



DIE DRACHEN DER STURMWACK-INSEL ERTRUNKENE SEELEUTE

Das *DUNGEONS & DRAGONS*-Starterset: *Die Drachen der Sturmwrack-Insel* ist dein Tor zu actiongeladenen Abenteuern im kooperativen Erzählspiel *DUNGEONS & DRAGONS*! Verschaffe dir gleich jetzt einen Vorgeschmack auf das Abenteuer – mit der spannenden Begegnung „Ertrunkene Seeleute“, mit der die Geschichte beginnt.

Du findest nicht nur die Begegnung „Ertrunkene Seeleute“, sondern auch fünf spielfertige Charakterbögen und eine kuratierte Liste von Zaubern mit Beschreibungen für die Zauberwirker der Gruppe. Habt ihr keinen zwanzigseitigen Würfel, empfehlen wir, eine der zahlreichen Würfel-Apps zu verwenden.

Und keine Sorge, wenn du noch nie D&D gespielt hast: Diese Begegnung ist ein wunderbarer

Einstiegspunkt! Sieh dir einfach das Video „Encounter Walk-Through: Drowned Sailors“ auf playdnd.com an, in dem alles erklärt wird, was du wissen musst. Auf playdnd.com findest du außerdem zahlreiche Tools für Spieler und Spielleiter.

AN ALLE SPIELLEITER!



Seht euch das Video „Sturmwrack-Insel LEITFADEN FÜR NEUE SL“ an, um zu erfahren, wie diese Begegnung geleitet wird!



ÜBERBLICK

Ein D&D-Abenteuer ist eine Sammlung von Orten, Quests und Herausforderungen – als Inspirationen für die Geschichte, die du erzählst. Deren Ausgang wird durch die Handlungen und Entscheidungen der Spielercharaktere bestimmt – und vom Würfelglück.

Die Drachen der Sturmwrack-Insel verwickelt die Charaktere in einen uralten Drachenkrieg, während sie die Geheimnisse einer Insel ergründen, die schon lange ein Schauplatz dieses Konflikts ist.

Lass zunächst jeden Spieler einen Charakter auswählen, den er beim Abenteuer verkörpert. Auf separaten Charakterbögen sind fünf Charaktere enthalten. Lass die Spieler diese Charakterbögen lesen, ihren Charakteren Namen geben und Details zu deren Persönlichkeit und Erscheinungsbild ersinnen. Ermutige sie zu Notizen auf den Charakterbögen, um sich die Charaktere zu eigen zu machen. Gib ihnen auch den Zettel „Zauber“, der nützliche Zauber für Kleriker und Magier enthält. Wenn die Spieler Fragen zu ihren Charakteren haben, findet ihr auf playdnd.com weitere Ressourcen.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Der Ursprung von Drachenruh liegt im uralten Konflikt zwischen den guten metallischen Drachen – Gold, Silber, Bronze, Messing und Kupfer – und den bösen chromatischen Drachen: rot, blau, grün, schwarz und weiß. Vor langer Zeit setzten metallische Drachen einen wild gewordenen roten Drachen unter dem Meeresgrund gefangen. Doch dessen Zorn führte zu jenen unterseeischen Vulkanaktivitäten, welche die Sturmwrack-Insel hervorbrachten, auf dem sich nun Drachenruh befindet.

Die mächtige Magie des gefangenen Drachen hat auf der Sturmwrack-Insel dauerhafte Spuren hinterlassen. Sie zieht andere Drachen an und macht die Insel immer wieder zum Schlachtfeld. Aus den spirituellen Narben der Drachen, die hier gestorben sind, lassen Monster und unberechenbare Magie erstehen – und hier beginnt das Abenteuer!



WILLKOMMEN IN DRACHENRUH

DAS ABENTEUER BEGINNT AUF DER STURMWACK-INSSEL in einem kleinen Kloster namens Drachenruh, einer Zuflucht für der Welt müde Leute, in der sie Frieden, Erholung und Erleuchtung finden. Dort erfahren die Charaktere, welchen Bedrohungen die Sturmwrack-Insel sich ausgesetzt sieht.

Jeder Charakter hat einen bestimmten Grund für seine Anwesenheit im Kloster – so wie auf den Charakterbögen aufgeführt. Du kannst die Spieler auch eigene Gründe ersinnen lassen, die Weisheit und Unterstützung der Ältesten Runara zu suchen, die das Kloster leitet.

Wenn ihr startklar seid, lies den folgenden Text vor:

Eure Reise zur Sturmwrack-Insel, die nun über dem Bug in Sicht kommt, verlief ereignislos, doch euer Ziel verspricht seltene Wunder. Unter euch schimmert Seegras in zahllosen strahlenden Farben. Aus dem verhangenen Himmel dringen Sonnenstrahlen und tanzen auf dem üppigen Gras und den dunklen Basaltfelsen der Insel. Euer Schiff umsegelt die Klippen vor der Insel und steuert einen ruhigen Hafen auf der Nordseite an.

Hoch über euch, an den Rand einer Klippe geschmiegt, kommt ein großer, offener Tempel in Sicht. Das Schiff ankert im Hafen. Zwei Seeleute rudern euch im Beiboot ans Ufer. Ihr habt reichlich Gelegenheit, die riesige Statue in der Tempelmitte zu betrachten: ein weiser alter Mann, umgeben von sieben Singvögeln. Zum Tempel windet sich ein langer Pfad die Klippe empor, welche an manchen Stellen mit Zugängen durchbrochen wurde.

Die Seeleute setzen euch an einem morschen Steg ab, an dem ein großes Ruderboot sorgfältig vertäut liegt. Sie deuten auf den Pfad und wünschen euch alles Gute, dann rudern sie zum Schiff zurück. Damit beginnt euer Besuch in Drachenruh!

Ehe ihr ins Abenteuer aufbrecht, lass die Spieler ihre Charaktere einander vorstellen, sofern noch nicht geschehen. Vielleicht reden sie über ihre Gründe, sich in Drachenruh aufzuhalten, oder sie ziehen es vor, sich fürs Erste darüber auszuschweigen.

Wenn die Gruppe sich auf den Weg zum Kloster macht, frag die Spieler, in welcher Reihenfolge sich die Charaktere bewegen. Wer geht vornweg, wer ganz hinten? Notiere dir die Abfolge.

Wenn ihr bereit seid, fahre mit dem Abschnitt „Ertrunkene Seeleute“ fort.

ERTRUNKENE SEELEUTE

Lies zur Eröffnung der Begegnung den folgenden Text vor:

Als ihr den Strand verlassen und mit dem Aufstieg beginnen wollt, hört ihr ein Platschen und ein nasses, gurgelndes Stöhnen hinter euch. In etwa zehn Metern Entfernung stolpern drei Gestalten aus dem Wasser auf euch zu. Sie sind wie Seeleute gekleidet, jedoch aschfahl und offenkundig ertrunken. Während sie auf euch zuhalten, gluckert ihnen Seewasser aus den schlaffen Mündern.

Die drei schlurfenden Seeleute sind **Zombies**, wandelnde Leichen, gestorben bei einem Schiffsuntergang. Die Charaktere haben die Wahl: Sie können gegen die Zombies kämpfen oder sich weiter den Pfad nach oben bewegen und die langsamen Leichen hinter sich lassen.

Wenn die Charaktere beschließen zu kämpfen, ist dies der erste Kampf des Abenteurers. Folge diesen Schritten, um ihn zu leiten:

1. Sieh dir die Spielwerte der Zombies unten an.
2. Bestimme anhand der Initiativregeln, wer zuerst, wer als Zweiter, als Dritter und so weiter handelt. Verfolge die jeweiligen Initiativwerte auf deinem Notizblock mit.
3. Beim Initiativwert der Zombies bewegen diese sich auf die Charaktere zu. Sind sie nahe genug herangekommen, führen sie Nahkampfgriffe aus. Bei den Spielwerten der Zombies findest du die Informationen, die du für ihre Angriffe brauchst.
4. Beim Initiativwert jedes Charakters kann dieser aus den Aktionen auswählen, die auf seinem Charakterbogen aufgeführt sind.
5. Die Zombies kämpfen, bis sie alle besiegt sind.

Tipp: Untote Ausdauer: Das Merkmal „Untote Ausdauer“ der Zombies zeigt, wie schwierig es ist, diese wandelnden Leichen außer Gefecht zu setzen. Wenn dieses Merkmal den Tod eines Zombies verhindert, gib den Spielern einen Hinweis, was geschehen ist. Du könntest sagen: „Das hätte die Kreatur erledigen müssen, aber sie bewegt sich einfach weiter!“ Umgekehrt kannst du, wenn ein Zombie gleißenden Schaden erleidet – etwa durch den Zaubertrick *Heilige Flamme* des Klerikers –, den besonderen Schmerz der Kreatur beschreiben. Die Spieler bemerken dann womöglich, dass sich gleißender Schaden besonders gut gegen Untote Ausdauer eignet. Wenn die Spieler fragen, ob ihre Charaktere etwas über Zombiekämpfe wissen, lass sie einen SG-10-Intelligenzwurf ausführen. Wer erfolgreich ist, erinnert sich vielleicht daran, dass besonders mächtige Hiebe (kritische Treffer) sowie gleißender Schaden helfen können, Zombies zu erledigen.

Runara hilft: Im unwahrscheinlichen Fall, dass die Zombies die Abenteurer besiegen, ist die Älteste Runara deren Retterin. Die Charaktere erwachen dann im Tempel in Drachenruh. Runara erklärt, dass sie Kampfgeräusche gehört hat und eben noch rechtzeitig eingetroffen ist, um die Zombies daran zu hindern, die Charaktere ins Meer zu zerren.

Den Zombies ausweichen: Wenn die Charaktere nicht gegen die Zombies ankommen oder beschließen, nicht gegen sie zu kämpfen, können sie den langsam hinkenden Monstern problemlos entgehen. Die Zombies folgen ihnen nicht den Pfad nach Drachenruh hinauf. Die Charaktere haben später im Abenteuerheft noch Gelegenheit, die Zombies zu besiegen.



ZOMBIE

Mittelgroßer Untoter, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 8
Trefferpunkte 22 (3W8+9)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Rettungswürfe Wei +0
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8
Sprachen Versteht zu Lebzeiten bekannte Sprachen, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1/4 Übungsbonus +2

Untote Ausdauer: Wenn die Trefferpunkte des Zombies durch Schaden auf 0 sinken, führt er einen SG-5-Konstitutionsrettungswurf + erlittenem Schaden aus, sofern der Schaden nicht gleißend ist oder von einem kritischen Treffer stammt. Bei Erfolg behält der Zombie einen Trefferpunkt.

