

Gun Mage

Der Brüderliche Orden? Hah! Bring mich bloß nicht auf die. Diese Vollidioten denken doch, sie wüssten alles, was es so über Magie zu wissen gibt. Tja, Kleiner, eins lass dir gesagt sein, es gibt da so ein, zwei Sachen, die diese Weicheier nicht wissen... die sind halt nur zu blöd, das zu merken. Machen einen auf Chef mit ihren muffigen alten Büchern, aber sie kapieren´s einfach nicht. Die Magie ist hier und jetzt. Es geht nicht um die Vergangenheit, es geht um Taten und Veränderung, aber einige von denen können ja nicht weiter sehen als die Brillen auf ihren Nasen. Du brauchst keine Bücher, keine aufgeblasenen Siegel und Passwörter und Händedrucke und all den Scheiß. Magie ist überall, du musst sie nur spüren und formen, um damit zu machen, was du willst.

Als ich noch ´n kleiner Hosenscheißer war, hat mir mein Papa seine Pistole gezeigt. War nix Dolles, aber es war seine und er war stolz auf sie. Dann durfte ich sie auch mal in die Hand nehmen und ich erschauerte am ganzen Körper. Ich hatte keine Ahnung, was an dieser Pistole so besonders war, aber ich wusste, eines Tages wollte ich auch eine haben. Ich hab sie mir immer angeschaut, wenn es ging, hab sie mir geschnappt und sie angefasst, wenn er nicht da war. Na ja, und dann kam der Tag, an dem er mich endlich mal damit hat schießen lassen... das war, als ob mir jemand den Schleier von den Augen gerissen hätte und ich zum ersten Mal im Leben richtig sehen konnte. Es hat irgendwas mit mir gemacht und ich wusste, dass ich mit dieser Pistole viel... mehr machen konnte... ich wusste es einfach.

Er hat mich dann noch ´nen Schuss abfeuern lassen und ich hab´ irgendwie gedrückt als ich den Abzug zog. Nicht mit meinen Armen oder Fingern, sondern mit meiner... Seele. Und Flammen, wie ich sie nie zuvor gesehen hatte, barsten aus dieser Pistole. Na ja, er hat sie mich danach natürlich nicht wieder anfassen lassen, aber ich musste sie einfach haben. Also hab´ ich die nächste Nacht abgewartet, hab sie ihm direkt unter der Nase weggeschnappt und bin nie wieder zurück gekommen. Mein armer alter Papa, er hat´s einfach nicht besser gewusst als diese Nörgler vom Brüderlichen Orden. ´Ne Pistole und ´ne Seele, das ist alles, was man braucht, um Magie zu wirken.

- Roderick Bannon (männlich, Mensch (Thurianer) GMG5), Gun Mage, Five Fingers.

Beschreibung

Gun Mages sind ein bisschen wie Joker, ihre Magie kommt über sie wie ein Anfall und nur die wenigsten verstehen das seltsame Band zwischen einem Gun Mage und seiner Pistole. Wie auch Hexenmeister werden Gun Mages mit ihrem Talent geboren, doch ihres benötigt intensives Training und viel Übung. Aufgrund ihres starken Verlangens, eine Pistole zu schwingen, und der stundenlangen notwendigen Übungszeiten, ist die Magie eines Gun Mages etwas eingeschränkter als die eines Hexenmeisters oder Magiers. Allerdings sind sie viel bessere Kämpfer, obwohl der zentrale Platz, den ihre Pistolen einnehmen, ihr Wissen über andere Waffen einschränkt.

Fast alle Gun Mages hatten in ihrer Kindheit Kontakt mit Pistolen und so hat sich in ihnen ein großes Faible für diese kostbaren Waffen entwickelt. Sie beginnen instinktiv, mystische Runen in die Griffe ihrer Pistolen, in den Lauf und das Metall zu ritzen und verbessern so ihre Waffe, um sie mit ihrem arkanen Talent nutzen zu können. Durch Stunden voller intensiver mentaler Konzentration und Übung formen sie eine seltsame Verbindung mit ihrer Feuerwaffe und entwickeln so ihre eigene, einzigartige Form der arkanen Magie, welche ihre Pistole miteinschließt. Der Prozess, mit dem der Gun Mage magische Energien durch seine Pistole kanalisiert, enthüllt sich einem so begabten Individuum irgendwann und es fällt ihnen schwer zu verstehen, warum anderen diese Idee und ihre Ausübung so fremdartig erscheint. Wenn ein junger Gun Mage heranwächst und sich entwickelt, lernt er durch seine Übungen die Grenzen einfachen Eisens kennen und beginnt zu verstehen, wie er das Metall verstärken kann, damit es auch mächtiger magischer Energie widerstehen kann. Durch all diese Übung und Hingabe wird die Pistole irgendwann zu einer Erweiterung seiner selbst.

