

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Einleitung</b> .....4	Persönliche Entscheidungen ..... 64	Verbrechen..... 133
Wie man dieses Buch verwendet.....4	Lebensereignisse..... 69	Zechen ..... 133
Die Grundregeln .....5	Zusatztabellen ..... 72	Magische Gegenstände als Belohnung.. 135
<b>Kapitel 1: Optionen für Charaktere</b> .....7	Volkstalente ..... 73	<i>Seitenkasten:</i> Hinter dem
Barbar .....8	<b>Kapitel 2: Handwerkszeug des SL</b> ..... 77	Spielkonzept: Verteilung von
Urtümliche Pfade.....9	Gleichzeitig eintretende Effekte..... 77	magischen Gegenständen..... 135
Pfad des Ahnenwächters .....9	Stürzen ..... 77	Gewöhnliche magische Gegenstände 136
Pfad des Sturmherolds ..... 10	Sturzgeschwindigkeit..... 77	<i>Seitenkasten:</i> Sind magische
Pfad des Zeloten ..... 11	Der Absturz einer fliegenden Kreatur.. 77	Gegenstände in einer Kampagne
Barde ..... 12	Schlaf ..... 77	notwendig?..... 136
Bardenschulen.....14	Jemanden wecken ..... 77	<i>Seitenkasten:</i> Zusätzliche gewöhnliche
Schule des Zauberbanns ..... 14	In Rüstung schlafen ..... 77	Gegenstände erschaffen ..... 140
Schule der Schwerter..... 15	Auf eine lange Rast verzichten ..... 78	Tabellen für magische Gegenstände.. 140
Schule des Flüsterns ..... 16	Adamantwaffen..... 78	<i>Seitenkasten:</i> Aufladungen ohne
Druide ..... 17	Knoten binden ..... 78	Sonnenaufgang..... 144
Druidenzirkel..... 18	Übung mit Werkzeugen ..... 78	<b>Kapitel 3: Zauber</b> ..... 147
Zirkel der Träume..... 18	Die Kombination von Werkzeugen und	Zauberlisten..... 147
Zirkel des Hirten..... 19	Fertigkeiten ..... 78	Zauberbeschreibungen ..... 150
Tiergestalten erlernen ..... 20	Werkzeugbeschreibungen..... 78	<b>Anhang A: Geteilte Kampagnen</b> ..... 172
Hexenmeister ..... 23	Das Wirken von Zaubern..... 85	<b>Anhang B: Namen für Charaktere</b> .... 175
Andersweltliche Schutzherren..... 24	Einen Zauberschwärmer bei der Arbeit	Nichtmenschliche Namen ..... 175
Der Himmliche..... 24	wahrnehmen ..... 85	Drachenblütige ..... 175
Die Fluchklinge..... 25	Einen Zauber identifizieren..... 85	Elfen ..... 176
Schauerliche Anrufungen..... 26	Ungültige Ziele von Zaubern..... 85	Gnome ..... 177
Kämpfer ..... 28	Wirkungsbereiche auf einem Raster 86	Halblinge..... 178
Kampfarchetypen ..... 29	Begegnungen erschaffen ..... 88	Halborks..... 179
Arkaner Bogenschütze..... 29	Schnelle Begegnungen ..... 91	Tieflinge ..... 179
Kavalier ..... 31	Zufällige Begegnungen: Eine Welt voller	Zwerge ..... 180
Samurai..... 32	Möglichkeiten ..... 92	Menschliche Namen ..... 181
Kleriker..... 33	Arktisbegegnungen ..... 92	Ägyptisch ..... 181
Göttliche Domänen ..... 34	Küstenbegegnungen..... 93	Arabisch ..... 182
<i>Seitenkasten:</i> Einem Pantheon, einer	Wüstenbegegnungen..... 95	Chinesisch ..... 182
Philosophie oder einer Macht dienen. 34	Waldbegegnungen ..... 97	Deutsch ..... 183
Domäne der Schmiede..... 34	Graslandbegegnungen..... 100	Englisch ..... 184
Domäne des Grabes..... 35	Hügelbegegnungen..... 101	Französisch..... 185
Magier ..... 37	Bergbegegnungen..... 104	Griechisch ..... 185
Arkane Tradition..... 38	Sumpfbegegnungen ..... 105	Indisch..... 186
Kriegsmagie ..... 38	Unterreich-Begegnungen..... 106	Japanisch..... 186
Mönch..... 40	Unterwasserbegegnungen..... 109	Keltisch..... 187
Klostertraditionen ..... 41	Stadtbegegnungen..... 110	Mesoamerikanisch..... 188
Weg des Betrunknen Meisters ..... 41	Bezüglich Fallen ..... 113	Niger-Kongo..... 189
Weg des Kensei ..... 42	Einfache Fallen..... 113	Nordisch..... 189
Weg der Sonnenseele..... 43	<i>Seitenkasten:</i> Fallen Bedeutung geben 114	Polynesisch..... 190
Paladin ..... 44	Einfache Fallen entwerfen..... 115	Römisch ..... 190
Heilige Schwüre..... 45	Komplexe Fallen ..... 117	Slawisch..... 191
Schwur der Eroberung..... 45	Komplexe Fallen entwerfen ..... 121	Spanisch ..... 192
Schwur der Läuterung ..... 46	<i>Seitenkasten:</i> Komplexe Fallen und	
Schurke..... 48	legendäre Monster ..... 123	
Schurkenarchetypen..... 49	Zwischen den Abenteuern – Ein neuer	
Ermittler..... 49	Ansatz ..... 123	
Strippenzieher..... 50	Rivalen..... 123	
Späher ..... 51	Aktivitäten zwischen den Abenteuern .. 125	
Draufgänger ..... 51	Arbeiten ..... 126	
Waldläufer ..... 52	Eine Zauberschriftrolle schreiben .. 126	
Waldläuferarchetypen ..... 53	Einen Gegenstand herstellen ..... 127	
Düsterpirscher ..... 53	Einen magischen Gegenstand	
Horizontwandler..... 54	kaufen..... 128	
Monsterjäger ..... 55	Einen magischen Gegenstand	
Zauberer ..... 56	verkaufen..... 129	
Ursprünge der Zauberei..... 57	Entspannung ..... 130	
Göttliche Seele..... 58	Glücksspiel..... 130	
Schattenmagie..... 58	Gottesdienste ..... 131	
Sturmzauberei..... 59	Grubenkämpfe..... 131	
Das ist dein Leben..... 61	Recherche ..... 131	
Herkunft..... 61	Training ..... 132	