

Schriftgröße: [6pt](#) | [8pt](#) | [10pt](#) | [12pt](#) | [14pt](#) | [16pt](#)Schriftart: [Original](#) | [Georgia](#) | [Times New Roman](#) | [Arial/Helvetica](#)Options: [Seite drucken](#)

Pathfinder Referenz Dokument: Kampfmagus

Inhalt

- [Kampfmagus](#)
 - [Klassenfertigkeiten](#)
 - [Tabelle: Kampfmagus](#)
 - [Klassenmerkmale](#)
- [Zauberliste des Kampfmagus](#)

KAMPFMAGUS

Es gibt auf der einen Seite jene, die ihr Leben damit verbringen, uralte Schriften und Texte zu entschlüsseln um magische Kräfte zu gewinnen, und auf der anderen Seite jene, die ihre Zeit damit verbringen, den Umgang mit der Waffe zu perfektionieren und zu konkurrenzlosen Meistern einzelner Waffen zu werden. Der Kampfmagus ist ein Schüler beider Philosophien zugleich. Er verbindet magisches Können und Kriegskunst zu etwas völlig neuem – einer Disziplin, in der sowohl Magie wie auch Stahl mit zerstörerischer Wirkung genutzt werden. Während ein Kampfmagus an Macht gewinnt, entschlüsselt er mächtige arkane Geheimnisse, welche es ihm ermöglichen, Stahl und Magie so miteinander zu verschmelzen, dass er auf dem Höhepunkt seines Könnens nur als verschwommener Wirbelwind wahrgenommen wird, dem sich nur wenige wagen entgegenzustellen.

Rolle: Kampfmagi verbringen viel Zeit damit, die Welt zu bereisen und alle kämpferischen oder arkanen Mysterien zu erlernen, denen sie begegnen. Sie können Monate damit verbringen, einen neuen Schwertkampfstil von einem Meister zu erlernen, während sie gleichzeitig in der örtlichen Bibliothek Bücher mit uraltem Wissen durchforsten. Die meisten, die diesem Pfad folgen, beschäftigen sich mit allen möglichen Arten von Wissen und saugen alles begierig auf, was ihnen irgendwie bei ihrer Suche nach Perfektion helfen könnte.

Startgold: 4W6 × 10 GM (Durchschnitt: 140 GM)**Gesinnung:** Jede.**Trefferwürfel:** W8

Klassenfertigkeiten

Beruf [\(WE\)](#), **Einschüchtern** [\(CH\)](#), **Fliegen** [\(GE\)](#), **Handwerk** [\(IN\)](#), **Klettern** [\(ST\)](#), **Magischen Gegenstand benutzen** [\(CH\)](#), **Reiten** [\(GE\)](#), **Schwimmen** [\(ST\)](#), **Wissen (Arkane)** [\(IN\)](#), **Wissen (Die Ebenen)** [\(IN\)](#), **Wissen (Gewölbekunde)** [\(IN\)](#), **Zauberkunde** [\(CH\)](#).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 2 + [IN-Modifikator](#)

Tabelle: Kampfmagus

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag					
						0.	1.	2.	3.	4.	5.
1	+0	+0	+2	+2	Arkaner Vorrat , Kampfzauberei , Zaubertricks	3	1	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+3	Zauberschlag	4	2	-	-	-	-
3	+2	+1	+3	+3	Arkanum	4	3	-	-	-	-
4	+3	+1	+4	+4	Zauberrückruf	4	3	1	-	-	-
5	+3	+1	+4	+4	Bonustalent	4	4	2	-	-	-
6	+4	+2	+5	+5	Arkanum	5	4	3	-	-	-
7	+5	+2	+5	+5	Mittelschwere Rüstung , Wissensvorrat	5	4	3	1	-	-
8	+6/+1	+2	+6	+6	Verbesserte Kampfzauberei	5	4	4	2	-	-
9	+6/+1	+3	+6	+6	Arkanum	5	5	4	3	-	-
10	+7/+2	+3	+7	+7	Kämpferausbildung	5	5	4	3	1	-
11	+8/+3	+3	+7	+7	Bonustalent , Verbesserter Zauberrückruf	5	5	4	4	2	-
12	+9/+4	+4	+8	+8	Arkanum	5	5	5	4	3	-
13	+9/+4	+4	+8	+8	Schwere Rüstung	5	5	5	4	3	1
14	+10/+5	+4	+9	+9	Mächtige Kampfzauberei	5	5	5	4	4	2
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Arkanum	5	5	5	5	4	3
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Gegenschlag	5	5	5	5	4	3
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Bonustalent	5	5	5	5	4	4
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Arkanum	5	5	5	5	5	4
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Mächtiger Zugang zu Zaubern	5	5	5	5	5	5
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Wahrer Kampfmagus	5	5	5	5	5	5

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale des Kampfmagus:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Kampfmagus ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen geübt. Er ist außerdem im Tragen leichter Rüstung geübt. Er kann Kampfmaguszauber wirken, während er eine leichte Rüstung trägt, ohne dabei einen arkanen Patzer zu riskieren. Wie andere arkane Zauberkundige riskiert er einen arkanen Patzer, wenn er mittelschwere oder schwere Rüstung oder einen Schild trägt und der Zauber [Gestik](#) als Komponente besitzt. Eine Kampfmagus, der Stufen in mehreren [Klassen](#) besitzt, besitzt bei arkanen Zaubern anderer [Klassen](#) die übliche Chance eines arkanen Patzers.

Zauber: Ein Kampfmagus wirkt arkane Zauber von der Zauberliste des Kampfmagus (siehe [Zauberliste des Kampfmagus](#)). Ein Kampfmagus muss seine Zauber vorher auswählen und vorbereiten. Um einen Zauber erlernen, vorbereiten oder wirken zu können, muss der [Intelligenzwert](#) des Kampfmagus mindestens 10 + dem Grad des Zaubers entsprechen. Der Schwierigkeitsgrad eines Rettungswurfs gegen einen Kampfmaguszauber liegt bei 10 + Grad des Zaubers + [IN-Modifikator](#) des Kampfmagus. Ein Kampfmagus kann pro Tag nur eine begrenzte Zahl von Zaubern jedes Grades wirken. Die Anzahl seiner täglichen Zauber ist in [Tabelle: Kampfmagus](#) angegeben. Außerdem erhält er tägliche Bonuszauber, falls er über eine hohe [Intelligenz](#) verfügt (siehe [Tabelle: Attributmodifikatoren und zusätzliche Zauber pro Tag](#)).

Ein Kampfmagus kann eine beliebige Anzahl von Zaubern erlernen. Er muss seine Zauber im Vorfeld auswählen und vorbereiten, indem er acht Stunden schläft und sein [Zauberbuch](#) eine Stunde studiert. Während dieser Stunde entscheidet er sich, welche Zauber er vorbereitet.

Zauberbücher: Ein Kampfmagus muss sein [Zauberbuch](#) jeden Tag studieren, um seine Zauber vorzubereiten. Er kann keine Zauber vorbereiten, die sich nicht in seinem [Zauberbuch](#) befinden. Die Ausnahme bildet [Magie lesen](#), diesen Zauber können alle Kampfmagi aus dem Gedächtnis vorbereiten. Ein Kampfmagus beginnt das Spiel mit einem [Zauberbuch](#), welches alle Kampfmaguszauber des 0. Grades, sowie drei Kampfmaguszauber des 1. Grades seiner Wahl enthält. Ferner

erhält er zusätzliche Kampfmagiuszauber des 1. Grades in Höhe seines [IN-Modifikators](#)^[link16].