Viele Gun Mages sind Einzelgänger, man missversteht und fürchtet sie wegen der seltsamen Mächte, die sich an ihnen zeigen. Diese Tendenz und die freigeistige Natur vieler Gun Mages bringt sie nur allzu oft in Schwierigkeiten. Aus manchen wird nicht mehr als Söldner oder Banditen, andere aber hören nie auf, sich anzutreiben und ihre Talente zu entwickeln. Wenn sie dabei Glück haben, finden sie selbst ihren Weg oder jemanden, der sich ihrer annimmt und sie zu einem der neuen militärischen Orden bringt, die damit begonnen haben, solche Individuen zu rekrutieren und auszubilden.

Am ehesten fühlen Gun Mages sich unter anderen Freigeistern heimisch, Gelehrte und Bücherwürmer sind ihnen meist zu steif. So kommt es des Öfteren vor, dass ein Gun Mage sich mit rechtschaffeneren Leuten in die Haare kriegt, wie mit Klerikern rechtschaffener Gottheiten, Paladinen und Mönchen. Besonders Magier aber schauen häufig auf Gun Mages herab. Man hat sie schon sagen hören, dass die physischen Waffen eines Gun Mages nur Krücken und diese ganz einfach verkümmerte Hexenmeister seien, die auf immer einen physischen Fokus brauchen werden, um ihre Kräfte zu kanalisieren. Gun Mages wiederum entgegen, dass ihre arkanen Kollegen doch nur eifersüchtig auf ihre Fähigkeiten und ihr intuitives Verständnis der Magie seien.

Abenteuer: Viele Gun Mages ziehen auf Abenteuer aus, um ihre Talente und Fähigkeiten zu testen, denn nur durch andauerndes Training und stetige Versuche können sie ihre Fertigkeiten erweitern und den mentalen Fokus entwickeln, der für diese anstrengende Art der Zauberei nötig ist. Ganz abgesehen davon ziehen sie natürlich auch für Geld in die Welt aus. Viele von ihnen sehnen sich nach der kalten, schweren Sicherheit, die der Griff einer Magieschloss-Pistole verspricht, denn der seltene Stahl einer solchen Waffe passt gut zu ihrer Art der Magie und ist in der Lage, auch mächtigeren arkanen Kräften zu widerstehen, wozu normaler Stahl nicht fähig ist.

Gesinnung: Gun Mages sind Freigeister. Ihre Magie ist ihr Talent und ihre Leidenschaft. Sie haben nicht das Buchwissen eines Magiers und auch nicht das intuitive Verständnis eines Hexenmeisters. Ihre Begabung braucht Entschlossenheit und intensives Training, aber auch eine gewisse Geistesschärfe und Sicherheit in den eigenen Zielen, die sich nur aus einem absoluten Vertrauen auf die eigenen Fähigkeiten ergibt. Sie sind nicht so streng und ordentlich und weitaus chaotischer als ihre arkanen Kollegen.

Gun Mages in den Iron Kingdoms

Gun Mages sind noch recht neu in West-Immoren. Sie sind gesegnet - oder verflucht, wie man es sehen will - mit der Gabe der Zauberei und einer seltsamen Affinität für Pistolen. Bisher hat man Gun Mages hauptsächlich in Cygnar und Llael gesehen und entsprechend kommen die Bewohner dieser Länder am Leichtesten mit ihrer seltsamen Kunst zurecht. Es ist wohl aber nur noch eine Frage der Zeit, bis man auch auf den Straßen Korsks khadoranische Gun Mages sieht.

Es ist nicht verwunderlich, dass Gun Mages vor allem aus Cygnar und Llael kommen, da viele Leute in diesen Ländern Pistolen bevorzugen. Bekannte Gun Mages sind größtenteils aus den Reihen der Ryn, der Thurianer oder der Umbreaner hervorgegangen. Diese wilden jungen Männer und Frauen versuchen meist, alleine in der Welt zurecht zu kommen, ohne sich dabei auf andere zu verlassen.

