

Version 1.0a – 06/2006

# *Arûn*

## *Im Land des Sternenfalls*

von Thorsten Dellbrügge





# Arûn

## *Im Land des Sternenfalls*

von Thorsten Dellbrügge



Verfasst und designt mit dem Open Office Writer

Die Illustration auf dem Cover stammt von NASA und unterliegt keinem besonderen  
Kopierschutz

<http://solarsystem.nasa.gov/multimedia/gallery.cfm>

Das *Arûn – Im Land des Sternenfalls* Kampagnenbuch darf als Ganzes vervielfältigt  
und weiter gegeben werden. Dabei darf der Text (inklusive Cover und Anhang) nicht in  
Gestalt und Inhalt verändert werden. Das Copyright des Textes liegt bei dem Autor.

© 2006 Thorsten Dellbrügge



'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the  
terms of the d20 System License version 6.0. A copy of this License can be found at [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

Requires the use of the Dungeons & Dragons, Third Edition Core Books, published by Wizards of the Coast, Inc.  
This product utilizes updated material from the v.3.5 revision.

Dungeons & Dragons, and Wizards of the Coast are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the United States  
and other countries and are used with permission.

Weitere Informationen, Aktualisierungen und Hintergrundmaterial im Internet unter  
<http://www.thornet.de>

# INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort.....	8
Im Land des Sternenfalls.....	9
Aus dem Buch Gottes.....	9
Geschichte.....	10
Anbeginn der Zeit.....	10
Zeit der Dämmerung.....	10
Zeit der Verkündung.....	11
o Anlandung der Adonai in Arûn.....	11
o-3 Erste Eroberungen.....	11
4-6 Der Krieg schreitet fort / Der Hundert Tage Marsch.....	11
7 Einnahme von Ur.....	11
8-29 Der Krieg weitet sich aus.....	11
33 Der erste Kaiser.....	11
54 Kathedrale von Da'An.....	12
61 Kaiserpalast.....	12
62 Eroberung des Südens.....	12
76 Eroberung des Nordens.....	12
77 Der zweite Große Rat / Lex Locuhna.....	12
78 Tod des ersten Kaisers.....	13
79 Die große Taufe.....	13
80 Erkundung der Düstierzwinde.....	13
86 Die Schwimmende Stadt.....	13
93 Düsterpforte.....	14
93 – 195 Frieden.....	14
102 Die große Senke.....	14
105 Besetzung von Meerwa.....	14
196 Gründung der Kongregation des Lichts.....	14
201 Säuberung von Thune.....	14
203 Der klagende Pfad.....	14
210 Sir Admadins Reise beginnt.....	15
217 Gründung der Bewahrer der Flamme.....	15
254 Die Mienenkriege.....	15
302 Hunger im Norden.....	15
303 Kaiserlicher Friede.....	15
313 Gutwulfs Vision.....	15
313 – 316 Bürgerkrieg im Norden.....	15
316 Der Tod des Sehers.....	15
439 Das Mondtal.....	16
504 Aufbegehren der Sturmfahrergilde.....	16
505 Vertrag von Port Braxxes.....	16
575 Schule von Farim.....	16
621 Der letzte Kaiser.....	16
621 – 659 Die Kaiserlose Zeit.....	16
659 Der erste Theokrat.....	16
660 Belagerung von Da'An.....	16
661 Plünderungen an der Goldküste.....	17
662 Zerschlagung der königlichen Heere.....	17
662 – 734 Die Theokratenzeit.....	17
734 Der letzte Priesterkaiser.....	17
735 Verfolgung der Bewahrer der Flamme.....	17
736 Kaiser und Kirche werden getrennt.....	17
749 Gnadengesuch.....	17
813 Erste Überquerung des Giftigen Wassers.....	17
998 Das aktuelle Jahr.....	18
Charaktererschaffung.....	19
Attributwerte.....	19
Trefferpunkte.....	19
Gesinnung.....	19
Völker.....	20
Menschen.....	20

Allgemeine Volksmerkmale der Menschen.....	20
Adonai.....	20
Besondere Volksmerkmale der Adonai.....	20
Adonwaller.....	20
Besondere Volksmerkmale der Adonwaller.....	21
Burka.....	21
Besondere Volksmerkmale der Burka.....	21
Halbburka.....	21
Besondere Volksmerkmale der Halbburka.....	22
Nord-Adonai.....	22
Besondere Volksmerkmale der Nord-Adonai.....	22
Süderlinge.....	22
Besondere Volksmerkmale der Süderlinge.....	22
Klassen.....	23
Basisklassen.....	23
Adonpriester.....	23
Klassenmerkmale.....	23
Barbar.....	24
Class Features.....	25
Barde.....	26
Class Features.....	27
Dunkelwirker.....	29
Klassenmerkmale.....	30
Kämpfer.....	31
Mönch.....	31
Class Features.....	34
Ritter.....	36
Klassenmerkmale.....	36
Schurke.....	38
Waldläufer.....	38
Class Features.....	39
Prestigeklassen.....	41
Bewahrer der Flamme.....	41
Voraussetzungen.....	41
Besondere Fähigkeiten.....	42
Bruder der Traurigen Hand.....	42
Voraussetzungen.....	43
Klassenfertigkeiten.....	43
Class Features.....	44
Katalyst.....	44
Voraussetzungen.....	44
Besonderheiten.....	45
Kongregat des Lichtes.....	46
Schlachtenwüter.....	46
Seher.....	46
Torwache.....	46
Magie.....	47
Was ist Magie.....	47
Die Sicht der Adonai.....	47
Die Sicht der Burka.....	48
Die Sicht der Wissenschaft.....	48
Regeln zur Magie.....	48
Zauberpunkte.....	49
Das wirken von Zaubern.....	50
Einsatz metamagischer Talente.....	51
Wiedererlangen verbrauchter Zauberpunkte.....	51
Mehrklassige Zauberwirker.....	51
Weitere Auswirkungen.....	51

Magie des Dunkels.....	51
Magische Gegenstände.....	51
Der Verfall der Magie.....	52
Zauberlisten.....	52
Zauberliste für Adon Priester.....	52
Zauber für Adon Priester des Grades 0 (5 Zauber pro Tag).....	52
Zauber für Adon Priester des Grades 1 (Kosten: 1 ZP).....	52
Zauber für Adon Priester des Grades 2 (Kosten: 3 ZP).....	53
Zauber für Adon Priester des Grades 3 (Kosten: 5 ZP).....	54
Zauber für Adon Priester des Grades 4 (Kosten: 7 ZP).....	54
Zauber für Adon Priester des Grades 5 (Kosten: 9 ZP).....	55
Zauber für Adon Priester des Grades 6 (Kosten: 11 ZP).....	55
Zauber für Adon Priester des Grades 7 (Kosten: 13 ZP).....	55
Zauber für Adon Priester des Grades 8 (Kosten: 15 ZP).....	56
Zauber für Adon Priester des Grades 9 (Kosten: 17 ZP).....	56
Zauberliste für Dunkelwirker.....	56
Zauber für Dunkelwirker des Grades 0 (6 Zauber pro Tag).....	56
Zauber für Dunkelwirker des Grades 1 (Kosten: 1 ZP).....	56
Zauber für Dunkelwirker des Grades 2 (Kosten: 3 ZP).....	57
Zauber für Dunkelwirker des Grades 3 (Kosten: 5 ZP).....	58
Zauber für Dunkelwirker des Grades 4 (Kosten: 7 ZP).....	58
Zauber für Dunkelwirker des Grades 5 (Kosten: 9 ZP).....	59
Zauber für Dunkelwirker des Grades 6 (Kosten: 11 ZP).....	59
Zauber für Dunkelwirker des Grades 7 (Kosten: 13 ZP).....	59
Zauber für Dunkelwirker des Grades 8 (Kosten: 15 ZP).....	60
Zauber für Dunkelwirker des Grades 9 (Kosten: 17 ZP).....	60
Zauberliste für Bewahrer der Flamme.....	60
Zauber für Bewahrer der Flamme des Grades 1 (Kosten: 1 ZP).....	61
Zauber für Bewahrer der Flamme des Grades 2 (Kosten: 3 ZP).....	61
Zauber für Bewahrer der Flamme des Grades 3 (Kosten: 5 ZP).....	61
Zauber für Bewahrer der Flamme des Grades 4 (Kosten: 7 ZP).....	61
Talente.....	62
Die Kirche Adons.....	63
Geschichte.....	63
Dogma.....	64
Struktur.....	65
Heilige.....	66
Da'An.....	66
Abachus.....	66
Locuhn.....	66
Jenesse.....	66
Merimas von Thune.....	66
Admaddin von Lumessten.....	66
Hemcarol der Asket.....	66
Thomar der Märtyrer .....	66
Feiertage.....	67
Lichtmess.....	67
Befreiungstag.....	67
Erntedank.....	67
Dunkelwacht.....	67
Neujahr.....	67
Heiligentag.....	67
Tauffest.....	67
Gotteshäuser.....	68
Mönchsorden.....	68
Asketen.....	68
Die schweigende Bruderschaft.....	68
Haus von Anfar.....	68

Meriniten.....	68
Thomarier.....	68
Die Welt.....	69
Der Kontinent Arûn.....	69
Klima.....	69
Zeit.....	69
Geld, Maße und Gewicht.....	70
Sprache und Schrift.....	71
Stellung von Mann und Frau.....	71
Waffen und Ausrüstung.....	71
Waffen.....	71
Die Sieben Königreiche.....	74
Titel und Lehnsrecht.....	74
Der Norden.....	75
Die Goldküste.....	76
Ostgaard.....	76
Sieben Seen.....	76
Da'An.....	76
Adonwall.....	76
Die Sturmküste.....	76
Der Süden.....	76
Monster, Kreaturen und Andere.....	77
Anhang.....	78
Anhang - Lizenz.....	79

# VORWORT

Nach über 15 Jahren *D&D Dragonlance* und anderen Kampagnenwelten stand unserer Spielrunde der Sinn nach etwas völlig neuem, etwas, das nicht jedem Spieler von vorne herein bekannt war. Einzig beim *D&D* Regelwerk wollten wir bleiben, da es jedem von uns vertraut war. Da wir mittlerweile alle berufstätig und weit verstreut in Deutschland lebten und uns neben der wenigen Zeit zu spielen kaum die Zeit blieb, ein neues Regelwerk zu lernen und auszuprobieren, beschlossen wir, auf Basis der *Open Game License* des *d20 Systems* eine eigene Welt zu entwerfen – das war meine Aufgabe.

Bei der neuen Welt sollte es sich um eine mittelalterliche Fantasy Welt handeln, die – so war es meine Vorstellung – über wenig Magie und wenige fantastische Elemente verfügte. Ich wollte weg von der klassischen Elfen, Zwerge, Orks Welt, hin zu einer mittelalterlichen Feudalgesellschaft mit politischen Intrigen, Kriegen und Herausforderungen, die eher im spielerischen als im anwenden der Regeln bestand.

Hinzu kam, dass mich schon lange einiges am *D&D System* störte, was ich beim kreieren der Welt über Bord geworfen oder abgeändert habe. Die größten Regeländerungen betreffen dabei das Gesinnungssystem und die Magie. Während ich ersteres komplett weggelassen habe, wurde die Magie (mit Anlehnungen am *D&D Unearthed Arcana*) grundlegend überarbeitet.

Wir werden bald in der Welt der Sieben Königreiche auf dem Kontinent Arûn zu spielen beginnen, und ich bin gespannt, was sich aus der Welt entwickeln wird.

*Thorsten Dellbrügge im April 2006*

## AUS DEM BUCH GOTTES

Am Anfang war Gott, und sein Name war Adon, der Herr. Er war das Licht, die Liebe und die Tugendhaftigkeit. Er war der Richter und Wächter.

Am Anfang war der Gefallene, und sein Name war Bastraban. Er war die Dunkelheit, der Hass und die Gier. Er war der Versucher und Dieb der Seelen.

Adon und Bastraban waren Brüder im Anbeginn der Zeit. Der Herr aufgestiegen in den Himmel, der Gefallene hinab gefahren in die Dunkelheit.

Adon erschuf das Licht, den Tag und die Sonne.

Bastraban erschuf die Dunkelheit, die Nacht und den Mond.

Adon erschuf das Land im Osten, Bastraban das Land im Westen. Getrennt waren die Länder durch das giftige Wasser und den Kreaturen der Tiefe, die alles verschlangen.

Die Adonai waren das Volk Gottes. Sie waren groß, stark und stolz. Sie lebten in Liebe und Frieden im Land des Herren.

Die Burka waren das Volk des Gefallenen, sie waren klein und Schatten in der Nacht. Sie führten Krieg im Lande Bastrabans.

Unter den Adonai war ein Mann, welcher voller Tugend und Liebe zu seinem Gott war. Sein Name war Da'An, was bedeutete *im Lichte des Herrn*. Ihn erwählte Gott, seine Gebote zu empfangen und sie seinem Volk zu lehren. Am Berg Tey erschien Adon Da'An und lehrte ihm die sieben Gebote.

*Das erste Gebot: Ich bin Adon euer Herr, mein Volk soll mich ehren und keine Götter neben mich haben.*

*Das zweite Gebot: Niemand soll meinen Namen gebrauchen für seine Taten. Nur wer meinen Geboten folgt tut dieses im Namen des Herrn.*

*Das dritte Gebot: Liebet euren Nächsten wie euch selbst.*

*Das vierte Gebot: Seit Gerecht zueinander und richtet, wie ihr gerichtet werden wollt.*

*Das fünfte Gebot: Ihr sollt nicht zerstören, was meine Schöpfung ist.*

*Das sechste Gebot: Ihr sollt nicht falsch Zeugnis reden oder begehren, was nicht euer ist.*

*Das siebte Gebot: Mann und Frau sollen sich vereinen, auf das meinem Volk viele Nachkommen geschenkt werden. Dieses Band ist heilig und soll nicht von Menschenhand getrennt werden.*

Und während das Land des Herrn erblühte und sein Volk glücklich war, erwachten Hass und Gier im Gefallenen und er versuchte die Adonai.

Das Volk Gottes erlag der Versuchung, und schon bald herrschten Krieg und Tod im Reich des Herrn.

Als Adon dies sah, war sein Zorn unermesslich. So nahm er sieben Sterne vom Himmel und warf sie auf das Land seines Bruders.

Der Gefallene sah, wie sein Land zerbrach und von dem giftigen Wasser verschlungen wurde. Da öffnete er die Pforten zu seinem dunklen Reich und schickte seine dämonischen Heerscharen gegen das Volk des Herren.

Adon rief die Drachen des Himmels an seine Seite, und so tobte der Krieg der Brüder auf der Welt.

Ein Äon verstrich, und keiner der Brüder konnte die Schlacht für sich entscheiden. Doch als die Völker schwanden, fragte Adon seinen Bruder: „Wofür kämpfen wir, wenn dadurch alles was wir geschaffen haben zerstört wird?“ - Und Bastraban wusste keine Antwort. Daraufhin schlossen sie die Pforten des Himmels und Dunkelheit und beendeten ihren Kampf.

Das Land erblühte erneut, doch Gier und Hass weilten weiter unter den Adonai und versuchten sie immer und immer wieder, während die Burka voller Furcht vor dem Herrn Schutz suchten bei den Dämonen des Gefallenen. Aus dieser Verbindung entsprangen die Gefallenen Völker des Westens.

Ein Äon verstrich, in denen die Länder des Ostens und des Westens getrennt waren. Doch der Gefallene ruhte nicht. Er sandte seinen Geist zu den Burka und erfüllte sie mit der Magie des Dunkels.

Als Adon dies sah, sprach er abermals zu seinem Volk. In seinem Haus auf dem Berg Tey erschien er Primus Abachus im Schlaf und sandte ihm Zeichen der neuen Bedrohung im Westen. Der Herr lehrte seinem ersten Diener die Magie des Lichts und sandte ihm Pläne der sieben Schiffe der Könige, um das giftige Wasser zu überqueren.

Primus Abachus rief die sieben Secundi nach Tey und lehrte ihnen die Worte des Gottes.

Die Diener Adons kehrten daraufhin zurück zu ihren Königen und berichteten von den Zeichen des Herrn.

Die Herrscher führten daraufhin sieben Heere nach Tey und fuhren mit den sieben Königsschiffen über das giftige Wasser.

Als das Heer die Küsten des gefallenen Landes erreichten, verbrannte Primus Abachus die Schiffe der Könige, damit sie nicht der Versuchung erlagen, sich dem Feind zu unterwerfen.

Mit der Magie des Lichts und den Heerscharen der Könige vernichteten die Adonai die gefallenen Völker und unterwarfen die Burka. Sie errichteten sieben Reiche nach dem Vorbild des Osten und erhoben einen aus ihrer Mitte zum Kaiser des Landes. Eine Kathedrale wurde zu Ehren Adons errichtet in der Stadt des Kaisers, welche Da'An genannt wurde.

# GESCHICHTE

## ANBEGINN DER ZEIT

Unter den Adonai gibt es keinerlei Aufzeichnungen der frühen Weltgeschichte, wenn man mal von den Beschreibungen im Buch Gottes absieht. Demzufolge war dies die Zeit der Weltentstehung und des ersten Kriegs der Brüder in der Fabelwesen wie Drachen und Dämonen auf der Welt wandelten. Dies war auch die Zeit, in der die Magie erwachte, denn die Quelle aller Magie war begründet im Sternenfall, dem Einschlag von sieben Meteoriten im westlichen Kontinent. Vermutlich war das Erwachen der Magie auch der Grund für die Entstehung der Gefallenen Völker. Es ist anzunehmen, dass viele der nun besiegten oder vertriebenen Rassen (Alben, Orks, Riesen, usw.) erst durch die Magie zu dem geworden sind, was sie später waren.

## ZEIT DER DÄMMERUNG

In diesem Zeitalter lernten die Burka die Macht der gefallenen Sterne zu nutzen. Dabei ließen viele von ihnen ihr Leben oder veränderten sich zu dem, was man später die Gefallenen Völker nannte. Einige von ihnen konnten allerdings die Macht der Magie kanalisieren, allerdings erlernten sie nur die Magie des Dunkels. In dieser Form der Zauberei nährt sich die astrale Energie vom Leben des Zaubers, wodurch dieser Wunden davon trägt oder sogar verstirbt. Dennoch wurde durch das immer währende Kanalisieren magischer Energien die Magie in der Welt stärker und stärker. Immer mehr Kreaturen wurden magisch verändert oder tauchten in der Welt auf, ohne das man wusste, woher und wie sie entstanden waren.

Irgendwann war die Magie so sehr mit der Welt verwoben, dass sogar die Völker des Ostens einen Weg fanden, sie zu nutzen. Primus Abachus dürfte der erste Adonai gewesen sein, der nicht nur über „seltsame“ Fähigkeiten verfügte, sondern diese auch kontrollierte und einsetzte. Im Gegensatz zu den Burka gelang es den Adonai, ihre magischen Kräfte rein durch die Kraft ihres Geistes zu wirken. Ihre Fähigkeiten waren anders und vor allem nicht verletzend. Manche Gelehrten denken sogar, dass die Adonai niemals gelernt haben, aus sich selbst Magie zu wirken. Statt dessen bedienen sie sich der Mächte, die durch die Magie des Dunkels in die Welt gelangten und nicht bei der Zauberei verbraucht wurden. Vielleicht liegt darin auch die Lösung, warum die Magie heutzutage immer schwächer in der Welt wird.

## ZEIT DER VERKÜNDUNG

Die Geschichtsschreibung der Adonai beginnt einige hundert Jahre vor der Invasion der königlichen Heere in Arûn. Nach der Errichtung des Kaiserreichs von Da'An wurden alle Aufzeichnungen datiert nach dem Eintreffen der Adonai in Arûn. Der Zusatz d.V. nach der Jahreszahl bedeutet „im Jahr der Verkündung“, d.h. 998 d.V. würde man „im Jahr 998 der Verkündung“ aussprechen. Manchmal taucht auch das Kürzel v.d.V. auf, was „im Jahr [Jahreszahl] vor der Verkündung“ bedeutet. Oft wird das Kürzel d.V., wie in der folgenden Übersicht, auch weggelassen.

## 0 ANLANDUNG DER ADONAI IN ARÛN

Die sieben königlichen Schiffe zusammen mit siebenhundert weiteren, kleineren landen in einer Bucht an der Küste Arûns an. Weit über siebzigtausend Soldaten, Handwerker, Marketender und Mätressen wurden mit ihnen über das giftige Wasser gebracht. Dazu kamen noch Pferde und Nutztiere. Die Flotte der sieben Königsschiffe dürfte die größte Seestreitmacht gewesen sein, die die Welt jemals gesehen hat.

In einem Gottesdienst ruft Primus Abachus den heiligen Krieg gegen die Dunkelheit aus und verbrennt die Schiffe, die sie über das giftige Meer gefahren haben.

## 0-3 ERSTE EROBERUNGEN

Der Feldzug geht nur schleppend voran, zwar sind die Adonai den Burka von Bewaffnung und Ausrüstung überlegen, sie kennen aber das Land nicht und treffen nur auf Nomadensiedlungen und kleinere Dörfer.

## 4-6 DER KRIEG SCHREITET FORT / DER HUNDERT TAGE MARSCH

Das Heer dringt tiefer in das Herzland vor, Berichte von einer Stadt der Burka und einem Tempel Bastrabans mehren sich, so dass der Rat der Könige beschließt, in einem Gewaltmarsch nach Süden zu ziehen und die Stadt anzugreifen.

## 7 EINNAHME VON UR

In den Geschichtsbüchern wurde der Zug des Heeres als der „Hundert Tage Marsch“ verzeichnet, der viele Opfer unter den Adonai gefordert hat. Schließlich erreicht man jedoch die Stadt, von den Burka Ur genannt. Man sieht sich allerdings einer großen Zahl von Feinden gegenüber. Am Vorabend der Schlacht hält König Theneb eine Ansprache zu den Soldaten und Soldatinnen des Heeres, in dem er den ersten hundert unter ihnen, die den Tempel im Zentrum der Stadt erreichen, Ritterwürden und Land verspricht, dem ersten unter ihnen den Titel eines Königs.

Das Heer nimmt die Stadt ein, 99 Ritter werden geschlagen und Ashai wird zu Königin Ashai von Ur gekrönt.

Tief im Inneren des Tempels trifft man zum ersten mal auf die Katalysten, durch Wunden und Verstümmelungen gezeichnete Burka, die in einer gut gesicherten Halle über einen der gefallenen Sterne wachen und an ihm seltsame Rituale vollführen. Man weiß zu diesem Zeitpunkt noch nichts über die Bedeutung der Katalysten und tötet sie alle. Den gefallenen Stern hält man weiter unter dem Tempel verborgen.

## 8-29 DER KRIEG WEITET SICH AUS

Von der Stadt Ur aus ziehen die Heere der Adonai nach Norden, Westen und Süden, während die Burka versklavt und zur Arbeit am Aufbau der Stadt und Ausbau von Straßen und Festungen überall im Land gezwungen werden. Nacheinander fallen die umliegenden Länder in die Hände der königlichen Truppen, nur der hohe Norden mit seinen vielen Inseln und der heiße Süden mit seiner Wüste und den Dschungelländern leisten noch erbitterten Widerstand.

## 33 DER ERSTE KAISER

Primus Abachus ruft den Rat der Könige ins Leben und verfügt, dass die Stadt Ur zu Ehren des Propheten Adons in Da'An umbenannt wird.

In ihrem ersten Rat wählen die Könige Theneb zu ihrem ersten Kaiser. Des weiteren wird mit dem Bau der Kathedrale von Da'An auf den Fundamenten des geschliffenen Burkatempels begonnen, welche später der Sitz des Primus Adon von Arûn werden soll.

## 54 KATHEDRALE VON DA'AN

Der Bau der Kathedrale von Da'An ist abgeschlossen, drei Tage nach der Fertigstellung stirbt Primus Abachus. Sein Nachfolger wird Secundus Locuhn.

## 61 KAISERPALAST

Der Kaiserpalast in Da'An wird fertig gestellt.

## 62 EROBERUNG DES SÜDENS

König Bethim befriedet den Süden Arûns und wird zum König und Wächter des Südens

ernannt.

## 76 EROBERUNG DES NORDENS

König Lofrim unterwirft mit einer Flotte von 23 Schiffen die Inseln im Nordmeer und wird zum König des Nordens ernannt.

## 77 DER ZWEITE GROSSE RAT / LEX LOCUHNA

Der zweite große Rat tagt in Da'An. Der Osten Arûns ist eingenommen. Die Gefallenen Völker besiegt oder vertrieben, die Burka unterworfen und versklavt. Das Land ist in sieben Reiche unterteilt:

König des Norden ist Lofrim, der erste seines Namens, Sohn von Lofar aus dem Haus Benewyn, Herr von Norwacht. Das Wappen des Hauses ist ein weißer Drache auf blauem Grund.

König und Wächter des Südens ist Bethim, der erste seines Namens, Sohn von Bethgar aus dem Hause Merilas, Herr von Anfar. Das Wappen des Hauses ist ein sich aufbäumendes schwarzes Pferd auf goldenem Grund.

Königin der sieben Seen und Schild von Da'An ist Ashai von Ur, die erste ihres Namens und Begründerin des Hauses Ur. Herrin vom roten Fels. Das Wappen des Hauses ist eine goldene Krone über drei Münzen auf rotem Grund.

König von Ostgaard ist Sephrim, der erste seines Namens, Sohn von Sephar aus dem Hause Thelasse, Herr von Seewacht. Das Wappen des Hauses ist ein brennendes Schiff auf grünem Grund.

König der Sturmküste ist Theron, der erste eines Namens, Sohn von Theneb aus dem Hause Hebaris, Herr von Sturmgaard. Das Wappen des Hauses sind drei goldene Blitze auf weißem Grund.

König vom Adonwall und Schild des Westens ist Albaron, der erste seines Namens und Begründer des Hauses Wallwacht, Herr von Adongaard. Das Wappen des Hauses ist ein Falke auf goldenem Grund.

König der Goldküste ist Isildan, der erste seines Namens, Sohn von Isfarin aus dem Hause Beschaba, Herr der hohen Hecken. Das Wappen des Hauses ist eine rote Rose auf weißem Grund.

Kaiser der sieben Königreiche ist Theneb aus dem Hause Hebaris. Das Kaiserliche Wappen ist der Adonstern umringt von sieben Kronen auf rotem Grund.

Primus Adon ist Locuhn, Hochgeweihter Gottes, erster Prophet und Secundus von Da'an.

Obwohl der Kontinent Arûn östlich des Adonwalls von den Adonai eingenommen ist, gibt es überall noch kleine Widerstandsnester, Räuber und Partisanen. So dass das Land zwar besetzt aber noch lange nicht befriedet ist.

In der Lex Locuhna werden Gesetze von der Kirche erlassen, die den Umgang mit den Burka regelt. Im Gegensatz zu den Gefallenen Völkern, die als dämonisch beseelte Kreaturen angesehen werden und deshalb vernichtet werden müssen, wird den Burka zugebilligt, dass sie Menschen sind. Nach dem Buch Gottes sind sie zwar Kreaturen Bastrabans, aber wie die Adonai durch den Gefallenen Versucht wurden, hat sich Adon auch den Burka offenbart, so dass diese ihn fürchten lernten. Die Kirche ist der Überzeugung, dass die Burka errettet werden können, in sich aber die Erbsünde Bastrabans tragen, so dass sie sich von dieser Verfehlung läutern müssen. Daraus folgend verbietet die Kirche die Sklaverei, ordnet aber alle Burka dem Besitz ihrer Lehnsherren zu, die sie lenken und leiten sollen, bis sie geläutert sind und die Leibeigenschaft mit einem Freibrief verlassen können.

Desweiteren werden Ehen zwischen Burka und Adonai verboten. Auch erhalten Nachkommen freier Burka nicht automatisch einen Freibrief. Nach Auffassung der Kirche, lebt in jedem Burka zunächst die Erbsünde fort, so dass sich jeder aufs neue Läutern und Beweisen muss.

Neben diesen grundlegenden Dingen werden in der Lex Locuhna auch noch andere Gesetze erlassen, die das Verhalten der leibeigenen Burka reglementieren. So darf keiner von ihnen gefärbte Stoffe tragen, ihnen sind Waffen verboten, sie dürfen keinem Adonai unaufgefordert in die Augen sehen oder ihn ansprechen. Jegliche Bildung wird ihnen Verboten, außer ihre Tätigkeit im Frondienst erfordert diese. Sie dürfen keine Gerichte anrufen, sondern werden von ihrem Lehnsherren vertreten. Natürlich ist ihnen auch das ausüben von Magie sowohl des

Lichtes als natürlich auch des Dunkels verboten.

Außerdem beschließt der große Rat in der Woche der Beratungen, diese Zusammenkunft alle sieben Jahre zu wiederholen. Der Rat soll sich in der zweiten Adonimwoche (August) für jeweils sieben Tage in Da'An versammeln. Hier soll über Reichsgesetze, Grenzstreitigkeiten, Handelsabkommen und ähnlichem entschieden werden. Dazu wird beschlossen, dem Kaiser einen kleinen Rat aus Gesandten der sieben Könige an die Seite zu stellen, der ständig in Da'An residiert und die Interessen der Könige vertritt.

## 78 TOD DES ERSTEN KAISERS

Kaiser Theneb stirbt. Erst ein Jahr ist seit dem letzten großen Rat verstrichen, als sich die Könige wieder in Da'An treffen und Isildan von Beshaba zum neuen Kaiser wählen.

## 79 DIE GROSSE TAUFE

Aus der Dusterzwinge, einer Schlucht im Adonwall, fallen Heerscharen von Burka und Gefallenen in das westliche Königreich ein. König Albaron kann den Feind nicht zurückschlagen und reitet nach Da'An. Ein kaiserliches Heer wird ausgehoben, während die Angreifer das Land brandschatzen und Dörfer und Städte schleifen. Erst am Zusammenfluss des schwarzen und roten Seimwassers können die Kaiserlichen den Feind stellen und entscheidend schlagen. Der Legende nach soll Secundus Jenesse dem großen Fluss im Namen Adons befohlen haben, zurück zu den Bergen zu fließen, wodurch das Flussdelta überschwemmt und der Feind hinweg gespült worden sein soll. Dieses Ereignis wird später „Die große Taufe“ genannt.

Es ist auch das letzte geschichtliche Ereignis, in dem von den Gefallenen in großer Zahl berichtet wird. Genannt sind unter anderem Alben, Orks und Riesen.

## 80 ERKUNDUNG DER DÜSTERZWINGE

König Albaron schickt Soldaten in die Dusterzwinge, um die Schlucht zu erkunden. Keiner der ausgesandten 50 Mann kehrt zurück. Eine weitere Expedition, angeführt vom König selbst, trifft am Ende der Schlucht auf einen Abstieg in ein weit verzweigtes Höhlennetz. Albaron lässt den Eingang zum Einsturz bringen und kehrt um.

Der König beschließt, eine Mauer am Ausgang der Dusterzwinge zu errichten und sie dauerhaft zu bemannen.