Mit jeder neuen Stufe als Kampfmagus erhält er zwei neue Kampfmagiuszauber für sein [Zauberbuch](#)^[link19]. Er muss imstande sein, diese Zauber auf seiner neuen Stufe zu wirken. Ein Kampfmagus kann zudem jederzeit Zauber aus anderen [Zauberbüchern](#)^[link19] in sein eigenes kopieren. Ein Kampfmagus kann Zauber aus dem [Zauberbuch](#)^[link19] eines [Magiers](#)^[link21] erlernen, genau wie umgekehrt ein [Magier](#)^[link21] Zauber aus dem [Zauberbuch](#)^[link19] eines Kampfmagus erlernen kann. Allerdings müssen sich die Zauber auf der Zauberliste des Kampfmagus befinden. Ein [Alchemist](#)^[link22] kann die Zauber im [Zauberbuch](#)^[link19] eines Kampfmagus in alchemistische Formeln konvertieren, sofern die Zauber sich auf seiner Zauberliste befinden. Ein Kampfmagus kann keine Zauber von einem [Alchemisten](#)^[link22] erlernen.

Arkaner Vorrat ([ÜF](#)^[link23]): Auf der 1. Stufe erhält der Kampfmagus einen Vorrat mystischer arkaner Energie, auf den er zurückgreifen kann, um seine Kräfte zu verstärken und seine Waffe zu verbessern. In diesem Vorrat befindet sich eine Anzahl an Punkten in Höhe seiner halben Stufe als Kampfmagus (Minimum 1) + seines [IN-Modifikators](#)^[link16]. Der Vorrat erneuert sich ein Mal am Tag, wenn der Kampfmagus seine Zauber vorbereitet.

Auf der 1. Stufe kann ein Kampfmagus 1 Punkt seines Vorrats aufwenden, um mit einer Schnellen Aktion einer von ihm gehaltenen Waffe für eine Minute einen Verbesserungsbonus von +1 zu verleihen. Für jeweils 4 weitere Stufen (ab der 5., 9. ...) erhält die Waffe einen weiteren Verbesserungsbonus von +1 bis zu einem Maximum von +5 auf der 17. Stufe. Diese Boni können auch zu Waffen hinzuzaddiert werden, die bereits über einen Bonus verfügen, der Maximalbonus beträgt aber auch hier +5. Mehrere Anwendungen dieser Fähigkeit auf dieselbe Waffe während desselben Zeitraumes addieren sich nicht auf.

Auf der 5. Stufe können diese Boni genutzt werden, um die folgenden Waffeneigenschaften zu verleihen: [Aufflammen](#)^[link24], [Blitz](#)^[link25], [Blitzinferno](#)^[link26], [Eis](#)^[link27], [Eisinferno](#)^[link28], [Flammeninferno](#)^[link29], [Hinrichtung](#)^[link30], [Schärfe](#)^[link31], [Schnelligkeit](#)^[link32] oder [Tanzen](#)^[link33]. Jede Eigenschaft verbraucht dabei einen Teil des Bonus entsprechend des Modifikators für den Grundpreis (siehe [Tabelle: Besondere Eigenschaft von Nahkampfwaffen](#)^[link34]). Diese Eigenschaften können Waffen hinzugefügt werden, die bereits über besondere Eigenschaften verfügen, auf diese Weise doppelt vorhandene Fähigkeiten addieren sich aber nicht. Sollte es sich um eine nichtmagische Waffe handeln, muss sie zuerst mit einem Verbesserungsbonus von mindestens +1 versehen werden, ehe sie besondere Eigenschaften erhalten kann. Diese Boni und Eigenschaften werden bei der Aufwendung der Punkte aus dem [Arkanen Vorrat](#) bestimmt und können nicht geändert werden, bis der Kampfmagus erneut von dieser Fähigkeit Gebrauch macht. Die Boni funktionieren nicht, wenn jemand anderes die Waffe führt. Ein Kampfmagus kann immer nur eine Waffe gleichzeitig verbessern. Sollte er diese Fähigkeit erneut einsetzen, während sie noch bei einer Waffe wirkt, endet die Wirkung bei der ersten Waffe sofort.

Zaubertricks: Ein Kampfmagus kann eine Anzahl von Zaubertricks (Zaubern des Grades 0) jeden Tag vorbereiten, wie in [Tabelle: Kampfmagus](#) unter „Zauber pro Tag“ aufgeführt. Diese Zauber werden wie andere Zauber gewirkt, aber dabei nicht verbraucht, sondern können beliebig oft am Tag eingesetzt werden.

Kampfszauberei ([AF](#)^[link35]): Auf der 1. Stufe erlernt ein Kampfmagus, zugleich Zauber zu wirken und seine Waffe zu führen. Dies funktioniert wie [Kampf mit zwei Waffen](#)^[link36], nur dass die Waffe in der Sekundärhand der gewirkte Zauber ist. Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss der Kampfmagus mindestens eine Hand frei haben, während er eine leichte oder einhändige Kriegswaffe in der anderen führt. Dies gilt auch, wenn der Zauber keine [Gesten](#)^[link17] als Komponente verlangt. Mit einer Vollen Aktion kann er alle Angriffe mit der Nahkampfwaffe mit einem Malus von -2 ausführen und zugleich jeden Zauber von der Zauberliste des Kampfmagus wirken, der einen Zeitaufwand von einer Standard-Aktion besitzt. Jeder [Angriffswurf](#)^[link37], der als Teil des Zaubers gemacht wird, unterliegt ebenfalls diesem Malus. Sollte der Kampfmagus defensiv zaubern, kann er sich entscheiden, seine [Angriffswürfe](#)^[link37] einem zusätzlichen Malus bis in Höhe seines [IN-Modifikators](#)^[link16] zu unterwerfen, und diesen Wert als Situationsbonus seinem [Konzentrationswurf](#)^[link38] hinzuzufügen. Sollte der Wurf scheitern, ist der Zauber verloren und die [Angriffswürfe](#)^[link37] unterliegen immer noch dem Malus. Ein Kampfmagus kann sich entscheiden, ob er zuerst zaubert oder zuerst mit seiner Waffe angreifen will. Sollte er über mehrere Angriffe verfügen, kann er nicht zwischen seinen Angriffen zaubern.

Zauberschlag ([ÜF](#)^[link23]): Auf der 2. Stufe kann ein Kampfmagus jeden Kampfmagiuszauber mit der Reichweite „Berührung“ als Teil eines Nahkampfangriffs mit seiner Waffe übertragen. Anstelle des freien Berührungangriffs im Nahkampf, mit dem der Zauber normalerweise übertragen wird, kann er beim Wirken des Zaubers einen zusätzlichen Nahkampfangriff mit seiner Waffe mit seinem höchsten Grundangriffsbonus ausführen. Bei einem erfolgreichen Angriff verursacht er neben dem normalen Waffenschaden zusätzlich die Effekte des Zaubers. Sollte der Kampfmagus diesen Angriff im Rahmen seiner Fähigkeit [Kampfszauberei](#) ausführen, unterliegt der Nahkampfangriff allen Abzügen der [Kampfszauberei](#).