Tabelle 1-1: Der Gun Mage

Stufe	GAB	Zäh.	Ref.	Will.	Speziell	Sprüche pro Tag								
						0	1	2	3	4	5	6		
1	+0	+0	+2	+0	Arkaner Fokus, Bindung an die Magieschloss-Pistole	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+0	Verstärkende Runen	3	0							
3	+2	+1	+3	+1	Runenkugeln her- stellen	3	1							
4	+3	+1	+4	+1		4	2	0						
5	+3	+1	+4	+1	Bonustalent	4	3	1						
6	+4	+2	+5	+2		4	3	2						
7	+5	+2	+5	+2		5	4	2	0					
8	+6/+1	+2	+6	+2		5	4	3	1					
9	+6/+1	+3	+6	+3		5	5	3	2					
10	+7/+2	+3	+7	+3	Bonustalent	6	5	4	2	0				
11	+8/+3	+3	+7	+3		6	5	4	3	1				
12	+9/+4	+4	+8	+4		6	5	4	3	2				
13	+9/+4	+4	+8	+4		6	6	5	4	2	0			
14	+10/+5	+4	+9	+4		6	6	5	4	3	1			
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Bonustalent	6	6	5	4	3	2			
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5		6	6	6	5	4	2	0		

17	+12/+7/+2	+5	+10	+5		6 6 6 5 4 3 1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6		6 6 6 5 5 3 2
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6		6 6 6 6 5 4 3
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Bonustalent	6 6 6 6 5 4 4

Es gibt wohl auch zwergische und elfische Gun Mages, doch bisher wurde noch kein solcher in den Königreichen der Menschen gesehen. Von den anderen Völkern sind es nur die Gobber, die eine Begabung für diese eigenartige Form der Zauberei haben können.

Regelinformationen

Attribute: Charisma bestimmt, wie mächtig die Sprüche sind, die ein Gun Mage zaubern kann, wie viele er an einem Tag sprechen kann und wie schwierig es ist, diesen Sprüchen zu widerstehen. Um einen Spruch zu sprechen, muss ein Gun Mage einen Charisma-Wert haben, der mindestens dem Grad des Spruchs +10 entspricht.

Außerdem erhält er Bonus-Zauber, wie viele hängt ebenfalls von seinem Charisma-Wert ab. Der SG des Rettungswurfs gegen den Spruch eines Gun Mages entspricht $10 + \text{Grad des Spruchs} + \text{Charisma-Modifikator des Gun Mages}$. Intelligenz hingegen ist für einige der Klassenfertigkeiten des Gun Mages wichtig (siehe unten), während die Geschicklichkeit die Fähigkeiten des Gun Mages mit seiner Pistole bestimmt.

Gesinnung: jede.

Trefferwürfel: W6.

Klassenfertigkeiten: Bluffen (CH), Klettern (ST), Konzentration (KO), Handwerk (IN), Handwerk (Kleine Feuerwaffen) (IN); Einschüchtern (CH), Springen (ST), Wissen (Arkanes) (IN), Lauschen (WE), Zauberkunde (IN), Entdecken (WE) und Schwimmen (ST).

Fertigkeitspunkte auf der ersten Stufe: $(2 + \text{Intelligenz-Modifikator}) \times 4$.

Fertigkeitspunkte auf jeder weiteren Stufe: $2 + \text{Intelligenz-Modifikator}$.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Merkmale sind Klassenmerkmale des Gun Mages.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Gun Mage ist geübt im Umgang mit allen einfachen Waffen und allen Pistolen. Gun Mages sind geübt im Umgang mit leichten Rüstungen, aber nicht mit Schilden.

Arkaner Fokus: Ein Gun Mage ist dazu in der Lage, arkane Magie durch seine Pistole zu leiten. Er hat diesen arkanen Fokus immer, egal mit welcher Pistole, so dass er seine Zaubersprüche sprechen kann. Er kann seine Sprüche sogar ohne billige Materialkomponenten

sprechen, alle Komponenten aber, die 100 Goldmünzen oder mehr kosten, müssen auch vom Gun Mage bereitgestellt werden.

Außerdem kann der Gun Mage alle Strahlensprüche durch den Lauf seiner Pistole lenken. Dies erlaubt es ihm, den Fernkampfangriffsbonus seiner Pistole (und alle Boni seines Waffenfokus´ und seiner anderen Talente) zu benutzen, um die Boni des Berührungsangriffs auf Entfernung für den Strahlenspruch zu ermitteln. Ein Gun Mage kann aber nicht gleichzeitig seine Pistole abfeuern und einen Zauber sprechen.