## 86 DIE SCHWIMMENDE STADT

Schiffe der Nord-Adonai treffen im Frostmeer auf die schwimmende Stadt. Burka haben tausende von Flößen miteinander verbunden und auf ihnen Häuser errichtet. Die Nord-Adonai werden bei ihrem ersten Versuch, die Stadt einzunehmen, unter großen Verlusten zurückgedrängt. Erst nach dreitägigem Beschuss ergeben sich die Burka. Beim durchsuchen der Stadt finden die Nord-Adonai sechs tote Katalysten.

## 93 DÜSTERPFORTE

Die Dusterpforte ist fertig gestellt. Sie besteht zu diesem Zeitpunkt nur aus einer 21 Meter hohen Mauer, wird aber in den folgenden Jahren zu einer richtigen Festung ausgebaut. Bis heute ist sie mit adonwaller Soldaten bemant, die im Volk als die Torwache bekannt sind.

## 93 – 195 FRIEDEN

Jahre des Friedens. Die Reiche festigen sich. Städte werden gegründet, die ersten Seefahrer versuchen das Giftige Wasser nach Dracar zu überqueren, jedoch keiner von ihnen kehrt zurück.

## 102 DIE GROSSE SENKE

Merimas von Thune, ein Glücksritter und Abenteurer findet im Toten Land, der großen

Wüste im Süden des Kontinents, die Oase Meerwa. Die Burka hier begegneten dem Forscher außergewöhnlich freundlich. Wie sich später zeigte, hatten sie von dem großen Krieg jenseits des toten Landes noch nichts mitbekommen. Sie zeigten Merimas von Thune die große Senke, in der sie nach eigenen Angaben Bastrabans Geschenk bewahrten. Der Forscher fand im Zentrum eines zwei Meilen durch messenden Krater einen der gefallenen Sterne. Die Burka hatten dort einen kleinen Schrein aus Lehm errichtet, in dem einige Katalysten lebten. Auch diese hatten von den Geschehnissen auf dem Kontinent nichts gehört und empfingen Merimas freundlich. Von ihnen erfuhr der Forscher vieles über die gefallenen Sterne, die Katalysten und der Magie. Niedergeschrieben hat Merimas von Thune sein Wissen im Arcanum Meerwa, bis heute ein Standardwerk über die Magie. Das Original wird in der Kathedrale von Da'An verwahrt.

## 105 BESETZUNG VON MEERWA

Ein Heer wird nach Süden gesandt, um die Oase Meerwa einzunehmen, auf Anraten von Merimas von Thune werden die Katalysten allerdings nicht getötet. Der Forscher verbrachte große Teile seines restlichen Lebens dort und erforschte weiter die Magie der Katalysten. Er legte sein Wissen in dem Buch Arcanum Catalysis nieder. Als das Buch nach seinem Tod 118 d.V. in Thune den Gelehrten der Kirche übergeben wurde, fand es großen Anklang und verbreitete sich schnell. 121 d.V. wurde es wegen seinem ketzerischen Inhalt allerdings vom Primus in Da'An verboten. Das meiste Wissen daraus ist heute verloren gegangen, es sollen aber noch Exemplare des Buches existieren.

## 196 GRÜNDUNG DER KONGREGATION DES LICHTS

Während der Lichtmessprozession in Da'An entfesseln sechs Katalysten archaische magische Kräfte. Gewaltige Explosionen erschüttern die Stadt und töten die Burkamagier. Wie durch ein Wunder wird keiner der sieben Könige, noch der Kaiser oder der Primus Adon dabei getötet, das Attentat fordert allerdings zahlreiche Opfer unter der Bevölkerung.

Der große Rat befürwortet daraufhin die Gründung eines Ordens der Kirche, der die Magier des Dunkels verfolgt und zur Strecke bringt. Der Orden erhält den Namen Kongregation des Lichtes, wird aber schon bald im Volksmund Inquisition (Befrager, Vernehmer) genannt.

## 201 SÄUBERUNG VON THUNE

Zwar war die Kongregation des Lichtes im Namen der Kirche unterwegs, um Burka Magier des Dunkels aufzuspüren und zu verbrennen, ihre erste größere Aktion war aber gegen die eigenen Kirche gerichtet. In Thune gab es einen Orden der Adonkirche, der sich Meriniten nannte und trotz des kirchlichen Verbotes über das Arcanum Catalysis Nachforschungen anstellte und versuchte, das Wesen der Magie zu ergründen. Die Inquisitoren urteilten alle Ordensmitglieder in einem Schnellverfahren ab und verbrannten sie in der Kirche von Thune.

## 203 DER KLAGENDE PFAD

Von Bitterwind aus durchquert Thorulf Gulden mit einer Karawane das Tote Land und kommt zwei Jahre später mit fremden Früchten und Gewürzen zurück. Diese Handelsverbindung wird in der Folge vom Haus Gulden ausgebaut und begründet eines der Reichsten Handelshäuser Arûns. Der Weg in den Süden wird später der Klagende Pfad genannt.

## 210 SIR ADMADINS REISE BEGINNT

Sir Admadin von Lumessten beginnt nach dem Tod seiner geliebten Frau eine Pilgerreise durch die sieben Reiche und hadert mit Gott.

## 217 GRÜNDUNG DER BEWAHRER DER FLAMME

Im Albenforst wird Sir Admadin von Lumessten von einer Gruppe Alben gefangen genommen. Sie versprechen ihm, ihn frei zu lassen, wenn er seinen Gott verleugnet. Nach drei

Wochen ohne Nahrung, nur mit ein bisschen Wasser ist Sir Admadin immer noch nicht bereit, sich von Adon los zu sagen, als die Alben ihn überraschend frei lassen. Sabuthelar, der Führer der Gefallenen, spricht zu ihm: „Unsere Zeit in Baskasa ist abgelaufen, wir werden fort gehen. Ihr seid fest in Eurem Glauben und nur die Geister des Himmels mögen Wissen, ob es rechtens ist. Nehmt dieses Johannisbrot, es möge Euch stärken, Eurer Glaube hat Euch das Leben gerettet.“

Admadin kehrte zurück nach Lumessten und gründete die Bewahrer der Flamme, einen ritterlichen Orden, der sich der Verteidigung des Glaubens in der Welt geweiht hat. Sein Wappen wird der Johannisbrotbaum auf sandfarbenen Leinen.

## 254 DIE MIENENKRIEGE

Die Spannungen zwischen den Adonwallern und der Goldküste im Streit um Schürfrechte im Norden des Gebirges weiten sich aus und gipfeln in der Schlacht von Brückenau, wo sich Soldaten beider Königreiche am Roten Seimwasser gegenüber stehen. Die Goldküstler können den Feind zurück ins Gebirge drängen, dort gelingt es den Adonwallern allerdings, den Vormarsch zu stoppen. Ein Zermübrungskrieg beginnt.

## 302 HUNGER IM NORDEN

Eine große Hungersnot hat den Norden befallen, da die anderen Reiche aber mit dem Konflikt zwischen Adonwallern und der Goldküste beschäftigt sind, wird nicht rasch genug Hilfe geschickt. Viele Menschen sterben.

## 303 KAISERLICHER FRIEDE

Nach 49 Jahren Krieg zwischen der Goldküste und Adonwall wird in Da'An der kaiserliche Friede geschlossen. Der Vertrag sieht vor, dass die Mienen im Gebirge Adonwall zugeschlagen wird, alle Erze aber exklusiv an die Goldküste verkauft werden müssen.

## 313 GUTWULFS VISION

Der Seher Gutwulf Riesson berichtet dem König des Nordens Lofir von einer Vision, in der er einen Drachen im ewigen Eis sah, der erwachte und den Norden mit seinem Frostatem verschlang. Er drängt den König, ein Heer aufzustellen und gegen den Drachen zu ziehen. Der König, zunächst skeptisch, willigt dann jedoch ein und begibt sich an der Spitze seiner Truppen nach Norden.

Gutwulf Riesson indes sät im königlichen Rat in Norwacht Misstrauen unter den adeligen, so dass schon bald die Herzöge zu den Fahnen rufen und gegeneinander in die Schlacht ziehen.

## 313 – 316 BÜRGERKRIEG IM NORDEN

Der Bürgerkrieg im Norden fordert zahllose Opfer, während Gutwulf als Regent in Norwacht den Krieg mit seinen Visionen weiter einheizt. Der König bleibt im ewigen Eis verschollen.

## 316 DER TOD DES SEHERS

Mit den Worten: „Es ist vollbracht!“, überreicht Gutwulf Riesson dem Seneschall von Norwacht eine Schriftrolle und tötet sich in seiner Kammer mit einem Becher vergifteten Wein. Aus den Aufzeichnungen geht hervor, dass Gutwulf gesehen hatte, wie König Lofir von einigen Herzögen dazu bewegt wurde, mit einem Heer nach Da'An zu ziehen, um Reparationen für die vielen Toten der Hungerkatastrophe zu fordern. Gutwulf sah daraus einen Krieg erwachsen, der das Kaiserreich in seinen Grundfesten erschüttert hätte. Also brachte er den König und die Herzöge dazu, sich gegenseitig auszulöschen.

Zwar mögen Gutwulfs Beweggründe ehrenhaft gewesen sein, der Vorfall verbreitete sich aber rasch in den Sieben Reichen und führte dazu, dass das Wort der Seher immer öfter angezweifelt wurde.

## 439 DAS MONDTAL

Adonwaller Gebirgsjäger finden das Mondtal und damit einen weiteren gefallenen Stern. Ebenso eine größere Gemeinde von Burka und einige Katalysten. Sie halten ihren Fund allerdings geheim und überwachen den Ort unbemerkt. So lernen sie einiges über die Magie und die Burka.

## 483 DIE NACHT DES SONNENFEUERS

Der Kongregat Quintus Thorson bereiste die Schwimmende Stadt und erkannte den Grund dafür, warum diese ohne jeglicher Verankerung immer an der selben Stelle im Meer anzutreffen war. Eine Glocke dunkler Magie hüllte die Stadt ein. Zusammen mit sechs weiteren Kongregaten versuchte Thorson die Magie zu bannen. Dabei vergingen alle Kongregaten in einem gleißenden Feuer. Dieses Ereignis ging in die Geschichte ein, als die „Nacht des Sonnenfeuers“. Danach hatte man versucht, die Stadt mehrmals nieder zu brennen, was aber nie vollständig gelang.

## 504 AUFBEGEHREN DER STURMFÄHRERGILDE

Die Sturmfährgilde, ein Verbund reicher Händler der Sturmküste, verwehrt dem König die Abgaben. König Therulf II. aus dem Haus Hebaris war bei den Händlern hoch verschuldet, die Steuern sollten solange einbehalten werden, bis die Schulden getilgt sind.

Mit seinen Soldaten zieht Therulf II. zu den Küstenstädten, gerät dabei aber in einen Hinterhalt. Die Sturmfährgilde hatte Söldner von den Dschungelinseln angeworben. Das königliche Heer wurde geschlagen und der König gefangen genommen.

## 505 VERTRAG VON PORT BRAXXES

Der Vertrag von Port Braxxes wird geschlossen. Hierin wird der Sturmfährgilde weitreichende Befugnisse eingeräumt, u.a. bestimmte Abgabenbefreiungen und Handelsrechte. Fünf Städten an der Sturmküste wurden umfassende Stadtrechte zugebilligt und ein Händlerrat der Sturmfährgilde in ihnen eingesetzt. Im Gegenzug wurde Therulf II. frei gelassen und ein Großteil der Schulden gestrichen.

## 575 SCHULE VON FARIM

Die Akademie der Schönen Künste, eine Barden- und Gauklerschule, wird in Farim gegründet. Man sagt ihr später manchmal nach, dass aus ihr die Bruderschaft der Traurigen Hand, eine Meuchlergilde, entstanden sein soll.

## 621 DER LETZTE KAISER

Kaiser Ilfar IV. aus dem Hause Beshaba stirbt. Der große Rat kann sich nicht auf einen Nachfolger einigen. Die Kaiserlose Zeit beginnt.

## 621 – 659 DIE KAISERLOSE ZEIT

Die Kaiserlose Zeit führt zu Streitigkeiten unter den Reichen. Adonwall und die Goldküste beginnen erneut einen Krieg um die Schürfrechte der Goldminen. Der König des Südens entsendet von Anfar aus Schiffe, um den Sturmfahrern den Seeweg zu den Dschungelinseln zu blockieren. Der Sturmkönig und das Schild des Ostens marschieren auf Da'An, um den Kaiserlichen Thron an sich zu reißen, scheitern aber an der Verteidigung der Stadt. Im Norden wütet derweil die Pest und rafft tausende der Nord-Adonai hinweg.

## 659 DER ERSTE THEOKRAT

Die Bewahrer der Flamme reiten nach Da'An und bitten den Primus Adon den Streit unter den Reichen zu schlichten und den Thron des Kaisers zu besteigen. Nach längerer Bedenkzeit

willig Primus Adon Hemcarol ein und krönt sich selbst zum Kaiser. Die Bewahrer der Flamme rufen alle Ordensritter nach Da'An, um den Kaiser zu verteidigen.

## 660 BELAGERUNG VON DA'AN

Die Könige des Ostens, der Goldküste, des Südens und der Sturmküste ziehen mit ihren Soldaten nach Da'An und belagern die Stadt.

## 661 PLÜNDERUNGEN AN DER GOLDKÜSTE

Langschiffe der Nord-Adonai segeln entlang der Goldküste und plündern Städte und Dörfer. König Imrail von Beshaba ist gezwungen, mit seinem Heer zurück nach Norden zu ziehen, um sich dieser Bedrohung entgegen zu stellen.

## 662 ZERSCHLAGUNG DER KÖNIGLICHEN HEERE

Völlig ausgehungert beginnen die Bewohner Da'Ans ihre Toten zu verspeisen, Seuchen breiten sich in der Stadt aus. Als Primus Adon Hemcarol dies sieht, beschießt er, die Tore der Stadt zu öffnen und abzudanken. Als die Truppen der Könige einreiten, werden sie allerdings vom wütenden Mob der Stadtbevölkerung empfangen und restlos zerschlagen. Primus Adon Hemcarol bleibt im Amt.

## 662 – 734 DIE THEOKRATENZEIT

Die Theokratenzeit werden die Jahre genannt, in denen die Prima der Kirche als Kaiser in Da'An herrschten. Das kaiserliche Recht wurde in dieser Zeit von den Bewahrern der Flamme durchgesetzt. Es war aber auch die Zeit, in der die Kongregation des Lichtes mehr Scheiterhaufen errichtete und Menschen verbrannte als in all den Jahren zuvor.

## 734 DER LETZTE PRIESTERKAISER

Secundus Thomar wird Primus Adon und noch im selben Jahr Kaiser von Arûn. Er erlässt drei Tage nach seiner Krönung die Lex Fyr, in der er anordnet, alle Burka den „reinigenden Flammen des Lichtes“ zu übergeben. Bevor der Befehl in Kraft treten kann, wird der Primus Adon vom Großmeister der Bewahrer der Flamme, Aelfric von Lumessten, erschlagen. Noch in der selben Nacht verlassen die Ordensritter Da'An. Als man den toten Kaiser findet, wird Lumessten und seine Getreuen gejagt, der Orden der Bewahrer der Flamme verboten. Die Ritter fliehen auf ihre Stammburg in den Albenforst, während Aelfric sich mit einigen Männern nach Norden auf Burg Lumeshöhe zurückzieht. Er hofft dadurch, seine Verfolger von den restlichen Rittern abzulenken und ist bereit, sich für den Fortbestand des Ordens selbst zu opfern. Zunächst scheint dieser Plan auch auf zu gehen.

## 735 VERFOLGUNG DER BEWAHRER DER FLAMME

Burg Lumeshöhe wird belagert, und noch während Aelfric um das Schicksal seiner Ordensbrüder verhandelt, wird er eines Morgens tot in seiner Kammer aufgefunden. Ein Attentäter hatte ihn im Schlaf getötet. Mit dem Anbruch der Dämmerung wurde die Burg angegriffen und bis zum Mittag eingenommen.

Ebenso in den Albenforst wurden Truppen entsandt. Auch den Stammsitz der Ordensritter wurde eingenommen und geschliffen. Als das Heer allerdings abziehen wollte, wurde es von sechs Katalysten durch Magierfeuer vernichtet. Seitdem sagt man der Burg und dem Wald drumherum nach, dass dort seltsame Dinge geschehen sollen. Er wird allgemein als verflucht gemieden.

## 736 KAISER UND KIRCHE WERDEN GETRENNT

Der große Rat in Da'An bestimmt einen neuen Kaiser. Dieser ist wieder einer der Könige aus

den sieben Reichen. Ein Gesetz wird erlassen, in dem Kaiser und Kirche getrennt werden.

### 749 GNADENGESUCH

Großmeister Beowyn vom Riesberg tritt vor den Kaiser und bittet um Gnade für den Orden der Bewahrer der Flamme. Diese wird ihm gewährt. Eine neue Ordensburg wird auf den Ruinen von Lumeshöhe im Osten errichtet.

### 813 ERSTE ÜBERQUERUNG DES GIFTIGEN WASSERS

Es gelingt Marrec von Braxxes, einem Sturmfahrer, als erster mit drei Schiffen das giftige Wasser nach Dracat zu überqueren und zurück zu kehren. Bei diesem Wagnis verlor er eines der Schiffe.

### 998 DAS AKTUELLE JAHR

## CHARAKTERERSCHAFFUNG

Im folgenden Kapitel werden einige Regelmodifikationen zu dem bestehenden D&D System eingeführt. Entsprechende Regeln im D&D Spieler- oder Spielleiterhandbuch werden durch die neuen Regeln ersetzt. Sollten manche Regeln des Grundregelwerkes dadurch mit den hier vorgeschlagenen Varianten nicht gut zusammenpassen, sind die hier vorgeschlagenen Regeln zu bevorzugen und bei der Anpassung zu berücksichtigen. Aber wie immer gilt: seien sie kreativ, sie schaffen die Regeln, löschen oder ändern sie, was ihnen nicht passt.

## ATTRIBUTWERTE

Empfohlen zur Charaktererschaffung ist die „Freie Punkteverteilung“ aus dem D&D Spielleiterhandbuch. Wobei jedem Spieler 34 Punkte zur Verteilung auf die Attribute zur Verfügung stehen.

## TREFFERPUNKTE

Anstatt die Trefferpunkte aus zu würfeln, sollte der durchschnittliche Würfelwert (aufgerundet) und in der ersten Stufe der Maximalwert genommen werden. Zusammen mit dem Konstitutionsbonus können so die Trefferpunkte für jede Stufe errechnet werden.

Würfel	Durchschnitt	Maximum
W4	3	4
W6	4	6
W8	5	8
W10	6	10
W12	7	12

## GESINNUNG

Die Welt von Arûn – im Land des Sternenfalls verzichtet komplett auf das D&D Gesinnungssystem als Regelkomponente. Dennoch kann zur Charaktererschaffung eine Gesinnung als Leitfaden des Handelns eines Charakters festgelegt werden. Sie dient aber lediglich der Charakterbeschreibung und hat keine Auswirkungen auf das Regelsystem.

# VÖLKER

In den sieben Reichen sind schon vor langer Zeit alle nicht menschlichen Völker, die so genannten Gefallenen, vertrieben oder vernichtet worden. Dennoch gibt es unter den Menschen zahlreiche Unterschiede aber auch Gemeinsamkeiten.

## MENSCHEN

Ob nun Adonwaller, Adonai oder Burka, alle Menschen Arûns haben gemeinsame Vor- und Nachteile. Neben diesen allgemeinen Merkmalen verfügen die einzelnen Völker aber auch über spezielle Eigenschaften, die nur dem jeweiligen Volk zur Verfügung stehen.

### Allgemeine Volksmerkmale der Menschen

- Mittlere Größe (keine besonderen Vor- oder Nachteile)
- Grundbewegungsrate 9 Meter.
- Bevorzugte Klasse: Jede. Die Klasse mit der höchsten Stufe wird nicht zur Bestimmung eines möglichen Erfahrungspunktemalus berücksichtigt.

## ADONAI

Geschichtlich sind die Adonai das Volk des Ostens und vor eintausend Jahren aus Dracat nach Arûn gekommen. Im Laufe der Jahre haben sich aber verschiedene Volksstämme gebildet, so dass man heute nur noch die Menschen der Sturmküste, Ostgaards, der Goldküste, des Herzlands und in den Städten westlich der Wüste als reine Adonai bezeichnet. Die Menschen des Nordens, im Adonswall und in den Dschungeln des Südens unterscheiden sich teilweise erheblich von ihnen.

Die Adonai werden zwischen 1,70 und 1,85 Meter groß (167 + 3W6 cm), haben helle Haut und blondes, braunes oder weißes Haar, selten auch ein heller Rotton. Andere Haarfarben kommen ebenfalls vor, sind aber ein Hinweis auf Mischblut und gesellschaftlich verpönt, so dass Adonai mit eher dunklen Haaren dazu neigen, ihre Haare zu färben oder zu bleichen. Ihr Durchschnittliches Gewicht beträgt (Körpergröße in cm -100) kg. Die Adonai bilden den größten Volksstamm in Arûn und beherrschen das Land. Sie sind am ehesten mit den Menschen im D&D Spielerhandbuch zu vergleichen.

### Besondere Volksmerkmale der Adonai

- Ein Bonustalent auf der ersten Stufe.
- Vier zusätzliche Fertigkeitpunkte auf der ersten Stufe. Diese Punkte werden erst nach dem multiplizieren hinzu gezählt.
- Einen Zusätzlichen Fertigkeitpunkt jede Stufe ab der zweiten Stufe beginnend.
- Anfangssprache: Dracati.

## ADONWALLER

Von König Albaron nach Westen geführt, sind die Adonwaller ein zäher Menschenschlag. Sie leben in dem höchsten und unwirtlichen Gebirge ganz Arûns, eben dem Adonwall. Dort wachen sie über die Dürsterzwinge und schürfen unter Tage Erze und Edelsteine. Zum Gebiet des Königreichs gehört aber auch die Flussaue zwischen den beiden Armen des Seimwassers. Hier betreiben die Adonwaller Viehzucht und Ackerbau.

Die Adonwaller haben sich ihren Lebensbedingungen in den letzten Jahrhunderten angepasst. Manche mutmaßen, dass dabei Magie im Spiel war, dies wurde aber nie bewiesen. Adonwaller sind eher kleiner und haben eine Körpergröße von 1,45 – 1,65 Metern (143 + 2W6 cm). Ihre Haut ist ledrig und grau oder braun, die Haare variieren in ihrer Farbe von blond über weiß und rot. Adonwaller sind trotz ihrer geringen Körpergröße stämmig gebaut und zu enormen Kraftakten fähig. Ihr durchschnittliches Gewicht beträgt (Körpergröße in cm -90) kg.

### **Besondere Volksmerkmale der Adonwaller**

- Konstitution +2, Charisma -2: Adonwaller sind ausdauernd und zäh, allerdings auch schroff und abweisend Fremden gegenüber. Das Leben in den Bergen hat sie über die Jahrhunderte isoliert und eigenbrötlerisch werden lassen.
- Dämmersicht: Adonwaller können im Zwielicht und Halbdunklen besser sehen als andere Menschen. Ihre Sichtweite ist unter schlechten Lichtverhältnissen doppelt so hoch wie die anderer Völker, und sie können dabei immer noch Farben unterscheiden.
- +3 auf Rettungswürfe gegen Magie des Dunkels: Adonwaller sind traditionell nicht so anfällig gegen dunkle Magie, man kann nur vermuten, dass dies mit dem langen Kampf der Menschen im Gebirge gegen die Gefallenen zu tun hat.
- +2 auf Fertigkeitwürfe Klettern und Überleben (Gebirge): Durch ihr Leben in den Bergen sind Adonwaller darin besonders begabt.
- Anfangssprache: Dracati.

## BURKA

Die Burka sind das Volk Bastrabans. Während sie von den Adonai als Kreaturen des Bösen betrachtet werden, sehen sie sich selbst als erwähltes Volk des Gefallenen Gottes, der ihnen das Geschenk der Magie gab, um ihre Geschicke selbst zu bestimmen. Burka neigen nicht dazu, Tempel zu bauen oder ihren Gott anzubeten, sie verehren das Geschenk Bastrabans, die Magie, und suchen nach einem selbstbestimmten Leben. Den Katalysten unter ihnen kommt hohe Verehrung zu, weil sie nach Ansicht der Burka das Wesen der Magie entschlüsselt haben und der Welt zum Geschenk machen (s. Kapitel Magie).

In den sieben Reichen gibt es nur wenige freie Burka. Die meisten von ihnen stehen in der Leibeigenschaft eines adeligen Adonai und sind seiner Rechtsprechung auf Gedeih und Verderb ausgeliefert. Nur vereinzelt trifft man auf Burka, die einen Freibrief bei sich tragen und ihr eigener Herr sind. Manchen gelingt es, aus ihrer Heimat zu fliehen, sie leben aber ständig in der Angst, gefasst zu werden. Es soll in den entlegenen Winkeln der sieben Reiche auch Burkaenklaven geben, in denen Geflohene frei leben. Manche Burka träumen davon, eines Tages den Adonwall zu überqueren und im gelobten Land Bastrabans Zuflucht zu finden. Sollte dies allerdings einigen unter ihnen gelungen sein, so sind darüber keine Aufzeichnungen bekannt.

Burka werden zwischen 1,55 und 1,70 Meter groß (152 + 3W6 cm) und haben dunkle Hautfarbe. Ihre Haare sind schwarz, manchmal mit einem grünlichen oder bläulichen Schimmer. Sie haben braune, purpurne oder dunkelgrüne Augen. Burka sind eher drahtig und athletisch gebaut. Ihr Durchschnittsgewicht beträgt (Körpergröße in cm -105) kg.

### **Besondere Volksmerkmale der Burka**

- Geschicklichkeit +2, Konstitution -2
- +2 auf Fertigkeitwürfe für Entdecken, Lauschen, Schleichen und Verstecken: Burka sind ständig wachsam, eine Notwendigkeit aufgrund der tausendjährigen Knechtschaft unter den Adonai.
- Anfangssprachen: Bastraspra und Dracati, wobei Burka diese Sprachen nur sprechen und nicht lesen und schreiben können (siehe Alphabet)
- Alphabet: Durch die Lex Locuhna ist es den Burka verboten, lesen und schreiben zu lernen. Wenn Burka dieses später lernen wollen, müssen sie für jedes Alphabet, das sie neu lernen (siehe Sprachen) einen Fertigkeitpunkt für Wissen (Sprachen) aufwenden.

## HALBBURKA

Obwohl durch die Lex Locuhna Ehen zwischen Adonai und Burka verboten sind und von der Kongregation des Lichtes verfolgt werden, kommt es natürlich hin und wieder zu solchen Beziehungen. Kinder aus einer solchen Verbindung zeigen deutliche Merkmale ihres Burkabluts. Sie haben oftmals eine dunklere Hautfarbe, schwarze Haare oder braune, purpurne oder dunkelgrüne Augen. Halbburka sind etwas kräftiger gebaut als Burka und werden zwischen 1,60 und 1,78 Meter groß (158 + 2W10 cm). Sie wiegen im Durchschnitt (Körpergröße in cm -100) kg.

Halbburka fallen nicht unter die Lex Locuhna, sind also freie Bürger, werden aber vom

gemeinen Volk in der Regel abfällig betrachtet und sind oftmals Verdächtigungen ausgesetzt.

### **Besondere Volksmerkmale der Halbburka**

- +1 auf Fertigkeitwürfe für Entdecken, Lauschen, Schleichen und Verstecken.
- +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen und Verkleiden: Halbburka sind darin geübt, ihre wahre Natur zu verleugnen.
- Ein Bonustalent auf der ersten Stufe.
- Anfangssprache: Dracati.

## NORD-ADONAI

Im Königreich des Nordens hat sich die ursprüngliche Linie der Adonai wohl am ehesten gehalten. Die Nord-Adonai sind ausgesprochen groß und überragen mit 1,80 – 1,95 Meter (177 + 3W6 cm) fast alle anderen Völker. Ihre Haare sind blond oder weiß, selten auch mal rot, ihre Augenfarbe meist blau oder grün. Sie sind kräftig und für ein Leben in der unwirtlichen Schnee- und Eislandschaft oder dem befahren des stürmischen Frostmeers hervorragend ausgerüstet. Ihr Durchschnittliches Gewicht beträgt (Körpergröße in cm -95) kg.

### **Besondere Volksmerkmale der Nord-Adonai**

- Stärke +2, Weisheit -2, Charisma -2: Nord-Adonai sind kräftig aber ähnlich schroff und abweisend wie Adonwaller, Außerdem sind sie ausgesprochen abergläubisch.
- +2 auf Fertigkeitwürfe Beruf (Seemann) und Wissen (Navigation), beide Fertigkeiten können als Klassenfertigkeiten gesteigert werden
- Anfangssprache: Dracati

## SÜDERLINGE

Anfar, die Dschungelinseln und die südliche Sturmküste haben Adonai hervorgebracht, die sich auf die schönen Künste, den Handel und den Geisteswissenschaften verstehen. Sie streben nach einem angenehmen und Stilvollen Leben, um sich dieses erlauben zu können, gehen sie in ihrer Jugend und frühem Mannesalter oft erhebliche Risiken ein und befahren das Giftige Wasser oder die Brodelnde See oder ziehen in entlegene Winkel der Welt auf der Suche nach Wissen und Reichtum. Bei den anderen Menschen sind sie oft als dekadent und hochnäsiger angesehen, was aber sicher nur ein Teil der Wahrheit ist.

Süderlinge werden zwischen 1,65 und 1,80 groß (162 + 3W6 cm) und wiegen im Durchschnitt (Körpergröße in cm -100) kg. Sie haben blondes, braunes oder rotes Haar, ihre Hautfarbe ist aber aufgrund der Sonne des Südens eher dunkler als die der anderen Adonai.

### **Besondere Volksmerkmale der Süderlinge**

- Intelligenz +2, Charisma +2, Stärke -2: Süderlinge sind gerissene Überredungskünstler und große Gelehrte, allerdings neigen sie zu einem ausschweifenden Lebensstil und zur Verweichlichung.
- +2 auf Fertigkeitwürfe für Beruf (Händler), Diplomatie, Schätzen und Bluffen.
- Süderlinge dürfen eine Wissensfertigkeit wählen, die für sie als Klassenfertigkeit gilt, auch wenn die gewählte Klasse dies nicht vorsieht.

# KLASSEN

In der Kampagnenwelt Arûn sind nicht alle Klassen zulässig, manche deutlich anders als im D&D Spielerhandbuch beschrieben und manche auch völlig neu. Gerade im Bezug auf Magie hat sich einiges geändert, die Auswirkungen sind in einem gesonderten Kapitel beschrieben.

Auch zu beachten ist, dass das komplette Gesinnungssystem weggefallen ist, deswegen manche Klassen andere Voraussetzungen haben.