Dieser Angriff nutzt den kritischen Bedrohungsbereich der Waffe (20, 19-20 oder 18-20 und ggfs. modifiziert durch [Schärfe](#)^[link31] oder ähnliche Effekte). Der Zauber selbst hat bei einem erfolgreichen kritischen Treffer aber nur einen Schadensmodifikator von x2, während die Waffe ihren eigenen Modifikator für kritischen Schaden verwendet.

Arkanum: Während ein Kampfmagus in seiner [Klasse](#)^[link18] aufsteigt und Stufen hinzu gewinnt, erlernt er geheimnisvolle Arkana, die wie maßgeschneidert für die einzigartige Art sind, wie er magisches Können und kämpferische Begabung miteinander in Einklang bringt. Ein Kampfmagus erhält auf der 3. Stufe ein Arkanum und dann mit jeder weiteren dritten Klassenstufe als Kampfmagus. Sofern es nicht anders beschrieben wird, kann ein Kampfmagus ein Arkanum nicht mehr als ein Mal wählen. Arkana, die sich auf Zauber auswirken, können nur Zauber von der Zauberliste des Kampfmagus modifizieren, außer die Beschreibung sagt etwas anderes aus.

Arkane Genauigkeit ([ÜF](#)^[link23]): Der Kampfmagus kann einen Punkt seines [Arkanen Vorrats](#) als Schnelle Aktion aufwenden, um sich selbst bis zum Ende seines Zuges einen Verständnisbonus in Höhe seines [IN-Modifikators](#)^[link16] zu verleihen.

Ausgedehnte Studien ([AF](#)^[link35]): Der Kampfmagus wählt eine andere seiner zauberkundigen [Klassen](#)^[link18] aus. Er kann fortan [Kampfszauberei](#) und [Zauberschlag](#) in Verbindung mit den Zaubern der Zauberliste dieser [Klasse](#)^[link18] nutzen. Dies befreit ihn nicht von der Gefahr eines arkanen Patzers bei Zaubern von dieser Liste, sofern diese [Gesten](#)^[link17] erfordern. Der Kampfmagus muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben und Stufen in mindestens einer anderen zauberkundigen [Klasse](#)^[link18] besitzen, um dieses Arkanum auswählen zu können.

Bannender Schlag ([ÜF](#)^[link23]): Der Kampfmagus kann einen oder mehr Punkte seines [Arkanen Vorrats](#) einsetzen, um mit einer Schnellen Aktion seine Waffe mit einer besonderen Kraft zu versehen. Falls die Waffe innerhalb der nächsten Minute eine Kreatur trifft, wird diese Kreatur das Ziel von [Magie bannen](#)^[link39] mit einer ZS in Höhe der Klassenstufe der Kampfmagus. Dieser Effekt kann keinen Zauber bannen, dessen Grad höher ist als die Menge der aufgewendeten Punkte des [Arkanen Vorrats](#) selbst – Zauber höherer Grade werden ignoriert, stattdessen versucht der Effekt die Zauber mit den höchstmöglichen Zaubergaden zu bannen. Wenn der Schlag erfolgt ist, erlischt die Kraft, selbst wenn der Bannversuch erfolglos war. Der Kampfmagus muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben, um dieses Arkanum auswählen zu können.

Direkte Berührung ([AF](#)^[link35]): Der Kampfmagus kann Strahlenangriffe, welche Berührungangriffe im Fernkampf erfordern, als Berührungangriffe im Nahkampf übermitteln. Er kann dabei auch Zauber, welche mehrere Kreaturen zum Ziel haben (z.B. [Sengender Strahl](#)^[link40]) einsetzen, aber nur einen dieser Fernkampf-Berührungseffekte im Nahkampf übermitteln; zusätzliche Fernkampf-Berührungangriffe sind verloren und haben keine Auswirkungen. Diese Zauber können zusammen mit dem Klassenmerkmal [Zauberschlag](#) gewirkt werden.

Eiliger Angriff ([ÜF](#)^[link23]): Der Kampfmagus kann als Schnelle Aktion einen Punkt seines [Arkanen Vorrats](#) aufwenden, um sich schneller zu bewegen. Dies funktioniert wie der Zauber [Hast](#)^[link41], betrifft aber nur den Kampfmagus und hält für eine Anzahl von Runden in Höhe des [IN-Modifikators](#)^[link16] des Kampfmagus an. Der Kampfmagus muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben, um dieses Arkanum auswählen zu können.

Gestenlose Magie ([ÜF](#)^[link23]): Der Kampfmagus kann ein Mal am Tag einen Zauber wirken, als wäre dieser durch das Talent [Gestenlos zaubern](#)^[link42] modifiziert worden. Dies erhöht weder den Zeitaufwand, noch den Grad des Zaubers.

Konzentration ([AF](#)^[link35]): Der Kampfmagus kann ein Mal am Tag einen [Konzentrationswurf](#)^[link38] mit einem Bonus von +4 wiederholen. Er muss diese Fähigkeit einsetzen, nachdem der Wurf erfolgt ist, aber ehe das Ergebnis bestimmt wird. Der Kampfmagus muss den zweiten Wurf nehmen, selbst wenn dieser schlechter ausfällt.

Kritischer Schlag ([ÜF](#)^[link23]): Wenn der Kampfmagus mit einer Nahkampfwaffe einen Kritischen Treffer erzielt, kann er ein Mal am Tag einen Zauber mit der Reichweite Berührung als Schnelle Aktion wirken und als Freie Aktion einen Berührungangriff mit diesem Zauber gegen das Ziel des Kritischen Treffers ausführen. Der Kampfmagus muss die 12. Stufe erreicht haben, um dieses Arkanum auswählen zu können.

Lautlose Magie ([ÜF](#)^[link23]): Der Kampfmagus kann ein Mal am Tag einen Zauber wirken, als wäre dieser durch das Talent [Lautlos zaubern](#)^[link43] modifiziert worden. Dies erhöht weder den Zeitaufwand noch den Grad des Zaubers.

Maximierte Magie ([ÜF](#)^[link23]): Der Kampfmagus kann ein Mal am Tag einen Zauber wirken, als wäre dieser durch das Talent [Zaubereffekt maximieren](#)^[link44] modifiziert worden. Dies erhöht weder den Zeitaufwand, noch den Grad des Zaubers. Der Kampfmagus muss mindestens die 12. Stufe erreicht haben, um dieses Arkanum auswählen zu können.

Meisterliche Manöver ([AF](#)^[link35]): Der Kampfmagus hat ein [Kampfmänöver](#)^[link45] perfektioniert. Wenn er sich für dieses Arkanum entscheidet, wählt er zugleich ein [Kampfmänöver](#)^[link45] aus. Immer wenn er dieses Manöver versucht einzusetzen, verwendet er künftig statt seines regulären Grundangriffsbonus der Kampfmagusklasse seine Stufe als Kampfmagus (und addiert eventuelle Grundangriffsboni aus anderen [Klassen](#)^[link18] dann hinzu). Ein Kampfmagus kann dieses Arkanum mehr als ein Mal auswählen, muss aber jedes Mal ein anderes [Kampfmänöver](#)^[link45] bestimmen.

