

CHARAKTERNAME

Kämpfer 1  
KLASSE & STUFE

Adeliger  
HINTERGRUND

SPIELERNAME

Mensch  
VOLK

Rechtschaffen neutral  
GESINNUNG

ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE

+3

16

GESCHICKLICHKEIT

-1

9

KONSTITUTION

+2

15

INTELLIGENZ

+0

11

WEISHEIT

+1

13

CHARISMA

+2

14

INSPIRATION

+2

ÜBUNGSBONUS

- RETTUNGSWÜRFE
- +5 Stärke
  - 1 Geschicklichkeit
  - +4 Konstitution
  - +0 Intelligenz
  - +1 Weisheit
  - +2 Charisma

RETTUNGSWÜRFE

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

\*Siehe deine Ausrüstung

17

RÜSTUNGS-  
KLASSE

-1

INITIATIVE

9

Meter  
BEWEGUNGS-  
RATE

Trefferpunkte Maximum 12

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1W10

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE      
FEHL-  
SCHLÄGE

TODESRETTUNGSWÜRFE

NAME	BONUS	SCHADEN/ART
Zweihandaxt	+5	1W12 + 3 Hieb
Wurfspeer*	+5	1W6 + 3 Stich

\*Du kannst den Wurfspeer bis zu 9 Meter weit werfen, oder 36 Meter mit einem Nachteil beim Angriffswurf.

ANGRIFFE & ZAUBERWIRKEN

Meine Schmeicheleien überzeugen jene, mit denen ich rede, wundervoll und wichtig zu sein. Ich mag es außerdem nicht, mir die Hände schmutzig zu machen, und man wird mich niemals in einer unangemessenen Unterkunft antreffen.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Verantwortung. Es ist die Pflicht eines Adligen, das einfache Volk zu schützen, nicht es zu schikanieren.

IDEALE

Meine Zweihandaxt ist ein Familienerbstück, und bei weitem mein kostbarster Besitz.

BINDUNGEN

Ich habe Schwierigkeiten, der Verlockung von Reichtümern zu widerstehen, besonders wenn es um Gold geht. Reichtum kann mir helfen, mein Erbe wieder herzustellen.

MAKEL

**Durchschnaufen.** Du besitzt eine begrenzte Quelle an Ausdauer, von der du zehren kannst, um dich vor Schaden zu schützen. Du kannst deine Bonusaktion in deinem Zug verwenden, um Trefferpunkte in Höhe von 1W10 + deiner Stufe als Kämpfer wiederzuerlangen.

Sobald du dieses Merkmal einmal eingesetzt hast, musst du erst eine kurze Rast oder lange Rast einlegen, um dies wieder zu können.

**Kampfstil (Verteidigung).** Solange du eine Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine RK. Dieser Bonus ist in deine RK bereits eingerechnet.

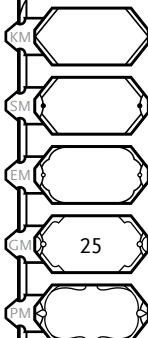
**Privilegierte Stellung.** Dank deiner adeligen Abstammung neigen die Leute dazu, nur das Beste von dir zu denken. Du bist in der gehobenen Gesellschaft willkommen, und die Leute gehen davon aus, dass du das Recht hast, dich überall aufhalten zu können. Das gemeine Volk gibt sich größte Mühe, dich zu hofieren und deinen Unmut zu vermeiden. Andere Mitglieder von adeligem Blut behandeln dich als Teil ihrer Sozialschicht. Du kannst dir eine Audienz bei ortsansässigen Adligen sichern, wenn du das wünschst.

13

PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

**Übungen** Alle Rüstungen, Schilde, einfache Waffen, Kriegswaffen, Kartenspiele  
**Sprachen.** Gemeinsprache, Drakonisch, Zwergisch

WEITERE ÜBUNGEN UND SPRACHEN



Kettenpanzer\*, Zweihandaxt, 3 Wurfspeere, Rucksack, Decke, Zunderdose, 2 Tagesrationen, Wasserschlauch, ein Satz feiner Kleidung, Siegelring, Abstammungsurkunde

\*Solange du diese Rüstung trägst, erleidest du einen Nachteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit).

AUSRÜSTUNG

MERKMALE

# MENSCH

Menschen sind das jüngste der verbreiteten Völker. Sie sind im Vergleich zu Elfen, Zwergen und Drachen erst spät erschienen und sehr kurzlebig. Aber sie sind innovativ, strebsam und die Pioniere der Welt. Sie sind das anpassungsfähigste und ehrgeizigste der verbreiteten Völker.

