

Vitus

Name Elf: Galadiir, Fenfaril, Lilliastre, Phirosalle, Enkirash, Halwyr, Namu, Angoleth, Lainil, Gollor, Celethwen
Mensch: Avyn, Morgana, Raz, Yseult, Oriana, Vitus, Aldara, Xeno, Ira, Azeneth, Ferah

Aussehen Wähle jeweils eines

Augen gequälter Blick, durchdringende Augen oder irrer Blick

Körper wohlgenährter Körper, unheimlicher Körper oder dünnere Körper

Haar stilvolles Haar, wirres Haar oder spitzer Hut

Kleidung abgetragene Roben, elegante Roben oder fremdartige Roben

Rüstung



Trefferpunkte

Deine maximalen TP sind 4+Konstitution.



Schaden

Dein Grundscha-den beträgt 1W6.



Gesinnung

Wähle eine Gesinnung

Gut
Benutze Magie, um jemand anderem un-mittelbar zu helfen.

Neutral
Entdecke ein magisches Mysterium.

Böse
Benutze Magie, um Angst und Schrecken zu verbreiten.

Attribute

Stärke **8**
Schwach -1 **ST**

Geschicklichkeit **13**
Zittrig -1 **GE**

Konstitution **12**
Krank -1 **KO**

Intelligenz **16**
Benommen -1 **IN**

Weisheit **9**
Verwirrt -1 **WE**

Charisma **15**
Verängstigt -1 **CH**

Spielzüge zu Beginn

Wähle ein Volk

Elf

Mensch

Magie ist so natürlich für dich, wie Luft zum Atmen. Magie entdecken zählt für dich als Zaubertrick.

Wähle einen Klerikerzauber. Du kannst diesen Zauber wirken, als wäre er ein Magierzauber.

Du beginnst das Spiel außerdem mit diesen Spielzügen

Zauber wirken

Wenn du einen vorbereiteten Zauberspruch sprichst, würfle+IN.

Bei einer 10+ wurde der Zauber erfolgreich gewirkt und du vergisst ihn nicht, so dass du ihn erneut wirken kannst.

Bei 7-9 wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, aber wähle eines

- Du ziehst unerwünschte Aufmerksamkeit auf dich oder bringst dich in die Klemme. Der SL wird dir sagen wie.

- Das Wirken des Zaubers stört das Gefüge der Wirklichkeit: Erhalte dauerhaft -1 auf Zauber wirken, bis du das nächste Mal Zauber vorbereitest.

- Nachdem du ihn gewirkt hast, vergisst du den Zauber. Du kannst ihn nicht wirken, bis du ihn dir beim nächsten Zauber vorbereiten erneut einprägst.

Beachte, dass das Aufrechterhalten mancher Zauber mit dauerhaften Effekten zu einem Abzug auf Zauber wirken führen kann.

Zauberbuch

Du hast einige Zauber gemeistert und in dein Zauberbuch geschrieben. Du beginnst das Spiel mit drei Zaubern des 1. Grades sowie deinen Zaubertricks. Immer wenn du eine Stufe aufsteigst, fügst du deinem Zauberbuch einen neuen Zauber hinzu, dessen Grad deine neue Stufe aber nicht übersteigen darf. Dein Zauberbuch hat 1 Gewicht.

Zauberverteidigung

Du kannst einen Zauber mit dauerhaftem Effekt sofort beenden und seine freiwerdende Energie dazu nutzen, einen gegen dich gerichteten Angriff abzuwehren. Der Zauber endet und du ziehst seinen Grad vom Schaden ab, den du erleidest.

Ritual

Wenn du aus einem Ort der Macht Kraft schöpfst, um einen magischen Effekt zu erzeugen, beschreibe dem SL, was du erreichen willst. Rituale und ihre Effekte sind immer möglich, aber der SL wird dir zwischen einer und vier der folgenden Bedingungen auferlegen

- Es wird Tage/Wochen/Monate dauern.

- Zuvor musst du _____

- Du benötigst die Hilfe von _____

- Es kostet sehr viel Geld.

- Du kannst nur eine geringere Version des Effektes hervorzurufen, die unzuverlässig und begrenzt ist.