Reflexion ([ÜF](#)^[link23]): Der Kampfmagus kann mit einer Augenblicken Aktion einen oder mehr Punkte seines [Arkanen Vorrats](#) opfern, um einen Zauber auf den Wirker zurückzuwerfen. Dies funktioniert wie [Zauber zurückwerfen](#)^[link46], allerdings nur, wenn der Kampfmagus Punkte in Höhe des Zaubergades aufgewendet hat. Sollte er weniger Punkte eingesetzt haben, erhält er stattdessen einen Verständnisbonus in Höhe der eingesetzten Punkte auf seine [Rettungswürfe](#)^[link47] gegen den Zauber, sofern ein solcher erlaubt ist. Der Kampfmagus muss mindestens die 15. Stufe erreicht haben, um dieses Arkanum auswählen zu können.

Schnelle Magie ([ÜF](#)^[link23]): Der Kampfmagus kann ein Mal am Tag einen Zauber wirken, als wäre dieser durch das Talent [Schnell zaubern](#)^[link48] modifiziert worden. Dies erhöht weder den Zeitaufwand, noch den Grad des Zaubers. Der Kampfmagus muss mindestens die 15. Stufe erreicht haben, um dieses Arkanum auswählen zu können.

Verstärkte Magie ([ÜF](#)^[link23]): Der Kampfmagus kann ein Mal am Tag einen Zauber wirken, als wäre dieser durch das Talent [Zauber verstärken](#)^[link49] modifiziert worden. Dies erhöht weder den Zeitaufwand, noch den Grad des Zaubers. Der Kampfmagus muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, um dieses Arkanum auswählen zu können.

Vertrauter ([AF](#)^[link35]): Der Kampfmagus erhält einen [Vertrauten](#)^[link50]. Seine Stufe als Kampfmagus entspricht dabei seiner effektiven Stufe als [Magier](#)^[link21]. Dieser [Vertraute](#)^[link50] folgt den Regeln, die unter dem Klassenmerkmal des [Magiers](#)^[link21] „[Arkane Verbindung](#)^[link51]“ aufgeführt sind.

Vorratsschlag ([ÜF](#)^[link23]): Der Kampfmagus kann mit einer Standard-Aktion einen Punkt seines [Arkanen Vorrats](#) aufwenden, um seine freie Hand mit Energie aufzuladen. Er kann als Teil dieser Handlung mit einer Freien Aktion einen Berührungsangriff im Nahkampf mit dieser Hand ausführen. Sollte der Berührungsangriff treffen, wird die Ladung freigesetzt und verursacht 2W6 Punkte Energieschaden (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure; die Energieart bestimmt der Kampfmagus, wenn er den Vorratpunkt einsetzt, um diese Fähigkeit zu aktivieren). Diese Fähigkeit kann mit dem Klassenmerkmal Zauberschlag eingesetzt werden. Sollte der Kampfmagus sein Ziel verfehlen, kann er die Ladung für maximal eine Minute aufrechterhalten, ehe diese erlischt. Auf der 6. Stufe und dann alle drei weiteren Stufen steigt der Schaden, der mit diesem Angriff verursacht wird, um zusätzliche +1W6.

Zauberabwehr ([ÜF](#)^[link23]): Der Kampfmagus kann mit einer Augenblicklichen Aktion einen Punkt seines Arkanen Vorrats aufwenden, um sich bis zum Ende seines nächsten Zuges einen Schildbonus auf seine [RK](#)^[link52] in Höhe seines [IN-Modifikators](#)^[link16] zu verleihen.

Zauberforschung ([AF](#)^[link35]): Wenn ein Kampfmagus sich für dieses Arkanum entscheidet, wählt er einen Magierzauber eines Zaubergades aus, den er als Kampfmagus wirken könnte. Er fügt diesen Zauber seinem [Zauberbuch](#)^[link19] und der Liste seiner bekannten Kampfmaguszauber hinzu. Er kann auch zwei Zauber auf diese Weise auswählen, allerdings müssen beide einen Grad niedriger sein als der höchste Grad an Kampfmaguszaubern, die er wirken kann. Ein Kampfmagus kann dieses Arkanum mehrmals auswählen.

Zauberstabmeisterschaft ([ÜF](#)^[link23]): Wenn der Kampfmagus einen [Zauberstab](#)^[link53] benutzt, berechnet er den SG jedes enthaltenen Zaubers mit seinem [IN-Modifikators](#)^[link16] statt des Mindestmodifikators, der zum Wirken eines Zaubers dieses Grades erforderlich ist.

Zauberstabträger ([ÜF](#)^[link23]): Der Kampfmagus kann im Rahmen seiner [Kampfauberei](#) anstatt einen Zauber zu wirken einen [Zauberstab](#)^[link53] oder [Zauberstecken](#)^[link54] aktivieren.

Zauberrückruf ([ÜF](#)^[link23]): Auf der 4. Stufe erlernt der Kampfmagus, unter Zuhilfenahme seines [Arkanen Vorrats](#) sich an Zauber zu erinnern, die er bereits gewirkt hat. Mit einer Schnellen Aktion kann er sich einen einzelnen Kampfmaguszauber ins Gedächtnis zurückrufen, den er an diesem Tag bereits vorbereitet und gewirkt hat. Hierbei muss er Punkte aus seinem [Arkanen Vorrat](#) in Höhe des Zaubergades (Minimum 1 Punkt) aufwenden. Der Zauber gilt erneut als vorbereitet, als wäre er nicht gewirkt worden.

Bonustalent: Auf der 5. Stufe und dann alle weiteren sechs Stufen als Kampfmagus erhält ein Kampfmagus 1 Bonustalent. Dabei muss es sich um ein Talent aus der Kategorie Kampf, Metamagie oder Erschaffung von Gegenständen handeln, deren Voraussetzungen der Kampfmagus erfüllen muss.

Wissensvorrat ([ÜF](#)^[link23]): Auf der 7. Stufe kann ein Kampfmagus beim [Vorbereiten](#)^[link55] seiner Kampfmaguszauber einen oder mehrere Punkte seines [Arkanen Vorrats](#) nutzen, um pro Punkt einen Zauber von der Zauberliste des Kampfmagus vorzubereiten, der sich nicht in seinem [Zauberbuch](#)^[link19] befindet. Das Maximum an Punkten, die er aufwenden kann, (und Zaubern, die er so vorbereiten kann,) entspricht seinem [IN-Modifikator](#)^[link16]. Diese Zauber sind keine zusätzlichen Zauber, sondern unterliegen der Beschränkung von maximalen Zaubern pro Tag. Sollte er diese Zauber nicht benutzen, bis er das nächste Mal seine Zauber vorbereitet, verliert er sie wieder. Er kann diese Zauber mit seinem Klassenmerkmal [Zauberrückruf](#) erneut wirken, bis er seine Zauber erneut vorbereitet.

Mittelschwere Rüstung ([AF](#)^[link35]): Auf der 7. Stufe erlernt ein Kampfmagus [Umgang Umgang mit mittelschwerer Rüstung](#)^[link56]. Ein Kampfmagus kann Kampfmaguszauber in mittelschwerer Rüstung wirken, ohne einen arkanen Patzer zu riskieren. Wie andere arkane Zauberkundige auch, riskiert er immer noch einen arkanen Patzer, wenn er schwere Rüstung und/oder einen Schild trägt und der Zauber [Gesten](#)^[link17] als Komponente besitzt.

