3 m

Effekt: Eine Ausbreitung mit 3 m Radius zentriert um den Zauberwirker

Wirkungsdauer: 1 Minute/Stufe

Rettungswurf: Nein

Zauberresistenz: Ja

Der Charakter wird zu einem sengend heißen Leuchtfeuer der Mächte des Guten, der alle bösen Externare, bösen Untote und bösen Feen in der Ausbreitung versengt. Betroffene Kreaturen erleiden 2W6 Schaden pro Runde.

*Archon-Komponente:* Der Zauberwirker muß der Unterart Archon angehören, um diesen Zauber wirken zu können.

## flüssiger schmerz

Nekromantie

Grad: HXM/MAG 4, Schmerzen 4

Komponenten: V, S, F

Zeitaufwand: 1 Tag

Reichweite: Berührung

Ziel: Eine lebende Kreatur

Wirkungsdauer: Permanent

Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung

Zauberresistenz: Ja

Der Charakter wählt ein Ziel, das bereits große Schmerzen leidet (beispielsweise gepeinigt von Krankheit, Opfer von Folter, sterbend an einer Wunde), und fängt im Laufe eines Tages dessen Schmerz in flüssiger Form auf. Diese physische Manifestation der Agonie ist eine mächtige Droge.

*Fokus:* Ein Glas, Fläschchen, oder anderer Behälter für den flüssigen Schmerz.

## freude

Verzauberung [Geistesbeeinflussung]

Grad: BAR 2, HXM/MAG 3, KLE 2, Zds 2

Komponenten: V, S

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: 24 m

Ziel: Verbündete in einer Ausbreitung von 24 m Radius um den Charakter

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos)

Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Die Verbündeten des Charakters werden ermutigt, erfüllt mit neuer Energie und Freude. Betroffene Kreaturen erhalten einen +2 Moralbonus auf ihre effektive Stärke und Geschicklichkeit, und ihre Bewegungsrate erhöht sich um +1,50 m.

*Freude* entfernt nicht den Zustand Erschöpft, jedoch wiegt der Zauber die meisten Nachteile des erschöpft seins auf.

## gelbpocken

Nekromantie [Böses]

Grad: DRU 6, Schmerzen 6

Komponenten: V, S, GF

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel: Eine lebende Kreatur/Stufe, von denen keine zwei mehr als 3 m voneinander entfernt sein dürfen

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung

Zauberresistenz: Ja

Die Opfer erleiden 1W4 Konstitutionsschaden. Ihre Haut überzieht sich mit Läsionen und nimmt eine gelbliche Färbung an.

## gerechtes niederstrecken

Hervorrufung [Gutes]

Grad: KLE 7

Komponenten: V, S

## Agonie

(FLÜSSIGER SCHMERZ)

Art: Einnahme SG 18

Preis: 200 GM

Handwerk (Alchemie) SG: 25

Abhängigkeit: Extrem

Diese dickflüssige, rote Substanz ist die destillierte Essenz des Schmerzes, eingefangen mit Hilfe spezieller Zauber oder Gegenstände. Sie ist bei Externaren heiß begehrt.

*Ersteffekt:* Der Benutzer ist für 1W4 Runden betäubt und kann für 1W6 Minuten nur eine Aktion pro Runde ausführen.

*Zweiteffekt:* 1W4+1 Verbesserungsbonus auf Charisma für 1W10+50 Minuten.

*Nebeneffekt:* Hochgefühle des größten Vergnügens bleiben für 1W4 Stunden.

*Überdosis:* Wenn im Laufe eines Tages mehr als eine Dosis eingenommen wird, verliert der Benutzer augenblicklich für 1W4 Stunden das Bewußtsein (Zähigkeit SG 18, keine Wirkung).

**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion  
**Reichweite:** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)  
**Effekt:** Eine Ausbreitung mit 6 m Radius  
**Wirkungsdauer:** Augenblicklich  
**Rettungswurf:** Willen; teilweise  
**Zauberresistenz:** Ja

Der Charakter ruft heilige Kräfte an, um seine Feinde niederzustrecken. Nur böse und neutrale Kreaturen können von diesem Zauber betroffen werden; gute Kreaturen bleiben unberührt.

Pro Zauberstufe verursacht der Zauber 1W6 Schaden (maximal 20W6) bei bösen Kreaturen (oder 1W8 Schaden pro Zauberstufe, maximal 20W8, bei bösen Externaren) und läßt sie für 1W4 Runden erblinden. Ein erfolgreicher Willenswurf halbiert den Schaden und negiert den Effekt des Erblindens.

Der Zauber verursacht halben Schaden bei Kreaturen, die weder gut noch böse sind, und sie laufen nicht Gefahr zu erblinden. Mit einem erfolgreichen Willenswurf können sie den Schaden halbieren (womit der Zauber effektiv nur noch ein Viertel des Schadens verursacht).