Wenn Menschen irgendwo siedeln, dann bleiben sie dort auch. Sie erbauen Städte, die Zeitalter überdauern, und große Königreiche, die Jahrhunderte überstehen können. Sie leben vollständig in der Gegenwart — was sie gut geeignet für ein Leben als Abenteurer macht — aber planen auch für die Zukunft, weil sie ein dauerhaftes Vermächtnis hinterlassen wollen.

Die menschliche Kultur unterscheidet sich je nach Region. In den Vergessenen Reichen sind die Kleidung, Architektur, Küche, Musik und Literatur in der nordwestlichen Region von Niewinter anders als ihre Entsprechungen im weit entfernten Turmish oder Impiltur im Osten. Die körperlichen Merkmale der Menschen unterscheiden sich abhängig von den Wanderungen der frühesten Menschen, so dass die Menschen von Niewinter alle erdenklichen Hautfarben und Gesichtszüge haben können.

Da ihre Kultur so vielseitig ist, haben Menschen keine wirklich typischen Namen. Einige menschliche Eltern geben ihren Kindern Namen aus anderen Sprachen, wie dem Elfischen oder Zwergischen (diese werden dann mehr oder minder richtig ausgesprochen). Traditionelle Namen variieren stark zwischen den verschiedenen menschlichen Kulturen. Du könntest Haseid heißen (Calishiter), Kerri (Chondathaner), Kosef (Damaraner), Amafrey (Illuskaner), So-Kehur (Mulan), Madislak (Rashemi), Mei (Shou) oder Salazar (Turami).

# KÄMPFER

Kämpfer sind die vielseitigste Charakterklasse in den Welten von DUNGEONS & DRAGONS. Auf Questen ausziehende Ritter, Eroberer machende Kriegsherren, königliche Recken, Elite-Fußsoldaten, knallharte Söldner und Banditenkönige — als Kämpfer teilen sie alle eine unvergleichliche Meisterschaft im Umgang mit Waffen und Rüstungen und ein meisterliches Wissen der Kampffähigkeiten. Und sie sind mit dem Tod wohl vertraut, weil sie ihn gleichzeitig anderen bringen und ihm trotzig ins Gesicht blicken.

# HINTERGRUND

Deine Familie ist an Reichtum, Macht und Privilegien gewöhnt. In den ruhmreichen Tagen von Niewinter waren deine Eltern der Graf und die Gräfin von Corlinn-Hügel, einem großen Anwesen in den Hügeln nordöstlich der Stadt. Aber vor 30 Jahren brach Berg Hotenow aus, verwüstete Niewinter und strich Corlinn-Hügel von der Landkarte. Anstatt auf einem Anwesen aufzuwachsen, wurdest du in einem kleinen, aber gemütlichen Stadthaus in Tiefwasser aufgezogen. Als Erwachsener wirst du einen bedeutungslosen Titel und nicht viel mehr als das erben.

**Persönliches Ziel: Phandalin die Zivilisation bringen** Du bist dazu bestimmt, mehr als ein Herrscher über gar nichts zu sein. Der Wiederaufbau von Corlinn-Hügel ist dank des Vulkans schwer möglich. Aber in den letzten drei oder vier Jahren haben kühne Siedler eine andere Ruine in der Nähe der Stadt wieder aufgebaut: die alte Siedlung Phandalin, die die Orks vor 500 Jahren geplündert haben. Es ist ganz klar dass Phandalin jetzt einen zivilisierenden Einfluss benötigt — jemanden, der die Zügel in die Hand nehmen und Recht und Ordnung bringen kann. Jemanden wie dich.

Du bist nicht der einzige, der solche Ideen hat. Ein Ritter namens Sildar Hallwinter ist vor einiger Zeit nach Phandalin aufgebrochen,

in der Gesellschaft eines Zwergen namens Gundren Fellsucher. Sie planen, eine alte Mine für sich zu beanspruchen und Phandalin wieder zu einem zivilisierten Zentrum von Wohlstand und Erfolg zu machen. Da eure Ziele im Einklang stehen, sollte Hallwinter bereit sein, dich zu unterstützen.

**Gesinnung: Rechtschaffen neutral** Es ist von größter Bedeutung, für Recht und Ordnung zu sorgen, selbst wenn dazu eine eiserne Faust erforderlich ist. Die Adeligen sind durch Ehre und Tradition verpflichtet, ihr Volk vor äußeren und inneren Bedrohungen für die Stabilität zu schützen. Eine organisierte Gesellschaft verhindert, dass sich das Böse und das Chaos ausbreiten können.

# STUFENAUFSTIEG

Wenn du Abenteurer erlebst und Herausforderungen überwindest, erhältst du Erfahrungspunkte (EP), wie es im Regelbuch beschrieben ist.