Verbesserte Kampfauberei ([AF](#)^[link35]): Auf der 8. Stufe verbessert sich die Fähigkeit des Kampfmagus, Zauber zu wirken und im Nahkampf anzugreifen. Wenn der Kampfmagus [Kampfauberei](#) benutzt, erhält er einen Bonus von +2 auf seine [Konzentrationswürfe](#)^[link38]; zusätzlich zu dem Bonus, den er eventuell erhält, indem er sich selbst einen Malus auf seinen [Angriffswurf](#)^[link37] auferlegt.

Kämpferausbildung ([AF](#)^[link35]): Ab der 10. Stufe gilt die halbe Stufe des Kampfmagus als seine effektive Stufe als [Kämpfer](#)^[link57] hinsichtlich der Voraussetzungen von Talenten. Sollte er Stufen als [Kämpfer](#)^[link57] besitzen, addieren sich die Stufen entsprechend.

Verbesserter Zauberrückruf ([ÜF](#)^[link23]): Auf der 11. Stufe wird die Fähigkeit des Kampfmagus, sich an bereits gewirkte Zauber zu erinnern, indem er auf seinen [Arkanen Vorrat](#) zurückgreift, effizienter. Wenn er sich einen Zauber ins Gedächtnis zurückruft, muss er nur noch Punkte seines [Arkanen Vorrats](#) in Höhe des halben Zaubergades (Minimum 1) aufwenden. Ferner kann er mit einer Schnellen Aktion einen Zauber desselben Grades aus seinem [Zauberbuch](#)^[link19] vorbereiten, statt sich einen gewirkten Zauber ins Gedächtnis zurückzurufen. Hierzu muss er Punkte aus seinem [Arkanen Vorrat](#) in Höhe des Zaubergades (Minimum 1) aufwenden. Der Kampfmagus kann auf derart vorbereitete Zauber keine metamagischen Talente anwenden. Der Kampfmagus muss nicht sein [Zauberbuch](#)^[link19] zur Hand haben, um einen Zauber auf diese Weise vorbereiten zu können.

Schwere Rüstung ([AF](#)^[link35]): Auf der 13. Stufe erhält ein Kampfmagus das Talent [Umgang mit Schwerer Rüstung](#)^[link58]. Ein Kampfmagus kann Kampfmaguszauber in schwerer Rüstung wirken, ohne einen arkanen Patzer zu riskieren. Wie andere arkane Zauberkundige riskiert er immer noch einen arkanen Patzer, wenn er einen Schild trägt und der Zauber [Gesten](#)^[link17] als Komponente besitzt.

Mächtige Kampfauberei ([AF](#)^[link35]): Auf der 14. Stufe gewinnt der Kampfmagus die Fähigkeit, Zauber und Nahkampfangriffe nahtlos auszuführen. Wenn er das Klassenmerkmals [Kampfauberei](#) einsetzt, entspricht sein Bonus auf [Konzentrationswürfe](#)^[link38] dem doppelten des Malus der [Angriffswürfe](#)^[link37], den er sich selbst auferlegt hat.

Gegenschlag ([AF](#)^[link35]): Auf der 16. Stufe provoziert jeder Gegner, der innerhalb der Reichweite des Kampfmagus defensiv zaubert, einen [Gelegenheitsangriff](#)^[link59] durch den Kampfmagus nach Beendigung des Zaubers. Dieser [Gelegenheitsangriff](#)^[link59] kann den Zauber nicht unterbrechen.

Mächtiger Zugang zu Zaubern ([ÜF](#)^[link23]): Auf der 19. Stufe erhält der Kampfmagus Zugang zu einer erweiterten Zauberliste. Er erlernt 14 Zauber von der Zauberliste für [Magier](#)^[link21] und schreibt diese als Kampfmaguszauber gleichen Grades in sein [Zauberbuch](#)^[link19]. Diese Zauber zählen für ihn fortan als Kampfmaguszauber. Dabei erhält er zwei Zauber jeden Grades (Grad 0 und der Grade 1-6). Er kann die [Gesten-Komponenten](#)^[link17] dieser Zauber ignorieren und sie wirken, ohne die Gefahr eines arkanen Zauberpatzers zu riskieren.

Wahrer Kampfmagus ([ÜF](#)^[link23]): Auf der 20. Stufe wird der Kampfmagus zum Meister des Kampfes und der Zauberei. Wenn er seine Fähigkeit [Kampfauberei](#) nutzt,

ist kein [Konzentrationswurf](#)^[link38] mehr erforderlich, um einen Zauber defensiv zu wirken. Wenn der Kampfmagus [Kampfauberei](#) nutzt und dieselbe Kreatur das Ziel seines Zaubers und seiner Nahkampfangriffe ist, kann er auswählen, entweder den SG des Rettungswurfs gegen seinen Zauber um +2 zu erhöhen, sich selbst einen Situationsbonus von +2 auf alle Würfe zum Überwinden von [Zauberresistenz](#)^[link60] zu verleihen oder sich selbst einen Situationsbonus von +2 auf alle [Angriffswürfe](#)^[link37] gegen das Ziel während seines Zuges zu verleihen.

ZAUBERLISTE DES KAMPFMAGUS

Kampfmagi erhalten Zugang zu den folgenden Zaubern. Die meisten davon befinden sich im [Grundregelwerk](#)^[link61], während Zauber, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, sich in [Kapitel Zauber](#)^[link62] dieses Buches befinden und jene, die mit zwei Sternchen (**) versehen sind, in den [Expertenregeln](#)^[link63].

Zauber des 0. Grades – [Arkane Siegel](#)^[link64], [Aufblitzen](#)^[link65], [Benommenheit](#)^[link66], [Funken](#)^{[link67]**}, [Geisterhaftes Geräusch](#)^[link68], [Kältestrahl](#)^[link69], [Licht](#)^[link70], [Magie entdecken](#)^[link71], [Magie lesen](#)^[link20], [Magierhand](#)^[link72], [Öffnen/Schließen](#)^[link73], [Säurespritze](#)^[link74], [Tanzende Lichter](#)^[link75], [Untote schwächen](#)^[link76], [Zaubertrick](#)^[link77]

Zauber des 1. Grades – [Brennende Hände](#)^[link78], [Erfrierung](#)^{[link79]*}, [Federfall](#)^[link80], [Kalte Hand](#)^[link81], [Lichtblitze](#)^{[link82]**}, [Magische Waffe](#)^[link83], [Magisches Geschoss](#)^[link84], [Person vergrößern](#)^[link85], [Person verkleinern](#)^[link86], [Reittier](#)^[link87], [Schild](#)^[link88], [Schmieren](#)^[link89], [Schneller Rückzug](#)^[link90], [Schockgriff](#)^[link91], [Schwächestrahle](#)^[link92], [Schwebende Scheibe](#)^[link93], [Springen](#)^[link94], [Sprühende Farben](#)^[link95], [Steinfaust](#)^{[link96]**}, [Stilles Trugbild](#)^[link97], [Unsichtbarer Diener](#)^[link98], [Verhüllender Nebel](#)^[link99], [Verschwinden](#)^{[link100]**}, [Wasserstrahl](#)^{[link101]**}, [Zersetzender Hauch](#)^{[link102]*}, [Zielsicherer Schlag](#)^[link103]