## gesegneter blick

**Erkenntniszauber**  
**Grad:** KLE 3, PAL 3  
**Komponenten:** V, S  
**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion  
**Reichweite:** Persönlich  
**Ziel:** Sie selbst  
**Wirkungsdauer:** 1 Minute/Stufe (A)

Dieser Zauber läßt die Augen des Charakters in weißem Licht erleuchten und erlaubt ihm, böse Auren in einer Reichweite von 36 m zu erkennen. Dieser Effekt gleicht dem Zauber *Böses entdecken*, doch bedarf es keiner Konzentration, und Anwesenheit und Stärke werden schneller erkannt.

Der Charakter weiß um die Position und Stärke böser Auren innerhalb der Reichweite. Die Stärke einer Aura wird bestimmt durch TW und Art der Kreatur, so wie es unter dem Zauber *Böses entdecken* im SPIELER-HANDBUCH beschrieben ist.

## heiliger wächter

**Erkenntniszauber**  
**Grad:** KLE 5  
**Komponenten:** V, S, Celestischer  
**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion  
**Reichweite:** Berührung  
**Ziel:** Berührter Gegenstand oder bereitwillige berührte Kreatur  
**Wirkungsdauer:** 1 Tag/Stufe  
**Rettungswurf:** Nein (siehe Text)  
**Zauberresistenz:** Ja (harmlos)

Celestische nutzen diesen Zauber, um die Position und den Zustand einer Kreatur oder eines Gegenstandes im Auge zu behalten, die ihrer Obhut übergeben wurde. Genau wie bei dem Zauber *Zustand* ist der Celestische immer über die präzise Position und

den Zustand der Kreatur oder des Objektes informiert. Ist der Zauber einmal gewirkt, spielt Entfernung keine Rolle mehr, und er funktioniert selbst dann, wenn sich der Celestische und das Ziel auf unterschiedlichen Existenzebenen befinden.

Wünscht der Celestische, an den Ort zu teleportieren, an dem sich das Ziel befindet, so kann er das, ohne mit dem Ort vertraut zu sein (vorausgesetzt er verfügt über Teleportationsmöglichkeiten). Wendet der Celestische *Ausspähung* oder *Mächtigerer Ausspähung* auf das Ziel an, so erhält dieses keinen Rettungswurf; der Zauber gelingt automatisch, es sei denn, das Ziel ist durch einen anderen Zauber geschützt oder befindet sich an einem Ort, der Ausspähungs-Magie unterdrückt.

Dieser Zauber hat keinen Effekt, wenn die betroffene Kreatur nicht bereitwillig ist. Ist das Ziel ein getragener Gegenstand, so muß der Träger bereitwillig sein.

*Celestischer-Komponente:* Der Zauberwirker muß ein Externar mit der Unterart Gut sein, um diesen Zauber zu wirken.

## masochismus

**Verzauberung [Böses]**  
**Grad:** AsS 3, HXM/MAG 2, FiS 3, KLE 2  
**Komponenten:** V, S, M  
**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion  
**Reichweite:** Persönlich  
**Ziel:** Sie selbst  
**Wirkungsdauer:** 1 Runde/Stufe

Pro 10 Schadenspunkte, die der Zauberwirker in einer Runde verliert, erhält er einen +1 Glücksbonus auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe in der folgenden Runde. Je mehr Schaden der Zauberwirker bekommt, desto größer der Glücksbonus. Es ist möglich, einen Glücksbonus in mehreren Runden zu erhalten, wenn der Zauberwirker während der Wirkungsdauer in mehr als einer Runde Schaden erleidet.

*Materialkomponente:* Ein Lederriemen getränkt im Blut des Zauberwirkers.

## sadismus

**Verzauberung [Böses]**  
**Grad:** AsS 3, HXM/MAG 2, FiS 3, KLE 2, Schmerzen 2  
**Komponenten:** V, S, M  
**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion  
**Reichweite:** Persönlich  
**Ziel:** Sie selbst  
**Wirkungsdauer:** 1 Runde/Stufe

Pro 10 Schadenspunkte, die der Zauberwirker in einer Runde verursacht, erhält er einen +1 Glücksbonus auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe in der folgenden Runde. Je mehr Schaden der Zauberwirker verursacht, desto größer der Glücksbonus. Es ist möglich, einen Glücksbonus in mehreren Runden zu erhalten, wenn der Zauberwirker während der Wirkungsdauer in mehr als einer Runde Schaden verursacht.

*Materialkomponente:* Ein Lederriemen getränkt in Menschenblut.