Ungewöhnliche Natur: Der Zombie muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 4 (1W6+1) Wuchtschaden.

ZETTEL: ZAUBER

Wenn du einen Zauberwirker spielst, wirst du zahlreiche spannende Zauber auf deinem Charakterbogen bemerken. Für diese Begegnung haben wir nur die Zauber ausgewählt, die wir für die nützlichsten halten. Weitere Zauber mit ihren Beschreibungen sind im *D&D-Starterset: Die Drachen der Sturmwrack-Insel* zu finden.

KLERIKERZAUBER

HEILIGE FLAMME

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein Strahl aus gleißenden Flammen schießt auf eine Kreatur in Reichweite herab, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 1W8 gleißenden Schaden. Deckung nützt dem Ziel bei diesem Rettungswurf nichts.

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

WUNDEN HEILEN

Hervorrufung 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Kreatur, die du berührst, gewinnt Trefferpunkte in Höhe von 1W8 + dein Zauberwirken-Attributsmodifikator zurück. Dieser Zauber wirkt nicht auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz 2. Grades oder höher nutzt, steigt die Heilung für jeden Grad über dem 1. um 1W8.

MAGIERZAUBER

KÄLTESTRAHL

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein eisiger Strahl blau-weißen Lichts schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet es 1W8 Kälteschaden und seine Bewegungsrate verringert sich bis zum Beginn deines nächsten Zuges um drei Meter.

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

DONNERWOGGE

Hervorrufung 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Selbst (Würfel von 4,5 Metern)

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Woge donnernder Energie bricht aus dir heraus. Alle Kreaturen in einem Würfel von 4,5 Metern, der von dir ausgeht, müssen einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet eine Kreatur 2W8 Schallschaden und wird drei Meter von dir weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden (abgerundet) und wird nicht weggestoßen.

Außerdem werden ungesicherte Objekte, die sich vollständig im Wirkungsbereich befinden, durch den Effekt des Zaubers automatisch drei Meter von dir weggestoßen. Der Zauber bewirkt einen donnernden Knall, der 90 Meter weit zu hören ist.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, erhöht sich der Schaden für jeden Grad über dem 1. um 1W8.

ES GIBT NOCH MEHR ZU ERKUNDEN!

Die Geschichte geht weiter: mit dem *D&D-Starterset: Die Drachen der Sturmwrack-Insel* – jetzt verfügbar! Das Set enthält die Grundregeln und alles, was ihr sonst noch braucht, um heldenhafte Charaktere zu verkörpern, die in einen uralten Drachenkrieg verwickelt werden, während sie die Geheimnisse der Sturmwrack-Insel ergründen. Macht euch auf Stunden voller epischer Abenteuer gefasst!

Weitere Tipps, Tools und Videoleitfäden für die ersten Schritte finden sich auf playdnd.com.



IMPRESSUM

Chefdesigner: James Wyatt

Design: Sydney Adams, Makenzie De Armas,
Dan Dillon

Regelentwicklung: Jeremy Crawford, Ben Petrisor

Künstlerische Leitung: Kate Irwin

Layout: Matt Cole, Bob Jordan, Trish Yochum

Titelbild: Karl Kopinski

Kartografie: Mike Schley

Grafiken: Conceptopolis, Jenn Ravenna

Charakterbogensgrafiken: Richard Whitters,
Shawn Wood

Redaktion: Judy Bauer, Michele Carter

Produktmanagement: Natalie Egan

Produzent: Rob Hawkey

CHARAKTERNAME

Kleriker	1.	Soldat
KLASSE	STUFE	HINTERGRUND
Hügelzerg	Mittelgroß	Rechtschaffen gut
VOLK	GRÖSSE	GESINNUNG

STÄRKE

+2

14

GESCHICKLICHKEIT

-1

8

KONSTITUTION

+2

15

INTELLIGENZ

+0

10

WEISHEIT

+3

16

CHARISMA

+1

12

+2 ÜBUNGSBONUS

RETTUNGSWÜRFE

- +2 Stärke
- 1 Geschicklichkeit
- +2 Konstitution
- +0 Intelligenz
- +5 Weisheit
- +3 Charisma

FERTIGKEITEN

- 1 Akrobatik (Ges)
- +0 Arkane Kunde (Int)
- +4 Athletik (Str)
- +1 Auftreten (Cha)
- +3 Einschüchtern (Cha)
- 1 Fingerfertigkeit (Ges)
- +0 Geschichte (Int)
- +5 Heilkunde (Wei)
- 1* Heimlichkeit (Ges)
- +3 Mit Tieren umgehen (Wei)
- +3 Motiv erkennen (Wei)
- +0 Nachforschungen (Int)
- +0 Naturkunde (Int)
- +2 Religion (Int)
- +1 Täuschen (Cha)
- +3 Überlebenskunst (Wei)
- +1 Überzeugen (Cha)
- +3 Wahrnehmung (Wei)

* Siehe deine Ausrüstung.

18 RÜSTUNGS-KLASSE

-1 INITIATIVE

7,5 Meter BEWEGUNGS-RATE

Trefferpunktemaximum 11

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1W8

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE

MISS-ERFOLGE

TODESRETTUNGEN

AUSRÜSTUNG

- ◆ Kettenpanzer*
- ◆ Schild
- ◆ Streitkolben
- ◆ Beil
- ◆ Heiliges Symbol
- ◆ Reisegeschirr
- ◆ Rucksack
- ◆ Schlafsack
- ◆ Zunderkästchen
- ◆ Zehn Fackeln
- ◆ Zehn Tagesrationen
- ◆ Trinkschlauch
- ◆ 15 Meter langes Hanfseil
- ◆ Rangabzeichen
- ◆ Zerbrochene Klinge (Trophäe von einem gefallenem Gegner)
- ◆ Knochenwürfelsatz
- ◆ Ein Satz gewöhnliche Kleidung
- ◆ Beutel

*Solange du diese Rüstung trägst, bist du bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Nachteil.

13 PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

MÜNZEN

KM SM EM GM PM

10

ÜBUNG

Du bist im Umgang mit den nachfolgenden Dingen geübt. Das Regelbuch erklärt, was es bedeutet, in etwas geübt zu sein.

Rettungswürfe: Die Rettungswürfe, in denen du geübt bist, werden durch ein ● in der Liste der Rettungswürfe links angezeigt.

Fertigkeiten: Die Fertigkeiten, in denen du geübt bist, werden durch ein ● in der Liste der Fertigkeiten links angezeigt.

Ausrüstung: Du bist im Umgang mit allen Rüstungen, Schilden, einfachen Waffen, Streitäxten und Kriegshämmern geübt.

SPRACHEN

Du kannst Elfish, die Gemeinsprache, Goblisch und Zwergisch sprechen, lesen und schreiben.

ANGRIFFE

Du beginnst mit den folgenden Waffen, mit denen du Angriffe ausführen kannst.

Beil: Im Nahkampf – gegen ein Ziel in einem Umkreis von 1,5 Metern von dir – kannst du mit deinem Beil angreifen. Du kannst ein Beil auch auf ein Ziel werfen, das bis zu sechs Meter entfernt ist. Ziele, die bis zu 18 Meter entfernt sind, können mit einem Nachteil angegriffen werden. Würfle in beiden Fällen **1W20+4**, um zu sehen, ob du triffst. Falls du triffst, fügst du **1W6+2 Hieb-schaden** zu.

Streitkolben: Im Nahkampf – gegen ein Ziel in einem Umkreis von 1,5 Metern von dir – kannst du mit deinem Streitkolben angreifen. Würfle **1W20+4**, um zu sehen, ob du triffst. Falls du triffst, fügst du **1W6+2 Wuchtschaden** zu.

KLERIKER

Als Kleriker wirkst du Magie, die dir von einem Gott gewährt wird. Du verehrt die Gottheit Marthamoor Duin, die über Reisende und Ausgestoßene wacht.

Die Klerikerklasse bietet dir folgende Merkmale:

Göttliche Domäne: Du ziehst deine Magie aus einer göttlichen Domäne – eine magische Einflussphäre, die mit deiner Gottheit verbunden ist. Deine Domäne ist Leben. Diese Domäne verleiht dir auch Merkmale an anderen Stellen auf deinem Charakterbogen.

Vorbereitete Zauber: Jedes Mal, wenn du eine lange Rast abschließt, kannst du vier Zauber des 1. Grades vorbereiten, damit sie dir zum Wirken zur Verfügung stehen. Wähle sie aus den Zaubern des 1. Grades aus, die auf der Rückseite dieses Bogens aufgeführt sind. Zusätzlich zu diesen vier Zaubern hast du dank der Lebensdomäne auch immer die folgenden beiden Zaubersprüche vorbereitet: *Segnen* und *Wunden heilen*.

Vermerke hier deine vorbereiteten Zauber:

Segnen	Wunden heilen
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Zauberplätze: Du hast zwei Zauberplätze des 1. Grades, mit denen du deine vorbereiteten Zauber wirken kannst. Du kannst sie einsetzen, um zwei unterschiedliche Zauber oder den gleichen Zauber zweimal zu wirken. Deine verbrauchten Zauberplätze werden durch eine lange Rast wiederhergestellt.

Du kannst deine verbrauchten Zauberplätze vermerken, indem du sie auf der Tabelle zum Zaubern auf der anderen Seite dieses Bogens abhakst. Jeder Zauberplatz wird durch ein Kontrollkästchen dargestellt.

Zaubertricks: Du kennst auch ein paar Zaubertricks – das sind Zauber, die du wirkst, ohne Zauberplätze zu verwenden. Du kennst die folgenden Zaubertricks, die im Regelbuch detailliert beschrieben werden:

Heilige Flamme *Licht* *Thaumaturgie*

Zauberangriffe und Rettungswürfe: Führt eine Kreatur einen Rettungswurf aus, um einem deiner Zauber zu widerstehen, liegt der SG des Rettungswurfs bei **13**. Führt du einen Zauberangriff aus, würfle **1W20+5**, um zu sehen, ob du triffst. Diese Zahlen basieren auf deiner Zauberfähigkeit, die auf Weisheit beruht.

Zauberrettungswurf-SG = 13
Zauberangriffswurf = 1W20+5

Rituale wirken: Du kannst einen Klerikerzauber als Ritual wirken, wenn der Zauber den Ritual-Zusatz aufweist und du ihn vorbereitet hast. Das Regelbuch erklärt Rituale näher.