## BASISKLASSEN

Die Basisklassen, die in diesem Kapitel erwähnt werden, sind in der Welt Arûn bekannt. Klassen die hier keine Erwähnung finde, gibt es auch nicht. Ausführlich sind hier auch die Klassen aufgeführt, die im D&D Spielerhandbuch 3.5 erheblich verändert wurden, die Originalklassen sind im Anhang – SRD Auszüge noch einmal aufgeführt (auf englisch).

Sollte für eine Klasse eine bestimmte Gesinnung Voraussetzung sein, so entfällt diese Regel für den Kampagnenhintergrund Arûn – im Land des Sternenfalls.

## ADONPRIESTER

Die Kirche des Adon ist die einzige anerkannte Religion in den Sieben Reichen. Alle anderen Formen von Götterglaube, vor allem die Bastrabanverehrung ist verboten. Mit der Kirche und dem Glauben beschäftigt sich ein eigenes Kapitel.

Adonpriester sind zugleich die einzigen anerkannten Magier der Welt, nähere Informationen zum Magiesystem sind im entsprechenden Kapitel nachzulesen.

**Trefferwürfel:** W4

**Klassenfertigkeiten:** Alchemie, Beruf, Handwerk, Heilkunst, Konzentration, Wissen (jedes beliebige), Zauberkunde.

**Fertigkeitspunkte:** 2 + Intelligenzmodifikator.

### Klassenmerkmale

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Adonpriester sind geübt im Umgang mit allen einfachen Waffen. Sie sind weder im tragen von Rüstungen noch im Umgang mit Schilden geübt.

**Zauber:** Adonpriester haben als Bezugsattribut Intelligenz. Rettungswürfe gegen ihre Zauber haben eine Schwierigkeit von 10 + Intelligenzmodifikator + Grad des Zaubers. Sie wirken Magie aus der Liste der Priester Adons (siehe Kapitel Magie)

Stufe	Grundangriffsbonus	ZÄH	REF	WIL	Höchster Zaubergrad	Besonderheiten
1	+0	+0	+0	+2	1	
2	+1	+0	+0	+3	1	
3	+1	+1	+1	+3	2	
4	+2	+1	+1	+4	2	
5	+2	+1	+1	+4	3	Bonus Talent
6	+3	+2	+2	+5	3	
7	+3	+2	+2	+5	4	
8	+4	+2	+2	+6	4	
9	+4	+3	+3	+6	5	
10	+5	+3	+3	+7	5	Bonus Talent
11	+5	+3	+3	+7	6	
12	+6/+1	+4	+4	+8	6	
13	+6/+1	+4	+4	+8	7	
14	+7/+2	+4	+4	+9	7	
15	+7/+2	+5	+5	+9	8	Bonus Talent
16	+8/+3	+5	+5	+10	8	
17	+8/+3	+5	+5	+10	9	
18	+9/+4	+6	+6	+11	9	
19	+9/+4	+6	+6	+11	9	
20	+10/+5	+6	+6	+12	9	Bonus Talent

## BARBAR

Diese Klasse ist unverändert zum *D&D Spielerhandbuch 3.5*. Die Klasse ist im Anhang – SRD Auszüge aufgeführt (auf englisch).

## BARDE

Die ursprüngliche Klasse ist im Anhang – SRD Auszüge aufgeführt (auf englisch). Nachfolgende Änderungen wurden für den Kampagnenhintergrund Arûn – Im Land des Sternenfalls vorgenommen.

**Klassenfertigkeiten:** als Klassenfertigkeit hinzu kommt Alchemie.

### Klassenmerkmale

**Zauber:** Den Barden auf Arûn ist es nicht möglich, arkane oder klerikale Magie zu wirken.

Alle Regeln für Zauber entfallen.

**Fallen:** Barden können ihre Fertigkeiten Suchen und Mechanismus ausschalten bei Fallen wie der Schurke des D&D Spielerhandbuchs benutzen.

## DUNKELWIRKER

Magier des Dunkels stammen meist aus dem Volk der Burka, dennoch ist es auch anderen Völkern möglich, diese Art der Magie zu lernen. Die Burka sind allerdings sehr zurückhaltend mit der Weitergabe ihres Wissens.

Die Magie des Dunkels ist von der Adonkirche verboten, d.h. Dunkelwirker leben sehr gefährlich. Sollten sie auffallen, werden sie von der Kongregation des Lichtes verfolgt und oftmals zur Strecke gebracht, um dann den reinigenden Flammen des Feuers übergeben zu werden.

**Trefferwürfel:** W6

**Klassenfertigkeiten:** Alchemie, Beruf, Bluffen, Handwerk, Konzentration, Verstecken, Wissen (Arkanes), Zauberkunde.

**Fertigkeitspunkte:** 2 + Intelligenz Modifikator

### Klassenmerkmale

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Dunkelwirker sind im Umgang mit allen einfachen Waffen geübt. Sie sind nicht im tragen von Rüstungen oder Schilden geübt.

**Zauber:** Dunkelwirker haben als Bezugsattribut Weisheit. Rettungswürfe gegen ihre Zauber haben eine Schwierigkeit von 10 + Weisheitsmodifikator + Grad des Zaubers. Sie wirken Magie aus der Liste der Dunkelwirker (siehe Kapitel Magie)

Stufe	Grundangriffsbonus	ZÄH	REF	WIL	Höchster Zaubergrad
1	+0	+2	+0	+2	1
2	+1	+3	+0	+3	1
3	+1	+3	+1	+3	1
4	+2	+4	+1	+4	2
5	+2	+4	+1	+4	2
6	+3	+5	+2	+5	3
7	+3	+5	+2	+5	3
8	+4	+6	+2	+6	4
9	+4	+6	+3	+6	4
10	+5	+7	+3	+7	5
11	+5	+7	+3	+7	5
12	+6/+1	+8	+4	+8	6
13	+6/+1	+8	+4	+8	6
14	+7/+2	+9	+4	+9	7
15	+7/+2	+9	+5	+9	7
16	+8/+3	+10	+5	+10	8
17	+8/+3	+10	+5	+10	8
18	+9/+4	+11	+6	+11	9
19	+9/+4	+11	+6	+11	9
20	+10/+5	+12	+6	+12	9

## KÄMPFER

Diese Klasse ist unverändert zum *D&D Spielerhandbuch 3.5*. Die Klasse ist im Anhang – SRD Auszüge aufgeführt (auf englisch).

## MÖNCH

**Die Klasse Mönch ist noch nicht endgültig überarbeitet. Änderungen vorbehalten.**

Es gibt in den Sieben Königreichen zahlreiche Klöster, in denen vor allem Laien ein Leben zu Ehren Adons führen. Manche von ihnen (z.B. die Meriniten), haben dabei spezielle Formen der Selbstverteidigung gemeistert. Sie passen am ehesten zu den Mönchen des D&D Spielerhandbuchs. Weitere Mönchsorden werden im Kapitel *Die Kirche Adons* vorgestellt.

Die ursprüngliche Klasse ist im Anhang – SRD Auszüge aufgeführt (auf englisch). Nachfolgende Änderungen wurden für den Kampagnenhintergrund Arûn – Im Land des Sternenfalls vorgenommen.

### **Klassenmerkmale**

Weiter Schritt (Abundant Step) und Vibrierende Handfläche (Quivering Palm) gehören auf Arûn nicht zu den Klassenmerkmalen des Mönchs.

### **RITTER**

In einem Land mit sieben Königen und zahlreichen Adligen sind die Ritter die kämpfende Elite. Während der Kämpfer ein Meister im unberittenen Kampf ist, ist der Ritter auf dem Pferd unschlagbar.

Die meisten Ritter sind durch einen Treueid an einen Lehnsherren gebunden, manche verfügen sogar über ein wenig Land. In den Legenden werden Ritter oft mit Edelmut verbunden. Höflichkeit, Pflichterfüllung, Glaube und Schutz der Schwachen gelten als ritterliche Tugenden.

**Trefferwürfel:** W10

**Klassenfertigkeiten:** Beruf, Diplomatie, Einschüchtern, Reiten, Tiere führen, Wissen (Adel und Könige)

**Fertigkeitspunkte:** 2 + Intelligenzmodifikator

Stufe	Grundangriffsbonus	ZÄH	REF	WIL	Besonderheiten
1	+1	+2	+0	+2	Streitross, Angriffsbonus beritten (Lanze) +1, Höfisches Wissen
2	+2	+3	+0	+3	Angriffsbonus beritten (Schwert) +1
3	+3	+3	+1	+3	Reiten Bonus +2
4	+4	+4	+1	+4	Schnell Reiten 1x / Tag
5	+5	+4	+1	+4	Angriffsbonus beritten (Lanze) +2,
6	+6/+1	+5	+2	+5	Angriffsbonus beritten (Schwert) +2
7	+7/+2	+5	+2	+5	Reiten Bonus +4
8	+8/+3	+6	+2	+6	Schnell Reiten 2x / Tag
9	+9/+4	+6	+3	+6	Angriffsbonus beritten (Lanze) +3
10	+10/+5	+7	+3	+7	Angriffsbonus beritten (Schwert) +3, Voller berittener Angriff
11	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Reiten Bonus +6
12	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Schnell Reiten 3x / Tag
13	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Angriffsbonus beritten (Lanze) +4
14	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Angriffsbonus beritten (Schwert) +4
15	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Reiten Bonus +8
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Schnell Reiten 4x / Tag
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Angriffsbonus beritten (Lanze) +5
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	Angriffsbonus beritten (Schwert) +5
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Reiten Bonus +10
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	

### Klassenmerkmale

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Ritter sind im Umgang mit allen einfachen und Kriegswaffen geübt. Sie sind im Umgang mit allen Rüstungen und Schilden geübt.

**Streitross:** mit der ersten Stufe bekommt der Ritter ein ausgebildetes, leichtes Streitross ohne Kosten.

**Angriffsbonus beritten:** Ritter bekommen auf Schwert und Lanze Angriffsboni (Kompetenzboni), wenn sie vom Pferd aus angreifen, der Bonus erhöht sich im Verlauf der Stufen.

**Höfisches Wissen:** Der Ritter addiert seine Stufe als Kompetenzbonus zu allen Fertigkeitproben auf Wissen (Adel und Könige)

**Reiten Bonus:** Kompetenzbonus auf Fertigkeitwürfe für Reiten.

**Schnell Reiten:** Eine bestimmte Anzahl pro Tag kann der Ritter sein Pferd so antreiben, dass es eine Runde lang sich die volle Bewegungsrate bewegt, der Ritter aber dennoch einen

einzelnen Angriff führen kann. Trifft dieser Angriff, wird der Waffenschaden verdoppelt (Lanzenschaden verdreifacht).

**Voller berittener Angriff:** Ab der 10. Stufe kann der Ritter sich auf seinem Pferd mit einer einfachen Bewegung bewegen und dennoch eine volle Attackeserie durchführen.

Zum Ritter geschlagen werden kann man jederzeit, sollte man seine Ritterwürden allerdings verlieren, kann man die Klasse Ritter erst wieder steigern, wenn man erneut zum Ritter geschlagen wird (was in den seltensten Fällen vor kommt).

## SCHURKE

Diese Klasse ist unverändert zum *D&D Spielerhandbuch 3.5*. Die Klasse ist im Anhang – SRD Auszüge aufgeführt (auf englisch).

## WALDLÄUFER

Die ursprüngliche Klasse ist im Anhang – SRD Auszüge aufgeführt (auf englisch). Nachfolgende Änderungen wurden für den Kampagnenhintergrund Arûn – Im Land des Sternenfalls vorgenommen.

### Klassenmerkmale

**Zauber:** Waldläufer in Arûn sind nicht in der Lage Zauber zu wirken.

**Erzfeind:** Waldläufer wählen ihre Erzfeinde aus folgender Tabelle:

Art (Unterart)	Art (Unterart)
Adonai	Konstrukt
Adonpriester	Nord
Adonwaller	Ork
Alb	Pflanze
Burka	Riese
Dämonen	Süderling
Drache	Tier
Dunkelwirker	Untote
Elementar	

## PRESTIGEKLASSEN

### BEWAHRER DER FLAMME

Die Bewahrer der Flamme sind ein Ritterorden, der auf Sir Admadin von Lumessten, einem Ritter aus Ostgaard zurück geht. Er pilgerte nach dem Tod seiner Frau durch die Sieben Reiche und entging nur knapp einem Attentat durch Gefallene Alben im Albenforst. Seine beharrlichkeit im Glauben trotz widrigster Umstände rettete ihm das Leben. Danach faste er neuen Mut und begründete eine Orden, der die Ideale Adons mit ritterlichen Tugenden vereinte und scharte schon bald zahlreiche Gefolgsleute um sich.

Zu den Ordenregeln gehören:

- Befolgen und verteidigen der sieben Gebote Adons.
- Beistand den Schwachen.

- Gerechtigkeit gegenüber jederman.
- Armut: jeder überflüssige Besitz kommt der Kirche zugute.
- Maßvolles Leben.
- Ehelosigkeit.

Der Orden hat turbulente Zeiten hinter sich und wurde in der Vergangenheit auch von der Kirche verfolgt (näheres hierzu in der Geschichtsschreibung).

Heutzutage sind die Ritter wegen ihrem alten Kodex und dem imposanten Auftreten in ihren schweren Rüstungen und hoch zu Ross, in allen sieben Reichen bekannt und geachtet. Der Hauptsitz des Ordens ist Burg Lumeshöhe in Ostgaard, nachdem der ursprüngliche Sitz, Admadins Rast im Albenforst, vor einigen hundert Jahren geschliffen wurde. Hier residiert auch der momentane Großmeister des Ordens, Sir Barnulf vom Riesberg.

Weitere Burgen der Bewahrer sind über die gesamten Sieben Reiche verteilt. Jede Burg wird von einem Ordensmeister eigenverantwortlich geführt. Ihm unterstellt sind die Ritter und Knappen, sowie Bedienstete und Leibeigene. Ordensmeister sind immer auch Land besitzende Ritter.

Einmal alle sieben Jahre, zur Zeit des Großen Rates in Da'An, treffen sich alle Ordensmeister auf Burg Lumeshöhe mit dem Großmeister und beraten Pläne des Ordens für die nächsten Jahre. Seinen Abschluss findet das Treffen in einem großen Turnier in Lumessten.

Das Wappen des Ordens ist der Johannisbrotbaum auf blauem Grund. Zu erkennen sind die Ritter auch an ihren weinroten Umhängen.

**Trefferpunkte:** W10

**Klassenfertigkeiten:** Beruf, Diplomatie, Einschüchtern, Handwerk, Heilkunde, Reiten, Wissen (Religion), Wissen (Adel und Könige)

**Fertigkeitspunkte:** 2 + Intelligenzmodifikator

### Voraussetzungen

**Grundangriffsbonus +4**

**Willenskraft Rettungswurf +4**

**Fertigkeiten:** Reiten 4 Ränge, Wissen (Religion) 4 Ränge, Wissen (Adel und Könige) 4 Ränge

**Talente:** Berittener Kampf, Ausdauer

**Speziell:** Vor dem Ritterschlag muss der Anwärter eine bestimmte Zeit (mindestens eine Stufe) einem anderen Ordensritter als Knappe gedient haben. Dieser überprüft die Aufrichtigkeit des Anwärters, seine Kampffähigkeiten und seine Festigkeit im Glauben an Adon. Erst wenn der Ordensritter den Knappen für Würdig erachtet, schlägt er seinem Ordensmeister den Knappen als Ritter vor. Der jeweilige Ordensmeister verleiht dem Knappen dann den Ritterschlag.

Stufe	Grundangriffsbonus	ZÄH	REF	WILL	Besonderheiten	Höchster Zaubergrad
1	+1	+2	0	0	Gerechter Schlag 1x / Tag	-
2	+2	+3	0	0	Aura der Ermutigung	1
3	+3	+3	+1	+1	Göttliche Gnade	1
4	+4	+4	+1	+1	Gerechter Schlag 2x / Tag	2
5	+5	+4	+1	+1	Ruf zu den Waffen	2
6	+6	+5	+2	+2		3
7	+7	+5	+2	+2	Gerechter Schlag 3x / Tag	3
8	+8	+6	+2	+2		4
9	+9	+6	+3	+3	Letztes Gefecht	4

10	+10	+7	+3	+3	Gerechter Schlag 4x / Tag	4
----	-----	----	----	----	---------------------------	---

### Klassenmerkmale

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Bewahrer der Flamme sind geschult im Umgang mit allen einfachen und Kriegswaffen sowie allen Rüstungen und Schilden.

**Zauber:** Bewahrer der Flamme wirken Zauber aus ihrer eigenen Zauberliste (siehe Kapitel Magie), ihnen stehen entsprechende Zauberpunkte zur Verfügung. Bezugsattribut für Bonus-Zauberpunkte ist Intelligenz. Rettungswürfe gegen Zauber der Bewahrer haben eine Schwierigkeit von 10 + Intelligenzmodifikator + Grad des Zauber.

**Gerechter Schlag:** Einmal pro Tag kann der Bewahrer der Flamme einen gerechten Schlag ausführen, sollte er im Kampf für seine Ideale einstehen müssen (nur dann funktioniert diese Fähigkeit). Bei diesem Angriff addiert der Ordensritter seinen Charismamodifikator zu dem Angriff (wenn positiv), wenn er trifft, macht er pro Klassenstufe als Bewahrer einen zusätzlichen Punkt Schaden. In der 4., 7. und 10. Stufe kann der Bewahrer diese Fähigkeit einmal zusätzlich pro Tag einsetzen.

**Aura der Ermutigung:** Der Bewahrer der Flamme und alle Verbündeten im Umkreis von 3 Metern erhalten einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht

**Göttliche Gnade:** Der Bewahrer der Flamme darf ab der dritten Stufe seinen Charismamodifikator (falls positiv) zu all seinen Rettungswürfen hinzu zählen.

**Ruf zu den Waffen:** Einmal pro Tag ab der 5. Stufe kann der Bewahrer seine Verbündeten im Umkreis von 18 Metern ermutigen, so dass ihre sich Grundbewegungsrate in der nächsten Runde um 1,5 Meter erhöht und sie einen Moralbonus von +2 auf ihren nächsten Angriff bekommen.

**Letztes Gefecht:** In der neunten Stufe kann der Bewahrer seine Verbündete mit dem Geist Adons inspirieren, so dass diese 2W10 zusätzliche, temporäre Trefferpunkte bekommen. Hiervon betroffen sind sovielen Verbündete wie der Bewahrer Klassenstufen + Charismamodifikator hat, ebenso dauert der Effekt eine entsprechende Anzahl von Runden. Sollten die zusätzlichen Trefferpunkte dann noch nicht verbraucht sein, verfallen sie wieder.

## BRUDER DER TRAUIGEN HAND

575 d.V. wird in Farim vom König des Südens die Akademie der Schönen Künste, eine Barden- und Gauklerschule, gegründet. Neben der Unterhaltung diente die Schule aber schon von Anfang an auch als Ausbildungslager für Meuchler und Spione. Selber nennen sie sich die Bruderschaft der Traurigen Hand, und obwohl niemand weiß, wer alles Mitglied in der Bruderschaft ist, noch dass sie wirklich in Farim ausgebildet werden, ist der Name der Bruderschaft doch allen in den Sieben Reichen bekannt. Ihr Zeichen sind drei Tränen, manchmal auch die Hand mit drei Tränen. Manche ihrer Mitglieder tätowieren sich das Zeichen auf die Haut, andere Tragen eine Kette mit drei tränenförmigen Kristallsplittern, dennoch sind solch offene Zeichen sicher eher die Seltenheit.

Die Bruderschaft verfügt über ein Netzwerk von Kontakten in allen Königreichen. Oftmals kann man sie anwerben über Mittelsmänner in besonders verrufenen Kneipen.

Man kann nicht Mitglied in der Bruderschaft werden, die Gilde selbst sucht sich fähige Männer und Frauen und knüpft den Kontakt. Einmal aufgenommen in der Bruderschaft verbleibt man in ihr ein Leben lang – oder stirbt.

**Trefferwürfel:** W6

**Klassenfertigkeiten:** Alchemie, Balancieren, Bluffen, Klettern, Handwerk, Schriftzeichen entschlüsseln, Diplomatie, Mechanismus ausschalten, Verkleiden, Entfesselungskünstler, Fälschen, Informationen sammeln, Verstecken, Einschüchtern, Springen, Lauschen, Schleichen, Schlösser öffnen, Suchen, Motiv erkennen, Fingerfertigkeit, Entdecken, Schwimmen, Turnen, und Seilkunst.

**Fertigkeitspunkte pro Stufe:** 4 + Intelligenzmodifikator

### Voraussetzungen

**Fertigkeiten:** Verkleiden 4 Ränge, Verstecken 8 Ränge, Schleichen 8 Ränge.

**Besondere Voraussetzung:** Das Anwerben geschieht fast immer mit dem Auftrag, jemanden ohne jegliches persönliches Interesse zu ermorden..

Die Prestigeklasse Bruder der Traurigen Hand orientiert sich ansonsten an der Klasse Attentäter (Assassin) des D&D Spielleiterhandbuchs 3.5. Nachfolgend sind alle Änderungen bei den Klassenmerkmalen aufgeführt, die für den Kampagnenhintergrund Arün – Im Land des Sternenfalls vorgenommen wurden. Die Originalprestigeklasse ist im Anhang – SRD Auszüge (englisch) aufgeführt.

### Klassenmerkmale

**Zauber:** Brüder der Traurigen Hand ist es nicht möglich, Zauber zu wirken.

## KATALYST

Unter den Burka genießen die Katalysten das höchste Ansehen. Sie sind diejenigen, die dem Geschenk Bastrabans die magischen Kräfte abringen und der Welt die Magie schenken. Katalysten sind ausschließlich Burka und haben sich lange Zeit mit der Magie des Dunkels beschäftigt. Aktive Katalysten gibt es zur Zeit nur noch im Mondtal und als Frohnarbeiter in den Gewölben der Kathedrale von Da'An. Insgesamt dürfte ihre Zahl in der Wel recht gering sein.

Zu ihren Ritualen tragen die Katalysten rote Roben mit aufgestickten Flammen und verschleiern ihr Gesicht.

Neben dem katalysieren der Magie sind sie als einzige in der Lage, die Magie an tote Stoffe zu binden und damit magische Gegenstände zu erschaffen.

**Trefferwürfel:** W4

**Kalssenfertigkeiten:** Alchemie, Wissen (Arkanes), Wissen (Religion), Heilkunde, Konzentration, Handwerk, Beruf, Zauberkunde, Suchen

**Fertigkeitspunkte:** 2 + Intelligenzmodifikator

### Voraussetzungen

**Zähigkeits Rettungswurf +6**

**Fertigkeiten:** Wissen (Arcanes) 8 Ränge, Alchemie 6 Ränge, Heilkunde 4 Ränge

**Talente:** Ausdauer, Große Zähigkeit

**Zauber:** Magie des Dunkels des dritten Grades

Stufe	Grundangriffsbonus	ZÄH	REF	WIL	Zauber	Besonderheiten
1	+0	+0	+0	+2	+1 Stufe Dunkelwirker	Talent zur Erschaffung von Gegenständen, Katalyse
2	+1	+0	+0	+3	+1 Stufe Dunkelwirker	Talent zur Erschaffung von Gegenständen
3	+1	+1	+1	+3	+1 Stufe Dunkelwirker	Talent zur Erschaffung von Gegenständen
4	+2	+1	+1	+4	+1 Stufe Dunkelwirker	Talent zur Erschaffung von Gegenständen
5	+2	+1	+1	+4	+1 Stufe Dunkelwirker	Talent zur Erschaffung von Gegenständen, Magierfeuer

## Klassenmerkmale

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Katalysten sind nicht besonders geschult im Umgang mit Waffen und Rüstungen.

**Katalyse:** Katalysten können in einem langen und anstrengenden Ritual magische Energie aus den gefallenen Sternen freisetzen. Das Ritual dauert eine Stunde und erschöpft den Katalysten. Er kann so aber auch ohne zu Ruhen seine Zauberpunkte aufladen (1 Punkt / Runde). Zur Durchführung des Rituals muss der gefallene Stern berührt werden.

**Talent zur Erschaffung von Gegenständen** als freies Bonustalent

**Magierfeuer:** Katalysten können sich mit magischer Energie an den gefallenen Sternen vollladen und diese auf einen Schlag freisetzen. Das Ritual erfordert Körperkontakt mit dem gefallenen Stern. Pro Runde lädt der Katalyst einen Zauberpunkt auf, bis er seinen maximalen Wert erreicht hat, danach beginnt er sich zu überladen. Dies geschieht in vier Stufen und erfordert jeweils eine ZÄH RW:

Ladung	RW
125%	10
150%	15
175%	20
200%	25

Der Katalyst kann den Vorgang jederzeit abbrechen, ist er aber erstmal überladen, führt das nächste freisetzen magischer Energie zu einer gewaltigen Explosion. Dies geschieht ebenso, wenn der Katalyst beim Laden seinen RW nicht schafft. Die Explosion verursacht im Umkreis von 18m Anzahl der Zauberpunkte an Schaden, im Umkreis von 19 – 36 Meter die Hälfte. Ein gelungener RW REF halbiert den Schaden. Magierfeuer ist dabei ein Zauber des 9 Grades.

Beim auslösen wird auch der Katalyst getötet. Erstmal aufgeladen, hat der Katalyst auch keine Wahl mehr, die magische Energie lässt sich bis zur ersten Benutzung nicht mehr verbrauchen oder ableiten.

## KONGREGAT DES LICHTES

Nach dem Attentat bei der Lichtmessprozession in Da'An im Jahre 196 d.V. rief die Kirche einen Orden ins Leben, der die sieben Reiche gegen die Umtriebe des Gefallenen Gottes, den Magiern des Dunkels und aller Ketzerei verteidigen sollten. Glaubensstarke und moralisch gefestigte Priester wurden in die Kongregation des Lichtes berufen. Das Symbol der Kongregaten ist ein schlichter silberner Ring, getragen am Ringfinger der rechten Hand.

Stufe	Grundangriffsbonus	ZÄH	REF	WIL	Zauber	Besonderheiten
1	+0	+2	+0	+2	+1 Stufe Adonpriester	Mächtiges Bannen, Entlarven
2	+1	+3	+0	+3	+1 Stufe Adonpriester	Immun gegen Bezauberungen
3	+2	+3	+1	+3	+1 Stufe Adonpriester	Täuschungen durchschauen
4	+3	+4	+1	+4	+1 Stufe Adonpriester	Immun gegen Zwang
5	+3	+4	+1	+4	+1 Stufe Adonpriester	Wahrheit erzwingen

**Trefferwürfel:** W8

**Klassenfertigkeiten:** Ausspähen, Diplomatie, Einschüchtern, Informationen sammeln,

Konzentration, Motiv erkennen, Suchen, Wissen (Arkan), Wissen (Religion), Wissen (Ebenen), Zauberkunde

**Fertigkeitspunkte:** 2 + Intelligenzmodifikator

### Voraussetzungen

**Grundbonus auf Rettungswurf:** Willenskraft +3

**Fertigkeit:** Wissen (Arkan) 8 Ränge, Einschüchtern 5 Ränge, Motiv erkennen 8 Ränge

**Zauber:** beherrschen des Zaubers Magie bannen

**Besondere Voraussetzung:** geweihter Adonpriester

### Klassenmerkmale

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Kongregaten sind geschult im Umgang mit allen einfachen Waffen und leichten und mittleren Rüstungen.

**Mächtiges Bannen:** Bonus von +4 auf alle Bannwürfe.

**Zauber:** Der Kongregat steigt weiter in seinen Zauberstufen als Adonpriester.

**Entlarven:** Der Kongregat darf Motiv erkennen Würfe machen, um Lügen zu erkennen. Dieser Wurf ist eine konkurrierende Probe zu Bluffen, der Kongregat erhält +4 auf seinen Motiv erkennen Wurf.

**Immun gegen Bezauberungen**

**Täuschungen durchschauen:** Der Kongregat kann magische Illusionen durchschauen. Hierzu steht im eine Zauberstufenprobe zu, die gehandhabt wird wie die Proben bei dem Zauber Magie entdecken. Der +4 Bonus durch Mächtiges Bannen kann bei diesem Wurf verrechnet werden. Darüber hinaus erhält der Kongregat einen Kompetenzbonus von +4 auf Entdecken Würfe, um Verkleidungen zu durchschauen.

**Immun gegen Zwang:** Der Kongregat ist Immun gegen alle Beherrschungszauber und Effekte, die einen Zwang auf ihn ausüben.

**Wahrheit erzwingen:** Wenn der Kongregat mit seiner Fähigkeit Entlarven eine Lüge entdeckt hat, kann er diese geistesbeeinflussende übernatürliche Fähigkeit (Zwang) einsetzen, um sein Gegenüber zu zwingen, die Wahrheit zu sagen. Um dieser Fähigkeit zu entgehen, muss ein Willenskraft Rettungswurf gelingen. Die Schwierigkeit ist 10 + Stufe des Kongregaten + Charismamodifikator.

## SCHLACHTENWÜTER

Unter den Nord-Adonai ist ein besonderer Menschenschlag bekannt: Brandfahrer und Krieger, die von Adon berührt gelten und auf dem schmalen Grat zwischen Heldenmut und Wahnsinn wandeln. Es sind meist rauhbeinige Krieger aus den entlegenen Winkeln des hohen Nordens, deren Blut heiß und temperamentvoll ist. Sie paaren Mut und Kampfkraft in einer tödlichen Mischung. Von den Adonai werden sie Schlachtenwüter genannt.

**Trefferwürfel:** W12

**Klassenfertigkeiten:** Auftreten, Einschüchtern, Handwerk, Klettern, Lauschen, Mit Tieren umgehen, Reiten, Springen, Turnen, Überleben, Wissen (Religion)

**Fertigkeitspunkte:** 2 + Intelligenzmodifikator

### Voraussetzungen

**Volk:** Nord- Adonai

**Grundangriffsbonus:** +5

**Fertigkeiten:** Auftreten 2 Ränge, Einschüchtern 8 Ränge, Wissen (Religion) 2 Ränge

**Talente:** Doppelschlag, Ausdauer, Heftiger Angriff

**Besondere Voraussetzung:** Kampfrausch

Stufe	Grundangriffsbonus	ZÄH	REF	WIL	Besonderheiten
1	+1	+2	+0	+0	Kampfrausch 1x / Tag, Grob, Giftresistenz
2	+2	+3	+0	+0	Kampf auf kleinem Raum, Furchtlos
3	+3	+3	+1	+1	Kampfrausch 2x / Tag, Verbesserter waffenloser Schlag
4	+4	+4	+1	+1	Rundumschlag, Waghalsiger Angriff
5	+5	+4	+1	+1	Natürliche Rüstungsklasse +2, Kampfrausch 3x / Tag

### Klassenmerkmale

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Schlachtenwüter sind nicht besonders geschult im Umgang mit Waffen und Rüstungen.

**Kampfrausch:** In der ersten, dritten und fünften Stufe kann der Schlachtenwüter einmal zusätzlich in den Kampfrausch verfallen. Sollte der Charakter über Verbesserter Kampfrausch verfügen, so sind auch die zusätzlichen Anwendungen Verbesserter Kampfrausch.