- Du und deine Verbündete geraten in Gefahr durch _____

- Du musst _____ entzaubern, damit es gelingt.

Bande

Schreibe den Namen eines Gefährten in mindestens eine dieser Leerstellen:

_____ wird eine wichtige Rolle in den kommenden Ereignissen spielen! Ich habe es vorausgesehen!

_____ hält etwas von großer Wichtigkeit vor mir geheim.

_____ ist bedauernswert ahnungslos, was die Welt betrifft. Ich werde ihm beibringen, was ich kann.

Ausrüstung



Deine Tragkraft beträgt 7+ST.

Du beginnst das Spiel mit deinem Zauberbuch (1 Gewicht) und Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht).

Wähle dein Rüstzeug

Lederrüstung (Rüstung 1, 1 Gewicht)

Büchertasche (5 Anwendungen, 1 Gewicht) und 3 Heiltränke (0 Gewicht)

Wähle deine Waffe

Dolch (Hand, 1 Gewicht)

Stab (Kurz, Zweihändig, 1 Gewicht)

Wähle eines

Heiltrank (0 Gewicht)

3 Gegengifte (0 Gewicht)

Zauber vorbereiten

Wenn du ungestört etwas Zeit (etwa eine Stunde) über deinem Zauberbuch verbringst ...

... verlierst du alle Zauber, die du bisher vorbereitet hattest.

... bereitest du neue Zauber deiner Wahl aus deinem Zauberbuch vor, deren aufaddierte Grade deine eigene Stufe+1 nicht übersteigen dürfen.

... bereitest du alle deine Zaubertricks vor, was niemals dieser Zauberbegrenzung unterliegt.



Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen

- Wunderkind**
Wähle einen Zauber. Du kannst den Zauber vorbereiten, als wäre er einen Grad niedriger.
- Verstärken**
Wenn du **Zauber wirkst** und eine 10+ würfelst, kannst du freiwillig einen Nachteil von der 7–9-Liste auswählen. Wenn du das tust, darfst du dir zusätzlich einen der folgenden Effekte aussuchen
– Der Zauber wirkt doppelt so stark.
– Der Zauber betrifft doppelt so viele Ziele.
- Quell des Wissens**
Wenn du **Wissen kundtust** über etwas, von dem sonst niemand eine Ahnung hat, erhältst du +1 auf deinen Wurf.
- Besserwisser**
Wenn ein Spielercharakter deinen Rat sucht und du ihm sagst, wie das Problem **deiner Ansicht nach am besten zu lösen ist**, erhält er einmalig +1, wenn er deinen Rat beherzigt. Wenn er das tut, darfst du dir außerdem einen EP gutschreiben.
- Erweitertes Zauberbuch**
Füge deinem Zauberbuch einen Zauber einer beliebigen Klasse hinzu.
- Zauberer**
Wenn du in Sicherheit bist und Zeit hast, dich mit einem magischen Gegenstand zu beschäftigen, kannst du den SL fragen, was der Gegenstand tut. Der SL wird dir wahrheitsgemäß antworten.
- Logik**
Wenn du deine Umgebung mit Hilfe streng logischer Schlussfolgerungen analysierst, kannst du zum **Gewissheit erlangen** +IN statt +WE würfeln.
- Magierschild**
Solange du mindestens einen Zauber des 1. Grades oder höher vorbereitet hast, erhältst du +2 Rüstung.
- Gegenzauber**
Wenn du versuchst, einen **Magierzauber zu kontern**, der dich betreffen würde, setze einen deiner vorbereiteten Zauber aufs Spiel und würfle+IN.
 Bei einer 10+ wird der Zauber gekontert und er hat keine Wirkung auf dich.
 Bei 7–9 wird der Zauber ebenfalls gekontert, aber du vergisst den Zauber, den du aufs Spiel gesetzt hast. Dein Gegenzauber schützt nur dich selbst – wenn der Zauber andere Ziele hatte, werden diese trotzdem betroffen.
- Schnelle Auffassungsgabe**
Wenn du **Zeuge eines Magierzaubers** bist, frage den SL nach dem Namen des Zaubers und seinen Effekten. Wenn du auf Grundlage einer der Antworten handelst, erhältst du einmalig +1.