Jünger des Lebens: Dank der Domäne des Lebens sind deine Heilzauber besonders effektiv. Wirkst du bei einer Kreatur einen Zauber des 1. Grades oder höher, um Trefferpunkte wiederherzustellen, erhält die Kreatur zusätzlich Trefferpunkte in Höhe von 2 + Zaubergrad zurück.

HÜGELZWERG

Zwerge sind robust und widerstandsfähig wie der Stein, aus dem sie angeblich erschaffen wurden. Sie überdauern durch ihre Ausdauer die Jahrhunderte.

Als Hügelzwerg hast du folgende Merkmale.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit in diesem Radius wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Zwergische Unverwundlichkeit: Du hast gegen Giftschaden resistent.

Dadurch bist du bei Rettungswürfen gegen den Vergiftet-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei dir selbst im Vorteil.

Steingespür: Führst du einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) durch, der mit der Herkunft von Steinarbeiten zu tun hat, giltest du als in der Fertigkeit geübt und darfst deinen doppelten Übungsbonus auf den Wurf addieren, anstatt nur den einfachen zu nutzen – du würfelst also W20+4.

Zwergische Zähigkeit: Dein Trefferpunktemaximum steigt um 1 und bei jedem Stufenaufstieg erneut um 1, was bereits in deine Trefferpunkte eingerechnet wurde.

Schwere Rüstung: Schwere Rüstung beeinträchtigt deine Bewegungsrate nicht.

DEIN HINTERGRUND ALS SOLDAT

Du wurdest auf der Insel Mintarn zum Soldaten ausgebildet und bist einer Söldnerkompanie beigetreten. Du bist mit deiner Kompanie in die Stadt Niewinter gereist, um sowohl in der Armee als auch in der Stadtwache zu dienen. Im Lauf der Zeit wurdest du immer ernüchterter, was viele deiner Kameraden anbelangte. Ihre Autorität über jene, die sie beschützen sollten, schien mehr Selbstzweck als hehre Aufgabe zu sein.

Dein Hintergrund hat deinen Charakter auf wichtige Art und Weise geprägt. Du hast im Lauf deiner Armeekarriere mehrere Sprachen gelernt (siehe oben unter „Sprachen“). Dass du in den Fertigkeiten Athletik und Einschüchterung geübt bist, spiegeln deine körperliche Ausbildung und deine Fähigkeit wider, Feinde einzuschüchtern.

Seit Kurzem träumst du immer wieder von einem Schatten, der wie ein Leichtenuch aus dem Meer kriecht und mit seiner Dunkelheit eine Insel verschlingt. Anfangs hast du diese Träume noch beiseite gewischt, doch dann begannst du zudem, eine Stimme zu hören, die dich dazu aufforderte, dich dem endlosen Hunger des Todes entgegenzustellen. Da warst du dir der Wünsche deiner Gottheit sicher! Du hast deinen Posten aufgegeben und bist auf diese Queste ausgezogen.

Persönliches Ziel: Einen Schatten des Todes bannen: Bei deiner Suche nach den Bildern aus deinem Traum bist du auf die Sturmwrack-Insel unweit von Niewinter gestoßen. Ein abgelegenes Kloster dort beherbergt einen Tempel des Drachengottes Bahamut – dem Schutzpatron der Helden und ein Verfechter der Gerechtigkeit. Jemand aus diesem Kloster könnte den Schlüssel zu jenem drohenden Verhängnis darstellen, das du im Namen deiner Gottheit abwenden sollst.

WIE DU IN DEN CHARAKTER SCHLÜPFST

Halte dich an diese Schritte, um den Charakter wirklich zu deinem eigenen zu machen:

1. Wähle einen Namen und schreibe ihn in das Feld „Charaktername“ auf der Vorderseite dieses Bogens. Du kannst den Namen deines Charakters frei wählen. Vielleicht lässt du dich auch von einer Kultur aus unserer Welt oder einem literarischen Werk inspirieren.
2. Überlege dir, wie dein Charakter aussieht und welches Geschlecht er haben soll. Du entscheidest auch über Größe, Gewicht, Alter und die Farbe von Augen, Haar und Haut. Lass dich gern von den Bildern auf dieser Seite inspirieren oder entscheide dich für eine ganz eigene Richtung. Vielleicht willst du deinem Charakter auch auffällige Besonderheiten geben, etwa eine Narbe, ein Humpeln, eine Brille oder eine Tätowierung.
3. Um deinem Charakter mehr Persönlichkeit einzuhauchen, kannst du im Regelbuch mehr über seine Gesinnung nachlesen. Du kannst auch aus den dort aufgelisteten Optionen eine andere Gesinnung als die derzeitige auswählen. Das Ziel sollte stets sein, Eigenschaften und Verhaltensweisen für deinen Charakter auszuwählen, die dir Spaß machen.

STUFENAUFSTIEG

Der SL wird dir sagen, wenn du die 2. Stufe und dann die 3. Stufe erreicht hast. Durch den Aufstieg auf eine neue Stufe erhältst du die Merkmale, die unter dieser Stufe stehen.

TREFFERWÜRFEL UND TREFFERPUNKTE

Bei jedem Stufenaufstieg erhältst du zusätzliche Trefferwürfel (W8), mit denen du dich bei einer kurzen Rast heilen kannst (wie im Regelbuch erläutert). Steigst du eine Stufe auf, trägst du den neuen Trefferwürfel in den Trefferwürfelkasten auf diesem Bogen ein und erhöhst dein Trefferpunktemaximum um 1W8+3 – dies enthält schon den Vorzug Zwergische Zähigkeit.

STEIGERUNG DES ZAUBERWIRKENS

Durch den Stufenaufstieg erhältst du auch Zugriff auf weitere Zauber.

Du kannst so viele Zauber vorbereiten, wie deine Stufe + dein Weisheitsmodifikator angeben, was du auch in der Tabelle „Zauberwirken“ sehen kannst. Du erhältst zudem weitere Zauberplätze.

ZAUBERWIRKEN

Klerikerstufe	Vorbereitete Zauber	Plätze des 1. Grades	Plätze des 2. Grades
1.	4	□□	–
2.	5	□□□	–
3.	6	□□□□	□□

MERKMALE DER 2. STUFE

Göttliche Macht fokussieren: Du kannst göttliche Magie von deiner Gottheit bündeln und einen von zwei Effekten auslösen: Untote vertreiben oder Leben erhalten. Setzt du „Göttliche Macht fokussieren“ ein, entscheidest du, welchen dieser Effekte du erzeugen möchtest. Danach kannst du erst nach einer kurzen oder langen Rast wieder göttliche Macht fokussieren.

Untote vertreiben: Du präsentierst als Aktion dein heiliges Symbol, und jeder Untote im Umkreis von neun Metern, der dich hören oder sehen kann, muss einen SG-13-Weisheitsrettungswurf bestehen. Bei einem Fehlschlag wird er für eine Minute oder bis er Schaden nimmt vertrieben. Eine vertriebene Kreatur muss ihren Zug dafür verwenden, sich so weit wie möglich von dir zu entfernen, und darf dir nicht absichtlich näher als neun Meter kommen. Außerdem kann sie nicht reagieren. Als Aktion kann sie nur die Spurt-Aktion ausführen oder versuchen, sich von Effekten zu befreien, die sie in ihrer Bewegung einschränken. Kann die Kreatur sich nirgendwohin bewegen, kann sie trotzdem eine Ausweichaktion nutzen.

Leben erhalten: Du präsentierst als Aktion dein heiliges Symbol und wählst eine oder mehrere Kreaturen im Radius von neun Metern um dich herum aus, die geheilt werden sollten. Im Anschluss kannst du 10 Trefferpunkte auf sie verteilen. Dieses Merkmal kann keine Trefferpunkte über die Hälfte des Trefferpunktemaximums hinaus wiederherstellen.

MERKMALE DER 3. STUFE

Zauber: Du kannst jetzt Zauber des 2. Grades vorbereiten und wirken. Neben den Zaubersprüchen, die du vorbereitet hast, werden immer zwei zusätzliche Zaubersprüche vorbereitet: *Schwache Genesung* und *Waffe des Glaubens*.

Leben erhalten: Setzt du „Leben erhalten“ ein, kannst du jetzt bis zu 15 Trefferpunkte verteilen.

KLERIKER-ZAUBERLISTE

Zauber des 1. Grades

Befehl
Heilendes Wort
Heiligtum
Lenkendes Geschoss
Magie entdecken (Ritual)
Schild des Glaubens
Schutz vor Gut und Böse
Segnen
Wunden heilen

Zauber des 2. Grades

Person festhalten
Schwache Genesung
Waffe des Glaubens



SHAWN WOOD

CHARAKTERNAME

Kämpfer

KLASSE

1.

STUFE

Volksheld

HINTERGRUND

Waldelf

VOLK

Mittelgroß

GRÖSSE

Neutral gut

GESINNUNG

STÄRKE

+1

13

GESCHICKLICHKEIT

+3

17

KONSTITUTION

+2

14

INTELLIGENZ

+0

10

WEISHEIT

+1

13

CHARISMA

-1

8

+2

ÜBUNGSBONUS

- +3 Stärke
- +3 Geschicklichkeit
- +4 Konstitution
- +0 Intelligenz
- +1 Weisheit
- -1 Charisma

RETTUNGSWÜRFE

- +5 Akrobatik (Ges)
- +0 Arkane Kunde (Int)
- +1 Athletik (Str)
- -1 Auftreten (Cha)
- -1 Einschüchtern (Cha)
- +3 Fingerfertigkeit (Ges)
- +2 Geschichte (Int)
- +1 Heilkunde (Wei)
- +3 Heimlichkeit (Ges)
- +3 Mit Tieren umgehen (Wei)
- +1 Motiv erkennen (Wei)
- +0 Nachforschungen (Int)
- +0 Naturkunde (Int)
- +0 Religion (Int)
- -1 Täuschen (Cha)
- +3 Überlebenskunst (Wei)
- -1 Überzeugen (Cha)
- +3 Wahrnehmung (Wei)

FERTIGKEITEN

13

PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

KM

SM

EM

GM 10

PM

MÜNZEN

14

RÜSTUNGS-
KLASSE

+3

INITIATIVE

10,5
Meter

BEWEGUNGS-
RATE

Trefferpunktemaximum 12

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1W10

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○○○○

MISS-
ERFOLGE ○○○○

TODESRETTUNGEN

- ◆ Lederrüstung
- ◆ Langbogen
- ◆ 20 Pfeile
- ◆ Zweihandschwert
- ◆ Reisegeschirr
- ◆ Rucksack
- ◆ Schlafsack
- ◆ Zunderkästchen
- ◆ Zehn Fackeln
- ◆ Zehn Tagesrationen
- ◆ Trinkschlauch
- ◆ 15 Meter langes Hanfseil
- ◆ Schaufel
- ◆ Eisentopf
- ◆ Ein Satz gewöhnliche Kleidung
- ◆ Beutel

AUSRÜSTUNG

ÜBUNG

Du bist im Umgang mit den nachfolgenden Dingen geübt. Das Regelbuch erklärt, was es bedeutet, in etwas geübt zu sein.