Normale Pistolen sind leider nicht dafür gebaut, die arkanen Kräfte auszuhalten, die ein Gun Mage durch sie leitet. Für je zwei Spruchgrade, welche durch die Pistole gesprochen wurden, verliert sie einen Punkt Härte - bei einer ungeraden Zahl von Spruchgraden wird abgerundet. Erreicht die Härte der Pistole 0, ist sie zerstört, aufgezehrt von den arkanen Energien, die durch sie geflossen sind. Eine normale Pistole hat eine Härte von 10 und 5 TP.

Tabelle 1-2: Dem Gun Mage bekannte Sprüche

Stufe	Bekannte Sprüche						
	0	1	2	3	4	5	6
1	4						
2	5	2*					
3	6	3					
4	6	3	2*				
5	6	4	3				
6	6	4	3				
7	6	4	4	2*			
8	6	4	4	3			
9	6	4	4	3			
10	6	4	4	4	2*		
11	6	4	4	4	3		
12	6	4	4	4	3		
13	6	4	4	4	4	2*	
14	6	4	4	4	4	3	
15	6	4	4	4	4	3	
16	6	5	4	4	4	4	2*
17	6	5	5	4	4	4	3
18	6	5	5	5	4	4	3
19	6	5	5	5	5	4	4
20	6	5	5	5	5	5	4

* Nur unter der Voraussetzung, dass der Charismawert des Gun Mages hoch genug ist, dass er Bonussprüche dieses Grads haben kann.

Dieser Schaden an der Pistole bezieht sich jedoch nur auf Sprüche, welche auch direkt

durch die Pistole gelenkt wurden - also Strahlensprüche und Sprüche, die mit Runenkugeln verbunden wurden. Magieschloss-Pistolen sind immun gegen diesen Schaden.

Bindung an die Magieschloss-Pistole: Ein Gun Mage ist dazu in der Lage, sich mit den seltsamen Metallen zu verbinden, aus denen eine Magieschloss-Pistole hergestellt wird. Dieser Vorgang dauert einen Tag und verbraucht alchemistische Komponenten im Wert von 100 Goldmünzen. Die gebundene Pistole wird dann zu einer Erweiterung des Körpers des Gun Mages. Er kann natürlich auch viele weitere Pistolen mit sich herumtragen, aber nicht alle als Magieschloss-Pistole an sich binden. Ein Gun Mage kann nur so viele Magieschloss-Pistolen an sich binden, wie es seinem Charisma-Modifikator entspricht.

Zaubersprüche: Gun Mages können Zauber wie Hexenmeister sprechen, haben aber ihre eigene Zauberliste (siehe unten). Außerdem ist die Anzahl von Sprüchen begrenzt, die sie lernen und an einem Tag sprechen können - siehe dazu Tabelle 2-5: Der Gun Mage und Tabelle 2-6: Dem Gun Mage bekannte Sprüche. Diese Zauber kann er sprechen, ohne sie vorzubereiten oder in einem Zauberbuch bei sich zu haben. Die Pistole des Gun Mages kann dabei einen arkanen Zauberfokus bei jedem Zauber ersetzen, der einen solchen benötigt. Bei einem hohen Charismawert erhält der Gun Mage eine gewisse Anzahl an Bonussprüchen pro Tag. Um einen Zauber zu sprechen, braucht ein Gun Mage mindestens einen Charismawert, der $10 + \text{Spruchgrad}$ entspricht. Der SG eines Rettungswurfs gegen den Zauber eines Gun Mages entspricht $10 + \text{Spruchgrad} + \text{Charismamodifikator des Gun Mages}$.

Die Auswahl an Zaubern für den Gun Mage ist stark eingegrenzt. Er beginnt das Spiel mit vier Sprüchen des nullten Grads, welche sich der Spieler aussuchen kann. Bei fast jedem Stufenaufstieg erhält der Gun Mage einen oder mehrere neue Sprüche, wie in Tabelle 2-6: Dem Gun Mage bekannte Sprüche beschrieben wird. (Im Gegensatz zu den Zaubern, die er pro Tag sprechen kann, wird die Anzahl an Sprüchen, die einem Gun Mage bekannt sind, nicht von seinem Charismamodifikator beeinflusst. Die Werte in Tabelle 2-6 sind also festgelegt.)