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5

- Meister**
Voraussetzung: Wunderkind Wähle einen weiteren Zauber. Auch diesen bereitest du vor, als wäre er eine Stufe niedriger.
- Höheres Verstärken**
Ersetzt: Verstärken
Wenn du **Zauber wirkst** und eine 10+ würfelst, kannst du freiwillig einen Nachteil von der 7–9-Liste auswählen. Wenn du das tust, darfst du dir zusätzlich einen der folgenden Effekte aussuchen:
– Der Zauber wirkt doppelt so stark.
– Der Zauber betrifft doppelt so viele Ziele.
 Bei einer 12+ darfst du einen der Effekte wählen, ohne von der 7–9-Liste wählen zu müssen.
- Seele des Zauberers**
Voraussetzung: Zauberer
Wenn du in Sicherheit bist und Zeit hast, dich mit einem magischen Gegenstand zu beschäftigen, kannst du den Gegenstand verstärken, so dass er bei der nächsten Benutzung eine größere Wirkung entfaltet. Der SL wird dir beschreiben wie.
- Unfehlbare Logik**
Ersetzt: Logik
Wenn du deine Umgebung mit Hilfe streng logischer Schlussfolgerungen analysierst, kannst du zum **Gewissheit erlangen** +IN statt +WE würfeln. Bei einer 12+ darfst du dem SL drei beliebige Fragen stellen, ohne auf die Liste beschränkt zu sein.
- Magierrüstung**
Ersetzt: Magierschild
Solange du mindestens einen Zauber des 1. Grades oder höher vorbereitet hast, erhältst du +4 Rüstung.
- Schützender Gegenzauber**
Voraussetzung: Gegenzauber
Wenn ein Verbündeter in Sichtweite **von einem Magierzauber betroffen** wird, kannst du den Zauber kontern, als wärest du selbst das Ziel. Wenn der Zauber mehrere Ziele hat, musst du für jeden Verbündeten einzeln kontern.
- Ätherisches Band**
Wenn du mit einer bereitwilligen oder hilflosen Person Zeit verbringst, kannst du ein ätherisches Band zwischen euch knüpfen. Du nimmst wahr, was sie wahrnimmt und kannst über sie oder ihre Umgebung **Gewissheit erlangen**, ganz gleich wo du dich befindest. Wenn die mit dir verbundene Person die Verbindung freiwillig eingegangen ist, kannst du dich mit ihr unterhalten, als wäret ihr im selben Raum.
- Mystische Marionette**
Wenn du die **Handlungen einer Person durch Magie kontrollierst**, wird sie keinerlei Erinnerungen an das haben, was sie für dich tun musste, und wird dir nicht böse sein.
- Zauber kanalisieren**
Wenn du einem **Wesen Schaden zufügst**, kannst du die Energie eines Zaubers in dein Opfer hineinlenken. Beende einen deiner dauerhaften Zauber und füge dessen Grad deinem Schaden hinzu.
- Eigenmächtig**
Wenn du genügend Zeit, arkane Materialien und einen sicheren Ort zur Verfügung hast, kannst du deinen eigenen Ort der Macht erschaffen. Beschreibe dem SL, was für eine Macht es ist und wie du sie an diesen Ort bindest. Der SL wird dir Arten von Kreaturen nennen, die sich für dein Vorhaben interessieren.

Magierzauber

Zaubertricks

Jedes Mal beim Zauber vorbereiten erhältst du Zugriff auf alle deine Zaubertricks. Du musst sie weder gesondert auswählen, noch zählen sie gegen die Obergrenze deiner Zauber.