Rettungswürfe: Die Rettungswürfe, in denen du geübt bist, werden durch ein ● in der Liste der Rettungswürfe links angezeigt.

Fertigkeiten: Die Fertigkeiten, in denen du geübt bist, werden durch ein ● in der Liste der Fertigkeiten links angezeigt.

Ausrüstung: Du bist im Umgang mit allen Rüstungen, Schilden, einfachen Waffen und Kriegswaffen geübt.

SPRACHEN

Du kannst Elfish, die Gemeinsprache, Halblingisch und Zwergisch sprechen, lesen und schreiben.

ANGRIFFE

Du beginnst mit den folgenden Waffen, mit denen du Angriffe ausführen kannst.

Langbogen: Du kannst mit dem Langbogen auf ein Ziel schießen, das bis zu 45 Meter entfernt ist. Ziele, die bis zu 180 Meter entfernt sind, können mit einem Nachteil angegriffen werden. Würfle **1W20+7** um zu sehen, ob du triffst. Falls du triffst, fügst du **1W8+3 Stichschaden** zu.

Zweihandschwert: Im Nahkampf – gegen ein Ziel in einem Umkreis von 1,5 Metern von dir – kannst du mit deinem Zweihandschwert angreifen. Würfle **1W20+3**, um zu sehen, ob du triffst. Falls du triffst, fügst du **2W6+1 Hiebschaden** zu.

KÄMPFER

Kämpfer sind Meister der kriegerischen Auseinandersetzung und im Umgang mit einer Vielzahl von Waffen und Rüstungen geübt. Sie erlernen die Grundlagen aller Kampfstile und spezialisieren sich dann auf eine Lieblingsform – in deinem Fall das Bogenschießen. Die Kombination aus breiten allgemeinen Fähigkeiten und Spezialisierungen macht Kämpfer zu überlegenen Streitern auf Schlachtfeldern und in Gewölben gleichermaßen.

Die Kämpferklasse bietet dir folgende Merkmale.

Durchschnaufen: Du hast einen gewissen Vorrat an Ausdauer, den du im Kampf nutzen kannst, um dich vor Schaden zu schützen. Du kannst eine Bonusaktion verwenden, um Trefferpunkte in Höhe von 1W10 + deine Stufe als Kämpfer wiederzuerlangen.

Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, steht sie dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

Kampfstil: Bogenschießen: Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Angriffswürfe mit Fernkampfaffen. Dieser Bonus ist bereits in deinem Angriff mit dem Langbogen enthalten.

WALDELF

Elfen sind ein Volk von außerweltlicher Anmut, langlebig und leidenschaftlich. In den frühen Tagen des Multiversums verliebten sich die ersten Waldelfen in die Wälder der Welt und nahmen auf mystischem Wege Eigenschaften dieser Baumreiche an. Ihre Leichtfüßigkeit und die Fähigkeit, sich in Laub oder anderen natürlichen Umgebungen zu verstecken, sind Teil dieser mystischen Anpassung.

Als Waldelf hast du folgende Merkmale.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmerigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit in diesem Radius wie in dämmerigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Feenblut: Du bist bei Rettungswürfen gegen den Bezaubert-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei dir selbst im Vorteil.

Trance: Elfen müssen nicht schlafen und Magie kann sie nicht einschläfern. Du kannst eine lange Rast in vier Stunden beenden, wenn du diese Stunden in tranceartiger Meditation verbringst. Dabei bleibst du bei Bewusstsein.

Deckmantel der Wildnis: Du kannst eine Verstecken-Aktion unternehmen, selbst wenn du nur leicht von Blattwerk, starkem Regen, fallendem Schnee, Nebel oder anderen Naturphänomenen verborgen wirst.

Fortsetzung auf der Rückseite

DEIN HINTERGRUND ALS VOLKSHELD

Deine Eltern lebten im wohlhabenden Dorf Donnerbaum, östlich der Stadt Niewinter und am Rand des Niewinterwalds. Doch als vor dreißig Jahren der nahe Vulkanberg Hotenow ausbrach, flohen deine Eltern – je nachdem, wie alt du bist, haben sie dich vielleicht sogar noch getragen. Deine Familie zog in der Region von Dorf zu Dorf und fand Arbeit als Tagelöhner, wo sie nur konnte.

Dein Hintergrund hat deinen Charakter auf wichtige Art und Weise geprägt. Du hast die Sprachen verschiedener Völker erlernt (siehe „Sprachen“ auf der Vorderseite dieses Bogens). Dass du in den Fertigkeiten Mit Tieren umgehen und Überlebenskunst geübt bist, spiegelt ebenfalls deine Erziehung, deine Arbeit mit Tieren und das Überleben in der Natur wider.

Die letzten paar Jahre hast du als Schreiner in Niewinter verbracht und dort im geschäftigen Hafen gearbeitet. Doch dir und allen anderen ist klar, dass du zu Größerem auserkoren bist. Du hast einmal einem gewalttätigen Kapitän die Stirn geboten, weswegen andere Hafentarbeiter dich bewundern. Eines Tages wirst du zu dir selbst finden. Du wirst ein Held sein.

Persönliches Ziel: Dein Schicksal finden: Im abgelegenen Kloster von Drachenruh lebt eine alte Weise, die große Weisheit besitzen soll – oder vielleicht gar übernatürliche Einsichten. Das Kloster birgt zudem einen Tempel des Drachengottes Bahamut – dem Schutzpatron der Helden und ein Verfechter der Gerechtigkeit. Vielleicht kann die Älteste Runara dir helfen, herauszufinden, was deine heldenhafte Bestimmung ist. Sie könnte dich auf den richtigen Weg bringen, um sie zu erfüllen und zu einem Helden zu werden. Denn du weißt, dass du zu einem solchen Schicksal auserkoren bist.

WIE DU IN DEN CHARAKTER SCHLÜPFST

Halte dich an diese Schritte, um den Charakter wirklich zu deinem eigenen zu machen:

1. Wähle einen Namen und schreibe ihn in das Feld „Charaktername“ auf der Vorderseite dieses Bogens. Du kannst den Namen deines Charakters frei wählen. Vielleicht lässt dich auch von einer Kultur aus unserer Welt oder einem literarischen Werk inspirieren.
2. Überlege dir, wie dein Charakter aussieht und welches Geschlecht er haben soll. Du entscheidest auch über Größe, Gewicht, Alter und die Farbe von Augen, Haar und Haut. Lass dich gern von den Bildern auf dieser Seite inspirieren oder entscheide dich für eine ganz eigene Richtung. Vielleicht willst du deinem Charakter auch auffällige Besonderheiten geben, etwa eine Narbe, ein Humpeln, eine Brille oder eine Tätowierung. Du kannst Notizen über das Aussehen deines Charakters in das gleichnamige Feld unten schreiben.
3. Um deinem Charakter mehr Persönlichkeit einzuhauchen, kannst du im Regelbuch mehr über seine Gesinnung nachlesen. Du kannst auch aus den dort aufgelisteten Optionen eine andere Gesinnung als die derzeitige auswählen. Das Ziel sollte stets sein, Eigenschaften und Verhaltensweisen für deinen Charakter auszuwählen, die dir Spaß machen.

STUFENAUFSTIEG

Der SL wird dir sagen, wenn du die 2. Stufe und dann die 3. Stufe erreicht hast. Durch den Aufstieg auf eine neue Stufe erhältst du die Merkmale, die unter dieser Stufe stehen.

TREFFERWÜRFEL UND TREFFERPUNKTE

Bei jedem Stufenaufstieg erhältst du zusätzliche Trefferwürfel (W10), mit denen du dich bei einer kurzen Rast heilen kannst (wie im Regelbuch erläutert). Steigst du eine Stufe auf, trägst du den neuen Trefferwürfel in den Trefferwürfelkasten auf diesem Bogen ein und erhöhst dein Trefferpunktemaximum um 1W10+2.

MERKMAL DER 2. STUFE

Tatendrang: Du kannst dich für einen kurzen Augenblick über deine körperlichen Grenzen hinwegsetzen. In deinem Zug kannst du eine zusätzliche Aktion ausführen.

Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, steht sie dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

MERKMAL DER 3. STUFE

Verbesserte kritischer Treffer: Dein Waffenangriff erzielt ab der 3. Stufe bei einem Würfelerggebnis von 19 oder 20 kritische Treffer.



ANMERKUNGEN

CHARAKTERNAME

Paladin	1.	Adeliger
KLASSE	STUFE	HINTERGRUND
Mensch	Mittelgroß	Rechtschaffen gut
VOLK	GRÖSSE	GESINNUNG

STÄRKE

+3

16

GESCHICKLICHKEIT

-1

9

KONSTITUTION

+2

15

INTELLIGENZ

+0

11

WEISHEIT

+1

13

CHARISMA

+2

14

+2 ÜBUNGSBONUS

RETTUNGSWÜRFE

- +3 Stärke
- 1 Geschicklichkeit
- +2 Konstitution
- +0 Intelligenz
- +3 Weisheit
- +4 Charisma

FERTIGKEITEN

- 1 Akrobatik (Ges)
- +0 Arkane Kunde (Int)
- +5 Athletik (Str)
- +2 Auftreten (Cha)
- +2 Einschüchtern (Cha)
- 1 Fingerfertigkeit (Ges)
- +2 Geschichte (Int)
- +1 Heilkunde (Wei)
- 1* Heimlichkeit (Ges)
- +1 Mit Tieren umgehen (Wei)
- +3 Motiv erkennen (Wei)
- +0 Nachforschungen (Int)
- +0 Naturkunde (Int)
- +0 Religion (Int)
- +2 Täuschen (Cha)
- +1 Überlebenskunst (Wei)
- +4 Überzeugen (Cha)
- +1 Wahrnehmung (Wei)

* Siehe deine Ausrüstung.