Mit jeder Stufe, die du aufsteigst, erhältst du einen zusätzlichen Trefferwürfel und 1W10 + 2 auf deine maximalen Trefferpunkte.

## 2. STUFE 300 EP

**Tatendrang.** Du kannst dich für einen Augenblick über deine Grenzen hinwegsetzen. In deinem Zug kannst du eine weitere Aktion ausführen, zusätzlich zu deiner regulären Aktion und einer möglichen Bonusaktion.

Sobald du dieses Merkmal einmal eingesetzt hast, musst du erst eine kurze Rast oder lange Rast einlegen, um dies wieder zu können.

## 3. STUFE: 900 EP

**Verbesserte Kritische Treffer.** Deine Waffenangriffe erzielen bei einer gewürfelten 19 oder 20 einen Kritischen Treffer.

## 4. STUFE: 2.700 EP

**Attributswerterhöhung.** Deine Stärke steigt auf 18, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Stärkemodifikator steigt auf +4.
- Dein Angriffsbonus und dein Schaden für auf Stärke basierende Angriffe, wie deine Zweihandaxt und dein Wurfspieß, steigen um 1.
- Dein Modifikator für Stärke-Rettungswürfe steigt um 1.
- Dein Modifikator für Athletik steigt um 1.

## 5. STUFE: 6.500 EP

**Zusätzlicher Angriff.** Wenn du die Angriffsaktion in deinem Zug ausführst, kannst du als Teil der Aktion zwei Angriffe ausführen und nicht nur einen.

**Übungsbonus.** Dein Übungsbonus steigt auf +3, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Angriffsbonus für Waffen, mit denen du geübt bist, steigt um +1.
- Dein Modifikator für Rettungswürfe und Fertigkeiten, mit denen du geübt bist (angegeben durch ein ●) steigt um 1.
- Weil der Modifikator für deine Wahrnehmungsfertigkeit steigt, steigt auch dein Wert in Passiver Weisheit (Wahrnehmung) um 1.

## DEINE RÜSTUNG VERBESSERN

Wenn du Schätze erwirbst, kannst du dir eine bessere Rüstung kaufen, um deine Rüstungsklasse zu erhöhen. Im Regelbuch findest du Ausrüstung, darunter auch Rüstungen.

CHARAKTERNAME

Kleriker 1  
KLASSE & STUFE

Hügelzweig  
VOLK

Soldat

HINTERGRUND

Neutral gut

GESINNUNG

SPIELERNAME

ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE

+2

14

GESCHICKLICHKEIT

-1

8

KONSTITUTION

+2

15

INTELLIGENZ

+0

10

WEISHEIT

+3

16

CHARISMA

+1

12

INSPIRATION

+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)
  - 1\* Heimlichkeit (Ges)
  - +5 Heilkunde (Wei)
  - +3 Mit Tieren umgehen (Wei)
  - +3 Motive erkennen (Wei)
  - +0 Nachforschungen (Int)
  - +0 Naturkunde (Int)
  - +2 Religion (Int)
  - +1 Täuschen (Cha)
  - +1 Überzeugen (Cha)
  - +3 Überlebenskunst (Wei)
  - +3 Wahrnehmung (Wei)

\*Siehe deine Ausrüstung

18

RÜSTUNGS-  
KLASSE

-1

INITIATIVE

7,5  
Meter  
BEWEGUNGS-  
RATE

Trefferpunkte Maximum 11

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1W8

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE      
FEHL-  
SCHLÄGE

TODESRETTUNGSWÜRFE

Ich bin immer höflich und respektvoll. Ich vertraue nicht immer meiner Intuition, also warte ich darauf, dass erst einmal andere handeln.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Respekt. Die Leute verdienen es, mit Würde und Höflichkeit behandelt zu werden.

IDEALE

Ich habe drei Vettern — Gundren, Tharden und Nundro Felssucher — die meine Freunde und hoch geschätzte Mitglieder meines Klans sind.

BINDUNGEN

Insgeheim frage ich mich, ob sich die Götter überhaupt um die Angelegenheiten der Menschen scheren.

MAKEL

NAME	BONUS	SCHADEN/ART
Kriegshammer	+4	1W8 + 2 Wucht
Beil*	+4	1W6 + 2 Hieb

\*Du kannst das Beil bis zu 6 Meter weit werfen, oder 18 Meter mit einem Nachteil beim Angriffswurf.

**Vorbereite Zauber.** Du bereitest vier Zauber des 1. Grades vor, die du wirken kannst, wobei du aus den Zaubern der Kleriker-Liste wählst. Zusätzlich hast du immer die beiden Zauber deiner Domäne vorbereitet: *Segnen* und *Wunden heilen*.