Verstärkende Runen: Wenn die Macht eines Gun Mages wächst, erlernt er die arkanen Geheimnisse, welche es ihm ermöglichen, seine Pistole zu verstärken, so dass sie besser den magischen Energien widerstehen kann, welche beim Kanalisieren durch sie fließen. Der Gun Mage kann die Härte oder die TP seiner Pistole verbessern. Für je 50 Goldmünzen in Materialien und pro Tag, den er damit verbringt, Runen in seine Pistole zu schnitzen, steigt die Härte der Pistole um 1 Punkt bis zu einem Maximum von 15. Für je 100 Goldmünzen in Materialien und einen Tag Arbeit, kann er die TP der Pistole um 1 verbessern bis zu einem Maximum von 16. Die Boni der verstärkenden Runen addieren sich mit den anderen Boni einer gebundenen Magieschloss-Pistole.

Runenkugeln herstellen: Auf der 3. Stufe lernt ein Gun Mage, spezielle Kugeln

herzustellen, die Spruchenergie leiten können. Wenn er eine solche Runenkugel abfeuert, kann der Gun Mage als freie Aktion einen Zauber in eine solche Kugel kanalisieren. Wenn die Kugel dann das Ziel trifft, macht sie einen zusätzlichen W6 Schaden pro Spruchgrad, der in die Kugel kanalisiert wurde. Sprüche des nullten Grades geben nur einen zusätzlichen W3 Schaden.

Wenn der Gun Mage die 6. Stufe erreicht, erhalten seine Runenkugeln einen Verbesserungsbonus von +1, wenn Zauber durch die Kugel kanalisiert werden. Dieser Bonus steigt alle sechs Klassenstufen um +1. Auf der 12. Stufe entspricht er +2, auf der 18. +3.

Ein Gun Mage kann allerdings keine Sprüche durch eine Runenkugel leiten, die einen Berührungsangriff auf Entfernung oder einen Berührungsangriff machen. Vgl. „Die gebundene Magieschloss-Pistole des Gun Mages“ für weitere Einzelheiten.

Es ist sehr anstrengend, Runenkugeln herzustellen. Man braucht dazu geschmolzene und zu Puder verarbeitete Metalle und muss peinlich genau arbeiten. Außerdem braucht man ein gut ausgestattetes Schusswaffenzubehörset und muss einen Fertigkeitwurf machen. Die Materialkosten entsprechen 1 Goldmünze plus die Kosten für eine Standardpistolenladung, denn Runenkugeln bestehen üblicherweise aus Blei, das mit Goldsplintern oder -staub versetzt ist. Gold ist wegen seiner leitenden Eigenschaften unverzichtbar. Ist das Blei erst einmal flüssig, wird das Gold in das geschmolzene Metall gestreut und zeigt sich dann in kleinen Sprenkeln, wenn die Kugel auskühlt. Danach ätzt der Hersteller seine Signatur, eine Runenglyphe, mit Goldsplintern auf die Kugel. Diese Markierung dient als Aufnahmepunkt für den Spruch des Gun Mages und die Goldsprengel leiten ihn durch die Kugel.

Gun Mages können normalerweise 5 Kugeln pro Stunde herstellen und ätzen, doch es ist wie gesagt eine anstrengende Arbeit, die höchste Konzentration verlangt. Daher muss der Gun Mage für jede weitere Stunde, die er nach der ersten weiterarbeitet, einen Konzentrationswurf (SG 12) machen. Schlägt dieser fehl, ist der Gun Mage ermüdet und muss einen ganzen Tag warten, bevor er versuchen kann, weitere Kugeln herzustellen. Vergrößerungsgläser und besonders gute Ätzwerkzeuge können diesen SG nach Ermessen des Spielleiters senken.

Das Runenätzverfahren ist selbst unter den besten Lichtverhältnissen eine fesselige und besonders für die Augen sehr anstrengende Arbeit. Entsprechend erhält ein Gun Mage, dessen Augen von der vielen Arbeit getrübt sind, auf alle Fernkampfangriffe einen Malus von -1 pro Stunde, die er mit dem Herstellen von Runenkugeln verbracht hat. Alle zwei Stunden, die der Gun Mage nicht mehr mit dem Ätzen von Runen verbringt, sinkt der Malus um 1 Punkt.

Bonustalent: Ab der 5. Stufe erhält ein Gun Mage alle fünf Stufen ein Bonustalent.