11 PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

MÜNZEN

KM SM EM GM 25 PM

18 RÜSTUNGS-KLASSE

-1 INITIATIVE

9 Meter BEWEGUNGS-RATE

Trefferpunktemaximum 12

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1W10

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE

MISS-ERFOLGE

TODESRETTUNGEN

AUSRÜSTUNG

- ◆ Kettenpanzer*
- ◆ Streitaxt
- ◆ Schild
- ◆ Fünf Wurfspeere
- ◆ Heiliges Symbol
- ◆ Reisegeschirr
- ◆ Rucksack
- ◆ Schlafsack
- ◆ Zunderkästchen
- ◆ Zehn Fackeln
- ◆ Zehn Tagesrationen
- ◆ Trinkschlauch
- ◆ 15 Meter langes Hanfseil
- ◆ Ein Satz edle Kleidung
- ◆ Siegelring
- ◆ Abstammungs-urkunde
- ◆ Beutel

*Solange du diese Rüstung trägst, bist du bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Nachteil.

ÜBUNG

Du bist im Umgang mit den nachfolgenden Dingen geübt. Das Regelbuch erklärt, was es bedeutet, in etwas geübt zu sein.

Rettungswürfe: Die Rettungswürfe, in denen du geübt bist, werden durch ein ● in der Liste der Rettungswürfe links angezeigt.

Fertigkeiten: Die Fertigkeiten, in denen du geübt bist, werden durch ein ● in der Liste der Fertigkeiten links angezeigt.

Ausrüstung: Du bist im Umgang mit allen Rüstungen, Schilden, einfachen Waffen und Kriegswaffen geübt.

SPRACHEN

Du kannst Drakonisch, die Gemeinsprache, Riesisch und Zwergisch sprechen, lesen und schreiben.

ANGRIFFE

Du beginnst mit den folgenden Waffen, mit denen du Angriffe ausführen kannst.

Streitaxt: Im Nahkampf – gegen ein Ziel in einem Umkreis von 1,5 Metern von dir – kannst du mit deiner Streitaxt angreifen. Würfle **1W20+5** um zu sehen, ob du triffst. Falls du triffst, fügst du **1W8+3 Hiebschaden** zu oder **1W10+3 Hiebschaden**, wenn du die Streitaxt mit beiden Händen führst (dafür musst du deinen Schild fallen lassen).

Wurfspeer: Im Nahkampf – gegen ein Ziel im Umkreis von 1,5 Metern von dir – kannst du mit deinem Wurfspeer angreifen. Du kannst deinen Wurfspeer auch auf ein Ziel werfen, das bis zu neun Meter entfernt ist. Ziele, die bis zu 36 Meter entfernt sind, können mit einem Nachteil angegriffen werden. Würfle in beiden Fällen **1W20+5**, um zu sehen, ob du triffst. Falls du triffst, fügst du **1W6+3 Stichschaden** zu.

PALADIN

Paladine schwören ihre Eide an Götter, uralte Orden und große Ziele. Der Eid eines Paladins ist ein mächtiges Band, das einen frommen Krieger in einen gesegneten Recken verwandelt. Du hast deinen Eid dem Drachengott Bahamut geschworen – dem Schutzpatron der Helden und Verfechter der Gerechtigkeit.

Die Paladinklasse bietet dir folgende Merkmale.

Göttliches Gespür: Du kannst als Aktion deine Wahrnehmung für die Anwesenheit von starkem Bösen oder Guten öffnen. Bis zum Ende deines nächsten Zuges ist dir der Aufenthaltsort aller Celestischen, Unholde und Untote innerhalb von 18 Metern von dir bekannt, sofern sie sich nicht in vollständiger Deckung befinden. Du kennst die Art aller Wesen, deren Anwesenheit du spürst, aber nicht ihre Identität. Innerhalb desselben Radius erkennst du auch die Anwesenheit von Orten oder Objekten, die geweiht oder entweiht wurden.

Handauflegen: Deine gesegnete Berührung kann Wunden heilen. Du hast einen Vorrat an Heilkraft, der sich füllt, wenn du eine lange Rast einlegst. Mit diesem Vorrat kannst du insgesamt 5 Trefferpunkte wiederherstellen.

Als Aktion kannst du eine Kreatur berühren und Kraft aus dem Vorrat ziehen, um bei dieser Kreatur eine Anzahl von Trefferpunkten wiederherzustellen, die bis zur maximalen verbleibenden Menge in deinem Vorrat reichen kann.

Wahlweise kannst du 5 Trefferpunkte aus deinem Heilungsvorrat verwenden, um das Ziel von einer Krankheit zu heilen oder ein Gift zu neutralisieren, das es betrifft. Du kannst mehrere Krankheiten heilen und mehrere Gifte mit einer einzigen Anwendung von Handauflegen neutralisieren. Du musst allerdings jedes Mal die entsprechenden Punkte aus dem Vorrat einsetzen.

Dieses Merkmal wirkt nicht auf Untote oder Konstrukte.

ÜBER MENSCHEN

Menschen sind das Volk mit den zahlreichsten Angehörigen in den Vergessenen Reichen. Sie leben an der Seite von Elfen, Zwergen, Halblingen und anderen Völkern in Dörfern, Siedlungen und Städten in der ganzen Welt. Menschliche Abenteurer fühlen sich oft von der Absicht getrieben, ein bleibendes Vermächtnis zu hinterlassen.

DEIN HINTERGRUND ALS ADELIGER

Deine Familie ist Reichtum, Macht und Privilegien gewohnt. In den glorreichen Tagen von Niewinter herrschten deine Eltern über die Grafschaft Corlinnhügel nordöstlich der Stadt. Doch als vor dreißig Jahren der Vulkanberg Hotenow ausbrach, wurde Niewinter verwüstet und Corlinnhügel ausgelöscht. Anstatt auf einem Anwesen aufzuwachsen, wurdest du in einem kleinen Stadthaus in Tiefwasser groß. Als Erwachsener wirst du wohl wenig mehr als einen Titel erben.

Dein Hintergrund hat deinen Charakter auf wichtige Art und Weise geprägt. Du hast in deiner Kindheit die Sprachen der Zwerge und Riesen von eurem Hauslehrer erlernt (siehe „Sprachen“ auf der Vorderseite dieses Bogens). Dass du in den Fertigkeiten Geschichte und Überzeugen geübt bist, spiegelt deinen Unterricht in Geschichte und Etikette wider.

Nachdem du Bahamut deinen Eid geleistet hast, bist du nach Niewinter zurückgekehrt. Dort hast du dich als Champion für jene eingesetzt, die allzu oft von der Obrigkeit übersehen werden, die sie eigentlich beschützen sollte. Vor Kurzem wurde deine Entschlossenheit durch die Korruption der Stadtwache und der herrschenden Aristokraten schwer erschüttert.

Persönliches Ziel: Erneuernde Pilgerfahrt: Auf der Suche nach neuer Entschlossenheit hast du von einem abgelegenen Kloster namens Drachenruh auf einer winzigen Insel erfahren. Das Kloster beherbergt auch einen Tempel des Drachengottes Bahamut. Du fühlst dich dort hingezogen, um über deinen Platz in der Welt nachzudenken.

WIE DU IN DEN CHARAKTER SCHLÜPFST

Halte dich an diese Schritte, um den Charakter wirklich zu deinem eigenen zu machen:

1. Wähle einen Namen und schreibe ihn in das Feld „Charaktername“ auf der Vorderseite dieses Bogens. Du kannst den Namen deines Charakters frei wählen. Vielleicht lässt du dich auch von einer Kultur aus unserer Welt oder einem literarischen Werk inspirieren.
2. Überlege dir, wie dein Charakter aussieht und welches Geschlecht er haben soll. Du entscheidest auch über Größe, Gewicht, Alter und die Farbe von Augen, Haar und Haut. Lass dich gern von den Bildern auf dieser Seite inspirieren oder entscheide dich für eine ganz eigene Richtung. Vielleicht willst du deinem Charakter auch auffällige Besonderheiten geben, etwa eine Narbe, ein Humpeln, eine Brille oder eine Tätowierung.
3. Um deinem Charakter mehr Persönlichkeit einzuhauchen, kannst du im Regelbuch mehr über seine Gesinnung nachlesen. Du kannst auch aus den dort aufgelisteten Optionen eine andere Gesinnung als die derzeitige auswählen. Das Ziel sollte stets sein, Eigenschaften und Verhaltensweisen für deinen Charakter auszuwählen, die dir Spaß machen.

STUFENAUFSTIEG

Der SL wird dir sagen, wenn du die 2. Stufe und dann die 3. Stufe erreicht hast. Durch den Aufstieg auf eine neue Stufe erhältst du die Merkmale, die unter dieser Stufe stehen.

TREFFERWÜRFEL UND TREFFERPUNKTE

Bei jedem Stufenaufstieg erhältst du zusätzliche Trefferwürfel (W10), mit denen du dich bei einer kurzen Rast heilen kannst (wie im Regelbuch erläutert). Steigst du eine Stufe auf, trägst du den neuen Trefferwürfel in den Trefferwürfelkasten auf diesem Bogen ein und erhöhst dein Trefferpunktemaximum um 1W10+2.

MERKMALE DER 2. STUFE

Vorbereitete Zauber: Jedes Mal, wenn du eine lange Rast abschließt, kannst du drei Zauber des 1. Grades vorbereiten, damit sie dir zum Wirken zur Verfügung stehen. Wähle sie aus den Zaubern des 1. Grades aus, die unten aufgeführt sind. Vermerke hier deine vorbereiteten Zauber:

Zauberplätze: Du hast zwei Zauberplätze des 1. Grades, mit denen du deine vorbereiteten Zauber wirken kannst. Du kannst sie einsetzen, um zwei unterschiedliche Zauber oder den gleichen Zauber zweimal zu wirken. Deine verbrauchten Zauberplätze werden durch eine lange Rast wiederhergestellt. Du kannst deine verbrauchten Zauberplätze vermerken, indem du sie auf der Tabelle zum Zaubernutzen abhakt. Jeder Zauberplatz wird durch ein Kontrollkästchen dargestellt wird.

ZAUBERWIRKEN

Paladinstufe	Vorbereitete Zauber	Plätze des 1. Grades
2.	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Zauberangriffe und Rettungswürfe: Führt eine Kreatur einen Rettungswurf aus, um einem deiner Zauber zu widerstehen, liegt der SG des Rettungswurfs bei 12. Führt du einen Zauberangriff aus, würfle 1W20+4, um zu sehen, ob du triffst. Diese Zahlen basieren auf deiner Zauberfähigkeit, die auf Charisma beruht.