- Licht Zaubertrick**
Durch deine Berührung strahlt ein Gegenstand in arkanem Licht. Er verursacht weder Hitze noch Geräusch und benötigt keinen Brennstoff, verhält sich aber ansonsten wie eine gewöhnliche Fackel. Du kannst die Farbe des Lichts frei wählen. Der Effekt hält an, solange du dich in der Nähe befindest.
- Unsichtbarer Diener Zaubertrick, Dauerhaft**
Du beschwörst ein simples, unsichtbares Konstrukt, das nichts tun kann außer deine Sachen für dich zu tragen. Es hat 3 Tragkraft und trägt alles, was du ihm gibst. Das Konstrukt kann selbst keine Gegenstände aufnehmen und nur diejenigen tragen, die du ihm gibst. Die vom Unsichtbaren Diener getragenen Gegenstände scheinen ein paar Schritte hinter dir durch die Luft zu schweben. Wenn das Konstrukt Schaden nimmt oder deine Gegenwart verlässt, löst es sich augenblicklich auf und lässt alle Gegenstände fallen. Ansonsten bleibt der Zauber bestehen, bis du ihn selbst aufhebst.
- Zaubertrick Zaubertrick**
Du vollbringst kleinere Tricks echter Magie. Wenn du einen Gegenstand während des Zauberwirkens berührst, kannst du ein paar kosmetische Änderungen daran vornehmen: ihn reinigen, beschmutzen, abkühlen, erwärmen, würzen oder seine Farbe ändern. Wenn du während des Zauberwirkens keinen Gegenstand berührst, kannst du einfache Illusionen erschaffen, die nicht größer sind als du selbst. Dabei entstehen plumpe und offensichtliche Illusionen – sie werden zwar niemand täuschen, aber können durchaus unterhaltsam sein.

Zauber des 1. Grades

- Mit Geistern sprechen 1. Grad, Beschwörung**
Nenne den Geist, den du anrufen willst (oder überlasse es dem SL). Du holst das Wesen durch die Ebenen zu dir, gerade nah genug, um mit ihm zu sprechen. Der Geist ist verpflichtet, dir eine Frage bestmöglich zu beantworten.
- Telepathie 1. Grad, Erkenntnis, Dauerhaft**
Du baust eine telepathische Verbindung mit einer Person auf, die du berührst. Dies erlaubt dir, mit dieser Person gedanklich zu kommunizieren. Du kannst nur eine telepathische Verbindung zur gleichen Zeit haben.
- Unsichtbarkeit 1. Grad, Illusion, Dauerhaft**
Berühre einen Verbündeten – er wird unsichtbar. Niemand kann ihn sehen, bis der Unsichtbare angreift oder du den Zauber aufhebst. Während dieser Zauber anhält, kannst du keine weiteren Zauber wirken.
- Magie entdecken 1. Grad, Erkenntnis**
Einer deiner Sinne ist für kurze Zeit in der Lage, Magie wahrzunehmen. Der SL wird dir mitteilen, was in deiner Umgebung magisch ist.
- Person bezaubern 1. Grad, Verzauberung, Dauerhaft**
Die Person (kein Tier oder Monster), die du beim Wirken dieses Zaubers berührst, betrachtet dich als ihren Freund, bis sie Schaden nimmt oder anderweitig vom Gegenteil überzeugt wird.
- Magisches Geschoss 1. Grad, Hervorrufung**
Geschosse aus reiner Magie schießen aus deinen Fingern. Füge einem Ziel 2W4 Schaden zu.
- Alarm 1. Grad**
Schreite einen Kreis ab, während du diesen Zauber wirkst. Bis du das nächste Mal Zauber vorbereitest, wird deine Magie dich warnen, sobald eine Kreatur den Kreis betritt. Solltest du schlafen, wird dich der Zauber wecken.

Zauber des 3. Grades

- Magie bannen 3. Grad**
Wähle einen Zauber oder magischen Effekt in deiner Gegenwart: Dieser Zauber löst ihn auf. Geringere Zauber werden beendet, mächtigere Magie wird nur abgeschwächt und verliert an Wirkung, solange du dich in der Nähe befindest.
- Feuerball 3. Grad, Hervorrufung**
Du beschwörst eine mächtige Flammenkugel, die dein Ziel und alle in seiner Nähe erfasst und dabei 2W6 Schaden verursacht, der Rüstung ignoriert.
- Spiegelbild 3. Grad, Illusion**
Du erschaffst ein illusorisches Spiegelbild deiner selbst. Wenn du angegriffen wirst, würfle 1W6. Bei einer 4, 5 oder 6 trifft der Angriff dein Spiegelbild, zerstört es und beendet den Zauber.
- Visionen aus der Zeit 3. Grad, Erkenntnis**
Wirke diesen Zauber, wenn du auf eine spiegelnde Oberfläche blickst, um in die Tiefe der Zeit einzutauchen. Der SL wird dir ein düsteres Omen offenbaren – Vorzeichen einer Katastrophe, die eintritt, wenn du nichts unternimmst. Er wird dir auch etwas Nützliches darüber verraten, wie du in den katastrophalen Lauf der Dinge eingreifen kannst. Glückliche Omen hingegen sind selten.
- Mimikry 3. Grad, Dauerhaft**
Du nimmst die Form von jemandem an, den du beim Wirken dieses Zaubers berührt hast. Dein Äußeres ist absolut identisch, aber dein Verhalten kann dich verraten. Der Zauber besteht, bis du Schaden nimmst oder freiwillig zu deiner eigenen Gestalt zurückkehrst. Während der Zauber anhält, hast du keinen Zugriff auf deine Spielzüge des Magiers.
- Schlaf 3. Grad, Verzauberung**
1W4 vom SL ausgewählte Gegner in deiner Sichtweite schlafen ein. Nur Wesen, die schlafen können, sind von diesem Zauber betroffen. Laute Geräusche, Schütteln oder Schmerz wecken sie wie üblich.