**Grob:** Aufgrund ihrer Groben Art erhalten Schlachtenwüter -4 auf alle Charismaprobe und Fertigkeitwürfe deren Bezugsattribut Charisma ist. Sie erhalten dafür aber einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Einschüchtern.

**Giftresistenz:** Schlachtenwüter erhalten einen natürlichen Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Gift. Sollte der Charakter schon über einen Bonus auf Rettungswürfe gegen Gift verfügen, so erhöht sich dieser um +2.

**Kampf auf kleinem Raum:** Schlachtenwüter erhalten dieses Talent als Bonustalent. Vorteil: Sollte der Schlachtenwüter von einem Gegner mit dem Talent Verbessertes Ergreifen angegriffen werden, so hat er dennoch eine Gelegenheitsattacke. Der durch die Gelegenheitsattacke verursachte Schaden wird auf den Wurf addiert, der notwendig ist, um dem Ergreifen zu entgehen.

**Furchtlos:** Ab der zweiten Stufe ist der Schlachtenwüter Immun gegen Furcht und vergleichbare Effekte. Er erhält außerdem einen +2 Sichtbonus gegen geistesbeeinflussende Zauber und Effekte.

**Verbesserter waffenloser Schlag:** Der Schlachtenwüter bekommt dieses Talent als Bonustalent.

**Rundumschlag:** Der Schlachtenwüter bekommt dieses Talent als Bonustalent.

**Waghalsiger Angriff:** Der Schlachtenwüter bekommt dieses Talent als Bonustalent. Vorteil: Zu Beginn seiner Aktion kann der Schlachtenwüter einen Rüstungsmalus von -4 in Kauf nehmen und erhält dafür bis zur nächsten Runde einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Nahkampfangriffe.

**Natürliche Rüstungsklasse:** Natürliche Rüstungsklasse +2.

### SEHER

Sehr selten wurden Menschen in Arûn von der Gabe beseelt, die Zukunft zu sehen und Prophezeiungen zu sprechen. Einer der berühmtesten, wenn auch tragischsten Seher der Geschichte, war der Nord Gutwulf Riesson, der mit seinen Mächten fast ein Königreich stürzte.

Seher, ob nun erwacht oder noch schlafend, sind umfängen von einem latenten Zaubernetz, dass nicht einzuordnen und eigentlich zu schwach für einen aktiven Zauber ist.

**Trefferwürfel:** W4

**Klassenfertigkeiten:** Beruf, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Informationen sammeln, Konzentration, Wissen (jedes), Zauberkunde

**Fertigkeitspunkte:** 4 + Intelligenzmodifikator

## Voraussetzungen

**Fertigkeiten:** Bluffen 8 Ränge, Diplomatie 4 Ränge, Wissen (Arkane) 4 Ränge, Informationen sammeln 8 Ränge

**Grundbonus auf Rettungswurf:** Willenskraft +3

**Besondere Voraussetzungen:** Seher sind in der Welt sehr selten, aber es genügt nicht, das Talent zur Weissagung zu besitzen, wenn diese latente Veranlagung nicht richtig geschult wurde, kann sie auch sehr gefährlich sein (für einen selbst aber auch für andere). Um die Seherfähigkeiten kontrolliert einsetzen zu können, ist es deshalb unbedingt notwendig, von einem anderen Seher geschult zu werden.

Stufe	Grundangriffsbonus	ZÄH	REF	WIL	Besonderheiten
1	+0	+2	+0	+2	Zauberpunkte (3), Gabe
2	+1	+3	+0	+3	Zauberpunkte (5)
3	+1	+3	+1	+3	Zauberpunkte (8)
4	+2	+4	+1	+4	Zauberpunkte (14)
5	+2	+4	+1	+4	Zauberpunkte (19)

## Klassenmerkmale

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Seher sind nicht besonders geschult im Umgang mit Waffen und Rüstungen.

**Zauberpunkte:** Seher bekommen entsprechend ihrer Klassenstufe, wie in der Tabelle angegeben, Zauberpunkte. Eine hohe Weisheit (Bezugsattribut) kann die Zauberpunkte erhöhen, so wie es im Kapitel *Magie* beschrieben ist. Seher wirken keine Zauber im klassischen Sinn, können aber sog. Gaben einsetzen und müssen dafür Zauberpunkte investieren. Die verbrauchten Zauberpunkte regenerieren wie im Kapitel *Magie* beschrieben. Ein Einsatz von metamagischen Talenten ist allerdings nicht möglich, auch können Zaubereffekte nicht verstärkt oder verändert werden.

**Gaben:** Ab der ersten Stufe können Seher Gaben einsetzen, wenn sie dafür genügend Zauberpunkte aufbringen können. Die Zauberpunktekosten der Gaben stehen in Klammern hinter dem Namen. Alle Gaben gelten als *übernatürliche Fähigkeiten* und benötigen weder Gesten, Worte oder Materialkomponenten.

Identifizieren (1): wie der Zauber Identifizieren.

Sprachen verstehen (1): wie der Zauber Sprachen verstehen. Bei jeder Anwendung besteht eine Chance von 1 + Intelligenzmodifikator auf dem W100, dass der Seher die Sprache so gut versteht, dass er sie fortan permanent spricht.

Gegenstand aufspüren (3): wie der Zauber Gegenstand aufspüren.

Zungen (5): wie der Zauber Zungen. Bei jeder Anwendung besteht eine Chance von 1 + Intelligenzmodifikator auf dem W100, dass der Seher die Sprache so gut versteht, dass er sie fortan permanent spricht.

Kreatur aufspüren (7): wie der Zauber Kreaturen aufspüren.

Einsicht (9): wie der Zauber Heiliges Gespräch, jedoch findet keine Kommunikation mit einem höheren Wesen statt, vielmehr erlangt der Seher Einsichten zu seinen Fragen. Der Einsatz dieser Gabe kostet die im Zauber Heiliges Gespräch angegebenen Erfahrungspunkte.

Sagenkunde (11): wie der Zauber Sagenkunde.

Wahrer Blick (11): wie der Zauber Wahrer Blick

Vision (13): wie der Zauber Vision. Der Einsatz dieser Gabe kostet die im Zauber angegebenen Erfahrungspunkte.

Aufspüren (15): wie der Zauber Aufspüren.

Sechster Sinn (17): wie der Zauber Sechster Sinn.

## TORWACHE

Die Prestigeklasse Torwache orientiert sich an der Klasse Zwergischer Verteidiger (Dwarven Defender) des D&D Spielleiterhandbuchs 3.5. Nachfolgend sind alle Änderungen aufgeführt, die für den Kampagnenhintergrund Arûn – Im Land des Sternenfalls vorgenommen wurden. Die Originalprestigeklasse ist im Anhang – SRD Auszüge (englisch) aufgeführt.

### **Voraussetzungen**

**Volk:** Adonwaller

# KAMPF

Weite Teile der Kampfregeln sind unverändert aus dem *D&D Spielerhandbuch* übernommen. Einige kleinere Änderungen werden in diesem Kapitel aufgeführt. Danach folgt eine kurze Zusammenfassung der möglichen Aktionen im Kampf. Da *Arûn – Im Land des Sternenfalls* bei weitem nicht so „magielastig“ wie andere Welten ist, sind taktische Kämpfe eine der größten Herausforderungen und sollten Gebrauch machen von den Möglichkeiten, die das D&D System bietet.

## GRUNDLAGEN

### AUF DEM FALSCHEN FUSS ERWISCHT / ÜBERRASCHT

Zu Beginn eines Kampfes wird geschaut, welcher Kampfteilnehmer vom Angreifer überrascht wird und welcher nicht. Alle Kampfteilnehmer, die überrascht sind, werden auf dem falschen Fuß („flat-footed“ - in der Folge als „überrascht“ bezeichnet) erwischt.

In der ersten Runde würfeln alle Kampfteilnehmer ihre Initiative, die nicht überrascht sind. In der Reihenfolge der gewürfelten Initiative haben dann alle eine Aktion (also entweder eine Standardaktion oder eine bewegungsentsprechende Aktion).

In der zweiten Runde würfeln dann alle, die das noch nicht getan haben, ihre Initiativen. Der reguläre Kampf beginnt.

Überraschte Charaktere erhalten keinen Geschicklichkeitsbonus auf ihre Rüstungsklasse und können keine Gelegenheitsattacken durchführen.

### GELEGENHEITSATTACKEN

Der Drohbereich einer Kreatur oder Waffe gibt an, in welchem Gebiet eine Gelegenheitsattacke durchgeführt werden darf. Große Monster oder Waffen mit erhöhter Reichweite haben einen größeren Drohbereich. Im Regelfall ist der Drohbereich ansonsten 1,5 Meter um den Standort des Kämpfers herum.

Gelegenheitsattacken werden durch zweierlei Aktionen provoziert: Durch das Herausbewegen aus einem Drohbereich oder durch bestimmte Aktionen im Drohbereich eines Gegners.

*Bewegung:* Sobald ein Charakter sich aus dem Drohbereich eines Gegners bewegt, provoziert er eine Gelegenheitsattacke. Ausnahmen hierzu sind: Der Charakter bewegt sich nicht mehr als 1,5 Meter oder er wählt als Aktion „Rückzug“ (siehe *Aktionen im Kampf*).

## REGELÄNDERUNGEN UND ERGÄNZUNGEN

### BERÜHRUNGSANGRIFFE IM NAHKAMPF

Zauberwirker, die einen Berührungsangriff im Nahkampf gegen einen bewaffneten Gegner durchführen, provozieren eine Gelegenheitsattacke. Gelingt diese, muss der Zauberwirker eine Konzentrationsprobe SG 10 + Grad des Zaubers + erlittener Schaden machen, um den Zauber weiter aufrecht zu erhalten. Bei seinem nächsten Angriff kann der Zauberwirker dann den Berührungsangriff erneut versuchen.

## AKTIONEN IM KAMPF

### RÜCKZUG

Rückzug ist eine

# MAGIE

Eine der größten Regeländerungen betrifft in der Kampagnenwelt von Arûn die Magie. Das nachfolgende Kapitel beleuchtet das Thema Magie aus den verschiedenen Blickwinkel und erläutert die Auswirkungen auf das D&D Regelwerk.

## WAS IST MAGIE

Zum Wesen der Magie gibt es verschiedene Erklärungsmodelle, die stark von der Mythologie der Völker beeinflusst ist.

### DIE SICHT DER ADONAI

Gott der Herr hat die Magie mit den Sternen, die er auf das Land Bastrabans schleuderte, in die Welt gegeben. Während die Burka und die gefallenen Rassen diese Gabe über Jahrhunderte schändeten und mit der Dunkelheit vermischten, ist es einzig der Kirche Adons und ihren priesterlichen Magiern gegeben, die arkanen Kräfte in ihrer reinigenden Macht zu nutzen. Alle andere Magie ist von der Dunkelheit beseelt, was sich für die Adonai auch darin zeigt, dass nur die Magie der priesterlichen Magier nicht verletzend ist, während Dunkelwirker von der Magie Wunden geschlagen bekommen oder sogar getötet werden.

Diese Sicht der Magie führt zu einem Monopol aller arkanen Mächte bei der Kirche. Jeder, der Magie wirkt und nicht priesterlich geweiht wurde, macht sich verdächtig, ein Dunkelwirker zu sein. Die meisten nicht kirchlichen Magier werden früher oder später von Kongregation des Lichtes aufgespürt und verbrannt.

Zwei Ausnahmen macht die Kirche: Den Bewahrern der Flamme wird zugebilligt, dass sie ihre Mächte nur durch adongefällige Quellen beziehen, auch wenn dieses zur Zeit der Verfolgung der Bewahrer von der Kongregation des Lichtes in zweifel gezogen wurde.

Die zweite Ausnahme bilden die Seher: Selten ist es in der Geschichte vorgekommen, dass Adonai mit dem sog. Auge Gottes geboren wurden und die Zukunft sehen konnten. Der Heilige Primus Abachus soll über solche Fähigkeiten verfügt haben, ebenso Gutwulf Riesson, der sein Wissen jedoch missbrauchte. Seher werden im Volk und von der Kirche skeptisch beäugt, in manchen Fällen sogar unter Anklage gestellt wegen Scharlatanerie.

Zum Wesen der Magie hat die Kirche natürlich auch Nachforschungen angestellt und dabei Wissen gesammelt, was zu Teilen unter Verschluss gehalten wird (z.B. das Arcanum Catalysis von Merimas von Thune). Die Kirche geht davon aus, dass die Magie von den sieben gefallenen Sternen durch Adon auf die Welt gebracht wurde. Vier der gefallenen Sterne hat man lokalisiert:

- Im Nordmeer tief unter der gefallenen Stadt.
- Im Mondtal des Adonwalls.
- In den Gewölben der Kathedrale von Da'An.
- In der Großen Senke des Toten Landes.

Drei weitere gefallene Sterne vermutet man hinter dem Adonwall.

Der Kirche ist außerdem bekannt, dass die Katalysten mit ihren Ritualen wichtig sind, um die Magie aus den Sternen in die Welt zu leiten. Ein wesentlicher Teil des Arcanum Catalysis beschäftigt sich damit. Mit dem töten der Katalysten und dem Einstellen der Katalyse an drei der vier gefallenen Sterne (nur die Katalysten im Mondtal blieben aktiv) wurde die Magie in der Welt mit der Zeit immer schwächer. Deswegen hat die Kirche auch heimlich Burka gezwungen, in der Kathedrale mit der Katalyse wieder zu beginnen. Man hatte auch versucht, das Ritual ohne Burka durchzuführen, ist damit aber nie erfolgreich gewesen. Ebenso wollte man den gefallenen Stern der Großen Senke nach Da'An bringen, der Stein erwies sich allerdings als ungewöhnlich schwer, und jeder der ihn berührte verendete jämmerlich innerhalb weniger Tage, so dass man davon wieder absah.

Die Rolle der Katalysten und das schwächer werden der Magie ist eines der größten Geheimnisse der Kirche Adons in Arûn und in ihr nur wenigen Priestern bekannt.

## DIE SICHT DER BURKA

Zur Zeit des großen Wehklagen sandte Bastraban vom Himmelszelt die Sterne und mit ihnen die Magie. Er lehrte uns, sie zu nutzen und überließ uns dann unserem Schicksal.

Burka verbinden mit der Magie eine große Gabe aber auch große Schmerzen. Sie wissen um die Bedeutung der Katalysten, die die Magie der Sterne durch ihren Körper in die Welt leiten, also katalysieren und den Magiern, oder Dunkelwirkern, wie die Adonai sie nennen, so erlauben zu zaubern. Dabei glauben sie, dass das Ritual der Katalyse von Bastraban den Burka gesandt wurde. Auch glauben sie, dass wahre Magie auch nach der Katalyse durch den Körper aufgenommen werden muss, bevor sie gewirkt werden kann. Sowohl die Katalyse als auch das Wirken von Magie verletzt dabei den Körper und kann sogar zum Tod führen, birgt dabei allerdings enorme Mächte.

Die sog. Magie des Lichtes, oder von den Burka abfällig Adonaizauberei genannt, ist dabei für Bastrabans Volk keine wahre Magie sondern nur Schmarotzertum. Die Priester Adons bedienen sich dabei den Abfällen der magischen Katalyse und manipulieren diese geringen Kräfte mit ihren Gedanken ohne sie Wirklich in sich aufzunehmen und richtig zu nutzen.

## DIE SICHT DER WISSENSCHAFT

Aus Sicht der Meriniten, eines verbotenen Geheimbundes von Priestern, die den Lehren des Merimas von Thune folgen, bleibt es fraglich, ob die Götter wirklich existieren. Fest steht nur (und so ist es im Arcanum Catalysis auch beschrieben), dass die Magie aus den Meteoriten (also im Volksmund den gefallenen Sternen) in die Welt kam. Die Magie scheint dabei auf drei Arten zu funktionieren:

1. Indirekt verändert die Magie die Welt. Durch sie sind fabelhafte Wesen wie Alben, Riesen, Drachen oder Orks entstanden. Sie scheint aber auch für die schnelle Veränderung der Adonwaller und ähnliche Phänomene verantwortlich zu sein.
2. Direkt kann die Magie aus den Meteoriten aufgenommen und in die Welt geleitet werden, allerdings ist dieser Prozess sehr anstrengend und fügt dem Magier Wunden zu, die in seltenen Fällen sogar tödlich sein können. Dieses Überleiten erfordert bestimmte Rituale, zu denen nur die Katalysten der Burka befähigt sind und wird als Katalyse bezeichnet. Die so umgewandelte Magie kann dann von Dunkelwirkern wiederum aufgenommen und zur Zauberei verwandt werden. Auch diese Form der Nutzung ist wie die Katalyse gefährlich dafür aber sehr effektiv.
3. Als dritten Weg bezeichnet Merimas von Thune die Zauberei der Adonpriester. Es ist die Form der Magie, die den indirekten, also durch Katalyse und Dunkelwirkerzauberei schon freigesetzten aber ungenutzten Teil der arkanen Energie, durch mentale Anstrengungen formt und leitet. Er ist nicht verletzend, dafür aber auch weniger effektiv.

Vermutlich entspricht die Ansicht der Meriniten am ehesten der Wahrheit. Allgemein kann man sagen, dass die Welt der Sieben Königreiche über sehr wenig Magie verfügt. Die Magie die es gibt ist von der Kirche stark kontrolliert, wirklich mächtige Fähigkeiten erfordern oft Magie des Dunkels und sind bei Todesstrafe verboten. Außerdem wird die Magie durch den Wegfall der Katalyse in der gesamten Welt geschwächt und ist auf dem absteigenden Ast.

## REGELN ZUR MAGIE

Grundsätzlich sind die Zauber auf Arûn sehr limitiert und in zwei große Bereiche unterteilt. Der eine ist die Magie des Lichtes wie sie von den Priestern Adons, den Sehern, den Bewahrern der Flamme und den Barden verwandt wird. Der andere ist die Magie des Dunkels, wie sie von Dunkelwirkern und Katalysten benutzt wird. Wobei jede Klasse seine eigene Zauberliste hat, auf die sie von Anfang an vollen Zugriff bekommt.

Das Wirken von Magie des Lichts ist vom Attribut Intelligenz (oder bei Barden Charisma) abhängig, während Dunkelwirker und Katalysten intuitiv zaubern. Für sie ist die Weisheit das ausschlaggebende Attribut.

Die Magie des Dunkels ist darüber hinaus sehr gefährlich und verletzt den Zauberwirker bei seiner Freisetzung.

## ZAUBERPUNKTE

Jede Klasse erhält abhängig von ihrer Stufe eine Anzahl von Zauberpunkten. Zu diesen Punkten können die Charaktere noch weitere Zusatzpunkte aufgrund hoher Attributswerte hinzu zählen. Jeder Zauber der dem Charakter zur Verfügung steht, ist einem Zaubergrad zugeordnet. Mit höherer Stufe erlangen die Zauberwirker, wie bisher auch, Zugriff auf weitere Zaubergrade (siehe Klassenbeschreibungen). Das Wirken eines Zaubers eines bestimmten Grades kostet abhängig vom Grad eine bestimmte Anzahl von Zauberpunkten.

Stufe	Priester Adons	Bewahrer der Flamme	Dunkelwirker
1	2	0	3
2	4	0	5
3	7	0	8
4	11	0	14
5	16	0	19
6	24	1	29
7	33	1	37
8	44	1	51
9	56	1	63
10	72	4	81
11	88	4	97
12	104	9	115
13	120	9	131
14	136	10	149
15	152	17	165
16	168	20	183
17	184	25	199
18	200	26	217
19	216	41	233
20	232	48	249

Um die Bonus-Zauberpunkte zu ermitteln, wird nachfolgende Tabelle benötigt. In der ersten Spalte ist der Attributswert aufgeführt, der zum bestimmen der Zauberpunkte entsprechend der Klasse hinzu gezogen wird. Dann wird ermittelt, auf welchen Grad der Charakter maximal Zugriff hat. In der entsprechenden Spalte wird dann in der Zeile des entsprechenden Attributswert der Bonus an Zauberpunkten abgelesen.

Attributswert	Zugriff auf Zauber des Grades:									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
12-13	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14-15	-	1	4	4	4	4	4	4	4	4
16-17	-	1	4	9	9	9	9	9	9	9
18-19	-	1	4	9	16	16	16	16	16	16
20-21	-	2	5	10	17	26	26	26	26	26
22-23	-	2	8	13	20	29	40	40	40	40
24-25	-	2	8	18	25	34	45	58	58	58
26-27	-	2	8	18	32	41	52	65	80	80
28-29	-	3	9	19	33	51	62	75	90	107
30-31	-	3	12	22	36	54	76	89	104	121
32-33	-	3	12	24	38	56	78	104	119	136
34-35	-	3	12	27	48	66	88	114	144	161
36-37	-	4	13	28	49	76	98	124	154	188
38-39	-	4	16	31	52	77	110	136	166	200

Zum ermitteln des Attributswertes werden nur **permanente** Attributsmo­difikatoren (also zum Beispiel durch Stufenaufstiege oder altern) berücksichtigt.

Beispiel: Ulf ist ein Priester Adons der 3. Stufe mit einer Intelligenz von 15 und einem Stirnreif der Intelligenz +4. Damit hat Ulf Zugriff auf den 2. Grad, seine Intelligenz ist zwar zur Zeit 19, der Stirnreif ist aber nur ein temporärer Modifikator. Also muss Ulf in der Zeile für Intelligenz 15 schauen und hat damit 4 Bonus-Zauberpunkt.

Mit dem Aufstieg in Stufe 4 erhöht Ulf seine Intelligenz auf 16, damit verbessern sich seine Bonus-Zauberpunkte zwar noch nicht, aber mit Erreichen der 5. Stufe hat er auch Zugriff auf den 3. Zaubergrad und erhält somit 9 Bonus-Zauberpunkte anstatt wie bisher 4.

Achtung: Die Bonus-Zauberpunkte sind nicht kumulativ. Bei Erreichen einer neuen Stufe oder permanenter Attributsveränderungen werden die Bonus-Zauberpunkte jedesmal neu ermittelt und nur einmal auf die bestehenden Zauberpunkte hinzu gezählt!

## DAS WIRKEN VON ZAUBERN

Je nach Grad des Zaubers, kostet das Wirken eine bestimmte Anzahl von Zauberpunkten.

Zaubergrad	Zauberpunktekosten
0	0*
1	1
2	3
3	5
4	7
5	9
6	11
7	13
8	15
9	17

\*) 0. Grad Zauber kosten keine Zauberpunkte. Jede Klasse kann 3 + Anzahl der Zauberpunkte der Klasse in der ersten Stufe (ohne Attributbonus) Zauber pro Tag wirken.

Sollte ein Charakter darüber hinaus Zauber des 0. Grads wirken wollen, kostet jeder weitere Zauber 1 Zauberpunkt.

Manche Zauber können durch den Einsatz von zusätzlichen Zauberpunkten verstärkt werden. Die Auswirkungen sind in der jeweiligen Zauberliste angegeben.

## EINSATZ METAMAGISCHER TALENTE

Durch den Einsatz von metamagischen Talenten erhöht sich der Grad des Zaubers in Bezug auf die Kosten. Ein schnell gewirkter Feuerball würde damit einem Zauber des Grades 7 entsprechen und 13 Zauberpunkte kosten. Die effektive Stufe des Zaubers erhöht sich dadurch allerdings nicht, der Feuerball macht also z.B. nicht mehr Schaden!

Weiterhin können nur Zauber durch metamagische Talente verändert werden, wenn sie dadurch nicht in einem Grad wahren, auf den der Zauberwirker noch keine Zugriff hat.

Beispiel: Ein schnell gewirkter Feuerball ist ein Grad 7 Zauber, der nur von Zauberwirfern der entsprechenden Stufe (als z.B. einem Adon Priester der Stufe 13 oder höher) gewirkt werden kann.

## WIEDERERLANGEN VERBRAUCHTER ZAUBERPUNKTE

Nach einer ausreichenden Ruhephase, in der auch Trefferpunkte regeneriert werden (also üblicherweise etwa acht Stunden Schlaf) regenerieren sich alle Zauberpunkte zu ihrem momentanen Maximalwert.

Sollten in den acht Stunden der Regeneration Zauberpunkte verbraucht worden sein, also zum Beispiel durch einen Kampf in der Nacht, werden diese Punkte vom momentanen Maximalwert abgezogen und regenerieren sich erst in der nächsten Ruhephase.

## MEHRKLASSIGE ZAUBERWIRKER

Charaktere mit mehreren Klassen die Zauber wirken können errechnen sich für jede Klasse separat ihren Vorrat an Zauberpunkten. Die Klassen werden also in Bezug auf den Einsatz von Zauberpunkten so behandelt, als gäb es die andere Zauberwirkerklasse nicht.

## WEITERE AUSWIRKUNGEN

Sollten Charaktere z.B. durch Lebenskraftentzug Stufen verlieren und damit auch Zauberplätze, wird ihnen statt dessen eine Menge an Zauberpunkten entsprechend der Kosten eines Zaubers des höchsten Zaubergrades abgezogen.

## MAGIE DES DUNKELS

Die Verbotene Magie der Dunkelwirker und Katalysten birgt eine große Machtfülle aber auch ein erhebliches Risiko. Jedes mal wenn Magie des Dunkels gewirkt wird, errechnet der Spieler die Zauberpunktekosten. Danach muss er einen Rettungswurf gegen Zähigkeit, Schwierigkeit 10 + eingesetzte Zauberpunkte bestehen. Misslingt der Rettungswurf, erleidet der Charakter Schaden in Höhe der eingesetzten Zauberpunkte, gelingt der Rettungswurf, so erleidet er immer noch die Hälfte der eingesetzten Punkte (abgerundet) an Schaden.

Der erlittene Schaden ist auch für Andere sichtbar, denn durch das Wirken der Zauber entstehen blutende Wunden am Körper des Zaubernden.

Die entstandenen Wunden können normal geheilt werden.

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

In den sieben Reichen sind magische Gegenstände sehr selten. Nur den Katalysten ist es möglich, magische Kräfte in Gegenständen zu speichern (siehe hierzu auch die Prestige Klasse Katalyst).

Sehr selten findet man magische Gegenstände, die von den Katalysten oder Gefallenen Völkern zurück gelassen wurden. Diese sind aber oftmals mit Vorsicht zu genießen, da sie nicht immer das tun, was man denkt.

## DER VERFALL DER MAGIE

Durch das Auslöschung der Katalysten wird weniger Magie in der Welt freigesetzt. Dadurch ist es nicht möglich besonders mächtige Zauber zu wirken. Diese Beschränkung errechnet sich aus den inaktiven gefallenen Sternen und wird vom höchsten möglichen Zaubergrad abgezogen.

Beispiel: Im Jahr 998 d.V. sind zwei Ritualplätze (Frostmeer und Große Senke) nicht aktiv. Dadurch hat kein Zauberwirker Zugriff auf 8. und 9. Grad Zauber. Sollten an keinem der gefallenen Sterne Katalysten mehr Magie in die Welt freisetzen, hätten die Zauberwirker nur noch Zugriff auf Zauber bis zum 2. Grad!

## ZAUBERLISTEN

Im folgenden Text finden sich die Listen der Zauber der einzelnen Klassen nach Graden sortiert. Aufgrund des Zauberpunktesystems sind an manchen Zaubern Veränderungen vorgenommen worden, die bei dem jeweiligen Zauber erläutert werden.

Manche Zauber werden in den Sieben Reichen anders genannt, der alternative Name ist dann in Klammern angegeben.

Werden für den Zauber Materialkomponenten benötigt, so sind diese für Adonpriester und Bewahrer der Flamme immer Silberstaub im Wert eines Groschen (also eine Unze Silberstaub), für Dunkelwirker eine Unze Schwefelpulver im Wert eines Groschen. Ausnahmen hierzu sind Materialkomponenten, die mit einem Preis in der Zauberbeschreibung angegeben sind. Hier werden, solange nicht anders angegeben, die Komponenten benötigt, die in der Zauberbeschreibung angegeben sind.

### ZAUBERLISTE FÜR ADON PRIESTER

Die Magie der Priester Adons verfügt hauptsächlich über heilende und stärkende Eigenschaften. Sie ist die einzige erlaubte Form der Magie. Zauber, die einen Fokus oder göttlichen Fokus benötigen, gelten als klerikale Zauber und benötigen demzufolge einen göttlichen Fokus. Dabei handelt es sich in der Regel um einen geweihten Adonstern.