Zauberrettungswurf-SG = 12
Zauberangriffswurf = 1W20+4

Kampfstil: Schutz: Führt eine Kreatur einen Angriff auf ein Ziel im Umkreis von bis zu 1,5 Metern von dir aus, das nicht du selbst bist, kannst du deine Reaktion dazu verwenden, dem Angriffswurf des Ziels einen Nachteil zu verleihen. Du musst dafür einen Schild tragen.

Göttliches Niederstrecken: Triffst du eine Kreatur mit einem Nahkampfwaffenangriff, kannst du einen Zauberplatz verwenden, um dem Ziel zusätzlich zum Waffenschaden 2W8 gleißenden Schaden zuzufügen. Der Zusatzschaden erhöht sich um 1W8, wenn das Ziel ein Untoter oder ein Unhold ist.

Handauflegen: Der Heilungsvorrat von Handauflegen steigt auf 10.

MERKMALE DER 3. STUFE

Göttliche Gesundheit: Die göttliche Magie, die dich durchströmt, macht dich immun gegen Krankheiten.

Handauflegen: Der Heilungsvorrat von Handauflegen steigt auf 15.

Zauber: Du erhältst einen Zauberplatz, wie auf der Tabelle zum Zaubernutzen gezeigt. Neben den Zaubersprüchen, die du vorbereitet hast, werden immer zwei zusätzliche Zaubersprüche vorbereitet: *Schutz vor Gut und Böse* und *Heiligtum*.

Göttliche Macht fokussieren: Du kannst göttliche Magie aus deinem Eid bündeln und einen von zwei Effekten auslösen: Heilige Waffe oder Vertreibe die Unheiligen. Setzt du „Göttliche Macht fokussieren“ ein, entscheidest du, welchen dieser Effekte du erzeugen möchtest. Danach kannst du erst nach einer kurzen oder langen Rast wieder göttliche Macht fokussieren.

Heilige Waffe: Als Aktion präsentierst du dein heiliges Symbol und erfüllst eine Waffe, die du hältst, mit positiver Energie. Eine Minute lang addierst du +2 zu Angriffswürfen mit dieser Waffe. Die Waffe strahlt in einem Radius von sechs Metern mit hellem Licht und in einem Radius von weiteren sechs Metern mit dämmrigem Licht. Ist die Waffe nicht bereits magisch, wird sie dies für die Wirkungsdauer. Du kannst diesen Effekt in deinem Zug als Teil einer beliebigen anderen Aktion beenden. Wenn du diese Waffe nicht mehr hältst oder bei dir trägst, oder wenn du bewusstlos wirst, endet dieser Effekt.

Vertreibe die Unheiligen: Du präsentierst als Aktion dein heiliges Symbol, und jeder Untote im Umkreis von neun Metern, der dich hören oder sehen kann, muss einen SG-12-Weisheitsrettungswurf bestehen. Bei einem Fehlschlag wird er für eine Minute oder bis er Schaden nimmt vertrieben. Eine vertriebene Kreatur muss ihren Zug dafür verwenden, sich so weit wie möglich von dir zu entfernen, und darf dir nicht absichtlich näher als neun Meter kommen. Außerdem kann sie nicht reagieren. Als Aktion kann sie nur die Spurt-Aktion ausführen oder versuchen, sich von Effekten zu befreien, die sie in ihrer Bewegung einschränken. Kann die Kreatur sich nirgendwohin bewegen, kann sie trotzdem eine Ausweichaktion nutzen.

PALADIN-ZAUBERLISTE

Zauber des 1. Grades

- Befehl
- Magie entdecken
- Schild des Glaubens
- Schutz vor Gut und Böse
- Segnen
- Wunden heilen



CHARAKTERNAME

Schurke

KLASSE

1.

STUFE

Krimineller

HINTERGRUND

Leichtfuß-Halbling

VOLK

Klein

GRÖSSE

Chaotisch gut

GESINNUNG

STÄRKE

-1

8

GESCHICKLICHKEIT

+3

16

KONSTITUTION

+1

12

INTELLIGENZ

+1

13

WEISHEIT

+0

10

CHARISMA

+3

16

+2 ÜBUNGSBONUS

RETTUNGSWÜRFE

- 1 Stärke
- +5 Geschicklichkeit
- +1 Konstitution
- +3 Intelligenz
- +0 Weisheit
- +3 Charisma

FERTIGKEITEN

- +5 Akrobatik (Ges)
- +1 Arkane Kunde (Int)
- 1 Athletik (Str)
- +3 Auftreten (Cha)
- +3 Einschüchtern (Cha)
- +5 Fingerfertigkeit (Ges)
- +1 Geschichte (Int)
- +0 Heilkunde (Wei)
- +7 Heimlichkeit (Ges)
- +0 Mit Tieren umgehen (Wei)
- +0 Motiv erkennen (Wei)
- +3 Nachforschungen (Int)
- +1 Naturkunde (Int)
- +1 Religion (Int)
- +5 Täuschen (Cha)
- +0 Überlebenskunst (Wei)
- +3 Überzeugen (Cha)
- +2 Wahrnehmung (Wei)

12 PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

MÜNZEN

KM SM EM GM PM

15

14 RÜSTUNGS-KLASSE

+3 INITIATIVE

7,5 Meter BEWEGUNGS-RATE

Trefferpunktemaximum 9

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1W8

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE

MISS-ERFOLGE

TODESRETTUNGEN

AUSRÜSTUNG

- ◆ Lederrüstung
- ◆ Hammer
- ◆ Kurzbogen
- ◆ Zehn Kletterhaken
- ◆ 20 Pfeile
- ◆ Blendlaterne
- ◆ Zwei Dolche
- ◆ Zwei Flaschen Öl
- ◆ Diebeswerkzeug
- ◆ Fünf Tagesrationen
- ◆ Rucksack
- ◆ Zunderkästchen
- ◆ Beutel mit 1.000 Metallkugeln
- ◆ Trinkschlauch
- ◆ Drei Meter lange Schnur
- ◆ 15 Meter langes Hanfseil
- ◆ Glocke
- ◆ Ein Satz dunkle gewöhnliche Kleidung mit Kapuze
- ◆ Fünf Kerzen
- ◆ Beutel
- ◆ Zwei Brechstangen

ÜBUNG

Du bist im Umgang mit den nachfolgenden Dingen geübt. Das Regelbuch erklärt, was es bedeutet, in etwas geübt zu sein.

Rettungswürfe: Die Rettungswürfe, in denen du geübt bist, werden durch ein ● in der Liste der Rettungswürfe links angezeigt.

Fertigkeiten: Die Fertigkeiten, in denen du geübt bist, werden durch ein ● in der Liste der Fertigkeiten links angezeigt.

Ausrüstung: Du bist im Umgang mit leichter Rüstung, einfachen Waffen, Handarmbrüsten, Langschwertern, Rapiern und Kurzschwertern geübt. Du bist auch im Umgang mit Diebeswerkzeug geübt.

SPRACHEN

Du kannst die Gemeinsprache, Goblinsch und Halblingisch sprechen, lesen und schreiben.

ANGRIFFE

Du beginnst mit den folgenden Waffen, mit denen du Angriffe ausführen kannst.

Dolch: Im Nahkampf – gegen ein Ziel innerhalb von 1,5 Metern von dir – kannst du mit deinem Dolch angreifen. Du kannst einen Dolch auch auf ein Ziel werfen, das bis zu sechs Meter entfernt ist. Ziele, die bis zu 18 Meter entfernt sind, können mit einem Nachteil angegriffen werden. Würfle in beiden Fällen **1W20+5**, um zu sehen, ob du triffst. Falls du triffst, fügst du **1W4+3 Stichschaden** zu.

Kurzbogen: Du kannst mit dem Kurzbogen auf ein Ziel schießen, das bis zu 24 Meter entfernt ist. Ziele, die bis zu 96 Meter entfernt sind, können mit einem Nachteil angegriffen werden. Würfle **1W20+5** um zu sehen, ob du triffst. Falls du triffst, fügst du **1W6+3 Stichschaden** zu.

SCHURKE

Schurken entwickeln ein breites Wissen, wie es nur wenige andere Charaktere besitzen. Im Kampf bevorzugen Schurken Gerissenheit statt roher Gewalt: Sie setzen präzise Treffer genau da, wo der Angriff am meisten schmerzt.

Die Schurkenklasse bietet dir folgende Merkmale.

Expertise: Dein Übungsbonus wird bei allen Attributswürfen verdoppelt, bei denen die Fertigkeit Heimlichkeit oder deine Geübtheit im Umgang mit Diebeswerkzeug zur Anwendung kommt. Die Verdopplung wurde für deine Fertigkeitenliste bereits eingerechnet.

Hinterhältiger Angriff: Einmal pro Zug kannst du einer Kreatur, die du mit einem Angriff triffst, **1W6** zusätzlichen Schaden zufügen, falls du beim Angriffswurf im Vorteil bist und der Angriff auf Geschicklichkeit beruht (zum Beispiel bei deinem Dolch oder Kurzbogen). Du musst nicht im Vorteil sein, wenn sich ein anderer Gegner des Ziels innerhalb von 1,5 Metern in seinem Umkreis befindet, der nicht kampfunfähig ist. Du kannst diesen zusätzlichen Schaden nicht zufügen, wenn du beim Angriffswurf im Nachteil bist.

Diebessprache: Du beherrschst die Diebessprache, eine geheime Mischung aus Dialekt, Kauderwelsch und Codewörtern, mit der du in scheinbar gewöhnlichen Unterhaltungen Botschaften verstecken kannst. Du verstehst auch eine Reihe von geheimen Zeichen und Symbolen, die zur Vermittlung kurzer, einfacher Botschaften verwendet werden.

LEICHTFUSS-HALBLING

Halblinge sind ein Volk von kleinem Wuchs, doch sie sind mit Glück und einem Mut gesegnet, der auch den mächtigsten Drachen gut zu Gesicht stünde. Leichtfuß-Halblinge können sich leicht verstecken, davonhuschen oder sich hinter größeren Leuten verbergen, seien diese nun Freund oder Feind.

Als Leichtfuß-Halbling hast du die folgenden Merkmale.

Halblingsglück: Würfelst du mit einem W20 bei einem Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf eine 1, darfst du den W20 erneut würfeln, musst das zweite Ergebnis dann aber verwenden.

Tapferkeit: Du bist bei Rettungswürfen gegen den Verängstigt-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei dir selbst im Vorteil.

