

Schutzspruchrollen für Pathfinder

Schutzspruchrollen herstellen:

Benötigte Talente: Schriftrollen anfertigen, Wundersamen Gegenstand anfertigen

Kosten: Zaubergrad x Zauberstufe x 125 GM für geringere Schutzspruchrolle

Kosten: Zaubergrad x Zauberstufe x 500 GM für höhere Schutzspruchrolle

Marktpreis dementsprechend das Doppelte.

Schutzspruchrollen sind Zauberrollen, die bestimmte Zauber der Bannmagie auch nicht zauberfähigen Charakteren verleihen können. Sie sind Zauberkomplettierungsgegenstände, die von jedem benutzt werden können. Höhere Schutzspruchrollen verleihen diese Vorteile auf alle Ziele innerhalb von 3m vom Anwender, geringere Schutzspruchrollen wirken nur auf den Anwender. Das Lesen einer Schutzspruchrolle ist eine Volle Rundenaktion. Schutzspruchrollen wirken für normalerweise 2W6 min, für Zauber die in Runden gemessen werden oder sonst augenblicklich wirken, 2W6 * 10 min, bei Zaubern deren Wirkungsdauer in Minuten gerechnet wird, oder 2W6 Stunden, bei Zaubern deren Wirkungsdauer in Stunden gezählt wird; wobei die genaue Dauer vom Spielleiter verdeckt gewürfelt werden sollte. Desweiteren gibt es Schutzspruchrollen, die Effekte der Schutz vor Bösem/Chaos/Gutem/Ordnung-Zauber gegen spezielle Wesen wirken lassen – unabhängig von deren Gesinnung. Schutzspruchrollen, die hierbei nur vor einer bestimmten Spezies schützen, kosten die Hälfte einer normalen Schutzspruchrolle, wobei sie auch gegen stärkere Wesen wirken, jenseits der Norm. Eine Schutzspruchrolle vor Skeletten wirkt auch gegen das Skelett eines Riesen, z.B.

Es kann immer nur eine Schutzspruchrollenauswirkung auf einem Wesen wirken, ältere Auswirkungen werden hierbei durch neuere „überschrieben.“

SCHUTZSPRUCHROLLE VOR BESTIMMTER

SPEZIES (siehe Tabelle)

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 1

Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** Geringere: 125 GM, Höhere: 500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Schutzspruchrolle hält 2W6 * 10 min an. Ansonsten wirkt sie wie der Zauber, nur das Wesen, die der im Titel angegebenen Spezies angehören, behandelt werden, als hätten sie die entsprechende Gesinnung. Gegen alle anderen Wesen hat diese Schutzspruchrolle keine Wirkung.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Schriftrolle anfertigen, Schutz vor Chaos/Bösem/Gutem/Ordnung; **Kosten** Geringere: 62,5 GM, Höhere: 250 GM

SCHUTZSPRUCHROLLE: ELEMENTEN

TROTZEN

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 1

Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** Geringere: 250 GM, Höhere: 1000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Schutzspruchrolle hält 24 Stunden an. Ansonsten wirkt sie genau wie der Zauber.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Schriftrolle anfertigen, Elementen trotzen; **Kosten** Geringere: 125 GM, Höhere: 500 GM.

SCHUTZSPRUCHROLLE VOR BÖSEM/CHAOS/GUTEM/ORDNUNG

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 1

Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** Geringere: 250 GM, Höhere: 1000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Schutzspruchrolle hält 2W6 * 10 min an. Ansonsten wirkt sie genau wie der Zauber.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Schriftrolle anfertigen, Schutz vor Chaos/Bösem/Gutem/Ordnung; **Kosten** Geringere: 125 GM, Höhere: 500 GM.

SCHUTZSPRUCHROLLE VOR FURCHT

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** Geringere: 250 GM, Höhere: 1000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Schutzspruchrolle hält 2W6 * 10 min an. Ansonsten wirkt sie genau wie der Zauber.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Schriftrolle anfertigen, Furcht bannen; **Kosten** Geringere: 125 GM, Höhere: 500 GM.