Zauber des 5. Grades

- **Energiekäfig 5. Grad, Hervorrufung, Dauerhaft**
Das Ziel wird in einen Käfig aus magischer Kraft eingesperrt. Nichts kann aus diesem Käfig heraus, nichts kann hinein. Der Käfig bleibt bestehen, bis du einen anderen Zauber wirkst oder den Zauber selbst aufhebst. Während der Zauber besteht, kannst du deinen Blick nicht von dem Käfig abwenden und die eingesperrte Kreatur kann deine Gedanken hören.
- **Andere Ebenen kontaktieren 5. Grad, Erkenntnis**
Du schickst eine Bitte in andere Sphären. Nenne Aufenthaltsort, Art, Name oder Titel der Kreatur, die du kontaktieren willst. Du öffnest einen wechselseitigen Kommunikationskanal zwischen euch beiden. Das Gespräch kann von dir oder deinem Kontakt jederzeit abgebrochen werden.
- **Verwandeln 5. Grad, Verzauberung**
Deine Berührung verändert die Gestalt einer Kreatur vollkommen. Sie bleibt in dieser Gestalt, bis du einen weiteren Zauber wirkst. Beschreibe die Form, die dein Ziel annimmt, mit allen Attributsänderungen, besonderen Anpassungen oder herausragenden Schwächen. Der SL wird dir dann mindestens eine Einschränkung aus der folgenden Liste auferlegen: Die neue Gestalt wird instabil und vorübergehend sein. Der Verstand der Kreatur wird ebenfalls verändert. Die neue Gestalt hat eine unbeabsichtigte Stärke oder Schwäche.
- **Monster herbeizaubern 5. Grad, Beschwörung, Dauerhaft**
Ein Monster erscheint und hilft dir, so gut es kann. Behandle das Monster wie einen Charakter mit 1 Trefferpunkt, der nur Zugriff auf die Grundspielzüge hat. Alle seine Attribute haben einen +1 Modifikator und es nutzt deine Schadenswürfel. Außerdem darfst du 1W6 Vorteile aus der folgenden Liste wählen
 - Erhöhe einen seiner Attributmodifikatoren auf +2.
 - Das Band, das ihn auf dieser Ebene hält, ist stark: Für jede deiner Stufen erhält er +2 TP.
 - Es ist nicht rücksichtslos.
 - Es verursacht 1W8 Schaden.
 - Es hat eine nützliche Anpassung.
 Ausgehend von den ausgewählten Vorteilen wird der SL dir mitteilen, welche Art von Monster du bekommst. Die Kreatur bleibt auf dieser Ebene, bis sie stirbt oder du sie wieder fortschickst. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.