#### **Zauber für Adon Priester des Grades 0**

(5 Zauber pro Tag)

- Arkanes Siegel
- Benommenheit
- Gift entdecken
- Göttliche Führung
- Kleinere Wunden heilen
- Licht: der Gegenstand strahlt ein sanftes Leuchten aus
- Magie entdecken
- Magie lesen
- Nahrung und Wasser reinigen
- Resistenz
- Tugend
- Untote schwächen

### **Zauber für Adon Priester des Grades 1**

(Kosten: 1 ZP)

- Alarm: nur geistiger Alarm, außerdem kann kein Passwort bestimmt werden, der Zauberwirker kann aber genau bezeichnete Personen (z.B. seine Gefährten) von dem Alarmzauber ausnehmen
- Austilgen: entfernt nur magische Schriftzeichen
- Befehl
- Elementen trotzen
- Entropieschild: keine optischen Effekte
- Feenfeuer
- Furcht bannen
- Geheimtüren entdecken
- Göttliche Gunst
- Leichte Wunden heilen
- Magierrüstung (Rüstung)
- Magische Waffe
- Schild des Glaubens
- Schutz vor Bösem / Chaos / Gutem / Ordnung (Schutz): der Zauber ist nicht gesinnungsabhängig, der erste Effekt (+2 auf RK und RW) wird dem durch diesen Zauber geschützten bei allen gegen ihn gerichteten Angriffen gutgeschrieben
- Segnen
- Untote entdecken
- Verfluchen
- Wasser weihen

### **Zauber für Adon Priester des Grades 2**

(Kosten: 3 ZP)

- Arkanes Schloss
- Ausdauer
- Bärenstärke (Stärke)
- Beistand
- Dunkelsicht
- Elementen widerstehen
- Fesseln
- Feuerwerk
- Gefühle besänftigen
- Gift verzögern
- Identifizieren
- Katzenhafte Anmut (Anmut)
- Klopfen

- Mittelschwere Wunden heilen
- Ort weihen
- Schild
- Stille
- Teilweise Genesung
- Unsichtbares sehen

### **Zauber für Adon Priester des Grades 3**

(Kosten: 5 ZP)

- Blind- oder Taubheit kurieren: heilt nur magisch erzeugte Blind- oder Taubheit
- Einflüsterung
- Explosive Runen
- Fluch
- Fluch brechen
- Gebet
- Gedanken wahrnehmen
- Gleißendes Licht: zum Bündeln des Lichtes wird der göttliche Fokus benötigt
- Glyphe der Abwehr
- Heiliger Schlag: der Zauber verursacht 2W8 Punkte Schaden. Für jeden weiteren W8 Schaden (bis zum stufenabhängigen Maximalschaden) muss der Zauberwirker einen zusätzlichen Zauberpunkt investieren.
- Illusionsschrift
- Krankheit kurieren
- Magie bannen
- Magisches Schutzgewand (Schutzgewand)
- Schärfen
- Schutz vor negativer Energie
- Schutzkreis gegen Böses / Chaos / Gutes / Ordnung (Schutzkreis): der Zauber ist nicht gesinnungsabhängig (siehe auch Schutz vor...)
- Schwere Wunden heilen
- Unsichtbarkeit aufheben

### **Zauber für Adon Priester des Grades 4**

(Kosten: 7 ZP)

- Ausspähung entdecken: du erlangst auch Erkenntnisse darüber, ob im Wirkungsbereich verborgene intelligente Kreaturen dich beobachten oder belauschen
- Bewegungsfreiheit
- Dimensionsanker: der Zauber hat keinerlei optische Effekte (grünes Licht)
- Erinnerung verändern
- Feuer löschen

- Gefühl
- Genesung
- Gift neutralisieren
- Göttliche Macht
- Immunität gegen Zauber
- Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit
- Kritische Wunden heilen
- Lügen erkennen
- Mächtige magische Waffe
- Schutz vor Todesmagie

### **Zauber für Adon Priester des Grades 5**

(Kosten: 9 ZP)

- Böses bannen (Bannen): der Zauber ist nicht gesinnungsabhängig, er wirkt gegen Kreaturen oder Gegner, die dich angreifen wollen; er wirkt außerdem gegen alle Verzauberungen und gegen Zauber, die im D&D Spielerhandbuch mit dem Zusatz „Böse“ vermerkt sind
- Buße: alle gesinnungsabhängigen Einträge sind so nicht zutreffend
- Dauerhaftigkeit: nur Zauber, die deiner Klasse zur Verfügung stehen, können dauerhaft gemacht werden
- Mal der Gerechtigkeit
- Tageslicht
- Verzauberung brechen
- Weihen
- Zauberresistenz

### **Zauber für Adon Priester des Grades 6**

(Kosten: 11 ZP)

- Antimagische Aura
- Auftrag / Geas (Auftrag)
- Geas / Auftrag (Auftrag)
- Heiliges Gespräch: du hörst nicht wirklich eine Stimme in deinem Kopf, erlangst allerdings zu den Fragen, die du stellst, entsprechend des Zaubers Gewissheit
- Kugel der Unverwundbarkeit
- Mächtige Glyphe der Abwehr
- Mächtige Magie bannen
- Masseneinflüsterung
- Wahrer Blick
- Zauber analysieren

### **Zauber für Adon Priester des Grades 7**

(Kosten: 13 ZP)

- Abstoßung: kein Fokus notwendig
- Begrenzter Wunsch: es können damit keine Zauber, die ausschließlich in der Liste für Dunkelwirker stehen, dupliziert werden
- Heilung
- Sonnenstrahl: der Zauber verursacht 13W6 Punkte Schaden gegen Untote. Für jeden weiteren W6 Schaden (bis zum stufenabhängigen Maximalschaden) muss der Zauberwirker einen zusätzliche Zauberpunkt investieren
- Tote erwecken
- Vollständige Genesung
- Wort der Macht: Betäubung
- Zauber zurückwerfen

### **Zauber für Adon Priester des Grades 8**

(Kosten: 15 ZP)

- Aufspüren
- Heilige Aura
- Schutz vor Zauber
- Sonnenfeuer: der Zauber verursacht 15W6 Punkte Schaden gegen Untote. Für jeden weiteren W6 Schaden (bis zum stufenabhängigen Maximalschaden) muss der Zauberwirker einen zusätzliche Zauberpunkt investieren
- Symbol
- Wort der Macht: Blindheit

### **Zauber für Adon Priester des Grades 9**

(Kosten: 17 ZP)

- Befreiung
- Mordenkainens Auftrennung (Auftrennung)
- Sechster Sinn
- Temporäre Stasis
- Wort der Macht: Tod
- Wunder: es können damit keine Zauber, die ausschließlich in der Liste für Dunkelwirker stehen, dupliziert werden

## **Zauberliste für Dunkelwirker**

Die Magie des Dunkels verfügt über mächtige Fähigkeiten, ist allerdings auch sehr gefährlich für den jeweiligen Zauberwirker. Sie ist insgesamt auch viel effektvoller als andere Magiearten. Sie ist überall in Arün verboten. Zauber, die einen Fokus oder göttlichen Fokus benötigen, gelten als arkane Zauber und benötigen demzufolge einen arkanen Fokus.

### **Zauber für Dunkelwirker des Grades 0**

(6 Zauber pro Tag)

- Arkanes Siegel
- Aufblitzen
- Benommenheit
- Gift entdecken
- Kältestrahl
- Magie entdecken
- Magie lesen
- Magierhand
- Zaubertrick

### **Zauber für Dunkelwirker des Grades 1**

(Kosten: 1 ZP)

- Auflösung
- Botschaft: kein Fokus notwendigkeit
- Brennende Hände: der Zauber verursacht 1W4 Punkte Schaden. Für jeden weiteren W4 Schaden (bis zum stufenabhängigen Maximalschaden) muss der Zauberwirker einen zusätzliche Zauberpunkt investieren.
- Erscheinung verändern
- Federfall
- Furcht auslösen
- Identifizieren
- Magierrüstung
- Magisches Geschoss: der Zauber verursacht 1W4+1 Punkte Schaden. Für jeden weiteren 1W4+1 Schaden (bis zum stufenabhängigen Maximalschaden) muss der Zauberwirker einen zusätzliche Zauberpunkt investieren
- Nystuls Magische Aura (Veränderte magische Aura)
- Personen bezaubern
- Schlaf
- Schockgriff
- Schutz vor Bösem / Chaos / Gutem / Ordnung (Schutz): der Zauber ist nicht gesinnungsabhängig, der erste Effekt (+2 auf RK und RW) wird dem durch diesen Zauber geschützten bei allen gegen ihn gerichteten Angriffen gutgeschrieben; der Zauber ist nur auf den Zauberwirker anwendbar (Ziel: Persönlich)
- Schwächestrahl
- Spinnenklettern
- Spurloses gehen
- Totenwache

### **Zauber für Dunkelwirker des Grades 2**

(Kosten: 3 ZP)

- Anderen schützen: Fokus: zwei goldene Ringe im Wert von jeweils 5 Librum

- Arkanes Schloss
- Bärenstärke (Stärke)
- Blind- oder Taubheit verursachen
- Dauerhafte Flamme: der Zauber ist aufhebbar (A)
- Erschrecken
- Dunkelheit: durch das einsetzen von einem Zauberpunkt pro Grad des zu bannenden Zaubers über zwei kann der Zauber auch Lichtzauber aufheben, die mächtiger als Grad 2 sind
- Flammen erzeugen
- Flammenklinge
- Flammenkugel
- Gegenstand verbergen
- Geisterhand
- Ghulhand
- Irreführung
- Katzenhafte Anmut (Anmut)
- Melfs Säurepfeil (Säurepfeil)
- Nebelwolke
- Rindenhaut
- Totenglocke
- Unsichtbarkeit

### **Zauber für Dunkelwirker des Grades 3**

(Kosten: 5 ZP)

- Ansteckung
- Blitz: der Zauber verursacht 6W6 Punkte Schaden. Für jeden weiteren W6 Schaden (bis zum stufenabhängigen Maximalschaden) muss der Zauberwirker einen zusätzliche Zauberpunkt investieren
- Dunkelsicht
- Einflüsterung
- Feuerball: der Zauber verursacht 6W6 Punkte Schaden. Für jeden weiteren W6 Schaden (bis zum stufenabhängigen Maximalschaden) muss der Zauberwirker einen zusätzliche Zauberpunkt investieren
- Flimmern
- Illusionsschrift
- Magie bannen
- Mit Toten sprechen
- Schutzkreis gegen Böses / Chaos / Gutes / Ordnung (Schutzkreis): der Zauber ist nicht gesinnungsabhängig (siehe auch Schutz vor...)
- Tintenschlange
- Tote beleben

- Undurchdringliche Dunkelheit
- Vampirgriff: der Zauber entzieht 3W6 Trefferpunkte. Für jeden weiteren W6 Trefferpunkte (bis zum stufenabhängigen Maximalschaden) muss der Zauberwirker einen zusätzliche Zauberpunkt investieren
- Verborgene Seite

#### **Zauber für Dunkelwirker des Grades 4**

(Kosten: 7 ZP)

- Ausspähung: als Fokus reicht eine natürliche stille Wasseroberfläche
- Dimensionstür
- Eissturm
- Entkräftung
- Evards schwarze Tentakel (Tentakeln): der Zauber lässt acht Tentakeln entstehen. Für jede weitere Tentakel (bis zum stufenabhängigen Maximalert) muss der Zauberwirker einen zusätzliche Zauberpunkt investieren
- Feuerschild
- Furcht
- Monster bezaubern
- Rostgriff

#### **Zauber für Dunkelwirker des Grades 5**

(Kosten: 9 ZP)

- Albtraum
- Dauerhaftigkeit: nur Zauber, die deiner Klasse zur Verfügung stehen, können dauerhaft gemacht werden
- Energiewand
- Erwecken: Materialkomponente: Goldstaub im Wert von 10 Librum
- Insektenplage
- Kältekegel: der Zauber verursacht 10W6 Punkte Schaden. Für jeden weiteren W6 Schaden (bis zum stufenabhängigen Maximalschaden) muss der Zauberwirker einen zusätzliche Zauberpunkt investieren
- Kreis des Unheils
- Magisches Gefäß
- Personen beherrschen
- Schneller Tod
- Schwächerer bindender Ruf
- Todeswolke
- Traum

#### **Zauber für Dunkelwirker des Grades 6**

(Kosten: 11 ZP)

- Ablenkung

- Bindender Ruf
- Böser Blick
- Kugelblitz: der Zauber verursacht 10W6 Punkte Schaden. Für jeden weiteren W6 Schaden (bis zum stufenabhängigen Maximalschaden) muss der Zauberwirker einen zusätzliche Zauberpunkt investieren
- Leid
- Mächtige Magie bannen
- Projiziertes Ebenbild
- Steinhaut
- Todeskreis
- Untote erschaffen

### **Zauber für Dunkelwirker des Grades 7**

(Kosten: 13 ZP)

- Begrenzter Wunsch
- Energiekäfig
- Feuerturm: der Zauber verursacht 14W6 Punkte Schaden. Für jeden weiteren W6 Schaden (bis zum stufenabhängigen Maximalschaden) muss der Zauberwirker einen zusätzliche Zauberpunkt investieren; der Zauberwirker kann keine Pflanzen oder Kreaturen von der Wirkung des Zaubers ausnehmen
- Finger des Todes
- Gedankenleere
- Kriechender Tod
- Mächtige Ausspähung
- Schattenreise
- Spätzündender Feuerball
- Untote befehligen

### **Zauber für Dunkelwirker des Grades 8**

(Kosten: 15 ZP)

- Abschirmung
- Antipathie
- Eiserner Körper (Sterngestalt)
- Mächtiger bindender Ruf
- Mächtigere Untote erschaffen
- Massenbezauberung
- Rückruf
- Seelenfalle
- Verdorren: der Zauber verursacht 16W8 Punkte Schaden. Für jeden weiteren W8 Schaden (bis zum stufenabhängigen Maximalschaden) muss der Zauberwirker einen zusätzliche Zauberpunkt investieren

### **Zauber für Dunkelwirker des Grades 9**

(Kosten: 17 ZP)

- Befreiung
- Einkerkerung
- Entzug von Lebenskraft
- Implosion
- Meteoritenschwarm
- Monster beherrschen
- Mordenkainens Auftrennung (Auftrennung)
- Seele binden
- Sturm der Vergeltung
- Tor
- Wunsch
- Zeitstopp

### **ZAUBERLISTE FÜR BEWAHRER DER FLAMME**

Auch die Ritter des Ordens der Bewahrer der Flamme verfügen über magische Fähigkeiten, die sie im Kampf stärken sollen. Diese latente Form der Magie ist von der Kirche allgemein akzeptiert. Zauber, die einen Fokus oder göttlichen Fokus benötigen, gelten als klerikale Zauber und benötigen demzufolge einen göttlichen Fokus. Dabei handelt es sich in der Regel um einen geweihten Adonstern.

#### **Zauber für Bewahrer der Flamme des Grades 1**

(Kosten: 1 ZP)

- Alarm: nur geistiger Alarm, außerdem kann kein Passwort bestimmt werden, der Zauberwirker kann aber genau bezeichnete Personen (z.B. seine Gefährten) von dem Alarmzauber ausnehmen
- Elementen trotzen
- Gift entdecken
- Göttliche Gunst
- Leichte Wunden heilen
- Magische Waffe
- Segnen
- Tugend

#### **Zauber für Bewahrer der Flamme des Grades 2**

(Kosten: 3 ZP)

- Beistand
- Elementen widerstehen
- Gift verzögern

### **Zauber für Bewahrer der Flamme des Grades 3**

(Kosten: 5 ZP)

- Gebet
- Lügen erkennen
- Mächtige magische Waffe
- Mittelschwere Wunden heilen
- Reittier heilen

### **Zauber für Bewahrer der Flamme des Grades 4**

(Kosten: 7 ZP)

- Bewegungsfreiheit
- Böses bannen (Bannen): der Zauber ist nicht gesinnungsabhängig, er wirkt gegen Kreaturen oder Gegner, die dich angreifen wollen; er wirkt außerdem gegen alle Verzauberungen und gegen Zauber, die im D&D Spielerhandbuch mit dem Zusatz „Böse“ vermerkt sind
- Gift neutralisieren
- Heiliges Schwert
- Immunität gegen Zauber
- Schutz vor Todesmagie

# TALENTE

# DIE KIRCHE ADONS

Der Glaube an Gott, dem Herrn des Lichts, der den Namen Adon trägt, ist die einzige erlaubte Religion in den Sieben Reichen. Die Kirche Adons und ihre Priester sind die erwählten Diener Gottes, der Primus Adon ist der Stellvertreter Gottes in Arûn.

Die Charakterklasse Adonpriester ist im Kapitel Klassen beschrieben, im Kapitel Magie befindet sich eine detaillierte Beschreibung der Mächte der Priesterschaft. In diesem Kapitel soll nun ein genauerer Blick auf die Kirche und ihre Lehren geworfen werden.

## GESCHICHTE

Im Buch Gottes wird von einer Offenbarung Adons auf dem Berg Tey gesprochen. Dort überreichte Gott die sieben Gebote seinem Diener Da'An. Dieses Ereignis wird von der Priesterschaft Adons als Grundstein der Kirche gesehen. Während vorher Gott von den Adonai zwar verehrt wurde, er sich dem Volk also schon offenbart haben musste, gibt es über diese Zeit keine fundierten Aufzeichnungen.

Die noch junge Kirche wurde schon früh einer gewaltigen Prüfung unterzogen. Mehr und mehr Adonai verfielen der Dunkelheit und wurden vom Gefallenen versucht. Als Folge davon wandte sich Adon in seinem Zorn gegen das Volk Bastrabans und nahm sieben Sterne, die er auf dem westlichen Kontinent Arûn nieder regnen ließ. Dieses Ereignis ist von zentraler Bedeutung in der Kirche. Es beschreibt das direkte Wirken Adons gegen seinen gefallenen Bruder und spiegelt seine überlegene Macht wieder. Durch dieses Ereignis wird die Zahl sieben zu einer heiligen Zahl und findet sich in vielen historischen Ereignissen wieder. Der Adonstern, der die Sonne symbolisieren soll, und die sieben Sterne die Gott gegen das Volk der Burka führte, sind bis heute das Symbol der Kirche.

Vor rund tausend Jahren offenbarte sich Gott ein drittes Mal seinem Volk. Er sandte Primus Abachus aus, einen heiligen Kreuzzug gegen das Land der Burka zu führen. Eine gewaltige Flotte wurde gebaut, und selbst Könige folgten dem Ruf der Kirche und überquerten mit dem Primus das giftige Wasser. Dieses Ereignis markiert die Aufspaltung der Kirche. Während zuvor die Adonkirche nur auf dem östlichen Kontinent Dracat existierte, ist die Invasion Arûns gleichzeitig die Gründung der zweiten Kirche unter der Führung eines Primus. Die Adonai, die nach Westen zogen, begründen ihre Geschichtsschreibung auf diesem Datum. Das Jahr o der Verkündung (d. V.) ist das Jahr, indem die Adonai in der Bucht der brennenden Schiffe an der Küste Arûns anlandeten.

Nach der Einnahme der Stadt Ur wurde diese zu Ehren des ersten Propheten in Da'An Stadt umbenannt, wobei recht bald vom Volk der Zusatz Stadt weggelassen wurde, so dass man heute nur noch von Da'An spricht, was übersetzt aus der alten Sprache der Dracati „im Lichte des Herrn“ bedeutet.

In Da'An wurde auf den Ruinen einer Burkakultstädte die neue Kathedrale Adons, sitz aller bisherigen Primae, errichtet. Von hier werden die Geschicke der Kirche bis in die Gegenwart gelenkt. In den Jahren nach der Errichtung der ersten Kirche in der Hauptstadt folgten zahlreiche weitere Kathedralen, Klöster und Kirchen in den Städten und Dörfern Arûns.

Mit der Lex Locuhna, zurückgehend auf den Primus Adon Locuhn, werden schon recht früh nach der Eroberung einige Gesetze erlassen, die den Umgang mit den Burka und einige grundlegende Rechte regelten.

In den Jahren 102 und 105 d.V. gelangte die Kirche mit den beiden Werken des Gelehrten Merimas von Thune, Arcanum Meerwa und Arcanum Catalysis, in den Besitz von umfassendem Wissen über die Gefallenen Sterne und ihre Bedeutung für die Magie in der Welt. Während das Arcanum Meerwa eher ein allgemein gehaltenes Standardwerk über das Wirken und die Art der Magie ist, beschreibt das Arcanum Catalysis die Bedeutung der Katalysten bei dem freisetzen der Magie. Der Inhalt dieses Buches war für die Kirche so brisant, dass es verboten wurde, führte aber auch dazu, dass im Geheimen Forschungen an dem gefallenen Stern unterhalb der Kathedrale von Da'An durchgeführt wurden. Schon bald zwang man Burka, mit der Katalyse an dem Stern weiter zu machen. Bis heute ist unbekannt, welche Erfolge die Kirche dabei erzielte, oder über was für ein geheimes Wissen sie dadurch heutzutage verfügt.

Einige Jahre später ereignete sich das Lichtmessattentat, in dem sich Katalysten in Da'An in

die Luft sprengten. Als folge daraus wurde eine Sonderabteilung der Kirche ins Leben gerufen, die Kongregation des Lichts, eine Inquisition, die das Wirken der Magie des Dunkels verfolgen und unterbinden soll. Eine der ersten Aktionen der Kongregation war allerdings eine Säuberung in den eigenen Reihen, bei der man eine Splittergruppe der Kirche, den Orden der Meriniten in Thune, auflöste und die Anhänger verbrannte. Die Meriniten waren Anhänger einer wissenschaftlichen Glaubenslehre und stützten sich unter anderem auf das verbotene Buch Arcanum Catalysis von Merimas von Thune.

Eine weitere Sektion der Kirche wird 217 d.V. gegründet: die Bewahrer der Flamme, ein Ritterorden, der auf die Erweckung des Admatin von Lumessten zurückgeht. Die Geschichte der Kirche und der Ritter ist eng verwoben, aber auch voller Spannungen. So war es 659 der Orden der Bewahrer der Flamme, die Primus Hemcarol dazu verhalfen, der erste Priesterkaiser der Sieben Reiche zu werden, es war aber auch der Großmeister Aelfric von Lumessten, der 734 d.V. mit dem Mord an dem verrückten Primus Adon Thomar die Ritter in Ungnade fallen lies.

Zwar verhinderte Lumessten mit seiner Tat ein Massaker an den Burka, führte seine Ritter aber auch in die Verfolgung durch die Kongregation des Lichts. Diese Inquisition endet erst 749 d.V., nach dem Bittgang von Sir Beowy vom Riesberg. Bis heute halten sich aber Spannungen zwischen den Rittern und der Kirche.

Nach dem Tod des letzten Priesterkaisers Thomar wird ein Gesetz mit Einwilligung der Kirche erlassen, indem zukünftig kein Priester mehr Kaiser der Sieben Reiche werden kann. Bis zum heutigen Tag hat diese Teilung ihre Gültigkeit und wurde auch auf andere Titel ausgeweitet. Dennoch verfügt die Kirche natürlich über eigene Ländereien, auf denen sie keinem Adeligen verpflichtet ist, diese sind dann allerdings mit keinem weltlichen Titel verbunden.

## DOGMA

Die Lehren der Kirche beruhen auf dem Buch Gottes, einem mehrere hundert Seiten dicken Band, dass sich in eine Geschichtsteil, Apostelberichten und Lobpreisungen unterteilt. Daneben gibt es erklärende Bücher, die sich mit den Aspekten des Glaubens beschäftigen. Dazu gehört das Arcanum Meerwa von Merimas von Thune und das Mystca Anglesis von Primus Abachus, die sich mit der Magie befassen, das Buch Exegesis, das eine Sammlung bedeutender Auslegungen des Buch Gottes ist und der Kodex des Lichts, indem die Inquisition über das Wesen und die Bekämpfung der Magie des Dunkels schreibt.

Von zentraler Bedeutung sind die sieben Gebote Gottes, die als Leitfaden für jeden Menschen gelten:

*Das erste Gebot: Ich bin Adon euer Herr, mein Volk soll mich ehren und keine Götter neben mich haben.*

Hieraus leitet die Kirche ihren Herrschaftsanspruch ab, wobei sie sich selbst als Mittler zwischen Gott und den einfachen Menschen sieht.

*Das zweite Gebot: Niemand soll meinen Namen gebrauchen für seine Taten. Nur wer meinen Geboten folgt tut dieses im Namen des Herrn.*

In den Augen der Kirche, handelt ein Priester immer im Namen des Herrn. Jeder andere, der sich auf Gott beruft, tut dieses allerdings ketzerisch, solange er damit der allgemeinen Kirchenmeinung widerspricht.

*Das dritte Gebot: Liebet euren Nächsten wie euch selbst.*

Der Mensch soll mildtätig und mitleidig sein...

*Das vierte Gebot: Seit Gerecht zueinander und richtet, wie ihr gerichtet werden wollt.*

...allerdings sich auch Gesetze geben, die mit aller Strenge eingehalten werden müssen.

*Das fünfte Gebot: Ihr sollt nicht zerstören, was meine Schöpfung ist.*

Gier und Maßlosigkeit sind in den Augen Gottes Sünden, die nur mit dem Tod gesühnt werden können.

*Das sechste Gebot: Ihr sollt nicht falsch Zeugnis reden oder begehren, was nicht euer ist.*

Vor dem Herrn und der Kirche muss die Wahrheit offenbart werden, sie spricht Recht.

*Das siebte Gebot: Mann und Frau sollen sich vereinen, auf das meinem Volk viele Nachkommen geschenkt werden. Dieses Band ist heilig und soll nicht von Menschenhand getrennt werden.*

Daraus leitet die Kirche ihre Lehre einer gesegneten, monogamen Ehe ab.

Die Kirche und ihre Priester sehen sich als moralische Instanz und Wächter des Glaubens. Adon ist der Herr des Lichts, der Liebe und der Tugendhaftigkeit, die Kirche ist sein Mittler auf der Welt. Alles ist nur gut, wenn es unter dem Segen der Kirche steht.

Daraus ergeben sich vielfältige Aufgabenbereiche. Die Kirche gibt ihren Segen zu Eheschließungen, Krönungen und tauft die Neugeborenen. Sie segnet aber auch Gebäude, Kriege und allerlei kleinere Begehrlichkeiten der Menschen. Außerdem vergibt sie die Sünden der Menschen, natürlich nur gegen eine entsprechende, meist monetäre, Buße. Am Lebensende segnet sie die Seele der Toten und leitet sie über in das Himmelsreich, wo die Toten das Paradies an der Seite Gottes erwartet. Der Entwurf der Kirche ist stark an die westlich / christliche Kirche, v.a. der katholischen, angelehnt.

Der Widersacher Adons ist sein Bruder Bastraban, auch der Gefallene oder Gott des Dunkels genannt. Er steht in den Augen der Kirche für das Böse, den Hass, Krieg und die Versuchung. Die Kirche kämpft aktiv gegen die Anhängerschaft des Dunklen Gottes.

## STRUKTUR

An der Spitze der Kirche steht der Primus Adon. Er ist der oberste Hirte aller Gottgläubigen und Stellvertreter Adons in Arün. Zu jeder Zeit gibt es nur einen Primus Adon in den Sieben Reichen. Über die Struktur der Kirche im Osten, in Dracat, gibt es bisher wenig Erkenntnisse, so dass nicht auszuschließen ist, dass es dort ebenfalls einen Primus Adon gibt. Der Primus Adon ist gleichzeitig der Prior (Vorsteher) der Gemeinde von Da'An und der dortigen Kathedrale. Er residiert im Primus Palast im Zentrum der Stadt. Sein Ornat (Amtskleidung) ist eine golddurchwirkte Soutane und Mitra mit dem Bild des Adonsterns. Anbei führt er einen Hirtenstab (Ferula) und den Primas Ring mit dem Siegel der Kirche. Um den Hals trägt er den Adonstern aus Gold zusammen mit den sieben gefallenen Sternen aus Rubinen.

Der vollständige Titel des Primus Adon (und seine Bedeutung) lautet:

*Primus Adon [Name] Vicarius Dei (Stellvertreter Gottes), Successor Da'An (Nachfolger Da'Ans), Summus Pontifex Ecclesiae Universalis (Oberster Pontifex der Weltkirche), Secundus Metropolitanus Provinciae Da'An (Secundus Metropolit der Kirchenprovinz Da'An) Servus Servorum Dei (Diener der Diener Gottes).*

Dem Primus Adon dienen die Secundi als Stellvertreter in den einzelnen Königreichen. Daneben gibt es noch einige Secundi mit speziellen Aufgaben, z.B. der erste Kongregat des Lichts ist gleichzeitig auch im Rang eines Secundus. Die Soutanen der Secundi sind aus rotem Stoff gefertigt, auch sie tragen einen Ring mit ihrem Amtswappen, den Secundim Ring. Nach dem Tod des Primus wählen die Secundi ein neues Kirchenoberhaupt in das Konklave in Da'An.

Tertiae sind Priester, die für bestimmte Landstriche oder größere Städte Verantwortung tragen. Sie sind ihrem Secundus Rechenschaft schuldig. Ihre Soutanen sind weiß.

Quartus, Quintus und Sextus sind Kirchentitel, die mit untergeordneten Aufgaben verbunden sind. Quarti sind z.B. Sekretäre und Bevollmächtigte eines Tertius. Die Soutanen sind von schwarzer Farbe und unterscheiden sich höchstens in der Art der Verarbeitung.

Der Septimus ist der einfache Dorfpriester. Jeder Initiat, der zum Priester geweiht wird, wird dadurch automatisch zum Septimus. Auch das Ornat der Septima ist von schwarzer Farbe und oftmals nur aus einfachem Stoff (Wolle oder Leinen).

Um zum Priester geweiht zu werden, muss man im Namen Adons getauft sein. Danach muss der Anwärter auf einem Priesterseminar eine fünfjährige Ausbildung durchlaufen und zwei weitere Jahre als Initiat in einer Kirche praktische Aufgaben erlernen unter der Anleitung eines

Septimus oder andere Priester. Danach legt er sein feierliches Gelübde auf Lebzeiten ab. Zu dem Gelübde gehören Gehorsam der Kirche und den ranghöheren Priestern gegenüber, Zölibat (allerdings nicht Keuschheit) und den Schwur auf die Gebote Adons. Danach erhält der Initiat seine achtgliedrige Adonkette und wird in einer feierlichen Zeremonie eingeseget.

## HEILIGE

In der Geschichte der Adonai gab es immer wieder herausragende Gelehrte und Priester, die von der Kirche posthum heilig gesprochen wurden. Damit werden sie von Gläubigen verehrt und auch angerufen, um ihnen Beistand zu leisten. Die berühmtesten Heiligen sind:

### DA'AN

Ihm erschien Gott am Berg Tey auf dem Kontinent Dracat und überreichte ihm die sieben Gebote.

### ABACHUS

Primus Abachus erhielt von Gott die Vision der Befreiung Arûns, woraufhin er Könige und Soldaten um sich scharte und mit einer gewaltigen Flotte nach Westen aufbrach, um das neue Land zu besiedeln. Auf ihn gehen auch einige bedeutende Glaubensschriften zurück.

### LOCUHN

Er war der zweite Primus Adon in Arûn. Er erließ die Lex Locuhna, in der grundlegende Gesetze zum Umgang mit den Burka niedergelegt sind.

### JENESSE

Secundus Jenesse soll bei dem letzten großen Ansturm der Gefallenen Völker dem großen Fluss befohlen haben, die Feinde der Kirche zu ertränken. Ein Ereignis, das als Die große Taufe bekannt wurde.

### MERIMAS VON THUNE

Zu diesem Heiligen hat die Kirche ein gespaltenes Verhältnis. Er hatte große Verdienste daran, die Magie zu verstehen und verfasste ein Standardwerk zu diesem Thema, das Arcanum Meerwa. Später in seinem Leben schrieb er jedoch ein Nachfolgebund, das Arcanum Catalysis, das bis heute auf dem Index steht. In der Gegenwart wird oft verschwiegen, dass es dieses Buch überhaupt gibt.

### ADMADIN VON LUMESSTEN

Er ist der Begründer des Ordens der Bewahrer der Flamme und durch seine Standhaftigkeit in der Gefangenschaft der Alben ein Sinnbild für die Festigkeit des Glaubens.

### HEMCAROL DER ASKET

Er war der erste Theokrat, Kaiser und Primus Adon zugleich. In einer langen Belagerung hielt er gegen die auf begehrenden Könige in Da'An stand. Man sagt ihm nach, dass er lange Zeit mit der Bevölkerung der Stadt gehungert hat und gab ihm deshalb den Beinamen Asket.

### THOMAR DER MÄRTYRER

Nur drei Tage war Secundus Thomar Primus Adon und Kaiser von Arûn, als er vom damaligen Großmeister der Bewahrer der Flamme, Aelfric von Lumessten, erschlagen wurde. Er

wird bis heute von der Kirche als Märtyrer gesehen, wobei die genauen Details der Lex Fyr, dem Gesetz zur Säuberung der Burka, weswegen der Großmeister ihn erschlug, nie genau bekannt wurden.

## FEIERTAGE

Jeder Adontis (Sonntag / Adonsfest) ist der Tag, an dem alle Arbeit ruht und das Volk in die Kirche strömt, um dem Gottesdienst zum Lob des Herrn zu feiern. Dazu gibt es jährlich wiederkehrende Feiertage, die meist kirchlichem Ursprung sind.