## schmerz lindern

Beschwörung (Heilung)

Grad: KLE 2, ZdS 2

Komponenten: V, F

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: Berührung

Ziel: Berührte Kreatur

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos)

Zauberresistenz: Ja (harmlos)

*Schmerz lindern* entfernt augenblicklich alle anhaltenden Schmerzeffekte, einschließlich derer durch *Symbol des Schmerzes*, *Ärgerlicher Schmerz* und ähnlichen Zaubern. Er heilt keinen Schaden oder andere Effekte, die nicht direkt mit Schmerz zu tun haben.

Steht die Zielkreatur unter einem Effekt, der kontinuierlich Schaden verursacht, so wird der Schmerz nur für einen Augenblick gelindert. *Schmerz lindern* hilft nicht, um Konzentrationswürfe zu vermeiden, die nötig sind, unter den Umständen Zauber zu wirken.

## strahl der hoffnung

Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung, Gutes]

Grad: BAR 1, KLE 1, ZdS 1

Komponenten: V, S

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel: Eine lebende Kreatur

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos)

Zauberresistenz: Ja (harmlos)

Große Hoffnung ergreift das Ziel des Zaubers, das einen +2 Moralbonus auf Angriffs-, Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitwürfe erhält.

## strahlende krone

Hervorrufung [Gutes, Licht]

Grad: KLE 6

Komponenten: V, S, M, Archon

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: 3 m

Effekt: Eine Ausbreitung mit 3 m Radius zentriert um den Zauberwirker

Wirkungsdauer: 1 Runde/Stufe

Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise

Zauberresistenz: Ja

Eine leuchtende Krone aus goldenem Licht umgibt den Kopf des Zauberwirkers. Jede Kreatur, die sich mit ihm im Nahkampf befindet, muß einen Zähigkeitswurf bestehen, oder erblindet für 1W4 Runden. Kreaturen, deren Rettungswurf erfolgreich ist und die, die sich von der Blindheit erholt ha-

ben, sind geblendet, solange sie sich weiterhin im Nahkampf befinden.

Lichtempfindliche Kreaturen und Kreaturen, die durch Sonnenlicht verletzt werden (wie beispielsweise Vampire) müssen einen Willenswurf machen, wenn sie sich im Bereich des Effektes befinden. Kreaturen, deren Rettungswurf scheitert, müssen den Bereich verlassen. Untote im Bereich erleiden in jeder Runde 1W6 Schaden, in der sie im Bereich verbleiben.

*Materialkomponente:* Ein Opal, der mindestens 100 GM wert sein und während der Wirkungsdauer am Körper getragen werden muß. Der Opal zerspringt am Ende der Wirkungsdauer, und der Zauber endet vorzeitig, wenn der Opal vorher zerstört wird.

*Archon-Komponente:* Der Zauberwirker muß der Unterart Archon angehören, um diesen Zauber wirken zu können.

## Tausend Nadeln

Beschwörung (Erschaffung) [Böses]

Grad: KLE 6, Schmerzen 5

Komponenten: V, S, M

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: Mittel (30 m + 3 m/2 Stufen)

Ziel: Eine lebende Kreatur

Wirkungsdauer: 1 Minute/Stufe

Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise

Zauberresistenz: Ja

Eintausend Nadeln umgeben das Opfer und durchstechen sein Fleisch, bohren sich dabei durch Rüstung oder jede andere Art von Schutz. Kreaturen mit Schadensreduzierung sind immun gegen diesen Zauber. Das Ziel erleidet augenblicklich 2W6 Schaden und einen -4 Situationsmalus auf Angriffs-, Rettungs-, Fertigungs- und Attributswürfe für den Rest der Wirkungsdauer. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf reduziert den Schaden auf die Hälfte und negiert den Situationsmalus.

*Materialkomponente:* Eine Handvoll Nadeln, die alle eine blutende Wunde verursacht haben.

## waffe des gewissens

Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung, Gutes]

Grad: KLE 4, PAL 4

Komponenten: V, GF

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel: Eine böse Kreatur

Wirkungsdauer: Augenblicklich, siehe Text

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung

Zauberresistenz: Ja

Die Zielkreatur, die böse sein muß, wird von schmerzhaften Gewissensbissen und Mitleid betroffen. Die Kreatur erleidet augenblicklich Weisheits- und Charismaschaden entsprechend der Größe ihrer Verderbtheit. Verlorene Attributspunkte werden normal geheilt. Dieser Effekt ist sprachabhängig.