SCHUTZSPRUCHROLLE VOR WESEN EINER BESTIMMTEN ART (siehe Tabelle)

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** Geringere: 250 GM, Höhere: 1000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Schutzspruchrolle hält 2W6 * 10 min an. Ansonsten wirkt sie wie der Zauber, nur das Wesen, die der im Titel angegebenen Art oder Unterart angehören, behandelt werden, als hätten sie die entsprechende Gesinnung. Gegen alle anderen Wesen hat diese Schutzschriftrolle keine Wirkung.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Schriftrolle anfertigen, Schutz vor Chaos/Bösem/Gutem/Ordnung; **Kosten** Geringere: 125 GM, Höhere: 500 GM.

SCHUTZSPRUCHROLLE: ENERGIEN WIDERSTEHEN

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** Geringere: 1500 GM, Höhere: 6000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Schutzspruchrolle hält 2W6 * 10 min an. Ansonsten wirkt sie genau wie der Zauber, aber die Energieart wird bei der Erschaffung festgelegt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Schriftrolle anfertigen, Energien widerstehen; **Kosten** Geringere: 750 GM, Höhere: 3000 GM.

SCHUTZSPRUCHROLLE VOR PFEILEN

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** Geringere: 1500 GM, Höhere: 6000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Schutzspruchrolle hält 2W6 Stunden an. Ansonsten wirkt sie genau wie der Zauber.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Schriftrolle anfertigen, Schutz vor Pfeilen; **Kosten** Geringere: 750 GM, Höhere: 3000 GM.

SCHUTZSPRUCHROLLE VOR ENERGIEN

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** Geringere: 3250 GM, Höhere: 13000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Schutzspruchrolle hält 2W6 Stunden an. Ansonsten wirkt sie genau wie der Zauber, aber die Energieart wird bei der Erschaffung festgelegt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Schriftrolle anfertigen, Schutz vor Energien; **Kosten** Geringere: 1625 GM, Höhere: 6500 GM.

SCHUTZSPRUCHROLLE VOR FLÜCHEN

Aura Durchschnittliche Bannmagie; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** Geringere: 3250 GM, Höhere: 13000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Schutzspruchrolle hält 2W6 min an. Ansonsten wirkt sie genau wie der Zauber, sie befreit einen Charakter von Flüchen und beschützt ihn auch vor solchen für die Wirkungsdauer.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Schriftrolle anfertigen, Fluch brechen; **Kosten** Geringere: 1625 GM, Höhere: 6500 GM.

SCHUTZSPRUCHROLLE VOR GERINGEREN ZAUBERN

Aura Durchschnittliche Bannmagie; **ZS 7**
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** Geringere: 7000 GM, Höhere: 28000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Schutzspruchrolle hält 2W6 min an. Ansonsten wirkt sie genau wie der Zauber.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Schriftrolle anfertigen, Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit; **Kosten** Geringere: 3500 GM, Höhere: 14000 GM.

SCHUTZSPRUCHROLLE VOR VERZAUBERUNG

Aura Durchschnittliche Bannmagie; **ZS 9**
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** Geringere: 11250 GM, Höhere: 45000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Schutzspruchrolle hält 2W6 min an. Ansonsten wirkt sie genau wie der Zauber, sie befreit einen Charakter von Flüchen, Verwandlungen, Verzauberungen und Versteinern und beschützt ihn auch vor solchen Wirkungen für die Wirkungsdauer.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Schriftrolle anfertigen, Verzauberung brechen; **Kosten** Geringere: 5625 GM, Höhere: 22500 GM.

SCHUTZSPRUCHROLLE DER ZAUBERRESISTENZ

Aura Durchschnittliche Bannmagie; **ZS 9**
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** Geringere: 11250 GM, Höhere: 45000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Schutzspruchrolle hält 2W6 * 10 min an. Ansonsten wirkt sie genau wie der Zauber.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Schriftrolle anfertigen, Zauberresistenz; **Kosten** Geringere: 5625 GM, Höhere: 22500 GM.

SCHUTZSPRUCHROLLE VOR ZAUBERN

Aura Starke Bannmagie; **ZS 11**
Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** Geringere: 16500 GM, Höhere: 66000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Schutzspruchrolle hält 2W6 min an. Ansonsten wirkt sie genau wie der Zauber.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Schriftrolle anfertigen, Kugel der Unverwundbarkeit; **Kosten** Geringere: 8250 GM, Höhere: 33000 GM.