## LICHTMESS

In der Nacht vom 28.7. auf den 1.8. wird das Erscheinen Adons auf dem Berg Tey und die Übergabe der sieben Gebote gefeiert. Es ist die kürzeste Nacht im Jahr und wird in Andacht und Gebet verbracht. Am 1.8. wird der Adonstern in einer Prozession durch die Stadt getragen, meist von der Kirche zur Burg oder dem Rathaus und zurück. Danach wird eine Woche gefeiert, wobei jeder Tag einem der sieben Gebote geweiht ist.

Im Anschluss an den Lichtmessfeierlichkeiten findet alle sieben Jahre der große Rat in Da'An statt.

## BEFREIUNGSTAG

Am 10.10. jeden Jahres wird der Anlandung der königlichen Flotte in Arûn gedankt. Es ist ein ausgelassenes Fest, bei dem auf Seen und Flüsse kleine Bote mit Kerzen ausgesetzt werden, die das Verbrennen der Schiffe durch Primus Adon Abachus symbolisieren sollen.

## ERNTEDANK

Zur Tag- / Nachtgleiche am 28.10. wird das Erntedankfest gefeiert, indem in den Kirchen Gott Opfergaben dargebracht werden. Abends gibt es das traditionelle Erntedankessen im Kreis der Familie.

An diesem Tag wird von der Kirche auch der Zehnt auf alle Ernten erhoben.

## DUNKELWACHT

Die Nacht des 28.12. ist die längste im ganzen Jahr. Überall werden im ganzen Land große Feuer entzündet und mit dem Licht die Dunkelheit des Gefallenen vertrieben. Niemand schläft in dieser Nacht. Man sitzt im Kreis der Familie bei Kerzenschein zusammen, und wartet auf den neuen Tag.

## NEUJAHR

Am Tag nach der Dunkelwacht, dem 1.1., begibt man sich bei Sonnenaufgang zu Bett, um noch ein wenig zu schlafen, bevor um zwölf Uhr die Kirchenglocken das neue Jahr begrüßen und zum Gottesdienst rufen.

## HEILIGENTAG

Der 1.3. ist der Tag nach der Tag- / Nachtgleiche. An ihm werden die Heiligen verehrt und zu ihnen gebetet. Es ist der Tag, an dem die Nächte kürzer als die Tage sind, das Dunkel also immer weniger Macht in der Welt hat. Außerdem ist es der Beginn der Fastenzeit, in der tagsüber nur Wasser zu sich genommen werden darf.

## TAUFFEST

Nach 21 Tagen fasten ist der 22.3. der Tag, an dem am Morgen die Priester und das Volk sich

an Seen und Flüssen versammeln und in das Wasser steigen. Durch diesen Symbolischen Akt soll das Ritual der Taufe erneuert werden. Danach feiert man meist zusammen im Dorf das Ende der Fastenzeit mit ausgiebigen Gelage.

## GOTTESHÄUSER

Die Kirchen Adons haben überall in Arûn einen siebeneckigen Grundriss, an diesem Hauptschiff schließt sich nach Osten der Glockenturm an. Die Eingänge der Kirche liegen immer im Westen. Der Altar befindet sich in der Mitte der Kirche, unter der Kuppel hängt der Adonstern, meist umrahmt von den sieben gefallenen Sternen. Traditionell befindet sich der Friedhof der Gemeinde um der Kirche herum, wobei man in größeren Städten mittlerweile dazu übergegangen ist, Friedhöfe auch außerhalb der Stadtmauern anzulegen.

## MÖNCHSORDEN

Neben der Kirche gibt es auch verschiedene Gemeinschaften, die sich einem Aspekt des Glaubens gewidmet haben. Manche dieser Orden sind allerdings von der Kirche nicht wohl gelitten oder werden sogar verfolgt.

### ASKETEN

Dieser Orden fristet in Klöstern abseits der Städte und Dörfer ein einsiedlerisches und autarkes Leben. Sie versuchen Erleuchtung durch Disziplin und Verzicht zu erreichen. Man sagt, sie haben verschiedene Formen der waffenlosen Verteidigung perfektioniert, um Abseits des Schutzes von Soldaten überleben zu können.

### DIE SCHWEIGENDE BRUDERSCHAFT

Mönche dieses Ordens haben ein lebenslanges Schweigegelübde abgelegt. Sie dienen den Menschen in Arûn durch ihre Arbeit bei der Vorbereitung und Bestattung von Toten.

### HAUS VON ANFAR

Ursprünglich in der Hauptstadt des Südens, Anfar, gegründet, hat sich der Hausorden, wie er im Volksmund genannt wird, rasch verbreitet. Seine Mönche sind ausgewiesene Heiler und Kräuterkundige.

### MERINITEN

Hierbei handelt es sich um eine Gemeinschaft, die die Lehren des Merimas von Thune hochhalten und eine eher wissenschaftliche Sicht der Welt haben. Man sagt ihnen auch nach, dass sie noch im Besitz eines vollständigen Exemplars des Arcanum Catalysis sind. Die Kirche hat diesen Orden verboten und lässt ihn durch die Kongregation des Lichts verfolgen. Das Erkennungssymbol der Meriniten ist ein silberner Federkiel, meist an einer Kette um den Hals getragen.

### THOMARIER

Mönche des Thomarierordens Sehen die Adonai als erwähltes Volk und kämpfen für eine Auslöschung alles Bösem, wozu sie auch die Burka zählen. Es sind Fanatiker, auf die die Kirche ein wachsames Auge hat.

Natürlich gibt es noch weitere Orden und kleinere Glaubensgemeinschaften. Die oben aufgeführten gehören jedoch zu den wichtigsten.

# DIE WELT

Wie im Buch Gottes bereits beschrieben, sind den Völkern zwei Kontinente bekannt. Im Osten liegt das gelobte Land Adons, Dracat, benannt nach den Drachen, die Adon im Kampf gegen die Dunkelheit entsandte.

Der Kontinent im Westen wird von den Adonai Arûn genannt, was in der alten Sprache ihres Volkes „Land des Sternenfalls“ bedeutet. Die Burka hingegen nennen ihre Heimat Baskasa, Haus Bastrabans, wobei dieser Name in den sieben Königreichen offiziell verboten ist.

Getrennt sind beide Kontinente durch das Giftige Wasser, einem großen Ozean, der wegen seiner Stürme und tückischen Strömungen nur schwer zu befahren ist. Es gibt wenige Kapitäne, die das Risiko auf sich nehmen und das Giftige Wasser durchqueren.

## DER KONTINENT ARÛN

Der westliche Kontinent durchmisst von Norden nach Süden etwa 7000 Meilen (eine Meile entspricht einem Kilometer). Das Land endet im Norden in zahlreichen kleinen und größeren Inseln, die im Winter durch dauerhaftem Frost auch zu Fuß über das zugefrorene Wasser bereist werden können. Im Osten und Süden endet das Land am Giftigen Wasser, im Westen sind die sieben Königreiche durch eine Hohe Gebirgskette, dem Adonwall, abgeteilt von dem restlichen Land. Manche Gelehrte glauben, dass hinter den hohen Bergen noch Kreaturen der gefallenen Völker leben, die in dem großen Krieg vor fast eintausend Jahren dorthin vertrieben wurden. Niemand wagt jedoch, auf dem giftigen Wasser nach Westen zu segeln, die wenigen, die es versucht haben, sind nie wieder gekehrt. Seemänner sagen, dass im Norden ein großes Riff unter dem Wasser liegt, welches die Rümpfe der Schiffe aufreißt und sie versenkt, während im Süden das ganze Jahr über heftige Wirbelstürme ein befahren des Meeres abseits der Küsten unmöglich macht.

## KLIMA

Im Norden sind die Winter lang und dunkel, der Frost hat das Land vom neunten bis fünften Monat fest im Griff. Je weiter man nach Süden kommt, desto gemäßigter wird das Klima. In etwa der Hälfte der Landmasse herrscht ein Wechsel der Jahreszeiten vergleichbar mit Mitteleuropa vor. Nach Süden hin wird es zunehmend mediterran, selten schneit es hier im Winter, vielmehr fällt vom elften bis zweiten Monat des Jahres viel Regen. Abgeschlossen wird der Süden durch eine karge Sandwüste, die bis zu den Küsten reicht. Im Giftigen Wasser unterhalb der Wüste gibt es noch zahlreiche Inseln, die von einem tropischen Urwald dicht bedeckt sind.

## ZEIT

Das Jahr in Arûn zählt zwölf Monate. Jeder Monat besteht aus vier Wochen mit je sieben Tagen. Der Mond benötigt für einen Umlauf genau 28 Tage, wobei er am 27. jedes Monats voll am Himmel zu sehen ist und demzufolge am 13. Neumond herrscht.

Jeder Monat beginnt mit einem Sonntag. Die Tage und Monate sind wie folgt benannt:

Volkstümlich	Adonai	Burka
Sonntag	Adontis (Adonsfest)	Clestrabun
Montag	Arûs (Sternenfall)	Bastrabun
Dienstag	Dorka (Dunkel)	Erstbun
Mittwoch	Valar (Erwachen)	Zweitbun
Donnerstag	Restare (Aufbau)	Drittbun
Freitag	Magnificare (Erstarken)	Viertbun
Sonnabend	Avis (Aufbruch)	Fünftbun

	<b>Adonai</b>	<b>Burka</b>
Januar	Septim	Schneemonat
Februar	Sextim	Frostmonat
März	Quint	Wechselmonat
April	Quart	Mondfall
Mai	Tertim	Dämmerlicht
Juni	Secar	Helllicht
Juli	Prim	Immerlicht
August	Adonim	Lichtfall
September	Da'Anim	Zwielicht
Oktober	Abachim	Nebelmonat
November	Adonaitis	Regenmonat
Dezember	Bastrabis	Tiefwinter

Jeder Tag hat 24 Stunden, wobei Zwölf Uhr den Sonnenhöchststand und Null Uhr Mitternacht markiert.

## GELD, MASSE UND GEWICHT

In den sieben Königreichen ist die einzige überall anerkannte Währung die geprägten Gold-, Silber- und Kupfermünzen der Kaiserlichen Münze von Da'An. Jede Münze wiegt dabei eine Unze (25 Gramm) und hat auf der Vorderseite ihren Nennwert (I) und den Schriftzug „Librum Rex“ geprägt. Auf der Rückseite ist das Bildnis des Kaisers geprägt, zu dessen Herrschaftszeit die Münze erstellt wurde.

1 (Gold-) Librum (Lib.) = 10 (Silber-) Groschen (Gr.)

1 (Silber-) Groschen = 100 Pfennige (Pf.) (Kupfermünzen)

Diese Umrechnung entspricht nicht dem Geldsystem des D&D Spielerhandbuchs. Zur Umrechnung ist der Wert als Kupfermünzen der Messwert. Beispiel: ein Schwert kostet im D&D Spielerhandbuch 15 Goldmünzen, das entspricht 1500 Kupfermünzen, also hier auch 1500 Pfennige, was aber nur 15 Groschen oder 1 Librum und 5 Groschen in den sieben Königreichen entspricht.

In der Praxis bedeutet das, Gold und Silber ist in den Königreichen der Adonai zehn mal mehr wert, Kupfermünzen werden eins zu eins umgerechnet. Achtung: beim ermitteln von EP-Kosten für Verzauberungen etc. gelten weiterhin die Angaben im D&D Spielerhandbuch.

Gewichtseinheiten in den sieben Königreichen:

1 Fass = 50 Kilogramm

1 Pfund = 500 Gramm

1 Unze = 25 Gramm

1 Fass = 100 Pfund = 2000 Unzen

Längenmaße:

1 Meile = 1 Kilometer

1 Schritt = 1 Meter

1 Fuß = 30 Zentimeter

Volumenmaße:

1 Gallone = 5 Liter

1 Maß = 1 Liter

1 Humpen = 1/2 Liter

1 Pint = 10 Milliliter

1 Gallone = 5 Maß = 10 Humpen = 500 Pint

## SPRACHE UND SCHRIFT

In den Sieben Königreichen ist das Dracati der Adonai die überall verbreitete Sprache. Daneben gibt es noch das Bastraspra der Burka, eine Sprache, die mit der Lex Locuhna verboten wurde aber immer noch existiert. Die Sprache der Gelehrten und der Magie ist das Adathi, welches sich dem selben Alphabet bedient wie das Dracati. Adathi wird allerdings nur zum Schreiben und bei kirchlichen Liturgien verwendet.

Die Fähigkeit zu lesen und zu schreiben ist auf Arûn nicht so verbreitet wie in anderen Welten. Nur Adelige und Gelehrte (also meist Priester) beherrschen die Schrift, das gemeine Volk besteht zu großen Teilen aus Analphabeten. Dennoch soll es die Entscheidung des Spielers bleiben, ob er lesen und schreiben kann, nur die Burka müssen dafür Fertigungspunkte ausgeben (siehe Kapitel Völker).

Sprache	Verbreitung	Alphabet
Adathi	Gelehrtensprache	arabisch
Bastraspra	Burka	Futhark
Dracati	Gemeinsprache der Sieben Königreiche	arabisch

## STELLUNG VON MANN UND FRAU

Auch wenn in diesem Kampagnenhintergrund durchgängig die männliche Form gewählt wurde, soll dies nicht darüber hinweg täuschen, dass in Arûn weitestgehend Gleichberechtigung herrscht. Dennoch sind Frauen eher in der traditionellen Rolle der Mutter vorzufinden, zumal ein Gebot Gottes ihr diese Rolle auch klar zuschreibt. Dennoch können Frauen sogar Kaiserin oder Primus Adon werden, auch wenn es in der bisherigen Geschichte dafür noch kein Beispiel gab.

## WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Der Bildungs- und Entwicklungsstand Arûns ist vergleichbar mit dem Europas zu Zeiten des Hochmittelalters.

### Waffen

Alle im D&D Spielerhandbuch aufgeführten einfachen und Kriegswaffen sind zulässig, mit Ausnahme von: Rapier und Krummsäbel. Von den exotischen Waffen gibt es auf Arûn nur das Kukri (Burka), die (zwerghische) Adonwaller Streitaxt (Adonwaller), das Doppelklingenschwert (Süderlinge, Burka), die Doppelaxt (Nord), das Urgrosch (hier: Kriegsaxt / Nord), Peitsche und Netz.

Waffen, die einem Volk (in Klammern) zugeordnet sind, gelten für dieses Volk als Kriegswaffe.

Darüber hinaus gibt es noch eine Anzahl weiterer Waffen, die der folgenden Tabelle zu entnehmen sind.

Name	Preis in Gr.	Schaden	Kritisch	Reichw.	Gewicht / Pfund	Typ
groß Luzerner Hammer <sup>1</sup>	12	2W4	x4	-	10	Stichwaffe
Schlachtenhammer	15	W10	x3	-	20	Wuchtwaffe
Exotische Waffen						

<sup>1</sup> Waffe mit erhöhter Reichweite

Name	Preis in Gr.	Schaden	Kritisch	Reichw.	Gewicht / Pfund	Typ
winzig Klauenarmschiene <sup>1</sup>	30	W4	19-20x2	-	2	Stichwaffe
Stumpfmesser <sup>2</sup>	8	W4	19-20x2	-	2	Stichwaffe
klein						
Klingenhandschuh	30	W6	19-20x2	-	4	Schlagwaffe
groß						
Ogerschwert <sup>2</sup>	100	2W8	19-20x2	-	23	Schlagwaffe
Exotische Waffen für den Fernkampf						
groß Armbrust, große <sup>2</sup>	100	W12	19-20x2	150'	15	Stichwaffe
Munition						
Pfeil, wucht	0,5	W6/W8 <sup>2</sup>	x2	Waffe	1/5	Wuchtwaffe
Flugpfeil	8	Waffe	x2	<sup>2</sup>	1/5	Stichwaffe
Signalpfeil <sup>2</sup>	0,5	Waffe	x2	Waffe	1/5	Stichwaffe

#### Armbrust, große

Diese Waffe kann nur mit speziellem Training (Talent) und mit zwei Händen abgefeuert werden. Das nachladen dauert eine volle Runde und provoziert eine Gelegenheitsattacke.

#### Flugpfeil

Die leichte Bauweise und der speziell gefertigte Kopf erhöhen die Reichweite dieser meisterlich gefertigten Pfeile um 7,5 Meter (25').

#### Klauenarmschienen

Mit Klauenarmschienen kann ein Zauberwirker normal Zauber wirken. Burka haben diese Waffe als Kriegswaffe zur Verfügung.

#### Ogerschwert

Hierbei handelt es sich um einen großen Zweihänder. Mittelgroße Kreaturen können diese Waffe nur mit zwei Händen und unter Aufwendung des Talentes für diese Waffe ohne Abzüge führen. Für große Kreaturen ist diese Waffe eine zweihändige Kriegswaffe. Unter Aufwendung des Talentes können große Kreaturen diese Waffe mit einer Hand führen.

#### Signalpfeil

Die Köpfe dieser Pfeile sind so geformt, dass sie im Flug den Ruf verschiedener Vögel (je nach Fertigung) imitieren. Je nach laut, können so verschiedene Signale gegeben werden. Ein erfolgreicher Wurf auf Überleben / Naturkunde SG 20 ist erforderlich, um das Geräusch als von einem Signalpfeil abgeben zu erkennen. Aufgrund seiner Fertigung haben Signalpfeile einen Abzug von -2 auf Angriffswürfe.

#### Stumpfmesser

Dabei handelt es sich um eine Klinge, die an einen Armstumpf o. ä. angebracht wird. Sobald der Kämpfer seinen Gegner verletzt hat, wird für den Rest des Kampfes die Bedrohung gegen diesen Gegner auf 17-20x2 verdoppelt.

<sup>1</sup> siehe Waffenbeschreibung

<sup>2</sup> Diese Waffe verursacht nur Betäubungsschaden

# DIE SIEBEN KÖNIGREICHE

## TITEL UND LEHNSRECHT

Der Kaiser regiert von Da'An aus als Fürst über die sieben Königreiche Arûns. Nach dem Tod des Kaisers wählt ein großer Rat (die Zusammenkunft der Könige) einen neuen Kaiser. Dieser muss nicht aus den eigenen Reihen stammen, auch wenn dies oftmals der Fall ist. Der Kaiser wird ständig durch den kleinen Rat beraten. Dabei handelt es sich um von den Königen nach Da'An entsandte Botschafter. Beiden Räten sitzt ein Priester Adons, meist ein Secundus vom Primus Adon entsandt, bei. Die Priester haben hierbei nur beratende Funktion und kein Stimmrecht.

Die Vasallen des Kaisers sind die sieben Könige der Reiche, die wiederum Lehen vergeben an Herzöge, die ihr Land dann weiter belehen bis hinunter zum einfachen Edelherr, einem Landbesitzenden Ritter.

Eine Übersicht der Lehnsgesellschaft ist der folgenden Tabelle zu entnehmen:

Titel	Anrede	Anmerkungen
Kaiser	Majestät / kaiserliche Hoheit	kein direkter Landbesitz aber Fürst aller Länder Arûns
König	Majestät / königliche Hoheit	
Herzog	Hoheit	
Graf	Durchlaucht	
Baron	Erlaucht	
Edelherr	Herr / edler Herr	der Landbesitz beschränkt sich meist auf ein Gehöft oder Anwesen
Ritter	Ser	ohne Landbesitz

Der förmliche Titel setzt sich wie folgt zusammen:

- Anrede wie oben in der Tabelle genannt
- Vorname
- wie oft gab es einen Herrscher dieser Familie mit dem Vornamen
- Abstammung zum ersten Herrscher der Familie in Arûn
- Abstammung aus dem Haus (Familiennamen), dass auch bis zu der Zeit auf Dracat zurück reichen kann
- Adelstitel (manchmal auch mehrere)
- Ehrentitel

Hier ein Beispiel:

Ew. Königliche Hoheit Betharim, der vierte seines Namens, Sohn von Bethgar, aus dem Haus Merilas, König des Südens und Herzog von Anfar, Wächter der Südmeere

Während der Kaiser nach seiner Ernennung alle anderen weltlichen Titel ablegt und Fürst aller Länder wird, kommt es gerade in den hohen Adelshäusern oft vor, dass einzelne Adelige mehrere Titel führen.

Außer dem Titel des Kaisers sind alle anderen an Land gebundenen Titel vererbbar. Die Erbfolge beginnt bei dem erstgeborenen Sohn und geht dann über alle weiteren Söhne schließlich über zu den Töchtern, dann zu den Geschwistern des Monarchen und deren Kinder, usw..

Zu den Vasallenpflichten gehören Abgaben an den Lehnsherren, also Steuern oder den so genannten Zehnt, der einmal im Jahr erhoben wird. Außerdem die Verpflichtung, im Kriegsfall ein bestimmtes Kontingent an Soldaten und Ritter zu stellen. Daneben sind die Adelige

verpflichtet, Recht zu sprechen, bestimmte Straßen und Wege in Stand zu halten und für die Sicherheit der Reisenden zu Sorgen. Hinzu kommen noch weitere nachrangige Verpflichtungen, die hier nicht im einzelnen aufgeführt werden und sich von Region zu Region auch unterscheiden können.

## DER NORDEN

König des Nordens ist 998 Carulf VIII., Sohn des Lofar aus dem Hause Benewyn.

## DIE INSELN IM FROSTMEER

Das Leben auf den großen und zahlreichen kleinen Inseln des Frostmeers ist ursprünglicher, rauer und härter als im restlichen Norden. Die meisten Menschen leben in Großfamilien oder Zusammenschlüssen von Familien in kleinen abgelegenen Dörfern. Ein solcher Familienbund wird als Clan bezeichnet. Dem Clan steht ein Hethmann vor, der gemeinschaftlich von allen bestimmt wird und dessen Position nicht vererbbar ist. Dennoch entspricht der Hethmann vom Rang und Einfluss einem Baron und wird von den Adeligen auch als solcher akzeptiert. Eine der kleineren Inseln ist Rabenbrand, die wegen ihrem braunen, eisenreichen Boden bekannt ist, auch wenn die Mengen nicht ausreichen, um hier Erze zu fördern. Der Clan Rabenbrand lebt auf dieser Insel und wird geführt vom Hethmann Firnwulf Rabensporn. Das Wappen des Clans ist der brennende schwarze Rabe auf braunem Grund. Der Initiationsort ist ein abgelegener Obelisk, der „Silberfelsen“. Eines der Schiffe des Clans ist die „Gischtschwinge“.

Clan der Eissegler

Eines ihrer Schiffe ist die „Schollenreiter“.

Brandfahrer werden die Piraten der Nord, hauptsächlich die Schiffsbesatzungen der Clans genannt. Die Schiffe der Nord sind Langschiffe mit nur einem Mast und Segel, allerdings mit einem Ruderdeck und manchmal auch Heckaufbau. Sie zeichnen sich durch ihren geringen Tiefgang aus.

Namen und Initiation

Zur Geburt bekommt ein Clansgeborener seinen Vornamen von den Eltern. Bei seiner Mannwerdung, einem Ritual zum 16. Geburtstag, dass von Clan zu Clan unterschiedlich ist, erhält jeder Nord einen Ehrennamen. Weitere Ehrennamen kann er im Laufe seines Lebens aufgrund von herausragenden Taten bekommen. Die Mannwerdung wird auch als Initiation bezeichnet. Diesen beiden Namen angefügt wird noch die Abstammung „Sohn von“ / „Tochter von“ und der Clannamen. Beispiel: Torhall Winterzorn, Sohn von Wotan Starkherz, aus dem Clan der Rabenbrand.

Die Schwimmende Stadt

483 d.V. erkannte Kongregat Quintus Thorson den Grund dafür, warum die Schwimmende Stadt ohne jeglicher Verankerung immer an der selben Stelle im Meer anzutreffen war: eine Glocke dunkler Magie hüllte die Stadt ein. Zusammen mit sechs weiteren Kongregaten versuchte Thorson die Magie zu bannen. Dabei vergingen alle Kongregaten in einem gleißenden Feuer. Dieses Ereignis ging in die Geschichte ein, als die „Nacht des Sonnenfeuers“. Danach hatte man versucht, die Stadt mehrmals abzubrennen, was aber nie vollständig gelang. Heute ist die schwimmende Stadt ein Anlaufpunkt von Schmugglern und Piraten. Die Machthabe wechseln häufig. Auch ein Sklavenmarkt wird in der Stadt betrieben. Eines der berühmtesten Bordelle des Nordens ist das „Süße Salz“ im Stadtzentrum. Dieses Etablissement gehört, neben einigen anderen, dem Luden. Einem Adonwaller, der auf einer Kogge am Nordrand der Stadt residiert. Ihm gehören auch der Schwertfisch, ein eher heruntergekommenes Bordell im Süden der Schwimmenden Stadt und die Seerose, ein Hurenhaus der gehobeneren Klasse, bestehend aus sechs miteinander vertauten Hausboten.

In der Stadt gibt es einen Merinitenorden. Angeführt wird dieser von einem Mann namens Arnulf, einem alten Gelehrten der Stadt. Zu den führenden Meriniten gehört noch eine ältere Burkafrau, ein junger, kräftiger Fischer und Bruder Wulfson Ries, ein Adon Septimus, der in

einer versteckten Hütte bei den Räucherhütten im Osten der Stadt lebt. Wulfson ist ein Seher und Nachfahre des großen Gutwulf Riesson (s. Geschichte). Ein weiterer Merinit ist ein Mann namens Ismael.

Die Adonkirche der Stadt ist ein archeähnliches Schiff in der Nähe des Stadtzentrums.

Der Sund verbindet die beiden Ozeane, das Frostmeer und das giftige Wasser und teilt gleichzeitig den Norden in zwei Hälften. An seiner engsten Stelle ist der Sund etwa acht Meilen breit. Hier liegen zwei Städte, im Norden Nordersund und im Süden Südersund. Die Kaiserstraße, aus Da'An kommend, endet in Südersund und setzt sich in Nordersund bis zur Hauptstadt des Nordens, Norwacht, fort. Große Fähren setzen die Reisenden bei den beiden Städten über den Sund, daneben haben beide Städte auch Anlegemöglichkeiten für Hochseeschiffe und fungieren als Warenumschlagsplatz.

#### Nordersund

Der Graf der Stadt und Vasall des Herzogs von Südersund ist Aelfric Gutson. Sein Hofnarr Benewold ist ein Bruder der Traurigen Hand. Der ehemalige Quintus des Grafen namens Larus, plante 995 ein Attentat auf seinen Herrn und konnte entlarvt werden. Er wurde gezwungen, sich mit seinem eigens präparierten Wein selbst zu vergiften. Larus steht im Verdacht, ein Mann des Herzogs zu sein und in seinem Auftrag gehandelt zu haben.

#### Norwacht

Die Hauptstadt des Nordens erstreckt sich in einer lang gezogenen Bucht und hat etwa 2000 Einwohner. Im Hafen gibt es die Kaschemme „Der Walfänger“.

#### Südersund

Die Stadt liegt an der Südküste des Sunds und nördlich der großen Heide. Sie fast etwa 2000 Einwohner und ist mit einem vier Meter hohen Steinwall umgeben. Stadttore führen im Osten, Westen und Süden aus der Stadt hinaus. Im Norden liegt der Hafen mit der Fährstation und Anleger für Hochseeschiffe.

Die Stadt ist hauptsächlich aus Fachwerkhäusern erbaut, die ärmeren Gebäude nur aus Lehm errichtet. Auf einer Anhöhe im Osten thront die herzogliche Burg. Das Armenviertel im Westen, mit seinen schäbigen Lehmhütten wird hauptsächlich von den Burka bewohnt. Herrscher der Stadt und der Provinz ist Herzog Lothar der III. von der Heide. Er ist vermählt mit Lady Mirnewa. Das Wappen des Herzogs ist ein lila Heidekraut auf hellblauem Grund. Zum Hof des Herzogs gehören der kürzlich ermordete Septimus Saul, der Kommandant der Burgwache, Selwin und Thomaril, ein Hauptmann und oberster Torwächter.

Im Stadtzentrum steht der Dom von Südersund. Direkt am Domplatz befindet sich auch der Tertiuspalast. In den Diensten der Kirche steht auch der Kongregat Quintus Moron Baladin, der seine Räumlichkeiten ebenfalls im Tertiuspalast hat. Der Tertius verfügt außerdem über eine eigene Wache, die den Adonstern auf weißem Grund als Wappen tragen und an ihren roten Mänteln weithin erkennbar sind. Der Tertius ist Ew. Ganden Larsan, ein fetter und dekadenter Kerl.

Außerhalb des Burkaviertels gibt es in der Stadt noch ein weiteres Bordell, das „Pashas“, für den gehobenen Anspruch und Geldbeutel.

Zwei bekannte Gasthäuser sind in der Stadt. Am zentralen Markt das eher gehobene „Zum tanzenden Bären“ und im Hafen die Kaschemme mit Fremdenzimmern „Brückenkopf“.

Trondwick ist ein Torwächter, der die Katalysten in die Stadt gelassen hat. Er hat sein Geld von der Burkahexe Mirja, eine Hebamme und Dunkelwinkerin, erhalten.

#### Nebelmoor

Ein Sumpfbereich zwischen Sieben Seen, dem Norden und Ostgaard. Geht im Norden in die große Heide über.

## DIE GOLDKÜSTE

## OSTGAARD

## SIEBEN SEEN

## DA'AN

Aktueller Kaiser ist Theneb der VIII. aus dem Hause Hebaris.

## ADONWALL

## DIE STURMKÜSTE

## DER SÜDEN

Herrscher des Südens in Anfar ist Ew. Königliche Hoheit Betharim, der vierte seines Namens, Sohn von Bethgar aus dem Haus Merilas, König des Südens und Herzog von Anfar, Wächter der Südmeere.

### Farim

Herrscher über die Stadt und das Umland ist Ew. Durchlaucht Iladan, der zweite seines Namens, Sohn von Bethgar aus dem Haus Merilas, Herzog von Farim. Er ist ein dicklicher, liebenswerter Mann mit einer Vorliebe für Konfekt und andere Süßigkeiten. Außerdem scheint er gute Beziehungen zu der hiesigen Bardenschule zu unterhalten und verfügt über ein reiches Wissen zu den sieben Königreichen. Manche behaupten sogar, dass er unter dem fahrenden Volk seine Spione auswählt und in Farim trainiert.

Ihm zur Hand geht sein Hofnarr, ein schon in die Jahre gekommener Mann namens Grock.

### Bitterwind

Der Tertius der Stadt ist seine Gnaden Schinszân.

# MONSTER, KREATUREN UND ANDERE

# ANHANG – SRD AUSZÜGE

Dem Kampagnenhintergrund liegen die d20 System 3.5 Regeln zugrunde. Im nachfolgenden Text sind einige Regeln daraus zitiert, auf die der Kampagnenhintergrund Bezug nimmt, modifiziert oder stark erweitert hat. Alle Texte sind auf englisch.

## BASISKLASSEN

### BARBARIAN

**Alignment:** Any nonlawful.

**Hit Die:** d12.

#### Class Skills

The barbarian's class skills (and the key ability for each skill) are Climb (Str), Craft (Int), Handle Animal (Cha), Intimidate (Cha), Jump (Str), Listen (Wis), Ride (Dex), Survival (Wis), and Swim (Str).

