

Talismane

Eine neue Art magischer Gegenstände
für das Pathfinder Rollenspiel

Erstellt & Entwickelt
von
Rorschachhamster

Talisman (arab.), Gegenstand,
der seinen Besitzer schützen,
ihm Glück bringen soll

aus Brockhaus' Kleines Konversations-Lexikon
Fünfte Auflage von 1911
via zeno.org



Version 1.0 Oktober 2014

<https://rorschachhamster.wordpress.com>

Inhalt

Talismane.....	2
Tabelle 1: Übersicht Talismane.....	3
Mehrfachtalismane.....	4
Zufallstabellen für Talismane.....	5
Tabelle 2: Art des Talismannes.....	5
Tabelle 3: Mächtigkeit des Talismannes.....	5
Tabelle 4: Genaue Wirkung des Talismannes.....	5
Tabelle 5: Zufällige Form eines Talismans.....	6
Talisman herstellen [Erschaffung von Gegenständen].....	6
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a.....	7

Dieses Dokument wurde von mir im Alleingang produziert und basiert auf den Tabellen, die ich im Rahmen von zwei Artikeln auf meinem Blog veröffentlicht habe.

Spezieller Dank an [Greifenklaue](#) für seine hilfreichen Kommentare. Und an alle die sich nicht zu Blöd sind, solche Sachen für die Allgemeinheit herzustellen. Roll on!

© 2014 Christian Sturke aka Rorschachhamster

Schriftarten auf dem Cover sind

Longdon Decorative, erschaffen 1994 von Roger White und in der public domain

sowie

Cuxhaven Times von [Manfred Klein, unter seiner eigenen Lizenz](#)

Talismane

Ein Schutztalisman ist ein einfacher magischer Gegenstand, der einen begrenzten Schutz gegen magische oder auch weltliche Gefahren gibt. Talismane sind sehr verschieden, auch in ihrem Aussehen, aber eines ist ihnen allen Gemein: Sie verbrauchen sich sehr schnell und werden danach unwirksam. Eine bekannte Sonderform ist die *Schildbrosche*, die nur gegen Magische Geschosse wirkt.

Alle Talismane gibt es als geringere Talismane, die Aktiv in der Hand gehalten werden müssen um zu wirken, und höhere Talismane, die einfach offen am Körper getragen werden können (was sie in beiden Fällen natürlich angreifbar macht – Talismane haben immer Härte 5 und 2 TP). Der Träger kann sich nicht entscheiden, einen Effekt zuzulassen, es sei denn er entfernt rechtzeitig den Talisman.

Talismane gegen Körperlichen Schaden halten, wie die Schildbrosche, eine bestimmte Menge an Schaden ab und sind verbraucht, sobald dieser Schaden erreicht ist. Diese Talismane unterscheiden sich natürlich in der Menge der Schadenspunkte, die sie abwehren, bevor sie aufgebraucht sind. Es gibt diese Talismane gegen die fünf Energiearten und gegen Wucht-, Stich- und Hiebschaden. Talismane gegen Effekte wirken gegen einen bestimmten Effekt (Wie Furcht, Gift, Flüche etc.) und ersetzen einen nicht geschafften Rettungswurf bis zu dem angegebenen SG. Abschließend wirken Talismane gegen Zauberschulen nur gegen Effekte einer bestimmten Zauberschule, sei es ein Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit, und wehren hierbei eine gewisse Anzahl Zaubergrade ab, und zwar nur gegen den Träger des Talismans, sollte es noch andere Ziele geben (wie z.B. bei einem Flächenzauber, siehe auch unten). Die folgende Tabelle zeigt die Kosten an, der Einfachheit halber alle in einer Tabelle:

Tabelle 1: Übersicht Talismane

Art des Talismans	ZG	RW	SP	Preis	HG	Kosten
Geringerer Talisman	1	11	5	5 GM	12	2 GM 5 SM
Geringerer Talisman	2	12	10	15 GM	14	7 GM 5 SM
Geringerer Talisman	3	13	15	45 GM	16	22 GM 5 SM
Geringerer Talisman	4	14	20	90 GM	18	45 GM
Geringerer Talisman	5	16	25	180 GM	20	90 GM
Geringerer Talisman	6	18	30	270 GM	22	135 GM
Geringerer Talisman	7	20	35	360 GM	24	180 GM
Geringerer Talisman	8	22	40	450 GM	26	225 GM
Geringerer Talisman	9	24	45	540 GM	28	270 GM
Geringerer Talisman	10	26	50	630 GM	30	315 GM
Geringerer Talisman	11	28	55	720 GM	32	360 GM
Höherer Talisman	1	11	5	45 GM	12	22 GM 5 SM
Höherer Talisman	2	12	10	90 GM	14	45 GM
Höherer Talisman	3	13	15	180 GM	16	90 GM
Höherer Talisman	4	14	20	270 GM	18	135 GM
Höherer Talisman	5	16	25	360 GM	20	180 GM
Höherer Talisman	6	18	30	450 GM	22	225 GM
Höherer Talisman	7	20	35	540 GM	24	270 GM
Höherer Talisman	8	22	40	630 GM	26	315 GM
Höherer Talisman	9	24	45	720 GM	28	360 GM
Höherer Talisman	10	26	50	810 GM	30	410 GM
Höherer Talisman	11	28	55	900 GM	32	450 GM

Angriffe, die über die Kapazität des Talismans darüber hinaus wirken, funktionieren folgendermaßen:

RW-Talismane wirken immer nur einmal, gegen einen der Effekte, der höchstens den angegebenen SG hat. Gegen Auswirkungen mit einem höheren SG als 28 gibt es keine Talismane. Ist der Effekt mächtiger, wird allerdings der Talisman auch nicht zerstört.

Talismane gegen Schaden ziehen einfach den restlichen Schaden ab, der Rest wird normal behandelt. RW die den Schaden mindern (wie z.B. ein Reflexwurf gegen einen Feuerball) werden immer vor dem Abziehen des Schadens gemacht.

Talismane, die ZG auffangen, sind etwas komplizierter: Der Zauber wird behandelt, als hätte er eine geringere Zauberstufe (um den Wert verringert) UND die Zauberstufe des Anwenders wird ebenfalls um den Wert verringert, wenn es um Variablen, die den Schaden beeinflussen, geht. So kann ein Talisman gegen Hervorrufung, der noch zwei Grade hat, den Feuerball (Grad 3) eines Magiers der 5. in einen 3W6 Feuerball des Grades 1 verwandeln. Allerdings nur für den Träger des Talismans, wie oben beschrieben.

Mehrfachtalismane

Grundsätzlich können Talismane mehrere Wirkungen haben, je einen aus den drei Arten. Ein kombinierter Talisman Rettungswurf gegen Furcht und Rettungswurf gegen Geistesbeeinflussung funktioniert nicht, einer der gleichzeitig 25 TP abhält und 5 Zaubergrade, schon. Sollten mehrere verschiedene Talismane helfen, dann wirkt der Mächtigste zuerst. Wenn man mehr als einen höheren Talisman bei sich trägt, können merkwürdige Sachen geschehen, wenn einer davon ausgelöst wird - bei einer Chance von 1% pro Höherem Talisman. Das liegt im Ermessen des Spielleiters, eine Tabelle für Wilde Magie mit dem Charakter als Ziel, z.B.. Die Kosten für die Erschaffung und auch der Marktpreis werden durch einfaches addieren ermittelt, wobei der mächtigste Teil des Talismanes das Eineinhalbfache seines regulären Preises kostet.