Zauber des 2. Grades – [Ausdauer des Ochsen](#)^[link104], [Bärenstärke](#)^[link105], [Brennender Blick](#)^{[link106]**}, [Defensive Entladung](#)^{[link107]*}, [Dunkelheit](#)^[link108], [Einfaches Trugbild](#)^[link109], [Feuer speien](#)^{[link110]**}, [Feuerwerk](#)^[link111], [Flammenkugel](#)^[link112], [Gestalt verändern](#)^[link113], [Glitzerstaub](#)^[link114], [Hauch der Elemente](#)^{[link115]**}, [Kalter Hauch](#)^{[link116]*}, [Katzenhafte Anmut](#)^[link117], [Lehren des Blutes](#)^{[link118]*}, [Nebelwolke](#)^[link119], [Säurepfeil](#)^[link120], [Schweben](#)^[link121], [Sengender Strahl](#)^[link122], [Spiegelbilder](#)^[link123], [Spinnenklettern](#)^[link124], [Spinnennetz](#)^{[link125]**}, [Steinschlag](#)^{[link126]**}, [Unsichtbarkeit](#)^[link126], [Verschwimmen](#)^[link127], [Windstoß](#)^[link128], [Zerschmettern](#)^[link129]

Zauber des 3. Grades – [Arkaner Blick](#)^[link130], [Bestiengestalt I](#)^[link131], [Blitz](#)^[link132], [Elementaraura](#)^{[link133]**}, [Energiefaust](#)^{[link134]*}, [Energiewurffaken](#)^{[link135]*}, [Entkräftender Strahl](#)^[link136], [Feuerball](#)^[link137], [Flammenpfeil](#)^[link138], [Fliegen](#)^[link139], [Flimmern](#)^[link139], [Gasförmige Gestalt](#)^[link140], [Geisterross](#)^[link141], [Hast](#)^[link141], [Mächtige Magische Waffe](#)^[link142], [Mächtiges Trugbild](#)^[link142], [Magie bannen](#)^[link143], [Monstergestalt I](#)^{[link143]**}, [Scharfe Klinge](#)^[link144], [Schneesturm](#)^[link145], [Standort vortäuschen](#)^[link146], [Stinkende Wolke](#)^[link147], [Sturzflut](#)^{[link148]**}, [Tageslicht](#)^[link149], [Untotengestalt I](#)^{[link150]*}, [Vampirgriff](#)^[link151], [Verlangsamung](#)^[link152], [Vielseitige Waffe](#)^{[link153]**}, [Wasser atmen](#)^[link154], [Wasserkugel](#)^{[link155]**}, [Windumhang](#)^{[link156]**}, [Windwall](#)^[link157]

Zauber des 4. Grades – [Bestiengestalt II](#)^[link131], [Blitzkugeln](#)^{[link158]**}, [Brüllen](#)^[link159], [Detonation](#)^{[link160]**}, [Dimensionstür](#)^[link161], [Drachennodem](#)^{[link162]**}, [Eissturm](#)^[link163], [Eiswand](#)^[link164], [Elementargestalt I](#)^[link165], [Fester Nebel](#)^[link166], [Feuerschild](#)^[link167], [Feuerwand](#)^[link168], [Flammenfontäne](#)^{[link169]**}, [Mächtige Unsichtbarkeit](#)^[link126], [Massen-Person schrumpfen](#)^[link186], [Massen-Person vergrößern](#)^[link185], [Monstergestalt II](#)^{[link143]*}, [Schallwand](#)^{[link170]*}, [Schwarze Tentakel](#)^[link171], [Steinhaut](#)^[link172], [Tödliches Phantom](#)^[link173], [Ungeziefergestalt I](#)^{[link174]*}, [Windstrom](#)^{[link175]**}, [Zaubereffekt rauben](#)^{[link176]*}

Zauber des 5. Grades – [Ätzbrand](#)^{[link177]*}, [Behindernde Hand](#)^[link178], [Bestiengestalt III](#)^[link131], [Böswillige Verwandlung](#)^[link179], [Elementargestalt II](#)^[link165], [Energiewand](#)^[link180], [Feuerschlange](#)^{[link181]**}, [Geysir](#)^{[link182]**}, [Kältekegel](#)^[link183], [Monstergestalt III](#)^{[link143]*}, [Säuresprühregen](#)^{[link184]*}, [Steinwand](#)^[link185], [Telekinese](#)^[link186], [Todeswolke](#)^[link187], [Überlandflug](#)^[link188], [Ungeziefergestalt II](#)^{[link174]*}, [Untotengestalt II](#)^{[link150]*}

Zauber des 6. Grades – [Ansteckende Flamme](#)^{[link189]**}, [Auflösung](#)^[link190], [Drachengestalt I](#)^[link191], [Eisenwand](#)^[link192], [Elementargestalt III](#)^[link165], [Fleisch zu Stein](#)^[link193], [Frostkugel](#)^[link194], [Irreführen](#)^[link195], [Kräftige Hand](#)^[link196], [Kugelblitz](#)^[link197], [Mächtige Magie bannen](#)^[link198], [Massen-Ausdauer des Ochsen](#)^[link199], [Massen-Bärenstärke](#)^[link105], [Massen-Katzenhafte Anmut](#)^[link117], [Monstergestalt IV](#)^{[link143]*}, [Säurenebel](#)^[link200], [Scirocco](#)^{[link201]**}, [Stein zu Fleisch](#)^[link202], [Umwandlung](#)^[link203], [Untotengestalt III](#)^{[link150]*}, [Wahrer Blick](#)^[link204]

OPEN GAME LICENSE

Product Identity

The following items are hereby identified as Product Identity as defined in the Open Game License 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content

Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

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; © "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this license, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Reference Document © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Paizo Publishing, LLC.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2 © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenyon, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3 © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, James Jacobs, Michael Kenway, Rob McCreary, Patrick Renie, Chris Sims, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, and Russ Taylor, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game GameMastery Guide © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Cam Banks, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenyon, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal MacLean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scorr, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff.

Pathfinder Roleplaying Game Advanced Player's Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn

Pathfinder Roleplaying Game Advanced Race Guide © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Jim Groves, Tim Hitchcock, Hal MacLean, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Owen K.C. Stephens, Todd Stewart, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game NPC Codex © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Alex Greenshields, Rob McCreary, Mark Moreland, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K Reynolds, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Magic © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Campaign © 2013, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Ryan Costello, Adam Daigle, Matt Goetz, Tim Hitchcock, James Jacobs, Ryan Macklin, Colin McComb, Jason Nelson, Richard Pett, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, Russ Taylor, and Stephen Townshend.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Combat © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Brian J. Cortijo, Jim Groves, Tim Hitchcock, Richard A. Hunt, Colin McComb, Jason Nelson, Tom Phillips, Patrick Renie, Sean K Reynolds, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Equipment © 2012 Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Ross Byers, Brian J. Cortijo, Ryan Costello, Mike Ferguson, Matt Goetz, Jim Groves, Tracy Hurley, Matt James, Jonathan H. Keith, Michael Kenway, Hal MacLean, Jason Nelson, Tork Shaw, Owen KC Stephens, and Russ Taylor.