Dieses muss er aus der folgenden Liste auswählen: alle metamagischen Talente, Im Kampf zaubern, Nachladen im Kampf (Verbessertes Nachladen im Kampf), Ausweichen (Beweglichkeit), Verbesserte Initiative, Kernschuss (Fernschuss, Verbesserter Präzisionsschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schiessen, Aus vollem Lauf schießen), Schnelle Waffenbereitschaft, Fertigungsfokus (Handwerk [Kleine Feuerwaffen]), Zauberfokus (Mächtiger Zauberfokus), Durchschlagende Zauber (Mächtige durchschlagende Zauber), Waffenfokus (Pistole).

Die gebundene Magieschloss-Pistole des Gun Mages

Während der Gun Mage schon mit einer normalen Pistole zu spektakulären Kunststücken in der Lage ist, ist er doch am eindrucksvollsten mit einer gebundenen Magieschloss-Pistole in der Hand. Bei dieser handelt es sich um eine ganz besondere Feuerwaffe. Jeder sich entwickelnde Gun Mage wird danach streben, mindestens eine solche Waffe zu besitzen. Magieschloss-Pistolen sind von zwergischer Herkunft, sie werden aus seltenen Metallen hergestellt, die von rhulischen Meisterhandwerkern raffiniert und dann an „die gefährliche Zauberei des Menschevolks“ angepasst wurden, wie die Zwerge es aufgrund des Mangels einer besseren Beschreibung nennen. Gun Mages, die ihre magischen Fähigkeiten aufpoliert haben, können Zauber in diese Pistolen weben und durch sie leiten, um die fantastischsten Effekte zu erzielen. Wurde die Magieschloss-Pistole erst einmal an den Gun Mage gebunden, wird sie zu einer physischen Erweiterung ihres Meisters.

So wie der Gun Mage in seiner Klasse aufsteigt, wächst auch die Macht seiner Pistole. Stufen in anderen zauberkundigen Klassen zählen hierfür nicht, außer es wird bei der entsprechenden Klasse explizit erwähnt.

Wird die gebundene Pistole zerstört, muss ihr Meister einen Zähigkeitswurf (SG 15) machen. Schlägt dieser fehl, verliert er 200 Erfahrungspunkte pro Stufe, die er in seiner Klasse hat. Ist der Wurf hingegen erfolgreich, wird der Verlust um die Hälfte reduziert. Die Anzahl an Erfahrungspunkten eines Gun Mages kann jedoch niemals unter null sinken, weil seine Pistole zerstört wurde.

Härte: Wenn ein Gun Mage Stufen aufsteigt, wird auch seine gebundene Magieschloss-Pistole widerstandsfähiger. Eine Standard-Magieschloss-Pistole beginnt mit einer Härte von 10. Diese steigt um jeweils 1 Punkt für alle zwei Stufen, die der Gun Mage aufsteigt.

Trefferpunkte: Eine Standard-Magieschloss-Pistole hat 8 TP. Wenn der Gun Mage, an den sie gebunden ist, Stufen aufsteigt, steigen auch ihre Trefferpunkte um je 2 für je zwei Stufen, die der Gun Mage aufsteigt.

Wachsamkeit: Die Berührung mit dem kalten Stahl seiner Magieschloss-Pistole schärft die Sinne eines Gun Mages. Solange er seine gebundene Pistole berührt, wird der Gun Mage so behandelt, als hätte er das Talent Wachsamkeit.

Spruchverbindung: Aufgrund der Magie leitenden und absorbierenden Eigenschaften der Metalle, die zur Herstellung einer Magieschloss-Pistole verwendet werden,

Tabelle 1-3: Spezialfähigkeiten einer gebundenen Magieschloss-Pistole

Stufe des Gun	Härte	TP	Speziell
Mage			
1-2	+1	+2	Wachsamkeit, Spruchverbindung
3-4	+2	+4	Berührung auf Entfernung
5-6	+3	+6	Berührung
7-8	+4	+8	Sichtverbindung
9-10	+5	+10	Pistole herbeirufen
11-12	+6	+12	
13-14	+7	+14	Ausspähung
15-16	+8	+16	
17-18	+9	+18	
19-20	+10	+20	

betrifft jeder Spruch, den der Gun Mage auf sich selbst spricht auch seine Pistole, wenn sie zu diesem Zeitpunkt im Umkreis von 1,50m um ihren Meister ist. Wenn die Wirkung des Spruchs eine andere als eine augenblickliche ist, hört sie auf, sobald die Pistole aus dem Radius von 1,50m um ihren Meister herum entfernt wird. Der Effekt tritt auch nicht wieder ein, selbst wenn der Gun Mage seine Pistole wieder in die Finger kriegt, bevor die Wirkung des Spruchs aufhört. Die Spruchverbindung betrifft die Pistole auch, wenn es sich um einen Spruch handelt, der normalerweise keine Gegenstände betrifft. Ein Beispiel: Roderick spricht *Spiegelbilder* auf sich selbst und erschafft damit vier Spiegelbilder. Solange seine Pistole innerhalb des Radius' von 1,50m um ihn herum ist, hat auch sie vier Spiegelbilder, was es Gegnern natürlich schwieriger macht, sowohl Roderick, als auch seine kostbare Magieschloss-Pistole zu treffen.