Halblingsgewandtheit: Du kannst dich durch den Bereich aller anderen Kreaturen bewegen, die einer höheren Größenkategorie als du angehören.

Angeborene Verstoßenheit: Du kannst versuchen, dich zu verstecken, wenn du von einer Kreatur verdeckt wirst, die mindestens eine Kategorie größer ist als du.

Fortsetzung auf der Rückseite

DEIN HINTERGRUND ALS KRIMINELLER

Schon in jungen Jahren wurdest du ein Mitglied in der Diebesgilde „Vergoldete Galgen“. In den letzten Jahren florierte die Gilde und ihr Einfluss breitet sich entlang der gesamten Schwertküste aus. Du bist dieser Ausbreitung gefolgt, in der Hoffnung, dein Glück in der Stadt Niewinter zu finden.

Dein Hintergrund hat deinen Charakter auf wichtige Art und Weise geprägt. Schurken und Glücksspieler haben dich den Umgang mit Diebeswerkzeug gelehrt (siehe auch „Fertigkeiten“ auf der Vorderseite dieses Bogens). Von ihnen hast du zudem Goblinisch erlernt. Dass du in den Fertigkeiten Täuschen und Heimlichkeit geübt bist, spiegelt auch dein Heranwachsen wider: Allzu oft musstest du dich aus Ärger herausreden und an unfreundlichen Augenpaaren vorbeischieben.

Die „Geschäfte“ in Niewinter liefen gut, doch der erhoffte schnelle Reichtum blieb aus. Ein Schmuggler erzählte dir von einem hochrangigen Mitglied der Vergoldeten Galgen, das zum Verräter wurde, seinen Partner tötete und sich mit einem gewaltigen Schatz aus dem Staub machte. Hier und da hast du Dinge aufgeschnappt, die diese Geschichte zu bestätigen scheinen, sodass du sicher bist, dass sie mehr als nur ein Gerücht ist.

Persönliches Ziel: Den verschwundenen Schatz finden: Wer auch immer dieser Vergoldete war, der sich mit dem Gold verdünnt hat: Er hat seine Spuren gut verwischt. In Niewinter verliert sich seine Fährte, doch vor Kurzem hast du von einem abgelegenen Inselkloster namens Drachenruh erfahren. Das Kloster birgt zudem einen Tempel des Drachengottes Bahamut – dem Schutzpatron der Helden und ein Verfechter der Gerechtigkeit. Dort soll auch eine Gemeinschaft von Eremiten leben – das ideale Versteck für jemanden, der seiner Vergangenheit entkommen möchte. Falls der Schatz dort ist, wirst du ihn finden.

WIE DU IN DEN CHARAKTER SCHLÜPFST

Halte dich an diese Schritte, um den Charakter wirklich zu deinem eigenen zu machen:

1. Wähle einen Namen und schreibe ihn in das Feld „Charaktername“ auf der Vorderseite dieses Bogens. Du kannst den Namen deines Charakters frei wählen. Vielleicht lässt dich auch von einer Kultur aus unserer Welt oder einem literarischen Werk inspirieren.
2. Überlege dir, wie dein Charakter aussieht und welches Geschlecht er haben soll. Du entscheidest auch über Größe, Gewicht, Alter und die Farbe von Augen, Haar und Haut. Lass dich gern von den Bildern auf dieser Seite inspirieren oder entscheide dich für eine ganz eigene Richtung. Vielleicht willst du deinem Charakter auch auffällige Besonderheiten geben, etwa eine Narbe, ein Humpeln, eine Brille oder eine Tätowierung. Du kannst Notizen über das Aussehen deines Charakters in das gleichnamige Feld unten schreiben.
3. Um deinem Charakter mehr Persönlichkeit einzuhauchen, kannst du im Regelbuch mehr über seine Gesinnung nachlesen. Du kannst auch aus den dort aufgelisteten Optionen eine andere Gesinnung als die derzeitige auswählen. Das Ziel sollte stets sein, Eigenschaften und Verhaltensweisen für deinen Charakter auszuwählen, die dir Spaß machen.

STUFENAUFSTIEG

Der SL wird dir sagen, wenn du die 2. Stufe und dann die 3. Stufe erreicht hast. Durch den Aufstieg auf eine neue Stufe erhältst du die Merkmale, die unter dieser Stufe stehen.

TREFFERWÜRFEL UND TREFFERPUNKTE

Bei jedem Stufenaufstieg erhältst du zusätzliche Trefferwürfel (W8), mit denen du dich bei einer kurzen Rast heilen kannst (wie im Regelbuch erläutert). Steigst du eine Stufe auf, trägst du den neuen Trefferwürfel in den Trefferwürfelkasten auf diesem Bogen ein und erhöhst dein Trefferpunktemaximum um 1W8+1.

MERKMAL DER 2. STUFE

Raffinierte Aktion: Geistesschärfe und Geschick sorgen dafür, dass du dich schnell bewegst und handelst. Daher kannst du in jedem deiner Züge im Kampf eine Bonusaktion ausführen. Diese ist auf die Aktionen „Spurt“, „Rückzug“ und „Verstecken“ beschränkt.

MERKMALE DER 3. STUFE

Kletteraffe: Du kannst schneller klettern als gewöhnlich: Klettern kostet dich keine zusätzliche Bewegung mehr. Außerdem kannst du aus dem Lauf 0,3 Meter pro Punkt deines Geschicklichkeitsmodifikators weiter als gewöhnlich springen.

Flinke Finger: Du kannst mit der durch deine Raffinierte Aktion erhaltenen Bonusaktion auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) würfeln und die Aktion „Gegenstand verwenden“ oder dein Diebeswerkzeug nutzen, um Fallen zu entschärfen und Schlösser zu knacken.

Hinterhältiger Angriff: Du verursachst mit deinem Hinterhältigen Angriff 2W6 Schaden statt 1W6.



SHAWN WOOD

ANMERKUNGEN

CHARAKTERNAME

Magier	1.	Weiser
KLASSE	STUFE	HINTERGRUND
Hochelfen	Mittelgroß	Neutral gut
VOLK	GRÖSSE	GESINNUNG

STÄRKE

+0

10

GESCHICKLICHKEIT

+2

15

KONSTITUTION

+2

14

INTELLIGENZ

+3

16

WEISHEIT

+1

12

CHARISMA

-1

8

+2 ÜBUNGSBONUS

RETTUNGSWÜRFE

- +0 Stärke
- +2 Geschicklichkeit
- +2 Konstitution
- +5 Intelligenz
- +3 Weisheit
- 1 Charisma

FERTIGKEITEN

- +2 Akrobatik (Ges)
- +5 Arkane Kunde (Int)
- +0 Athletik (Str)
- 1 Auftreten (Cha)
- 1 Einschüchtern (Cha)
- +2 Fingerfertigkeit (Ges)
- +5 Geschichte (Int)
- +1 Heilkunde (Wei)
- +2 Heimlichkeit (Ges)
- +1 Mit Tieren umgehen (Wei)
- +3 Motiv erkennen (Wei)
- +5 Nachforschungen (Int)
- +3 Naturkunde (Int)
- +3 Religion (Int)
- 1 Täuschen (Cha)
- +1 Überlebenskunst (Wei)
- 1 Überzeugen (Cha)
- +3 Wahrnehmung (Wei)

12 RÜSTUNGS-KLASSE

+2 INITIATIVE

9 Meter BEWEGUNGS-RATE

Trefferpunktemaximum 8

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1W6

ERFOLGE

MISS-ERFOLGE

TREFFERWÜRFEL

TODESRETTUNGEN

AUSRÜSTUNG

- ◆ Kurzschwert
- ◆ Kleines Messer
- ◆ Materialkomponentenbeutel
- ◆ Brief von einem verstorbenen Kollegen, in dem dieser eine Frage stellt, die du noch nicht beantworten konntest
- ◆ Zauberbuch
- ◆ Rucksack
- ◆ Schule des Wissens
- ◆ Zwei Flaschen Tinte
- ◆ Ein Satz gewöhnliche Kleidung
- ◆ Schreibfeder
- ◆ Beutel
- ◆ Zehn Blatt Pergament
- ◆ Kleiner Sandsack

13 PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

MÜNZEN

KM SM

EM GM 10

PM

ÜBUNG

Du bist im Umgang mit den nachfolgenden Dingen geübt. Das Regelbuch erklärt, was es bedeutet, in etwas geübt zu sein.

Rettungswürfe: Die Rettungswürfe, in denen du geübt bist, werden durch ein ● in der Liste der Rettungswürfe links angezeigt.

Fertigkeiten: Die Fertigkeiten, in denen du geübt bist, werden durch ein ● in der Liste der Fertigkeiten links angezeigt.

Ausrüstung: Du bist im Umgang mit Dolchen, Wurfpielen, leichten Armbrüsten, Langschwertern, Kampfstäben, Kurzbögen, Kurzschwerten und Schleudern geübt.

SPRACHEN

Du kannst Celestisch, Drakonisch, Elfish, die Gemeinsprache und Zwergisch sprechen, lesen und schreiben.

ANGRIFFE

Im Kampf sind deine Zaubersprüche deine besten Werkzeuge, aber du hast auch eine Waffe, die du einsetzen kannst.

Kurzschwert: Im Nahkampf – gegen ein Ziel im Umkreis von 1,5 Metern von dir – kannst du mit deinem Kurzschwert angreifen. Würfle **1W20+4**, um zu sehen, ob du triffst. Falls du triffst, fügst du **1W6+2 Stichschaden** zu.

MAGIER

Magier sind gelehrte Magiewirker, deren Zaubersprüche sich jener Magie bedienen, die den gesamten Kosmos durchdringt. Doch der Sirenenruf des Wissens lockt die Magier aus der Sicherheit ihrer Bibliotheken und hinein in verfallene Ruinen und verlassene Städte.

Die Magierklasse bietet dir folgende Merkmale.

Zauberbuch: Du hast ein Zauberbuch, in dem die folgenden Zauber des 1. Grades stehen, die jeweils im Regelbuch näher beschrieben werden:

Donnerwoge	Magisches Geschoss
Magie entdecken	Schlaf
Magierrüstung	Schild

Vorbereitete Zauber: Jedes Mal, wenn du eine lange Rast abschließt, kannst du vier Zauber des 1. Grades vorbereiten, damit sie dir zum Wirken zur Verfügung stehen. Wähle sie aus den Zaubern

aus deinem Zauberbuch aus. Vermerke hier deine vorbereiteten Zauber:

Zauberplätze: Du hast zwei Zauberplätze des 1. Grades, mit denen du deine vorbereiteten Zauber wirken kannst. Du kannst sie einsetzen, um zwei unterschiedliche Zauber oder den gleichen Zauber zweimal zu wirken. Deine verbrauchten Zauberplätze werden durch eine lange Rast wiederhergestellt.