Anger of Angels © 2003, Sean K Reynolds.

Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, Robert J. Schwalb.

The Book of Hallowed Might © 2002, Monte J. Cook.

Monte Cook's Arcana Unearthed. © 2003, Monte J. Cook.

Path of the Magi © 2002 Citizen Games/Troll Lord Games; Authors: Mike McArtor, W. Jason Peck, Jeff Quick, and Sean K Reynolds.

Skreynn's Register: The Bonds of Magic. © 2002, Sean K Reynolds.

The Book of Experimental Might © 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

Time of Horrors © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

Kobold Quarterly Issue 7, © 2008, Open Design LLC, www.koboldquarterly.com; Authors: John Baichtal, Wolfgang Baur, Ross Byers, Matthew Cicci, John Flemming, Jeremy Jones, Derek Kagemann, Phillip Larwood, Richard Pett, and Stan!

The Tome of Horrors III © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Adherer from the Tome of Horrors Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Guy Shearer.

Amphisbaena from the Tome of Horrors Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Angel Monadic Deva from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Angel Movanic Deva from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Animal Lord from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ascomid from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Atomie from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Aurumvorax from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Axe Beak from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Baphomet from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Bat Mobat from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Peterson and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Beetle Slicer from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Blindheim from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Basidirond from the Tome of Horrors © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Brownie from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Bunyip from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Carbuncle from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Caryatid Column from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Cave Fisher from the Tome of Horrors © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Crypt Thing from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Crystal Ooze from the Tome of Horrors © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon Ceustodaemon (Guardian Daemon) from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon Derghodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon Hydrodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon Piscodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Dark Creeper from the Tome of Horrors © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the Tome of Horrors © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Death Worm from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley.

Decapus from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Demodand Shaggy from the Tome of Horrors, Revised**, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demodand Slimy from the Tome of Horrors, Revised**, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demodand Tarry from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon Nabasu from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dire Corby from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jeff Wyndham.

Disenchanter from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Dragon Faerie from the Tome of Horrors, Revised**, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Brian Jaeger and Gary Gygax.

Dragon Horse from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dracolisk from the Tome of Horrors © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dust Digger from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Flail Snail from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Tilbrook.

Flumph from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian McDowell and Douglas Naismith.

Frogemoth from the Tome of Horrors © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Foo Creature from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Forlarren from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone.

Genie Marid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant Slug from the Tome of Horrors © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant Wood from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Wizards of the Coast.

Gloomwing from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Grippli from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Nereid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Gryph from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Peter Brown.

Hangman Tree from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Hippocampus from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gyga.

Huecuva from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Underworld Oracle.

Ice Golem from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Iron Cobra from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Jackalwere from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Jubilex from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Kamadan from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Kech from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Kelpie from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Korred from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Leprechaun from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Magma ooze from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Marid from the *Tome of Horrors III* © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Mihstu from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gyga.

Mite from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Mongrelman from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Nabasu Demon from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Necrophidius from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tillbrook.

Nereid from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Pech from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Phycomid from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Poltergeist from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lewis Pulsipher.

Quickling from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Quickwood from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Rot Grub from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Russet Mold from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Sandman from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Scarecrow from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Shadow Demon from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Neville White.

Skulk from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Slime Mold from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Slithering Tracker from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Soul Eater from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by David Cook.

Spriggan from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Roger Moore and Gary Gyga.

Tenebrous Worm from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Tentamort from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Mike Roberts.

Tick Giant & Dragon from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Troll Ice from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Russell Cole.

Troll Rock from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Vegepygmy from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Wolf-In-Sheep's-Clothing from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Wood Golem from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Yellow Musk Creeper from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yellow Musk Zombie from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yeti from the *Tome of Horrors* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Zombie Juju from the *Tome of Horrors, Revised*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Häufig gestellte Fragen zur OGL

Siehe [Deutsches PRD und Nutzungsrechte](#)^[link205]

Links

- [link1] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Fertigkeiten/Beruf>
- [link2] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Aufgehts/Attributswerte#Weisheit>
- [link3] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Fertigkeiten/Einschuechtern>
- [link4] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Aufgehts/Attributswerte#Charisma>
- [link5] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Fertigkeiten/Fliegen>
- [link6] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Aufgehts/Attributswerte#Geschicklichkeit>
- [link7] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Fertigkeiten/Handwerk>
- [link8] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Aufgehts/Attributswerte#Intelligenz>
- [link9] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Fertigkeiten/Klettern>
- [link10] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Aufgehts/Attributswerte#Stärke>
- [link11] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Fertigkeiten/MagischenGegenstandbenutzen>
- [link12] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Fertigkeiten/Reiten>
- [link13] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Fertigkeiten/Schwimmen>
- [link14] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Fertigkeiten/Wissen>
- [link15] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Fertigkeiten/Zauberkunde>
- [link16] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Aufgehts/Attributswerte#Tabelle-Attributsmodifikatoren-und-zusätzliche-Zauber-pro-Tag>
- [link17] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Magie/Zauberbeschreibungen/Komponenten>
- [link18] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Klassen>
- [link19] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Magie/ArkaneZauber/ArkanemagischeSchriften>
- [link20] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Magielesen>
- [link21] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Klassen/Magier>
- [link22] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Klassen/Basisklassen/Alchemist>
- [link23] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Anhang/BesondereFaehigkeiten#Übernatürliche-Fähigkeiten>
- [link24] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/MagischeGegenstaende/Aufflammen>
- [link25] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/MagischeGegenstaende/Blitz>
- [link26] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/MagischeGegenstaende/Blitzinferno>
- [link27] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/MagischeGegenstaende/Eis>
- [link28] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/MagischeGegenstaende/Eisinferno>
- [link29] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/MagischeGegenstaende/Flammeninferno>
- [link30] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/MagischeGegenstaende/Hinrichtung>
- [link31] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/MagischeGegenstaende/Schaerfe>
- [link32] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/MagischeGegenstaende/Schnelligkeit>
- [link33] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/MagischeGegenstaende/Tanzen>
- [link34] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/MagischeGegenstaende/MagischeWaffen#Tabelle-Besondere-Eigenschaft-von-Nahkampfwaffen>
- [link35] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Anhang/BesondereFaehigkeiten#Außergewöhnliche-Fähigkeiten>
- [link36] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Kampf/BesondereAngriffe/Kampfmritzwaffen>
- [link37] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Kampf/DieGrundregelndesKampfes#Angriffsbonus>
- [link38] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Magie/Zauberwirken/Konzentration>
- [link39] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Magiebannen>
- [link40] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/SengenderStrahl>
- [link41] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Hast>
- [link42] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Talente/Gestenloszaubern>
- [link43] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Talente/Lautloszaubern>
- [link44] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Talente/Zaubereffektmaximieren>
- [link45] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Kampf/BesondereAngriffe/Kampfmmanoever>
- [link46] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Zauberzurueckwerfen>
- [link47] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Kampf/DieGrundregelndesKampfes/Rettungswuerfe>
- [link48] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Talente/Schnellzaubern>
- [link49] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Talente/Zauberverstaerken>
- [link50] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Klassen/Magier/Vertrauter>
- [link51] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Klassen/Magier#Arkane-Verbindung>
- [link52] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Kampf/DieGrundregelndesKampfes#Rüstungsklasse>
- [link53] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/MagischeGegenstaende/Zauberstaebe>
- [link54] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/MagischeGegenstaende/Zauberstecken>
- [link55] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Kampf/BesondereInitiativeAktionen/Vorbereiten>
- [link56] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Talente/UmgangmitRuestungenmittelschwere>
- [link57] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Klassen/Kaempfer>
- [link58] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Talente/UmgangmitRuestungenschwere>
- [link59] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Kampf/DieGrundregelndesKampfes#Gelegenheitsangriffe>
- [link60] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Anhang/BesondereFaehigkeiten/Zauberresistenz>
- [link61] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk>
- [link62] <http://prd.5footstep.de/AusbauregelnMagie/Zauber>
- [link63] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln>
- [link64] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/ArkaneSiegel>