Berührung auf Entfernung: Wenn der Gun Mage Stufe 3 oder höher erreicht hat, kann er seine Pistole auch dazu benutzen, Zauber zu sprechen, die eine Berührung auf Entfernung machen. Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss die Pistole allerdings mit einer Runenkugel geladen sein. Wenn der Gun Mage dann einen Spruch mit Berührung auf Entfernung spricht, wird die Runenkugel in der Kammer als „Berührer“ bestimmt. (Der Gun Mage muss die Pistole zum Zeitpunkt des Zauberns natürlich in der Hand halten.) Der Spruch mit Berührung auf Entfernung kann dann als Berührungsangriff auf Entfernung abgegeben werden. Wäre der Angriff auch als normaler Nahkampfangriff auf Entfernung erfolgreich, gilt zusätzlich auch der Schaden der Pistole selbst. Wie bei Sprüchen auf Berührung ebenfalls üblich, kann die Runenkugel den geladenen Zauberspruch solange halten, bis der Gun Mage schießt. Spricht er jedoch einen weiteren Spruch, bevor sich der in der Runenkugel enthaltene Spruch löst, verschwindet der Zauber auf Berührung. Der Fernkampfangriff auf Berührung wird mit dem Pistolenangriffsbonus des Gun Mage durchgeföhrt (die Boni des Waffenfokus' und

anderer Talente zählen ebenfalls dazu). Einen Zauber auf Berührung auf die Runenkugel zu sprechen und die Pistole abzufeuern, zählen niemals zusammen als einzelne Aktion. Der Zauber verbraucht immer noch seinen normalen Zeitaufwand und das Abfeuern der Pistole entspricht einer separaten Standard-Aktion.

Berührung: Wenn der Gun Mage die 5. Stufe oder höher erreicht hat, kann er seine Pistole auch dazu benutzen, Berührungszauber auf Entfernung zu sprechen. Diese Fähigkeit wird ansonsten genauso wie die Fähigkeit Berührung auf Entfernung behandelt.

Sichtverbindung: Aufgrund der magischen Natur der Magieschloss-Metalle und des Bundes, den der Gun Mage mit seiner Pistole geformt hat, kann er ab der 7. Stufe durch das Visier oder den Lauf seiner Pistole selbst schauen (falls sie kein Visier hat), anstatt seine eigenen Augen zu benutzen. Dafür muss der Gun Mage einen erfolgreichen Konzentrationswurf (SG 15) machen. So kann er, ohne zu schauen, mit seiner Pistole zielen, was einige spektakuläre Tricks ermöglicht.

Pistole herbeirufen: Ab der 9. Stufe erhält der Gun Mage die Fähigkeit, seine Magieschloss-Pistole direkt in seine Hand zu rufen. Ist er von seiner Pistole getrennt, muss er einen erfolgreichen Konzentrationswurf (SG 18) machen, und kann so seine Pistole zurück in seine Hand fliegen lassen, solange niemand sie festhält und er sie sehen kann. Der Einsatz dieser Fähigkeit gilt als Bewegungsaktion. Ein Gun Mage mit dem Talent Schnelle Waffenbereitschaft, kann mit einer freien Aktion sogar so viele gebundene Pistolen zu sich rufen, wie er Hände hat.

Pistolenausspähung: Wenn der Gun Mage die 13. Stufe oder höher erreicht hat, kann er einmal pro Tag mit seiner Pistole ausspähen (dies funktioniert, wie wenn er den Zauber *Ausspähen* spräche). Diese zauberähnliche Fähigkeit verbraucht keine Materialkomponenten und auch keinen Fokus und erlaubt es dem Gun Mage, seine gebundene Pistole und deren Umgebung zu sehen, falls er jemals von ihr getrennt werden sollte.