**Skill Points at 1st Level:** (4 + Int modifier) x 4.

**Skill Points at Each Additional Level:** 4 + Int modifier.

**Table: The Barbarian**

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
1st	+1	+2	+0	+0	Fast movement, illiteracy, rage 1/day
2nd	+2	+3	+0	+0	Uncanny dodge
3rd	+3	+3	+1	+1	Trap sense +1
4th	+4	+4	+1	+1	Rage 2/day
5th	+5	+4	+1	+1	Improved uncanny dodge
6th	+6/+1	+5	+2	+2	Trap sense +2
7th	+7/+2	+5	+2	+2	Damage reduction 1/—
8th	+8/+3	+6	+2	+2	Rage 3/day
9th	+9/+4	+6	+3	+3	Trap sense +3
10th	+10/+5	+7	+3	+3	Damage reduction 2/—
11th	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Greater rage
12th	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Rage 4/day, trap sense +4
13th	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Damage reduction 3/—
14th	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Indomitable will
15th	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Trap sense +5
16th	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Damage reduction 4/—, rage 5/day
17th	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Tireless rage
18th	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Trap sense +6
19th	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Damage reduction 5/—
20th	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Mighty rage, rage 6/day

#### Class Features

All of the following are class features of the barbarian.

**Weapon and Armor Proficiency:** A barbarian is proficient with all simple and martial weapons, light armor, medium armor, and shields (except tower shields).

**Fast Movement (Ex):** A barbarian's land speed is faster than the norm for his race by +10 feet. This benefit applies only when he is wearing no armor, light armor, or medium armor and not carrying a heavy load. Apply this bonus before modifying the barbarian's speed because of any load carried or armor worn.

**Illiteracy:** Barbarians are the only characters who do not automatically know how to read and write. A barbarian may spend 2 skill points to gain the ability to read and write all languages he is able to speak.

A barbarian who gains a level in any other class automatically gains literacy. Any other character who gains a barbarian level does not lose the literacy he or she already had.

**Rage (Ex):** A barbarian can fly into a rage a certain number of times per day. In a rage, a barbarian temporarily gains a +4 bonus to Strength, a +4 bonus to Constitution, and a +2 morale bonus on Will

saves, but he takes a –2 penalty to Armor Class. The increase in Constitution increases the barbarian's hit points by 2 points per level, but these hit points go away at the end of the rage when his Constitution score drops back to normal. (These extra hit points are not lost first the way temporary hit points are.) While raging, a barbarian cannot use any Charisma-, Dexterity-, or Intelligence-based skills (except for Balance, Escape Artist, Intimidate, and Ride), the Concentration skill, or any abilities that require patience or concentration, nor can he cast spells or activate magic items that require a command word, a spell trigger (such as a wand), or spell completion (such as a scroll) to function. He can use any feat he has except Combat Expertise, item creation feats, and metamagic feats. A fit of rage lasts for a number of rounds equal to 3 + the character's (newly improved) Constitution modifier. A barbarian may prematurely end his rage. At the end of the rage, the barbarian loses the rage modifiers and restrictions and becomes fatigued (–2 penalty to Strength, –2 penalty to Dexterity, can't charge or run) for the duration of the current encounter (unless he is a 17th-level barbarian, at which point this limitation no longer applies; see below). A barbarian can fly into a rage only once per encounter. At 1st level he can use his rage ability once per day. At 4th level and every four levels thereafter, he can use it one additional time per day (to a maximum of six times per day at 20th level). Entering a rage takes no time itself, but a barbarian can do it only during his action, not in response to someone else's action.

**Uncanny Dodge (Ex):** At 2nd level, a barbarian retains his Dexterity bonus to AC (if any) even if he is caught flat-footed or struck by an invisible attacker. However, he still loses his Dexterity bonus to AC if immobilized. If a barbarian already has uncanny dodge from a different class, he automatically gains improved uncanny dodge (see below) instead.

**Trap Sense (Ex):** Starting at 3rd level, a barbarian gains a +1 bonus on Reflex saves made to avoid traps and a +1 dodge bonus to AC against attacks made by traps. These bonuses rise by +1 every three barbarian levels thereafter (6th, 9th, 12th, 15th, and 18th level). Trap sense bonuses gained from multiple classes stack.

**Improved Uncanny Dodge (Ex):** At 5th level and higher, a barbarian can no longer be flanked. This defense denies a rogue the ability to sneak attack the barbarian by flanking him, unless the attacker has at least four more rogue levels than the target has barbarian levels. If a character already has uncanny dodge (see above) from a second class, the character automatically gains improved uncanny dodge instead, and the levels from the classes that grant uncanny dodge stack to determine the minimum level a rogue must be to flank the character.

**Damage Reduction (Ex):** At 7th level, a barbarian gains Damage Reduction. Subtract 1 from the damage the barbarian takes each time he is dealt damage from a weapon or a natural attack. At 10th level, and every three barbarian levels thereafter (13th, 16th, and 19th level), this damage reduction rises by 1 point. Damage reduction can reduce damage to 0 but not below 0.

**Greater Rage (Ex):** At 11th level, a barbarian's bonuses to Strength and Constitution during his rage each increase to +6, and his morale bonus on Will saves increases to +3. The penalty to AC remains at –2.

**Indomitable Will (Ex):** While in a rage, a barbarian of 14th level or higher gains a +4 bonus on Will saves to resist enchantment spells. This bonus stacks with all other modifiers, including the morale bonus on Will saves he also receives during his rage.

**Tireless Rage (Ex):** At 17th level and higher, a barbarian no longer becomes fatigued at the end of his rage.

**Mighty Rage (Ex):** At 20th level, a barbarian's bonuses to Strength and Constitution during his rage each increase to +8, and his morale bonus on Will saves increases to +4. The penalty to AC remains at –2.

### **Ex-Barbarians**

A barbarian who becomes lawful loses the ability to rage and cannot gain more levels as a barbarian. He retains all the other benefits of the class (damage reduction, fast movement, trap sense, and uncanny dodge).

## **BARD**

**Alignment:** Any nonlawful.

**Hit Die:** d6.

### **Class Skills**

The bard's class skills (and the key ability for each skill) are Appraise (Int), Balance (Dex), Bluff (Cha), Climb (Str), Concentration (Con), Craft (Int), Decipher Script (Int), Diplomacy (Cha), Disguise (Cha), Escape Artist (Dex), Gather Information (Cha), Hide (Dex), Jump (Str), Knowledge (all skills, taken individually) (Int), Listen (Wis), Move Silently (Dex), Perform (Cha), Profession (Wis), Sense Motive

(Wis), Sleight of Hand (Dex), Speak Language (n/a), Spellcraft (Int), Swim (Str), Tumble (Dex), and Use Magic Device (Cha).

**Skill Points at 1st Level:** (6 + Int modifier) x4.

**Skill Points at Each Additional Level:** 6 + Int modifier.

**Table: The Bard**

Level	Base Bonus	Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
1st	+0		+0	+2	+2	Bardic music, bardic knowledge, countersong, <i>fascinate</i> , inspire courage +1
2nd	+1		+0	+3	+3	
3rd	+2		+1	+3	+3	Inspire competence
4th	+3		+1	+4	+4	
5th	+3		+1	+4	+4	
6th	+4		+2	+5	+5	<i>Suggestion</i>
7th	+5		+2	+5	+5	
8th	+6/+1		+2	+6	+6	Inspire courage +2
9th	+6/+1		+3	+6	+6	Inspire greatness
10th	+7/+2		+3	+7	+7	
11th	+8/+3		+3	+7	+7	
12th	+9/+4		+4	+8	+8	<i>Song of freedom</i>
13th	+9/+4		+4	+8	+8	
14th	+10/+5		+4	+9	+9	Inspire courage +3
15th	+11/+6/+1		+5	+9	+9	Inspire heroics
16th	+12/+7/+2		+5	+10	+10	
17th	+12/+7/+2		+5	+10	+10	
18th	+13/+8/+3		+6	+11	+11	<i>Mass suggestion</i>
19th	+14/+9/+4		+6	+11	+11	
20th	+15/+10/+5		+6	+12	+12	Inspire courage +4

**Table: Bard Spells per Day**

Level	Spells per Day						
	0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
1st	2	—	—	—	—	—	—
2nd	3	0	—	—	—	—	—
3rd	3	1	—	—	—	—	—
4th	3	2	0	—	—	—	—
5th	3	3	1	—	—	—	—
6th	3	3	2	—	—	—	—
7th	3	3	2	0	—	—	—
8th	3	3	3	1	—	—	—
9th	3	3	3	2	—	—	—
10th	3	3	3	2	0	—	—
11th	3	3	3	3	1	—	—
12th	3	3	3	3	2	—	—
13th	3	3	3	3	2	0	—
14th	4	3	3	3	3	1	—
15th	4	4	3	3	3	2	—
16th	4	4	4	3	3	2	0
17th	4	4	4	4	3	3	1
18th	4	4	4	4	4	3	2
19th	4	4	4	4	4	4	3
20th	4	4	4	4	4	4	4

<sup>1</sup> Provided the bard has a high enough Charisma score to have a bonus spell of this level.

**Table: Bard Spells Known**

Level	Spells Known						
	0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
1st	4	—	—	—	—	—	—
2nd	5	2 <sup>1</sup>	—	—	—	—	—
3rd	6	3	—	—	—	—	—
4th	6	3	2 <sup>1</sup>	—	—	—	—
5th	6	4	3	—	—	—	—
6th	6	4	3	—	—	—	—
7th	6	4	4	2 <sup>1</sup>	—	—	—
8th	6	4	4	3	—	—	—
9th	6	4	4	3	—	—	—
10th	6	4	4	4	2 <sup>1</sup>	—	—
11th	6	4	4	4	3	—	—
12th	6	4	4	4	3	—	—
13th	6	4	4	4	4	2 <sup>1</sup>	—
14th	6	4	4	4	4	3	—
15th	6	4	4	4	4	3	—
16th	6	5	4	4	4	4	2 <sup>1</sup>
17th	6	5	5	4	4	4	3
18th	6	5	5	5	4	4	3
19th	6	5	5	5	5	4	4
20th	6	5	5	5	5	5	4

<sup>1</sup> Provided the bard has a high enough Charisma score to have a bonus spell of this level.

### Class Features

All of the following are class features of the bard.

**Weapon and Armor Proficiency:** A bard is proficient with all simple weapons, plus the longsword, rapier, sap, short sword, shortbow, and whip. Bards are proficient with light armor and shields (except tower shields). A bard can cast bard spells while wearing light armor without incurring the normal arcane spell failure chance. However, like any other arcane spellcaster, a bard wearing medium or heavy armor or using a shield incurs a chance of arcane spell failure if the spell in question has a somatic component (most do). A multiclass bard still incurs the normal arcane spell failure chance for arcane spells received from other classes.

**Spells:** A bard casts arcane spells, which are drawn from the bard spell list. He can cast any spell he knows without preparing it ahead of time. Every bard spell has a verbal component (singing, reciting, or music). To learn or cast a spell, a bard must have a Charisma score equal to at least 10 + the spell. The Difficulty Class for a saving throw against a bard's spell is 10 + the spell level + the bard's Charisma modifier.

Like other spellcasters, a bard can cast only a certain number of spells of each spell level per day. His base daily spell allotment is given on Table: The Bard. In addition, he receives bonus spells per day if he has a high Charisma score. When Table: Bard Spells Known indicates that the bard gets 0 spells per day of a given spell level, he gains only the bonus spells he would be entitled to based on his Charisma score for that spell level.

The bard's selection of spells is extremely limited. A bard begins play knowing four 0-level spells of your choice. At most new bard levels, he gains one or more new spells, as indicated on Table: Bard Spells Known. (Unlike spells per day, the number of spells a bard knows is not affected by his Charisma score; the numbers on Table: Bard Spells Known are fixed.)

Upon reaching 5th level, and at every third bard level after that (8th, 11th, and so on), a bard can choose to learn a new spell in place of one he already knows. In effect, the bard "loses" the old spell in exchange for the new one. The new spell's level must be the same as that of the spell being exchanged, and it must be at least two levels lower than the highest-level bard spell the bard can cast. A bard may swap only a single spell at any given level, and must choose whether or not to swap the spell at the same time that he gains new spells known for the level.

As noted above, a bard need not prepare his spells in advance. He can cast any spell he knows at any time, assuming he has not yet used up his allotment of spells per day for the spell's level.

**Bardic Knowledge:** A bard may make a special bardic knowledge check with a bonus equal to his bard

level + his Intelligence modifier to see whether he knows some relevant information about local notable people, legendary items, or noteworthy places. (If the bard has 5 or more ranks in Knowledge (history), he gains a +2 bonus on this check.)

A successful bardic knowledge check will not reveal the powers of a magic item but may give a hint as to its general function. A bard may not take 10 or take 20 on this check; this sort of knowledge is essentially random.

**DC Type of Knowledge**

---

10	Common, known by at least a substantial minority drinking; common legends of the local population.
20	Uncommon but available, known by only a few people legends.
25	Obscure, known by few, hard to come by.
30	Extremely obscure, known by very few, possibly forgotten by most who once knew it, possibly known only by those who don't understand the significance of the knowledge.

---

**Bardic Music:** Once per day per bard level, a bard can use his song or poetics to produce magical effects on those around him (usually including himself, if desired). While these abilities fall under the category of bardic music and the descriptions discuss singing or playing instruments, they can all be activated by reciting poetry, chanting, singing lyrical songs, singing melodies, whistling, playing an instrument, or playing an instrument in combination with some spoken performance. Each ability requires both a minimum bard level and a minimum number of ranks in the Perform skill to qualify; if a bard does not have the required number of ranks in at least one Perform skill, he does not gain the bardic music ability until he acquires the needed ranks.

Starting a bardic music effect is a standard action. Some bardic music abilities require concentration, which means the bard must take a standard action each round to maintain the ability. Even while using bardic music that doesn't require concentration, a bard cannot cast spells, activate magic items by spell completion (such as scrolls), or activate magic items by magic word (such as wands). Just as for casting a spell with a verbal component, a deaf bard has a 20% chance to fail when attempting to use bardic music. If he fails, the attempt still counts against his daily limit.

*Countersong (Su):* A bard with 3 or more ranks in a Perform skill can use his music or poetics to counter magical effects that depend on sound (but not spells that simply have verbal components). Each round of the countersong, he makes a Perform check. Any creature within 30 feet of the bard (including the bard himself) that is affected by a sonic or language-dependent magical attack may use the bard's Perform check result in place of its saving throw if, after the saving throw is rolled, the Perform check result proves to be higher. If a creature within range of the countersong is already under the effect of a noninstantaneous sonic or language-dependent magical attack, it gains another saving throw against the effect each round it hears the countersong, but it must use the bard's Perform check result for the save. Countersong has no effect against effects that don't allow saves. The bard may keep up the countersong for 10 rounds.

*Fascinate (Sp):* A bard with 3 or more ranks in a Perform skill can use his music or poetics to cause one or more creatures to become fascinated with him. Each creature to be fascinated must be within 90 feet, able to see and hear the bard, and able to pay attention to him. The bard must also be able to see the creature. The distraction of a nearby combat or other dangers prevents the ability from working. For every three levels a bard attains beyond 1st, he can target one additional creature with a single use of this ability. To use the ability, a bard makes a Perform check. His check result is the DC for each affected creature's Will save against the effect. If a creature's saving throw succeeds, the bard cannot attempt to fascinate that creature again for 24 hours. If its saving throw fails, the creature sits quietly and listens to the song, taking no other actions, for as long as the bard continues to play and concentrate (up to a maximum of 1 round per bard level). While fascinated, a target takes a -4 penalty on skill checks made as reactions, such as Listen and Spot checks. Any potential threat requires the bard to make another Perform check and allows the creature a new saving throw against a DC equal to the new Perform check result.

Any obvious threat, such as someone drawing a weapon, casting a spell, or aiming a ranged weapon at the target, automatically breaks the effect. *Fascinate* is an enchantment (compulsion), mind-affecting ability.

*Inspire Courage (Su):* A bard with 3 or more ranks in a Perform skill can use song or poetics to inspire courage in his allies (including himself), bolstering them against fear and improving their combat abilities. To be affected, an ally must be able to hear the bard sing. The effect lasts for as long as the ally hears the bard sing and for 5 rounds thereafter. An affected ally receives a +1 morale bonus on saving throws against charm and fear effects and a +1 morale bonus on attack and weapon damage rolls. At 8th level, and every six bard levels thereafter, this bonus increases by 1 (+2 at 8th, +3 at 14th, and +4 at 20th). Inspire courage is a mind-affecting ability.

*Inspire Competence (Su)*: A bard of 3rd level or higher with 6 or more ranks in a Perform skill can use his music or poetics to help an ally succeed at a task. The ally must be within 30 feet and able to see and hear the bard. The bard must also be able to see the ally.

The ally gets a +2 competence bonus on skill checks with a particular skill as long as he or she continues to hear the bard's music. Certain uses of this ability are infeasible. The effect lasts as long as the bard concentrates, up to a maximum of 2 minutes. A bard can't inspire competence in himself. Inspire competence is a mind-affecting ability.

*Suggestion (Sp)*: A bard of 6th level or higher with 9 or more ranks in a Perform skill can make a *suggestion* (as the spell) to a creature that he has already fascinated (see above). Using this ability does not break the bard's concentration on the *fascinate* effect, nor does it allow a second saving throw against the *fascinate* effect.

Making a *suggestion* doesn't count against a bard's daily limit on bardic music performances. A Will saving throw (DC 10 + 1/2 bard's level + bard's Cha modifier) negates the effect. This ability affects only a single creature (but see *mass suggestion*, below). *Suggestion* is an enchantment (compulsion), mind-affecting, language dependent ability.

*Inspire Greatness (Su)*: A bard of 9th level or higher with 12 or more ranks in a Perform skill can use music or poetics to inspire greatness in himself or a single willing ally within 30 feet, granting him or her extra fighting capability. For every three levels a bard attains beyond 9th, he can target one additional ally with a single use of this ability (two at 12th level, three at 15th, four at 18th). To inspire greatness, a bard must sing and an ally must hear him sing. The effect lasts for as long as the ally hears the bard sing and for 5 rounds thereafter. A creature inspired with greatness gains 2 bonus Hit Dice (d10s), the commensurate number of temporary hit points (apply the target's Constitution modifier, if any, to these bonus Hit Dice), a +2 competence bonus on attack rolls, and a +1 competence bonus on Fortitude saves. The bonus Hit Dice count as regular Hit Dice for determining the effect of spells that are Hit Dice dependant. Inspire greatness is a mind-affecting ability.

*Song of Freedom (Sp)*: A bard of 12th level or higher with 15 or more ranks in a Perform skill can use music or poetics to create an effect equivalent to the *break enchantment* spell (caster level equals the character's bard level). Using this ability requires 1 minute of uninterrupted concentration and music, and it functions on a single target within 30 feet. A bard can't use *song of freedom* on himself.

*Inspire Heroics (Su)*: A bard of 15th level or higher with 18 or more ranks in a Perform skill can use music or poetics to inspire tremendous heroism in himself or a single willing ally within 30 feet. For every three bard levels the character attains beyond 15th, he can inspire heroics in one additional creature. To inspire heroics, a bard must sing and an ally must hear the bard sing for a full round. A creature so inspired gains a +4 morale bonus on saving throws and a +4 dodge bonus to AC. The effect lasts for as long as the ally hears the bard sing and for up to 5 rounds thereafter. Inspire heroics is a mind-affecting ability.

*Mass Suggestion (Sp)*: This ability functions like *suggestion*, above, except that a bard of 18th level or higher with 21 or more ranks in a Perform skill can make the *suggestion* simultaneously to any number of creatures that he has already fascinated (see above). *Mass suggestion* is an enchantment (compulsion), mind-affecting, language-dependent ability.

### Ex-Bards

A bard who becomes lawful in alignment cannot progress in levels as a bard, though he retains all his bard abilities.

## FIGHTER

**Alignment:** Any.

**Hit Die:** d10.

### Class Skills

The fighter's class skills (and the key ability for each skill) are Climb (Str), Craft (Int), Handle Animal (Cha), Intimidate (Cha), Jump (Str), Ride (Dex), and Swim (Str).

**Skill Points at 1st Level:** (2 + Int modifier) x 4.

**Skill Points at Each Additional Level:** 2 + Int modifier.

**Table: The Fighter**

Level	Base Bonus	Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
-------	------------	--------	-----------	----------	-----------	---------

1st	+1	+2	+0	+0	Bonus feat
2nd	+2	+3	+0	+0	Bonus feat
3rd	+3	+3	+1	+1	
4th	+4	+4	+1	+1	Bonus feat
5th	+5	+4	+1	+1	
6th	+6/+1	+5	+2	+2	Bonus feat
7th	+7/+2	+5	+2	+2	
8th	+8/+3	+6	+2	+2	Bonus feat
9th	+9/+4	+6	+3	+3	
10th	+10/+5	+7	+3	+3	Bonus feat
11th	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12th	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Bonus feat
13th	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14th	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Bonus feat
15th	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16th	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Bonus feat
17th	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18th	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Bonus feat
19th	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20th	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Bonus feat

### Class Features

All of the following are class features of the fighter.

**Weapon and Armor Proficiency:** A fighter is proficient with all simple and martial weapons and with all armor (heavy, medium, and light) and shields (including tower shields).

**Bonus Feats:** At 1st level, a fighter gets a bonus combat-oriented feat in addition to the feat that any 1st-level character gets and the bonus feat granted to a human character. The fighter gains an additional bonus feat at 2nd level and every two fighter levels thereafter (4th, 6th, 8th, 10th, 12th, 14th, 16th, 18th, and 20th). These bonus feats must be drawn from the feats noted as fighter bonus feats. A fighter must still meet all prerequisites for a bonus feat, including ability score and base attack bonus minimums.

These bonus feats are in addition to the feat that a character of any class gets from advancing levels. A fighter is not limited to the list of fighter bonus feats when choosing these feats.

## MONK

**Alignment:** Any lawful.

**Hit Die:** d8.

### Class Skills

The monk's class skills (and the key ability for each skill) are Balance (Dex), Climb (Str), Concentration (Con), Craft (Int), Diplomacy (Cha), Escape Artist (Dex), Hide (Dex), Jump (Str), Knowledge (arcana) (Int), Knowledge (religion) (Int), Listen (Wis), Move Silently (Dex), Perform (Cha), Profession (Wis), Sense Motive (Wis), Spot (Wis), Swim (Str), and Tumble (Dex).

**Skill Points at 1st Level:** (4 + Int modifier) x 4.

**Skill Points at Each Additional Level:** 4 + Int modifier.

Table: The Monk

Level	Base Bonus	Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	Flurry of Blows Attack Bonus	Unarmed Damage <sup>1</sup>	AC Bonus	Unarmored Speed Bonus
1st	+0		+2	+2	+2	Bonus feat, flurry of blows, unarmed strike	-2/-2	1d6	+0	+0 ft.
2nd	+1		+3	+3	+3	Bonus feat, evasion	-1/-1	1d6	+0	+0 ft.
3rd	+2		+3	+3	+3	Still mind	+0/+0	1d6	+0	+10 ft.
4th	+3		+4	+4	+4	Ki strike (magic), slow fall 20 ft.	+1/+1	1d8	+0	+10 ft.
5th	+3		+4	+4	+4	Purity of body	+2/+2	1d8	+1	+10 ft.
6th	+4		+5	+5	+5	Bonus feat, slow fall 30 ft.	+3/+3	1d8	+1	+20 ft.
7th	+5		+5	+5	+5	Wholeness of body	+4/+4	1d8	+1	+20 ft.

8th	+6/+1	+6	+6	+6	Slow fall 40 ft.	+5/+5/+0	1d10	+1	+20 ft.
9th	+6/+1	+6	+6	+6	Improved evasion	+6/+6/+1	1d10	+1	+30 ft.
10th	+7/+2	+7	+7	+7	<i>Ki</i> strike (lawful), slow fall 50 ft.	+7/+7/+2	1d10	+2	+30 ft.
11th	+8/+3	+7	+7	+7	Diamond body, greater flurry	+8/+8/+8/+3	1d10	+2	+30 ft.
12th	+9/+4	+8	+8	+8	Abundant step, slow fall 60 ft.	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+40 ft.
13th	+9/+4	+8	+8	+8	Diamond soul	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+40 ft.
14th	+10/+5	+9	+9	+9	Slow fall 70 ft.	+10/+10/+10/+5	2d6	+2	+40 ft.
15th	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Quivering palm	+11/+11/+11/+6/+1	2d6	+3	+50 ft.
16th	+12/+7/+2	+10	+10	+10	<i>Ki</i> strike (adamantine), slow fall 80 ft.	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+50 ft.
17th	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Timeless body, tongue of the sun and moon	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+50 ft.
18th	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Slow fall 90 ft.	+13/+13/+13/+8/+3	2d8	+3	+60 ft.
19th	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Empty body	+14/+14/+14/+9/+4	2d8	+3	+60 ft.
20th	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Perfect self, slow fall any distance	+15/+15/+15/+10/+5	2d10	+4	+60 ft.

<sup>1</sup> The value shown is for Medium monks. See Table: Small or Large Monk Unarmed Damage for Small or Large monks.

### Class Features

All of the following are class features of the monk.

**Weapon and Armor Proficiency:** Monks are proficient with club, crossbow (light or heavy), dagger, handaxe, javelin, kama, nunchaku, quarterstaff, sai, shuriken, siangham, and sling.

Monks are not proficient with any armor or shields

When wearing armor, using a shield, or carrying a medium or heavy load, a monk loses her AC bonus, as well as her fast movement and flurry of blows abilities.

**AC Bonus (Ex):** When unarmored and unencumbered, the monk adds her Wisdom bonus (if any) to her AC. In addition, a monk gains a +1 bonus to AC at 5th level. This bonus increases by 1 for every five monk levels thereafter (+2 at 10th, +3 at 15th, and +4 at 20th level).

These bonuses to AC apply even against touch attacks or when the monk is flat-footed. She loses these bonuses when she is immobilized or helpless, when she wears any armor, when she carries a shield, or when she carries a medium or heavy load.

**Flurry of Blows (Ex):** When unarmored, a monk may strike with a flurry of blows at the expense of accuracy. When doing so, she may make one extra attack in a round at her highest base attack bonus, but this attack takes a –2 penalty, as does each other attack made that round. The resulting modified base attack bonuses are shown in the Flurry of Blows Attack Bonus column on Table: The Monk. This penalty applies for 1 round, so it also affects attacks of opportunity the monk might make before her next action. When a monk reaches 5th level, the penalty lessens to –1, and at 9th level it disappears. A monk must use a full attack action to strike with a flurry of blows.

When using flurry of blows, a monk may attack only with unarmed strikes or with special monk weapons (kama, nunchaku, quarterstaff, sai, shuriken, and siangham). She may attack with unarmed strikes and special monk weapons interchangeably as desired. When using weapons as part of a flurry of blows, a monk applies her Strength bonus (not Str bonus  $\times 1\frac{1}{2}$  or  $\times \frac{1}{2}$ ) to her damage rolls for all successful attacks, whether she wields a weapon in one or both hands. The monk can't use any weapon other than a special monk weapon as part of a flurry of blows.

In the case of the quarterstaff, each end counts as a separate weapon for the purpose of using the flurry of blows ability. Even though the quarterstaff requires two hands to use, a monk may still intersperse unarmed strikes with quarterstaff strikes, assuming that she has enough attacks in her flurry of blows routine to do so.

When a monk reaches 11th level, her flurry of blows ability improves. In addition to the standard single extra attack she gets from flurry of blows, she gets a second extra attack at her full base attack bonus.

**Unarmed Strike:** At 1st level, a monk gains Improved Unarmed Strike as a bonus feat. A monk's attacks may be with either fist interchangeably or even from elbows, knees, and feet. This means that a monk may even make unarmed strikes with her hands full. There is no such thing as an off-hand attack for a monk striking unarmed. A monk may thus apply her full Strength bonus on damage rolls for all her unarmed strikes.

Usually a monk's unarmed strikes deal lethal damage, but she can choose to deal nonlethal damage instead with no penalty on her attack roll. She has the same choice to deal lethal or nonlethal damage

while grappling.

A monk's unarmed strike is treated both as a manufactured weapon and a natural weapon for the purpose of spells and effects that enhance or improve either manufactured weapons or natural weapons.

A monk also deals more damage with her unarmed strikes than a normal person would, as shown on Table: The Monk. The unarmed damage on Table: The Monk is for Medium monks. A Small monk deals less damage than the amount given there with her unarmed attacks, while a Large monk deals more damage; see Table: Small or Large Monk Unarmed Damage.

**Table: Small or Large Monk Unarmed Damage**

Level	Damage (Small Monk)	Damage (Large Monk)
1st–3rd	1d4	1d8
4th–7th	1d6	2d6
8th–11th	1d8	2d8
12th–15th	1d10	3d6
16th–19th	2d6	3d8
20th	2d8	4d8

**Bonus Feat:** At 1st level, a monk may select either Improved Grapple or Stunning Fist as a bonus feat. At 2nd level, she may select either Combat Reflexes or Deflect Arrows as a bonus feat. At 6th level, she may select either Improved Disarm or Improved Trip as a bonus feat. A monk need not have any of the prerequisites normally required for these feats to select them.

**Evasion (Ex):** At 2nd level or higher if a monk makes a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a successful save, she instead takes no damage. Evasion can be used only if a monk is wearing light armor or no armor. A helpless monk does not gain the benefit of evasion.

**Fast Movement (Ex):** At 3rd level, a monk gains an enhancement bonus to her speed, as shown on Table: The Monk. A monk in armor or carrying a medium or heavy load loses this extra speed.

**Still Mind (Ex):** A monk of 3rd level or higher gains a +2 bonus on saving throws against spells and effects from the school of enchantment.

**Ki Strike (Su):** At 4th level, a monk's unarmed attacks are empowered with *ki*. Her unarmed attacks are treated as magic weapons for the purpose of dealing damage to creatures with damage reduction. *Ki* strike improves with the character's monk level. At 10th level, her unarmed attacks are also treated as lawful weapons for the purpose of dealing damage to creatures with damage reduction. At 16th level, her unarmed attacks are treated as adamantite weapons for the purpose of dealing damage to creatures with damage reduction and bypassing hardness.

**Slow Fall (Ex):** At 4th level or higher, a monk within arm's reach of a wall can use it to slow her descent. When first using this ability, she takes damage as if the fall were 20 feet shorter than it actually is. The monk's ability to slow her fall (that is, to reduce the effective distance of the fall when next to a wall) improves with her monk level until at 20th level she can use a nearby wall to slow her descent and fall any distance without harm.

**Purity of Body (Ex):** At 5th level, a monk gains immunity to all diseases except for supernatural and magical diseases.

**Wholeness of Body (Su):** At 7th level or higher, a monk can heal her own wounds. She can heal a number of hit points of damage equal to twice her current monk level each day, and she can spread this healing out among several uses.

**Improved Evasion (Ex):** At 9th level, a monk's evasion ability improves. She still takes no damage on a successful Reflex saving throw against attacks, but henceforth she takes only half damage on a failed save. A helpless monk does not gain the benefit of improved evasion.