[link65] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Aufblitzen>

[link66] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Benommenheit>

[link67] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Funken>

[link68] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/GeisterhaftesGeraeusch>

[link69] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Kaeltestrahl>

[link70] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Licht>

[link71] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Magieentdecken>

[link72] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Magierhand>

[link73] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/OeffnenSchliessen>

[link74] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Saeurespritzer>

[link75] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/TanzendeLichter>

[link76] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Untoteschwaechen>

[link77] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Zaubertrick>

[link78] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/BrennendeHaende>

[link79] <http://prd.5footstep.de/AusbauregelnMagie/Zauber/Erfruerung>

[link80] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Federfall>

[link81] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/KalteHand>

[link82] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Lichtblitze>

[link83] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/MagischeWaffe>

[link84] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/MagischesGeschoss>

[link85] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Personvergroessern>

[link86] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Personverkleinern>

[link87] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Reittier>

[link88] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Schild>

[link89] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Schmieren>

[link90] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/RascherRueckzug>

[link91] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Schockgriff>

[link92] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Schwachestrahl>

[link93] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/SchwebendeScheibe>

[link94] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Springen>

[link95] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/SpruehendeFarben>

[link96] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Steinfaust>

[link97] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/StillesTrugbild>

[link98] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/UnaufaelligerDiener>

[link99] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/VerhuellenderNebel>

[link100] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Verschwinden>

[link101] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Wasserstrahl>

[link102] <http://prd.5footstep.de/AusbauregelnMagie/Zauber/ZersetzenderHauch>

[link103] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/ZielsichererSchlag>

[link104] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/AusdauerendesOchsen>

[link105] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Baerenstaerke>

[link106] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/BrennenderBlick>

[link107] <http://prd.5footstep.de/AusbauregelnMagie/Zauber/DefensiveEntladung>

[link108] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Dunkelheit>

[link109] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/EinfachesTrugbild>

[link110] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Feuerspeien>

[link111] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Feuerwerk>

[link112] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Flammenkugel>

[link113] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Gestaltveraendern>

[link114] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Glitzerstaub>

[link115] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/HauchderElemente>

[link116] <http://prd.5footstep.de/AusbauregelnMagie/Zauber/KalterHauch>

[link117] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/KatzenhafteAnmut>

[link118] <http://prd.5footstep.de/AusbauregelnMagie/Zauber/LehrendesBlutes>

[link119] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Nebelwolke>

[link120] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Saeurepfel>

[link121] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Schweben>

[link122] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Spiegelbilder>

[link123] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Spinnenklettern>

[link124] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Spinnennetz>

[link125] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Steinschlag>

[link126] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Unsichtbarkeit>

[link127] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Verschimmen>

[link128] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Windstoss>

[link129] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Zerbersten>

[link130] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/ArkanerBlick>

[link131] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Bestiengestalt>

[link132] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Blitz>

[link133] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Elementaraura>

[link134] <http://prd.5footstep.de/AusbauregelnMagie/Zauber/Energiefaust>

[link135] <http://prd.5footstep.de/AusbauregelnMagie/Zauber/Energiewurfhaken>

[link136] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/EntkraeftenderStrahl>

[link137] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Feuerball>

[link138] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Flammenpfell>

[link139] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Flimmern>

[link140] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/GasfoermigeGestalt>

[link141] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Geisterross>

[link142] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/MaechtigesTrugbild>

[link143] <http://prd.5footstep.de/AusbauregelnMagie/Zauber/Monstergestalt>

[link144] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Schaerfen>

[link145] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Schneesturm>

[link146] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Standortvortauschen>

[link147] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/StinkendeWoelke>

[link148] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Sturzfut>

[link149] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Tageslicht>

[link150] <http://prd.5footstep.de/AusbauregelnMagie/Zauber/Untotengestalt>

[link151] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Vampirgriff>

[link152] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Verlangsamung>

[link153] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/VielseitigeWaffe>

[link154] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Wasseratmen>

[link155] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Wasserkugel>

[link156] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Windumhang>

[link157] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Windwall>

[link158] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Blitzkugeln>

[link159] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Bruellen>

[link160] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Detonation>

[link161] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Dimensionsstuecke>

[link162] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Drachendorn>

[link163] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Eissturm>

[link164] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Eiswand>

[link165] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Elementargestalt>

[link166] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/FesterNebel>

[link167] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Feuerschild>

[link168] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Feuerwand>

[link169] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Flammenfontaene>

[link170] <http://prd.5footstep.de/AusbauregelnMagie/Zauber/Schallwand>

[link171] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/SchwarzeTentakel>

[link172] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Steinhaut>

[link173] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/ToedlichesPhantom>

[link174] <http://prd.5footstep.de/AusbauregelnMagie/Zauber/Ungesiebertgestalt>

[link175] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Windstrom>

[link176] <http://prd.5footstep.de/AusbauregelnMagie/Zauber/Zaubereffektrauben>

[link177] <http://prd.5footstep.de/AusbauregelnMagie/Zauber/Aetzbrand>

[link178] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/BehinderndeHand>

[link179] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/BoeswilligeVerwandlung>

[link180] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Energiewand>

[link181] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Feuerschlange>

[link182] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Geysir>

[link183] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Kaeltekegel>

[link184] <http://prd.5footstep.de/AusbauregelnMagie/Zauber/Saeurespruehen>

[link185] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Steinwand>

[link186] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Telekinese>

[link187] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Todeswolke>

[link188] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Ueberlandflug>

[link189] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/AnsteckendeFlamme>

[link190] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Aufloesung>

[link191] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Drachengestalt>

[link192] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Eisenwand>

[link193] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/FleischzuStein>

[link194] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Frostspheere>

[link195] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Ablenkung>

[link196] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/KraeftigeHand>

[link197] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Kugelblitz>

[link198] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/MaechtigeMagiebannen>

[link199] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/MassenausdauerdesOchsen>

[link200] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Saeurenebel>

[link201] <http://prd.5footstep.de/Expertenregeln/Zauber/Scirocco>

[link202] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Steinzufleisch>

[link203] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/Umwandlung>

[link204] <http://prd.5footstep.de/Grundregelwerk/Zauber/WahrerBlick>

[link205] <http://prd.5footstep.de/FAQ/DeutschesPRDundNutzungsrechte>