Zufallstabellen für Talismane

Tabelle 2: Art des Talismannes

Tabelle 3: Mächtigkeit des Talismannes

Geringe	Mittlere	Mächtige	Art	Geringe	Mittlere	Mächtige	Art	ZG	RW	SP
01-25	01-20	01-10	Einzeln ZG	01-30	01	-	Geringerer	1	11	5
26-50	21-40	11-20	Einzeln RW	21-45	02	-	Geringerer	2	12	10
51-75	41-60	21-30	Einzeln SP	46-55	03-05	-	Geringerer	3	13	15
76-83	61-73	31-50	Doppelt ZG + RW	56-60	06-09	-	Geringerer	4	14	20
84-91	74-85	51-70	Doppelt ZG + SP	61-63	10-13	01-02	Geringerer	5	16	25
92-99	86-97	71-90	Doppelt RW + SP	64-65	14-17	03-04	Geringerer	6	18	30
00	98-00	91-00	Dreifach	66	18-21	05-07	Geringerer	7	20	35
				67	22-25	08-12	Geringerer	8	22	40
				-	26	13-20	Geringerer	9	24	45
				-	27	21-30	Geringerer	10	26	50
				-	28	31-40	Geringerer	11	28	55
				68-88	29-34	-	Höherer	1	11	5
				89-94	35-49	-	Höherer	2	12	10
				95-96	50-62	41	Höherer	3	13	15
				97	63-72	42-43	Höherer	4	14	20
				98	73-82	44-46	Höherer	5	16	25
				99	83-89	47-50	Höherer	6	18	30
				00	90-95	51-65	Höherer	7	20	35
				-	96-97	66-70	Höherer	8	22	40
				-	98	71-83	Höherer	9	24	45
				-	99	84-95	Höherer	10	26	50
				-	00	96-00	Höherer	11	28	55

Tabelle 4: Genaue Wirkung des Talismannes

W8	ZG (Zauberschule)	W20	RW (Effekt)	W20	TP (Schadensart)
1	Bannzauber	1-4	Betäubung	1-3	Kälte
2	Beschwörung	5-6	Lähmung	4-6	Elektrizität
3	Erkenntniszauber	7-9	Gifte	7-9	Feuer
4	Hervorrufung	10-12	Krankheiten	10-12	Säure
5	Illusion	13	Todesangriffe	13-14	Schall
6	Nekromantie	14-16	Furcht	15-16	Wucht
7	Verwandlung	17-18	Geistesbeeinflussung	17-18	Hieb
8	Verzauberung	19-20	Flüche	19-20	Stich

Talismane werden oft als Gegenstände der Verehrung, wie z.B. als ein Heiliges Symbol, gefertigt, aber manchmal werden auch ganz alltägliche Gegenstände mit kostbaren Essenzen und Weihwasser getränkt, um sie zu Talismanen zu machen. Ein verbrauchter Talisman zerfällt zu Staub, oder verbrennt; löst sich jedenfalls in Luft auf.

Tabelle 5: Zufällige Form eines Talismans

W30	Form	W30	Form
1-2	Götterfigürchen	17	Fell eines Monsters
3-4	Lederriemen mit Runen	18	Medallion mit den Haaren einer Jungfrau
5-6	Anhänger mit arkanen Symbolen	19	Schlüssel mit arkanen Symbolen
7	Magisches Auge	20	Stern aus Eisen
8	Elfenbeinhand	21	Ammonit
9	Medizinbeutel	22	Miniaturwaffe
10	Zahn eines Raubtieres	23	Getrocknetes Organ
11	Wurzelholz mit menschlicher Form	24	Phallus/Vulva aus Stein
12	Alraune	25	Runenstein
13	Ginseng	26	Kapsel mit Graberde
14	Antike Münze	27	Buntes Holzbildchen
15	Geflochtener Stern	28	Tierpfote
16	Geritzter Halbedelstein	29-30	Menschlicher Fingerknochen

Talisman herstellen [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst Talismane herstellen.

Voraussetzungen: Die Fähigkeit zu zaubern oder eine Zauberähnliche Fähigkeit.

Vorteil: Für die Herstellung eines Talismans wird ein Handwerkswurf mit dem in der Tabelle angegebenen SG und die Bereitstellung der Materialien in den in der Tabelle angegebenen Kosten benötigt. Talismane sind immer klein, aber robust (Härte 5 und TP 2), was eventuell gewisse Handwerke ausschließt. Mißlingt der Handwerkswurf geht die Hälfte der Materialien flöten und der Hersteller muß von vorne anfangen. Bei der Herstellung eines Mehrfachtalismans werden die Herstellungskosten des mächtigsten Teiltalimans mal 1,5 genommen und zu den normalen Kosten der anderen Talimane addiert. Der SG zur Herstellung wird um +3 bei einem bzw. +6 bei zwei zusätzlichen Talimanteilen erhöht.

Diese Magischen Talismane und das Talent dazu sind open gaming content nach der nachfolgenden OGL:

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.

Talismane(C) 2014 Christian Sturke aka Rorschachhamster