Du kannst deine verbrauchten Zauberplätze vermerken, indem du sie auf der Tabelle zum Zaubern wirken auf der anderen Seite dieses Bogens abhakst. Jeder Zauberplatz wird durch ein Kontrollkästchen dargestellt.

Zaubertricks: Du kannst auch ein paar Zaubertricks – das sind Zauber, die du wirkst, ohne Zauberplätze zu verwenden. Du kennst die folgenden Zaubertricks, die im Regelbuch detailliert beschrieben werden:

Kältestrahl	Magierhand
Schockgriff	Taschenspielerlei

Zauberangriffe und Rettungswürfe: Führt eine Kreatur einen Rettungswurf aus, um einem deiner Zauber zu widerstehen, liegt der SG des Rettungswurfs bei **13**. Führt du einen Zauberangriff aus, würfle **1W20+5**, um zu sehen, ob du triffst. Diese Zahlen basieren auf deiner Zauberfähigkeit, die auf Intelligenz beruht.

Zauberrettungswurf-SG = 13
Zauberangriffswurf = 1W20+5

Rituale wirken: Du kannst einen Magierzauber als Ritual wirken, wenn der Zauber den Ritual-Zusatz aufweist und du ihn im Zauberbuch hast. Ein Vorbereiten des Zaubers ist nicht erforderlich. Das Regelbuch erklärt Rituale näher.

Arkane Erholung: Durch das Studium deines Zauberbuchs kannst du deine magischen Energie teilweise zurückzugewinnen. Einmal täglich kannst du während einer kurzen Rast einen Zauberplatz des 1. Grades wiedererlangen.

Fortsetzung auf der Rückseite

HOCHHELFEN

Elfen sind ein Volk von außerweltlicher Anmut, langlebig und leidenschaftlich. In den frühesten Tagen des Multiversums ließen sich die ersten Hochelfen an Feenkreuzungen nieder. An diesen Orte berühren und überschneiden sich die natürliche Welt und ein fantastisches Reich der Magie und der Emotionen: das Feywild. Die Hochelfen nahmen auf mystische Weise Eigenschaften an, die beide Reiche miteinander vermengen. Die Leichtigkeit, mit der du Sprachen lernst, und dein angeborenes Verständnis nützlicher Magie sind Teil dieser mystischen Anpassung.

Als Hochelf hast du folgende Merkmale.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmerigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit in diesem Radius wie in dämmerigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr.

Feenblut: Du bist bei Rettungswürfen gegen den Bezaubert-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei dir selbst im Vorteil.

Trance: Elfen müssen nicht schlafen und Magie kann sie nicht einschläfern. Du kannst eine lange Rast in vier Stunden beenden, wenn du diese Stunden in tranceartiger Meditation verbringst. Dabei bleibst du bei Bewusstsein.

Zaubertrick: Dein Zaubertrick *Taschenspielerei* (oben aufgeführt) spiegelt die angeborene Magie eines Hochelfen wider, nicht deine magische Ausbildung.

DEIN HINTERGRUND ALS WEISER

Schon früh in deinem langen Leben als Elf erkannten deine Eltern dein magisches Talent. Sie sorgten dafür, dass du bei einem freundlich gesinnten Magier in der Stadt Niewinter in die Lehre geschickt wurdest. In der Lehre warst du in deinem Element und konntest Freundschaften schmieden und Rivalitäten begründen. Du hattest schon immer ein Händchen für auffällige, energiegeladene Kräfte und hast dich in deiner Ausbildung auf die Schule der Hervorrufung konzentriert.

Dein Hintergrund hat deinen Charakter auf wichtige Art und Weise geprägt. Dich treibt ein Geheimnis an, dem einer deiner Mitschüler nachjagt. Dass du in den Fertigkeiten Arkane Kunde und Geschichte geübt bist, spiegelt deine Erziehung wider, im Zuge derer du das Wesen der Magie sowie die großen Magier vergangener Tage studiert hast, die sie gewirkt haben.

Nach Abschluss deiner Ausbildung gingen du und deine Mitschüler getrennte Wege, um euch jeweils eigenen Studien zu widmen. Unlängst erhieltst du allerdings den Brief eines Mitschülers, in dem von einer Quelle verlorenen Wissens berichtet wurde. Kurz nach Eintreffen dieses Briefs erreichten dich tragische Neuigkeiten: Dein Freund scheint unter rätselhaften Umständen verstorben zu sein.

Persönliches Ziel: Verlorenes Wissen bergen: Der Brief erwähnte ein arkane Observatorium, das längst verstorbene Magier auf einer nahen Insel errichtet haben sollen. Es gab auch Andeutungen auf mächtige Magie, die dort verborgen sein soll. Auf der Insel befindet sich zudem ein kleines Kloster namens Drachenruh. Die Hüterin des Tempelklosters weiß sicher mehr über das Observatorium. Der Tempel selbst soll dem Drachengott Bahamut geweiht sein – dem Schutzpatron der Helden und einem Verfechter der Gerechtigkeit. Die Älteste Runara kann dir den Weg weisen, um jenes Wissen zu entdecken, das dein Freund nie gefunden hat.

WIE DU IN DEN CHARAKTER SCHLÜPFST

Halte dich an diese Schritte, um den Charakter wirklich zu deinem eigenen zu machen:

1. Wähle einen Namen und schreibe ihn in das Feld „Charaktername“ auf der Vorderseite dieses Bogens. Du kannst den Namen deines Charakters frei wählen. Vielleicht lässt du dich auch von einer Kultur aus unserer Welt oder einem literarischen Werk inspirieren.
2. Überlege dir, wie dein Charakter aussieht und welches Geschlecht er haben soll. Du entscheidest auch über Größe, Gewicht, Alter und die Farbe von Augen, Haar und Haut. Lass dich gern von den Bildern auf dieser Seite inspirieren oder entscheide dich für eine ganz eigene Richtung. Vielleicht willst du deinem Charakter auch auffällige Besonderheiten geben, etwa eine Narbe, ein Humpeln, eine Brille oder eine Tätowierung.
3. Um deinem Charakter mehr Persönlichkeit einzuhauchen, kannst du im Regelbuch mehr über seine Gesinnung nachlesen. Du kannst auch aus den dort aufgelisteten Optionen eine andere Gesinnung als die derzeitige auswählen. Das Ziel sollte stets sein, Eigenschaften und Verhaltensweisen für deinen Charakter auszuwählen, die dir Spaß machen.

STUFENAUFSTIEG

Der SL wird dir sagen, wenn du die 2. Stufe und dann die 3. Stufe erreicht hast. Durch den Aufstieg auf eine neue Stufe erhältst du die Merkmale, die unter dieser Stufe stehen.

TREFFERWÜRFEL UND TREFFERPUNKTE

Bei jedem Stufenaufstieg erhältst du zusätzliche Trefferwürfel (W6), mit denen du dich bei einer kurzen Rast heilen kannst (wie im Regelbuch erläutert). Steigst du eine Stufe auf, trägst du den neuen Trefferwürfel in den Trefferwürfelkasten auf diesem Bogen ein und erhöhst dein Trefferpunktemaximum um 1W6+2.

STEIGERUNG DES ZAUBERWIRKENS

Durch den Stufenaufstieg erhältst du auch Zugriff auf weitere Zauber. Du kannst so viele Zauber vorbereiten, wie deine Stufe + dein Weisheitsmodifikator angeben, was du auch in der Tabelle „Zauberwirken“ sehen kannst. Du erhältst zudem weitere Zauberplätze.

ZAUBERWIRKEN

Magierstufe	Vorbereitete Zauber	Plätze des 1. Grades	Plätze des 2. Grades
1.	4	□□	–
2.	5	□□□	–
3.	6	□□□□	□□

Hinzufügen von Zaubersprüchen zu deinem Zauberbuch: Steigst du als Magier eine Stufe auf, darfst du zwei neue Magierzauber in dein Zauberbuch eintragen, die du aus der Zauberliste für Magier unten auswählst. Der Grad dieser Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen. Auf deinen Abenteuern findest du vielleicht auch neue Schriftrollen oder Bücher, die Zauber enthalten, die du deinem Zauberbuch hinzufügen kannst.

Einen Zauber ins Buch kopieren: Findest du einen Magierzauber, kannst du ihn deinem Zauberbuch hinzufügen, wenn du Zauberplätze dieses Grades hast und wenn du die Zeit entbehren kannst, den Zauber zu entschlüsseln und zu kopieren.

Pro Zaubergrad dauert dieser Vorgang zwei Stunden und kostet 50 GM. Die Kosten ergeben sich aus den Materialkomponenten, die du beim Experimentieren mit dem Zauber benötigst, sowie den zum Aufschreiben des Zaubers erforderlichen edlen Tinten. Nachdem du den Zauber erlernt und kopiert hast, kannst du ihn wie üblich vorbereiten.

MERKMALE DER 2. STUFE

Gelernter der Hervorrufung: Der Geld- und Zeitaufwand für das Übertragen von Hervorrufungszaubern in dein Zauberbuch ist halbiert.

Zauber formen: Wirkst du einen Hervorrufungszauber, der andere Kreaturen in Sichtweite betrifft, darfst du eine Anzahl dieser Kreaturen festlegen, die 1 + Zaubergrad entspricht. Die ausgewählten Kreaturen bestehen ihren Rettungswurf gegen deinen Zauber automatisch und erleiden keinen Schaden, wenn sie üblicherweise die Hälfte des Schadens durch ihn erleiden würden.

MERKMALE DER 3. STUFE

Arkane Erholung: Du kannst jetzt zwei Zauberplätze des 1. Grades oder einen Zauberplatz des 2. Grades zurückgewinnen (deine Wahl).

Zauber: Du kannst jetzt Zauber des 2. Grades vorbereiten und wirken.

MAGIER-ZAUBERLISTE

Zauber des 1. Grades

Donnerwooge
Magie entdecken (Ritual)
Magierrüstung
Magisches Geschoss
Schild
Schlaf
Schutz vor Gut und Böse
Sprachen verstehen (Ritual)
Strahl der Übelkeit

Zauber des 2. Grades

Flammenkugel
Nebelschritt
Person festhalten
Unsichtbarkeit
Zerbersten



RICHARD WHITERS