**Diamond Body (Su):** At 11th level, a monk gains immunity to poisons of all kinds.

**Abundant Step (Su):** At 12th level or higher, a monk can slip magically between spaces, as if using the spell *dimension door*, once per day. Her caster level for this effect is one-half her monk level (rounded down).

**Diamond Soul (Ex):** At 13th level, a monk gains spell resistance equal to her current monk level + 10. In order to affect the monk with a spell, a spellcaster must get a result on a caster level check (1d20 + caster level) that equals or exceeds the monk's spell resistance.

**Quivering Palm (Su):** Starting at 15th level, a monk can set up vibrations within the body of another creature that can thereafter be fatal if the monk so desires. She can use this quivering palm attack once a week, and she must announce her intent before making her attack roll. Constructs, oozes, plants, undead, incorporeal creatures, and creatures immune to critical hits cannot be affected. Otherwise, if the monk

strikes successfully and the target takes damage from the blow, the quivering palm attack succeeds. Thereafter the monk can try to slay the victim at any later time, as long as the attempt is made within a number of days equal to her monk level. To make such an attempt, the monk merely wills the target to die (a free action), and unless the target makes a Fortitude saving throw (DC 10 + 1/2 the monk's level + the monk's Wis modifier), it dies. If the saving throw is successful, the target is no longer in danger from that particular quivering palm attack, but it may still be affected by another one at a later time.

**Timeless Body (Ex):** Upon attaining 17th level, a monk no longer takes penalties to her ability scores for aging and cannot be magically aged. Any such penalties that she has already taken, however, remain in place. Bonuses still accrue, and the monk still dies of old age when her time is up.

**Tongue of the Sun and Moon (Ex):** A monk of 17th level or higher can speak with any living creature.

**Empty Body (Su):** At 19th level, a monk gains the ability to assume an ethereal state for 1 round per monk level per day, as though using the spell *ethereality*. She may go ethereal on a number of different occasions during any single day, as long as the total number of rounds spent in an ethereal state does not exceed her monk level.

**Perfect Self:** At 20th level, a monk becomes a magical creature. She is forevermore treated as an outsider rather than as a humanoid (or whatever the monk's creature type was) for the purpose of spells and magical effects. Additionally, the monk gains damage reduction 10/magic, which allows her to ignore the first 10 points of damage from any attack made by a nonmagical weapon or by any natural attack made by a creature that doesn't have similar damage reduction. Unlike other outsiders, the monk can still be brought back from the dead as if she were a member of her previous creature type.

### Ex-Monks

A monk who becomes nonlawful cannot gain new levels as a monk but retains all monk abilities.

Like a member of any other class, a monk may be a multiclass character, but multiclass monks face a special restriction. A monk who gains a new class or (if already multiclass) raises another class by a level may never again raise her monk level, though she retains all her monk abilities.

## RANGER

**Alignment:** Any.

**Hit Die:** d8.

### Class Skills

The ranger's class skills (and the key ability for each skill) are Climb (Str), Concentration (Con), Craft (Int), Handle Animal (Cha), Heal (Wis), Hide (Dex), Jump (Str), Knowledge (dungeoneering) (Int), Knowledge (geography) (Int), Knowledge (nature) (Int), Listen (Wis), Move Silently (Dex), Profession (Wis), Ride (Dex), Search (Int), Spot (Wis), Survival (Wis), Swim (Str), and Use Rope (Dex).

**Skill Points at 1st Level:** (6 + Int modifier) x 4.

**Skill Points at Each Additional Level:** 6 + Int modifier.

**Table: The Ranger**

Level	Base Bonus	Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special	—Spells per Day—			
							1st	2nd	3rd	4th
1st	+1		+2	+2	+0	1st favored enemy, Track, wild empathy	—	—	—	—
2nd	+2		+3	+3	+0	Combat style	—	—	—	—
3rd	+3		+3	+3	+1	Endurance	—	—	—	—
4th	+4		+4	+4	+1	Animal companion	0	—	—	—
5th	+5		+4	+4	+1	2nd favored enemy	0	—	—	—
6th	+6/+1		+5	+5	+2	Improved combat style	1	—	—	—
7th	+7/+2		+5	+5	+2	Woodland stride	1	—	—	—
8th	+8/+3		+6	+6	+2	Swift tracker	1	0	—	—
9th	+9/+4		+6	+6	+3	Evasion	1	0	—	—
10th	+10/+5		+7	+7	+3	3rd favored enemy	1	1	—	—
11th	+11/+6/+1		+7	+7	+3	Combat style mastery	1	1	0	—
12th	+12/+7/+2		+8	+8	+4		1	1	1	—
13th	+13/+8/+3		+8	+8	+4	Camouflage	1	1	1	—

14th	+14/+9/+4	+9	+9	+4		2	1	1	0
15th	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4th favored enemy	2	1	1	1
16th	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5		2	2	1	1
17th	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Hide in plain sight	2	2	2	1
18th	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6		3	2	2	1
19th	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6		3	3	3	2
20th	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5th favored enemy	3	3	3	3

### Class Features

All of the following are class features of the ranger.

**Weapon and Armor Proficiency:** A ranger is proficient with all simple and martial weapons, and with light armor and shields (except tower shields).

**Favored Enemy (Ex):** At 1st level, a ranger may select a type of creature from among those given on Table: Ranger Favored Enemies. The ranger gains a +2 bonus on Bluff, Listen, Sense Motive, Spot, and Survival checks when using these skills against creatures of this type. Likewise, he gets a +2 bonus on weapon damage rolls against such creatures.

At 5th level and every five levels thereafter (10th, 15th, and 20th level), the ranger may select an additional favored enemy from those given on the table. In addition, at each such interval, the bonus against any one favored enemy (including the one just selected, if so desired) increases by 2.

If the ranger chooses humanoids or outsiders as a favored enemy, he must also choose an associated subtype, as indicated on the table. If a specific creature falls into more than one category of favored enemy, the ranger's bonuses do not stack; he simply uses whichever bonus is higher.

**Table: Ranger Favored Enemies**

Type (Subtype)	Type (Subtype)
Aberration	Humanoid (reptilian)
Animal	Magical beast
Construct	Monstrous humanoid
Dragon	Ooze
Elemental	Outsider (air)
Fey	Outsider (chaotic)
Giant	Outsider (earth)
Humanoid (aquatic)	Outsider (evil)
Humanoid (dwarf)	Outsider (fire)
Humanoid (elf)	Outsider (good)
Humanoid (goblinoid)	Outsider (lawful)
Humanoid (gnoll)	Outsider (native)
Humanoid (gnome)	Outsider (water)
Humanoid (halfling)	Plant
Humanoid (human)	Undead
Humanoid (orc)	Vermin

**Track:** A ranger gains Track as a bonus feat.

**Wild Empathy (Ex):** A ranger can improve the attitude of an animal. This ability functions just like a Diplomacy check to improve the attitude of a person. The ranger rolls 1d20 and adds his ranger level and his Charisma bonus to determine the wild empathy check result. The typical domestic animal has a starting attitude of indifferent, while wild animals are usually unfriendly.

To use wild empathy, the ranger and the animal must be able to study each other, which means that they must be within 30 feet of one another under normal visibility conditions. Generally, influencing an animal in this way takes 1 minute, but, as with influencing people, it might take more or less time.

The ranger can also use this ability to influence a magical beast with an Intelligence score of 1 or 2, but he takes a –4 penalty on the check.

**Combat Style (Ex):** At 2nd level, a ranger must select one of two combat styles to pursue: archery or two-weapon combat. This choice affects the character's class features but does not restrict his selection of feats or special abilities in any way.

If the ranger selects archery, he is treated as having the Rapid Shot feat, even if he does not have the normal prerequisites for that feat.

If the ranger selects two-weapon combat, he is treated as having the Two-Weapon Fighting feat, even if he does not have the normal prerequisites for that feat.

The benefits of the ranger's chosen style apply only when he wears light or no armor. He loses all benefits of his combat style when wearing medium or heavy armor.

**Endurance:** A ranger gains Endurance as a bonus feat at 3rd level.

**Animal Companion (Ex):** At 4th level, a ranger gains an animal companion selected from the following list: badger, camel, dire rat, dog, riding dog, eagle, hawk, horse (light or heavy), owl, pony, snake (Small or Medium viper), or wolf. If the campaign takes place wholly or partly in an aquatic environment, the following creatures may be added to the ranger's list of options: crocodile, porpoise, Medium shark, and squid. This animal is a loyal companion that accompanies the ranger on his adventures as appropriate for its kind.

This ability functions like the druid ability of the same name, except that the ranger's effective druid level is one-half his ranger level. A ranger may select from the alternative lists of animal companions just as a druid can, though again his effective druid level is half his ranger level. Like a druid, a ranger cannot select an alternative animal if the choice would reduce his effective druid level below 1st.

**Spells:** Beginning at 4th level, a ranger gains the ability to cast a small number of divine spells, which are drawn from the ranger spell list. A ranger must choose and prepare his spells in advance (see below).

To prepare or cast a spell, a ranger must have a Wisdom score equal to at least 10 + the spell level. The Difficulty Class for a saving throw against a ranger's spell is 10 + the spell level + the ranger's Wisdom modifier.

Like other spellcasters, a ranger can cast only a certain number of spells of each spell level per day. His base daily spell allotment is given on Table: The Ranger. In addition, he receives bonus spells per day if he has a high Wisdom score. When Table: The Ranger indicates that the ranger gets 0 spells per day of a given spell level, he gains only the bonus spells he would be entitled to based on his Wisdom score for that spell level. The ranger does not have access to any domain spells or granted powers, as a cleric does.

A ranger prepares and casts spells the way a cleric does, though he cannot lose a prepared spell to cast a *cure* spell in its place. A ranger may prepare and cast any spell on the ranger spell list, provided that he can cast spells of that level, but he must choose which spells to prepare during his daily meditation.

Through 3rd level, a ranger has no caster level. At 4th level and higher, his caster level is one-half his ranger level.

**Improved Combat Style (Ex):** At 6th level, a ranger's aptitude in his chosen combat style (archery or two-weapon combat) improves. If he selected archery at 2nd level, he is treated as having the Manyshot feat, even if he does not have the normal prerequisites for that feat.

If the ranger selected two-weapon combat at 2nd level, he is treated as having the Improved Two-Weapon Fighting feat, even if he does not have the normal prerequisites for that feat.

As before, the benefits of the ranger's chosen style apply only when he wears light or no armor. He loses all benefits of his combat style when wearing medium or heavy armor.

**Woodland Stride (Ex):** Starting at 7th level, a ranger may move through any sort of undergrowth (such as natural thorns, briars, overgrown areas, and similar terrain) at his normal speed and without taking damage or suffering any other impairment.

However, thorns, briars, and overgrown areas that are enchanted or magically manipulated to impede motion still affect him.

**Swift Tracker (Ex):** Beginning at 8th level, a ranger can move at his normal speed while following tracks without taking the normal -5 penalty. He takes only a -10 penalty (instead of the normal -20) when moving at up to twice normal speed while tracking.

**Evasion (Ex):** At 9th level, a ranger can avoid even magical and unusual attacks with great agility. If he makes a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a successful save, he instead takes no damage. Evasion can be used only if the ranger is wearing light armor or no armor. A helpless ranger does not gain the benefit of evasion.

**Combat Style Mastery (Ex):** At 11th level, a ranger's aptitude in his chosen combat style (archery or two-weapon combat) improves again. If he selected archery at 2nd level, he is treated as having the Improved Precise Shot feat, even if he does not have the normal prerequisites for that feat.

If the ranger selected two-weapon combat at 2nd level, he is treated as having the Greater Two-Weapon Fighting feat, even if he does not have the normal prerequisites for that feat.

As before, the benefits of the ranger's chosen style apply only when he wears light or no armor. He loses all benefits of his combat style when wearing medium or heavy armor.

**Camouflage (Ex):** A ranger of 13th level or higher can use the Hide skill in any sort of natural terrain, even if the terrain doesn't grant cover or concealment.

**Hide in Plain Sight (Ex):** While in any sort of natural terrain, a ranger of 17th level or higher can use the Hide skill even while being observed.

## ROGUE

**Alignment:** Any.

**Hit Die:** d6.

### Class Skills

The rogue's class skills (and the key ability for each skill) are Appraise (Int), Balance (Dex), Bluff (Cha), Climb (Str), Craft (Int), Decipher Script (Int), Diplomacy (Cha), Disable Device (Int), Disguise (Cha), Escape Artist (Dex), Forgery (Int), Gather Information (Cha), Hide (Dex), Intimidate (Cha), Jump (Str), Knowledge (local) (Int), Listen (Wis), Move Silently (Dex), Open Lock (Dex), Perform (Cha), Profession (Wis), Search (Int), Sense Motive (Wis), Sleight of Hand (Dex), Spot (Wis), Swim (Str), Tumble (Dex), Use Magic Device (Cha), and Use Rope (Dex).

**Skill Points at 1st Level:** (8 + Int modifier) x 4.

**Skill Points at Each Additional Level:** 8 + Int modifier.

**Table: The Rogue**

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
1st	+0	+0	+2	+0	Sneak attack +1d6, trapfinding
2nd	+1	+0	+3	+0	Evasion
3rd	+2	+1	+3	+1	Sneak attack +2d6, trap sense +1
4th	+3	+1	+4	+1	Uncanny dodge
5th	+3	+1	+4	+1	Sneak attack +3d6
6th	+4	+2	+5	+2	Trap sense +2
7th	+5	+2	+5	+2	Sneak attack +4d6
8th	+6/+1	+2	+6	+2	Improved uncanny dodge
9th	+6/+1	+3	+6	+3	Sneak attack +5d6, trap sense +3
10th	+7/+2	+3	+7	+3	Special ability
11th	+8/+3	+3	+7	+3	Sneak attack +6d6
12th	+9/+4	+4	+8	+4	Trap sense +4
13th	+9/+4	+4	+8	+4	Sneak attack +7d6, special ability
14th	+10/+5	+4	+9	+4	—
15th	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Sneak attack +8d6, trap sense +5
16th	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Special ability
17th	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Sneak attack +9d6
18th	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Trap sense +6
19th	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Sneak attack +10d6, special ability
20th	+15/+10/+5	+6	+12	+6	—

### Class Features

All of the following are class features of the rogue.

**Weapon and Armor Proficiency:** Rogues are proficient with all simple weapons, plus the hand crossbow, rapier, shortbow, and short sword. Rogues are proficient with light armor, but not with shields.

**Sneak Attack:** If a rogue can catch an opponent when he is unable to defend himself effectively from her attack, she can strike a vital spot for extra damage.

The rogue's attack deals extra damage any time her target would be denied a Dexterity bonus to AC (whether the target actually has a Dexterity bonus or not), or when the rogue flanks her target. This extra damage is 1d6 at 1st level, and it increases by 1d6 every two rogue levels thereafter. Should the rogue score a critical hit with a sneak attack, this extra damage is not multiplied.

Ranged attacks can count as sneak attacks only if the target is within 30 feet.

With a sap (blackjack) or an unarmed strike, a rogue can make a sneak attack that deals nonlethal damage instead of lethal damage. She cannot use a weapon that deals lethal damage to deal nonlethal damage in a sneak attack, not even with the usual –4 penalty.

A rogue can sneak attack only living creatures with discernible anatomies—undead, constructs, oozes, plants, and incorporeal creatures lack vital areas to attack. Any creature that is immune to critical hits is not vulnerable to sneak attacks. The rogue must be able to see the target well enough to pick out a vital spot and must be able to reach such a spot. A rogue cannot sneak attack while striking a creature with concealment or striking the limbs of a creature whose vitals are beyond reach.

**Trapfinding:** Rogues (and only rogues) can use the Search skill to locate traps when the task has a

Difficulty Class higher than 20.

Finding a nonmagical trap has a DC of at least 20, or higher if it is well hidden. Finding a magic trap has a DC of 25 + the level of the spell used to create it.

Rogues (and only rogues) can use the Disable Device skill to disarm magic traps. A magic trap generally has a DC of 25 + the level of the spell used to create it.

A rogue who beats a trap's DC by 10 or more with a Disable Device check can study a trap, figure out how it works, and bypass it (with her party) without disarming it.

**Evasion (Ex):** At 2nd level and higher, a rogue can avoid even magical and unusual attacks with great agility. If she makes a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a successful save, she instead takes no damage. Evasion can be used only if the rogue is wearing light armor or no armor. A helpless rogue does not gain the benefit of evasion.

**Trap Sense (Ex):** At 3rd level, a rogue gains an intuitive sense that alerts her to danger from traps, giving her a +1 bonus on Reflex saves made to avoid traps and a +1 dodge bonus to AC against attacks made by traps. These bonuses rise to +2 when the rogue reaches 6th level, to +3 when she reaches 9th level, to +4 when she reaches 12th level, to +5 at 15th, and to +6 at 18th level.

Trap sense bonuses gained from multiple classes stack.

**Uncanny Dodge (Ex):** Starting at 4th level, a rogue can react to danger before her senses would normally allow her to do so. She retains her Dexterity bonus to AC (if any) even if she is caught flat-footed or struck by an invisible attacker. However, she still loses her Dexterity bonus to AC if immobilized.

If a rogue already has uncanny dodge from a different class she automatically gains improved uncanny dodge (see below) instead.

**Improved Uncanny Dodge (Ex):** A rogue of 8th level or higher can no longer be flanked.

This defense denies another rogue the ability to sneak attack the character by flanking her, unless the attacker has at least four more rogue levels than the target does.

If a character already has uncanny dodge (see above) from a second class, the character automatically gains improved uncanny dodge instead, and the levels from the classes that grant uncanny dodge stack to determine the minimum rogue level required to flank the character.

**Special Abilities:** On attaining 10th level, and at every three levels thereafter (13th, 16th, and 19th), a rogue gains a special ability of her choice from among the following options.

*Crippling Strike (Ex):* A rogue with this ability can sneak attack opponents with such precision that her blows weaken and hamper them. An opponent damaged by one of her sneak attacks also takes 2 points of Strength damage. Ability points lost to damage return on their own at the rate of 1 point per day for each damaged ability.

*Defensive Roll (Ex):* The rogue can roll with a potentially lethal blow to take less damage from it than she otherwise would. Once per day, when she would be reduced to 0 or fewer hit points by damage in combat (from a weapon or other blow, not a spell or special ability), the rogue can attempt to roll with the damage. To use this ability, the rogue must attempt a Reflex saving throw (DC = damage dealt). If the save succeeds, she takes only half damage from the blow; if it fails, she takes full damage. She must be aware of the attack and able to react to it in order to execute her defensive roll—if she is denied her Dexterity bonus to AC, she can't use this ability. Since this effect would not normally allow a character to make a Reflex save for half damage, the rogue's evasion ability does not apply to the defensive roll.

*Improved Evasion (Ex):* This ability works like evasion, except that while the rogue still takes no damage on a successful Reflex saving throw against attacks henceforth she henceforth takes only half damage on a failed save. A helpless rogue does not gain the benefit of improved evasion.

*Opportunist (Ex):* Once per round, the rogue can make an attack of opportunity against an opponent who has just been struck for damage in melee by another character. This attack counts as the rogue's attack of opportunity for that round. Even a rogue with the Combat Reflexes feat can't use the opportunist ability more than once per round.

*Skill Mastery:* The rogue becomes so certain in the use of certain skills that she can use them reliably even under adverse conditions.

Upon gaining this ability, she selects a number of skills equal to 3 + her Intelligence modifier. When making a skill check with one of these skills, she may take 10 even if stress and distractions would normally prevent her from doing so. A rogue may gain this special ability multiple times, selecting additional skills for it to apply to each time.

*Slippery Mind (Ex):* This ability represents the rogue's ability to wriggle free from magical effects that would otherwise control or compel her. If a rogue with slippery mind is affected by an enchantment spell or effect and fails her saving throw, she can attempt it again 1 round later at the same DC. She gets only this one extra chance to succeed on her saving throw.

*Feat:* A rogue may gain a bonus feat in place of a special ability.

## PRESTIGEKLASSEN

### ASSASSIN

**Hit Die:** d6.

**Requirements**

To qualify to become an assassin, a character must fulfill all the following criteria.

**Alignment:** Any evil.

**Skills:** Disguise 4 ranks, Hide 8 ranks, Move Silently 8 ranks.

**Special:** The character must kill someone for no other reason than to join the assassins.

**Class Skills**

The assassin's class skills (and the key ability for each skill) are Balance (Dex), Bluff (Cha), Climb (Str), Craft (Int), Decipher Script (Int), Diplomacy (Cha), Disable Device (Int), Disguise (Cha), Escape Artist (Dex), Forgery (Int), Gather Information (Cha), Hide (Dex), Intimidate (Cha), Jump (Str), Listen (Wis), Move Silently (Dex), Open Lock (Dex), Search (Int), Sense Motive (Wis), Sleight of Hand (Dex), Spot (Wis), Swim (Str), Tumble (Dex), Use Magic Device (Cha), and Use Rope (Dex).

**Skill Points at Each Level:** 4 + Int modifier.

**Table: The Assassin**

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
1st	+0	+0	+2	+0	Sneak attack +1d6, death attack, poison use, spells
2nd	+1	+0	+3	+0	+1 save against poison, uncanny dodge
3rd	+2	+1	+3	+1	Sneak attack +2d6
4th	+3	+1	+4	+1	+2 save against poison
5th	+3	+1	+4	+1	Improved uncanny dodge, sneak attack +3d6
6th	+4	+2	+5	+2	+3 save against poison
7th	+5	+2	+5	+2	Sneak attack +4d6
8th	+6	+2	+6	+2	+4 save against poison, hide in plain sight
9th	+6	+3	+6	+3	Sneak attack +5d6
10th	+7	+3	+7	+3	+5 save against poison

**Table: Assassin Spells per Day**

Level	Spells per Day			
	1st	2nd	3rd	4th
1st	0	—	—	—
2nd	1	—	—	—
3rd	2	0	—	—
4th	3	1	—	—
5th	3	2	0	—
6th	3	3	1	—
7th	3	3	2	0
8th	3	3	3	1
9th	3	3	3	2
10th	3	3	3	3

**Class Features**

All of the following are Class Features of the assassin prestige class.

**Weapon and Armor Proficiency:** Assassins are proficient with the crossbow (hand, light, or heavy), dagger (any type), dart, rapier, sap, shortbow (normal and composite), and short sword. Assassins are proficient with light armor but not with shields.

**Sneak Attack:** This is exactly like the rogue ability of the same name. The extra damage dealt increases by +1d6 every other level (2nd, 4th, 6th, 8th, and 10th). If an assassin gets a sneak attack bonus from another source the bonuses on damage stack.

**Death Attack:** If an assassin studies his victim for 3 rounds and then makes a sneak attack with a melee weapon that successfully deals damage, the sneak attack has the additional effect of possibly either paralyzing or killing the target (assassin's choice). While studying the victim, the assassin can undertake other actions so long as his attention stays focused on the target and the target does not detect the assassin or recognize the assassin as an enemy. If the victim of such an attack fails a Fortitude save (DC 10 + the assassin's class level + the assassin's Int modifier) against the kill effect, she dies. If the saving throw fails against the paralysis effect, the victim is rendered helpless and unable to act for 1d6 rounds plus 1 round per level of the assassin. If the victim's saving throw succeeds, the attack is just a normal sneak attack. Once the assassin has completed the 3 rounds of study, he must make the death attack within the next 3 rounds.

If a death attack is attempted and fails (the victim makes her save) or if the assassin does not launch the attack within 3 rounds of completing the study, 3 new rounds of study are required before he can attempt another death attack.

**Poison Use:** Assassins are trained in the use of poison and never risk accidentally poisoning themselves when applying poison to a blade.

**Spells:** Beginning at 1st level, an assassin gains the ability to cast a number of arcane spells. To cast a spell, an assassin must have an Intelligence score of at least 10 + the spell's level, so an assassin with an Intelligence of 10 or lower cannot cast these spells. Assassin bonus spells are based on Intelligence, and saving throws against these spells have a DC of 10 + spell level + the assassin's Intelligence bonus. When the assassin gets 0 spells per day of a given spell level he gains only the bonus spells he would be entitled to based on his Intelligence score for that spell level.

The assassin's spell list appears below. An assassin casts spells just as a bard does.

Upon reaching 6th level, at every even-numbered level after that (8th and 10th), an assassin can choose to learn a new spell in place of one he already knows. The new spell's level must be the same as that of the spell being exchanged, and it must be at least two levels lower than the highest-level assassin spell the assassin can cast. An assassin may swap only a single spell at any given level, and must choose whether or not to swap the spell at the same time that he gains new spells known for that level.

**Table: Assassin Spells Known**

	— Spells Known —			
Level	1st	2nd	3rd	4th
1st	2 <sup>1</sup>	—	—	—
2nd	3	—	—	—
3rd	3	2 <sup>1</sup>	—	—
4th	4	3	—	—
5th	4	3	2 <sup>1</sup>	—
6th	4	4	3	—
7th	4	4	3	2 <sup>1</sup>
8th	4	4	4	3
9th	4	4	4	3
10th	4	4	4	4

<sup>1</sup> Provided the assassin has sufficient Intelligence to have a bonus spell of this level.

**Save Bonus against Poison:** The assassin gains a natural saving throw bonus to all poisons gained at 2nd level that increases by +1 for every two additional levels the assassin gains.

**Uncanny Dodge (Ex):** Starting at 2nd level, an assassin retains his Dexterity bonus to AC (if any) regardless of being caught flat-footed or struck by an invisible attacker. (He still loses any Dexterity bonus to AC if immobilized.)

If a character gains uncanny dodge from a second class the character automatically gains improved uncanny dodge (see below).

**Improved Uncanny Dodge (Ex):** At 5th level, an assassin can no longer be flanked, since he can react to opponents on opposite sides of him as easily as he can react to a single attacker. This defense denies rogues the ability to use flank attacks to sneak attack the assassin. The exception to this defense is that a rogue at least four levels higher than the assassin can flank him (and thus sneak attack him).

If a character gains uncanny dodge (see above) from a second class the character automatically gains

improved uncanny dodge, and the levels from those classes stack to determine the minimum rogue level required to flank the character.

**Hide in Plain Sight (Su):** At 8th level, an assassin can use the Hide skill even while being observed. As long as he is within 10 feet of some sort of shadow, an assassin can hide himself from view in the open without having anything to actually hide behind.

He cannot, however, hide in his own shadow.

#### Assassin Spell List

Assassins choose their spells from the following list:

1st Level: *disguise self, detect poison, feather fall, ghost sound, jump, obscuring mist, sleep, true strike.*

2nd Level: *alter self, cat's grace, darkness, fox's cunning, illusory script, invisibility, pass without trace, spider climb, undetectable alignment.*

3rd Level: *deep slumber, deeper darkness, false life, magic circle against good, misdirection, nondetection.*

4th Level: *clairaudience/clairvoyance, dimension door, freedom of movement, glibness, greater invisibility, locate creature, modify memory, poison.*

## DWARVEN DEFENDER

**Hit Die:** d12.

#### Requirements

To qualify to become a defender, a character must fulfill all the following criteria.

**Race:** Dwarf.

**Alignment:** Any lawful.

**Base Attack Bonus:** +7.

**Feats:** Dodge, Endurance, Toughness.

#### Class Skills

The defender's class skills (and the key ability for each skill) are Craft (Int), Listen (Wis), Sense Motive (Wis), and Spot (Wis).

**Skill Points at Each Level:** 2 + Int modifier.

**Table: The Dwarven Defender**

Level	Base				AC Bonus	Special
	Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save		
1st	+1	+2	+0	+2	+1	Defensive stance 1/day
2nd	+2	+3	+0	+3	+1	Uncanny dodge
3rd	+3	+3	+1	+3	+1	Defensive stance 2/day
4th	+4	+4	+1	+4	+2	Trap sense +1
5th	+5	+4	+1	+4	+2	Defensive stance 3/day
6th	+6	+5	+2	+5	+2	Damage reduction 3/–, improved uncanny dodge
7th	+7	+5	+2	+5	+3	Defensive stance 4/day
8th	+8	+6	+2	+6	+3	Mobile defense, trap sense +2
9th	+9	+6	+3	+6	+3	Defensive stance 5/day
10th	+10	+7	+3	+7	+4	Damage reduction 6/–

#### Class Features

All of the following are Class Features of the dwarven defender prestige class.

**AC Bonus (Ex):** The dwarven defender receives a dodge bonus to Armor Class that starts at +1 and improves as the defender gains levels, until it reaches +4 at 10th level.

**Weapon and Armor Proficiency:** A dwarven defender is proficient with all simple and martial weapons, all types of armor, and shields.

**Defensive Stance:** When he adopts a defensive stance, a defender gains phenomenal strength and durability, but he cannot move from the spot he is defending. He gains +2 to Strength, +4 to Constitution, a +2 resistance bonus on all saves, and a +4 dodge bonus to AC. The increase in Constitution increases the defender's hit points by 2 points per level, but these hit points go away at the end of the defensive stance when the Constitution score drops back 4 points. These extra hit points are not lost first the way temporary hit points are. While in a defensive stance, a defender cannot use skills or abilities that would require him to shift his position. A defensive stance lasts for a number of rounds equal to 3 + the

character's (newly improved) Constitution modifier. A defender may end his defensive stance voluntarily prior to this limit. At the end of the defensive stance, the defender is winded and takes a –2 penalty to Strength for the duration of that encounter. A defender can only use his defensive stance a certain number of times per day as determined by his level (see Table: The Dwarven Defender). Using the defensive stance takes no time itself, but a defender can only do so during his action.

**Uncanny Dodge (Ex):** Starting at 2nd level, a dwarven defender retains his Dexterity bonus to AC (if any) regardless of being caught flat-footed or struck by an invisible attacker. (He still loses any Dexterity bonus to AC if immobilized.)

If a character gains uncanny dodge from a second class, the character automatically gains improved uncanny dodge (see below).

**Trap Sense (Ex):** At 4th level, a dwarven defender gains a +1 bonus on Reflex saves made to avoid traps and a +1 dodge bonus to AC against attacks by traps. At 8th level, these bonuses rise to +2. These bonuses stack with trap sense bonuses gained from other classes.

**Damage Reduction (Ex):** At 6th level, a dwarven defender gains damage reduction. Subtract 3 points from the damage the dwarven defender takes each time he is dealt damage. At 10th level, this damage reduction rises to 6/–. Damage reduction can reduce damage to 0 but not below 0.

**Improved Uncanny Dodge (Ex):** At 6th level, a dwarven defender can no longer be flanked. This defense denies rogues the ability to use flank attacks to sneak attack the dwarven defender.

The exception to this defense is that a rogue at least four levels higher than the dwarven defender can flank him (and thus sneak attack him).

If a character gains uncanny dodge (see above) from a second class the character automatically gains improved uncanny dodge, and the levels from those classes stack to determine the minimum rogue level required to flank the character.

**Mobile Defense (Ex):** At 8th level, a dwarven defender can adjust his position while maintaining a defensive stance. While in a defensive stance, he can take one 5-foot step each round without losing the benefit of the stance.

# ANHANG - LIZENZ

## 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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.