Zufallstabelle Schutzspruchrollen

Schwach	Durchschn.	Mächtig	Art der Schutzspruchrolle	Preis
01-10			Geringere, Schutz vor [Einzelwesen]	125
11-20			Geringere, Elementen trotzen	250
21-30			Geringere, Schutz vor [Art/Unterart/Typ]	250
31-40			Geringere, Schutz vor [Gesinnung]	250
41-50			Geringere, Schutz vor Furcht	250
51-55			Höhere, Schutz vor [Einzelwesen]	500
56-60	01-05		Höhere, Elementen trotzen	1000
61-65	06-10		Höhere, Schutz vor [Art/Unterart/Typ]	1000
66-70	11-15		Höhere, Schutz vor [Gesinnung]	1000
71-75	16-20		Höhere, Schutz vor Furcht	1000
76-80	21-30		Geringere, [Energieart] widerstehen	1500
81-85	31-40		Geringere, Schutz vor Pfeilen	1500
86-90	41-50		Geringere, Schutz vor [Energieart]	3250
91-95	51-60		Geringere, Schutz vor Flüchen	3250
96-97	61-65		Höhere, [Energieart] widerstehen	6000
98-99	66-70		Höhere, Schutz vor Pfeilen	6000
100	71-75		Geringere, Schutz vor geringeren Zaubern	7000
	76-80	01-10	Geringere, der Zauberresistenz	11250
	81-85	11-20	Geringere, Schutz vor Verzauberung	11250
	86-90	21-35	Höhere, Schutz vor [Energieart]	13000
	91-95	36-50	Höhere, Schutz vor Flüchen	13000
	96-00	51-65	Geringere, Schutz vor Zaubern	16500
		66-75	Höhere, Schutz vor geringeren Zaubern	28000
		76-85	Höhere, der Zauberresistenz	45000
		86-95	Höhere, Schutz vor Verzauberung	45000
		96-00	Höhere, Schutz vor Zaubern	66000

W%	Einzelwesen	W4	Gesinnung
01-02	Barghest	1	Böses
03-06	Blauer Drache	2	Gutes
07-10	Bronzdrache	3	Chaos
11	Couatl	4	Ordnung
12	Drakolisk	W10	Energieart
13-15	Dryade	1-2	Elektrizität
16-18	Dschinn	3-4	Feuer
19-21	Feuerriese	5-6	Kälte
22-24	Frostriese	7-8	Säure
25-27	Ghulen	9-10	Schall
28-31	Golddrache	W100	Art/Unterart/Typ
32-35	Grüner Drache	01-04	Aberration
36-37	Höllenhund	05-06	Archone
37-38	Hügelriese	07-08	Azata
39-42	Ifrit	09-11	Dämonen
43-46	Kupferdrache	12-15	Drache
47-50	Messingdrache	16-19	Elementargeister
51-53	Nachtmahr	20-23	Engel
54-56	Oger-Magus	24-27	Erde
57-60	Roter Drache	28-31	Externar (Einheimisch)
61-63	Salamander	32-35	Externar (Elementar)
64-68	Schwarzer Drache	36-39	Feenwesen
69-72	Silberdrache	40-43	Feuer
73-75	Skeletten	44-47	Gestaltwandler
76-78	Steinriese	48-51	Kälte
79-81	Sturmriese	52-55	Konstrukt
82-84	Vampir	56-59	Luft
85-88	Weißer Drache	60-63	Magische Bestie
89	Werebern	64-67	Monströser Humanoider
90-91	Werratten	68-71	Pflanze
92-93	Werwolf	72-75	Riesen
94-95	Wolkenriese	76-79	Schlick
96	Würger	80-84	Teufel
97-98	Wyvern	85-88	Ungeziefer
99	Xorn	89-95	Untote
100	Zombie	96-100	Wasser

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

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 1.0a (C) 2000 Wizards of the Coast, Inc.

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

Pathfinder RPG, (C) 2009 Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook and Skip Williams. Deutsche Ausgabe (C) 2010 Ulisses Spiele GMBH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

Schutzspruchrollen & Tabellen (C) 2012 Christian Sturke aka Rorschachhamster.