## KONSEQUENZEN DER WAFFE DES GEWISSENS

|   | Weisheits- und Charismaschaden |       |       |     |
|---|--------------------------------|-------|-------|-----|
|   | 1W6                            | 1W8   | 2W6   | 2W8 |
| Kreatur   |                                |       |       |     |
| Böse Kreatur (TW) <sup>1</sup>                  | 10 oder weniger                | 11-25 | 26-50 | 51+ |
| Böser Elementar oder Untoter (TW)               | 2 oder weniger                 | 3-8   | 9-20  | 21+ |
| Böser Externar (TW)                             | 1 oder weniger                 | 2-4   | 5-10  | 11+ |
| Kleriker einer bösen Gottheit (TW) <sup>2</sup> | 1                              | 2-4   | 5-10  | 11+ |

<sup>1</sup> Abgesehen von bösen Elementaren, Untoten und Externaren, die ihren eigenen Eintrag in der Tabelle haben.

<sup>2</sup> Manche Charaktere können über eine Aura vergleichbarer Macht verfügen, auch wenn sie keine Kleriker sind. Die Klassenbeschreibung gibt an, ob dies zutrifft.

## welle der schmerzen

Nekromantie [Böses]

Grad: BAR 6, Schmerzen 7

Komponenten: S, M

Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion

Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt: Kegel

Wirkungsdauer: 1 Runde/2 Stufen

Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung

Zauberresistenz: Ja

Alle lebenden Kreaturen innerhalb des Kegels werden von Leid und Schmerzen betroffen. Sie sind für die Wirkungsdauer des Zaubers betäubt. Eine Kreatur, die über keine erkennbare Anatomie verfügt, wird von dem Zauber nicht betroffen.

*Materialkomponente:* Eine Nadel.

## löbliche und widerwärtige gottheiten

Faerün ist mit einem großen Pantheon zahlreicher Gottheiten gesegnet (oder verflucht), von denen jede eine bedeutende Rolle im Verlauf der Geschichte dieses Kontinents spielt. Zahlreiche dieser Gottheiten sind auf unterschiedliche Arten die Verkörperungen des Guten oder des Bösen. Viele Gottheiten verfügen über Vorkämpfer, die in Form von Prestigeklassen in den vorherigen Kapiteln vorgestellt wurden, oder über spezielle Talente, die mit ihrer Anbetung in Verbindung stehen. Wiederum andere zeigen ihre erhabenen oder widerwärtigen Naturen in den Zaubern, die sie gewähren.

Die meisten Domänen aus dem *Buch der widerwärtigen Finsternis* oder dem *Buch der Löblichen Taten* können von Faerüns Gottheiten gewährt werden. In dem faerünischen Pan-

theon gibt es darüber hinaus zahlreiche deutliche Parallelen zu den in diesen beiden Büchern beschriebenen erhabenen oder widerwärtigen Gottheiten. Malar ist beispielsweise Karaan, dem Bestiengott aus dem *Buch der widerwärtigen Finsternis*, sehr ähnlich, und daher ist es durchaus naheliegend, die Domäne der Bestien Malar zuzuordnen. Die nachfolgende Tabelle zeigt Ihnen, welche Gottheit aus dem faerünischen oder einem anderen Pantheon ihren Klerikern Zugang zu welcher Domäne aus dem *Buch der widerwärtigen Finsternis* oder dem *Buch der löblichen Taten* gewähren könnte.

### LÖBLICHE UND WIDERWÄRTIGE DOMÄNEN

| Domäne       | Gottheiten  |
|--------------|---|
| Ausdauer     | Ilmater (das Äquivalent von Phieran)  |
| Bestien      | Malar (das Äquivalent von Karaan), Yeenoghu                                     |
| Celestische  | Domiel, Pistis Sophia   |
| Dämonen      | Demogorgon, Graz'zt, Lolth, Yeenoghu  |
| Dunkelheit*  | Graz'zt, Lolth, Maske, Set, Shar, Shargaas                                      |
| Feenwesen    | Lurue (das Äquivalent von Valarian), Miellikki, Nobanion, Rillifane Rallathil   |
| Freude       | Lliira  |
| Gemeinschaft | Berronar Reinsilber, Cyrrollalee, Eldath, Hathor                                |
| Genuß        | Hanali Celanil, Sharess (das Äquivalent von Listai), Sune                       |
| Gier         | Abbathor, Tiamat, Urdlen  |
| Herolde      | Barachiel   |
| Korruption   | Demogorgon, Gargauth, Yurtrus   |
| Ruhm         | Horus-Re, Lathander   |
| Schmerzen    | Cyric (das Äquivalent von Rallaster), Loviatar (das Äquivalent von Scathrossar) |
| Teufel       | Asmodeus, Baalzebul, Mammon, Mephistopheles                                     |
| Zorn         | Kharasch, Tyr   |

\* Ein Kleriker mit der Domäne der Dunkelheit kann entweder die in Kapitel 4 in diesem Buch vorgestellte Domäne der Dunkelheit verwenden, oder die aus dem *Buch der widerwärtigen Finsternis*.

\* Ein Dreagloth-Kleriker der Lolth kann die Domäne der Dämonen als eine seiner Domänen auswählen.