Zauber des 7. Grades

- **Beherrschen 7. Grad, Verzauberung, Dauerhaft**
Deine Berührung drängt deinen Verstand in den Körper eines anderen. Nimm 1W4 Punkte. Gib einen Punkt aus, um dein Ziel eine der folgenden Handlungen ausführen zu lassen
 - ein paar Worte deiner Wahl sprechen
 - dir etwas geben, das es in der Hand hält
 - ein Ziel deiner Wahl gezielt angreifen
 - eine Frage deiner Wahl wahrheitsgemäß beantworten
 Wenn dein Ziel Schaden nimmt, verlierst du einen Punkt. Wenn die Punkte aufgebraucht sind, endet der Zauber. Während dieser Zauber anhält, kannst du keine weiteren Zauber wirken.
- **Wahrer Blick 7. Grad, Erkenntnis, Dauerhaft**
Du siehst die Dinge, wie sie wirklich sind. Dieser Effekt bleibt bestehen, bis du lügst oder den Zauber aufhebst. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.
- **Schattenreise 7. Grad, Illusion**
Der Schatten, den du als Ziel auswählst, wird für dich und deine Verbündeten zu einem Tor. Nenne einen Ort, mit höchstens so vielen Worten, wie du Stufen hast. Durch das Portal zu schreiten, bringt dich und deine Verbündeten, die beim Zauberwirken dabei waren, an den beschriebenen Ort. Das Portal kann von jedem nur einmal durchquert werden.
- **Notfall 7. Grad, Hervorrufung**
Wähle einen Zauber des 5. Grades oder niedriger. Beschreibe einen Auslöser, mit höchstens so vielen Worten, wie du Stufen hast. Der gewählte Zauber wird so lange zurückgehalten, bis du dich entweder entscheidest, ihn zu entfesseln, oder bis der Auslöser eintritt. Du musst für den zurückgehaltenen Zauber nicht würfeln, der Effekt tritt einfach ein. Du darfst nicht mehr als einen Notfall-Zauber gleichzeitig aktiv haben; wenn du einen zweiten wirkst, ersetzt dieser den ersten.
- **Todeswolke 7. Grad, Beschwörung, Dauerhaft**
Ein Nebel wabert aus dem Jenseits in das Reich der Lebenden und erfüllt die nähere Umgebung. Wenn eine Kreatur im Nebel Schaden erleidet, erleidet sie zusätzlich 1W6 Schaden, der Rüstung ignoriert. Dieser Zauber wirkt, solange du in Sichtweite des Nebels bleibst, oder bis du den Zauber aufhebst.

Zauber des 9. Grades

- **Antipathie 9. Grad, Verzauberung, Dauerhaft**
Wähle ein Ziel und beschreibe eine Kreaturenart oder eine Gesinnung. Kreaturen der von dir beschriebenen Art oder Gesinnung können nicht in Sichtweite des Ziels gelangen. Eine Kreatur, die aus irgendeinem Grund doch in Sichtweite des Ziels gelangt, flieht sofort. Der Zauber wirkt, bis du die Gegenwart des Ziels verlässt oder den Zauber aufhebst. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.
- **Warnruf 9. Grad, Erkenntnis**
Beschreibe ein Ereignis. Der SL wird dir mitteilen, wenn das Ereignis eintritt, egal wo du dich befindest oder wie weit entfernt es stattfindet. Wenn du willst, kannst du den Ort des Geschehens beobachten, als wärest du anwesend. Du kannst nur einen Warnruf zur gleichen Zeit aktiv haben.
- **Seelenfalle 9. Grad**
Du bannst die Seele einer sterbenden Kreatur in einen Edelstein. Die gefangene Kreatur ist sich der Einkerkung bewusst. Sie kann durch Zauber, Verhandeln und andere Effekte beeinflusst werden. Alle Spielzüge gegen die eingekerkerte Kreatur erhalten +1. Du kannst die Seele jederzeit freilassen, aber danach kann sie nicht erneut eingefangen werden.
- **Unterschlupf 9. Grad, Hervorrufung, Dauerhaft**
Du erschaffst ein Gebäude aus reiner magischer Energie. Es kann so groß sein wie ein Schloss oder so klein wie eine Hütte, aber ist immer für nichtmagischem Schaden absolut undurchdringlich. Das Gebäude bleibt bestehen, bis du es verlässt oder den Zauber aufhebst.
- **Vollkommene Herbeizauberung 9. Grad, Beschwörung**
Du teleportierst eine Kreatur zu dir. Nenne ihren Namen oder beschreibe kurz ihre Art. Wenn du sie beim Namen genannt hast, erscheint die Kreatur vor dir. Wenn du ihre Art beschrieben hast, erscheint eine Kreatur der beschriebenen Art.