Gun Mage-Zauber

Grad 0: *Arkane Siegel, Tanzende Lichter, Benommenheit, Magie entdecken, Aufblitzen, Geisterhaftes Geräusch, Richtung wissen, Licht, Magierhand, Ausbessern, Botschaft, Öffnen/Schließen, Zaubertrick, Kältestrahl, Magie lesen, Resistenz, Erschöpfende Berührung.*

Grad 1: *Magische Kugel, Alarm, Brennende Hände, Furcht auslösen, Person bezaubern, Kalte Hand, Sprühende Farben, Selbstverkleidung, Elementen trotzen, Rascher Rückzug, Federfall, Schmierer, Pforte zuhalten, Hypnose, Schwächere Verwirrung, Springen, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Magische Waffe, Magische Aura, Verhüllender Nebel, Schutz vor Chaos/Bösem/Guten/Ordnung, Schwächestrahler, Schild, Schockgriff, Schlaf, Zielsicherer Schlag, Bauchreden.*

Grad 2: Gestalt verändern, Arkanes Schloss, Bärenstärke, Blind- oder Taubheit verursachen, Verschwimmen, Katzenhafte Anmut, Untote befehligen, Dauerhafte Flamme, Dunkelheit, Dunkelsicht, Monsterbenommenheit, Gedanken wahrnehmen, Pracht des Adlers, Falsches Leben, Flammenkugel, Nebelwolke, Glitzerstaub, Windstoß, Hypnotisches Muster, Unsichtbarkeit, Klopfen, Schweben, Gegenstand aufspüren, Spiegelbilder, Irreführung, Gegenstand verbergen, Schutz vor Pfeilen, Feuerwerk, Energien widerstehen, Erschrecken, Sengender Strahl, Unsichtbares sehen, Zerbersten, Stille, Geräuschexplosion, Spinnenklettern, Hauch des Stumpfsinns, Gesinnung verbergen, Spinnennetz, Windgeflüster.

Grad 3: Flimmern, Tiefe Verzweiflung, Tageslicht, Tiefschlaf, Magie bannen, Standort vortäuschen, Explosive Runen, Feuerball, Feste Hoffnung, Mächtige magische Waffe, Hast, Heldenmut, Person festhalten, Sphäre der Unsichtbarkeit, Blitz, Schutzkreis gegen Chaos/Böses/Gutes/Ordnung, Unauffindbarkeit, Geisterross, Schutz vor Energien, Wut, Entkräftender Strahl, Gegenstand schrumpfen, Schneesturm, Verlangsamen, Stinkende Wolke, Einflüsterung, Vampirgriff, Wasser atmen, Windwall.

Grad 4: Tote beleben, Fluch, Monster bezaubern, Verwirrung, Ansteckung, Dimensionstür, Entkräftung, Furcht, Feuerschild, Feuerfalle, Mächtige Unsichtbarkeit, Eissturm, Illusionswand, Schwächerer Geas, Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit, Kreatur aufspüren, Erinnerung verändern, Fluch brechen, Unverwüstliche Sphäre (Otilukes unverwüstliche Sphäre), Brüllen, Fester Nebel, Steinhaut, Feuerwand, Eiswand, **Körperlosigkeit**.

Grad 5: Verzauberung brechen, Todeswolke, Kältekegel, Person beherrschen, Schwachsinn, Monster festhalten, Behindernde Hand (Bigbys behindernde Hand), Treuer Hund des Magiers (Mordenkainens treuer Hund), Privates Heiligtum des Magiers (Mordenkainens privates Heiligtum), Magisches Gefäß, Gedankennebel, Dauerhaftigkeit, Äußerlichkeiten, Verständigung, Stein formen, Symbol des Schmerzes, Symbol des Schlafs, Telekinese, Telepathisches Band (Rarys telepathisches Band), Teleportieren, Energiewand, Steinwand, Wellen der Erschöpfung, Zone der Stille.

Grad 6: Säurenebel, Antimagisches Feld, Kugelblitz, Todeskreis, Notfall, Untote erschaffen, **Tödliche Kugel**, Auflösung, Böser Blick, Fleisch zu Stein, Kräftige Hand (Bigbys kräftige Hand), Frostsphäre (Otilukes Frostsphäre), Geas/Auftrag, Kugel der Unverwundbarkeit, Mächtige Magie bannen, Großer Heldenmut, Mächtiges Brüllen, Wächter und Hüter, Masseneinflüsterung, Ablenkung, Polarstrahl, Abstoßung, Stein zu Fleisch, Symbol der Furcht, Symbol der Überredung, Umwandlung (Tensors Umwandlung), Eisenwand.