**Zaubertricks.** Du beherrscht *Heilige Flamme*, *Licht* und *Thaumaturgie* und kannst sie jederzeit wirken. Beschreibungen findest du im Regelbuch.

**Zauberplätze.** Du besitzt zwei Zauberplätze des 1. Grades und kannst sie nutzen, um deine vorbereiteten Zauber zu wirken.

ANGRIFFE & ZAUBERWIRKEN

**Attribut zum Zauberwirken.** Dein Attribut zum Wirken deiner Zauber ist Weisheit. Der Rettungswurf-SG um einem deiner Zauber zu widerstehen ist 13. Dein Angriffsbonus, wenn du mit einem Zauber angreifst, beträgt +5. Im Regelbuch findest du die Regeln zum Wirken deiner Zauber.

**Jünger des Lebens.** Deine Heilzauber sind besonders effektiv. Immer wenn du einen Zauber des 1. Grades oder höher verwendest, um bei einer Kreatur Trefferpunkte wiederherzustellen, erhält die Kreatur zusätzliche Trefferpunkte in Höhe von 2 + Zaubergrad zurück.

**Dunkelsicht.** Du kannst in einem Radius von 18 Metern in schwachem Licht sehen, als wäre es helles Licht, und in der Dunkelheit, als wäre sie schwaches Licht. In der Dunkelheit kannst du keine Farben unterscheiden, nur Graustufen.

**Zwergische Unverwundlichkeit.** Du hast einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gifte und eine Resistenz gegen Schaden durch Gifte.

**Zwergische Zähigkeit.** Dein Trefferpunktmaximum erhöht sich um einen Punkt und um einen weiteren Punkt jedes Mal, wenn du eine Stufe aufsteigst (bereits eingerechnet).

**Söldnerweibel.** Du warst ein niedriger Offizier unter den Mintarn-Söldnern, und dieser Posten bringt dir immer noch gewisse Vorteile. Auch wenn du nicht mehr im aktiven Dienst stehst, erkennen Mintarn-Söldner deine Autorität und deinen Einfluss an, und sie gehorchen dir, wenn sie rangniedriger sind als du. Du kannst kurzfristig einfache Ausrüstung und Pferde einfordern. Du kannst auch Zugang zu den Lagern und Festungen der Mintarn-Söldner erlangen.

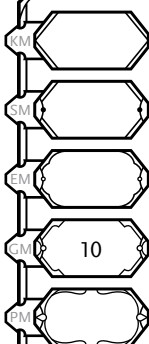
MERKMALE

13

PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

**Übungen** Alle Rüstungen, Schilde, alle einfachen Waffen, Kriegsbeile, Beile, leichte Hämmer, Kriegshämmer, Spielkarten, Steinmetzwerkzeuge, Fahrzeuge (Land)  
**Sprachen.** Gemeinsprache, Zwergisch  
**Steingespür.** Immer wenn du einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) ablegen sollst, der mit der Herkunft von Steinarbeiten zu tun hat, wirst du als geübt in der Fertigkeit angesehen und darfst deinen doppelten Übungsbonus auf den Wurf addieren anstatt nur den einfachen.

WEITERE ÜBUNGEN UND SPRACHEN



10

Kettenpanzer,\* Schild, Kriegshammer, 2 Beile, heiliges Symbol, Rucksack, Brecheisen, Hammer, 10 Haken, 10 Fackeln, Zunderdose, 10 Tagesrationen, Wasserschlauch, 15 Meter Hanfseil, Steinmetzwerkzeuge, Dolch eines gefallenen Feindes als Trophäe, Spielkarten, ein Satz gewöhnliche Kleidung, Beutel, Rangabzeichen (Weibel)

\*Solange du diese Rüstung trägst, erleidest du einen Nachteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit).

AUSRÜSTUNG

# ZWERG

Königreiche voll antiker Erhabenheit, in den Fuß von Bergen geschlagene Hallen, der Widerhall von Spitzhacken und Hämmern aus tiefen Minen und feurigen Schmieden, die Verbundenheit mit Klan und Tradition und ein brennender Hass auf Goblins und Orks, diese Gemeinsamkeiten verbinden alle Zwerge miteinander.

Zwerge sind breit und zäh, deshalb sind sie als fähige Krieger, Minen-, Stein- und Metallarbeiter bekannt. Sie können mehr als 400 Jahre alt werden, so dass sich die ältesten lebenden Zwerge oft noch an eine ganz andere Welt erinnern.

Zwerge sind solide und ausdauernd wie ihre geliebten Berge, sie überdauern die Jahrhunderte mit stoischem Durchhaltevermögen und wenigen Veränderungen. Einzelne Zwerge sind zielstrebig und loyal, stehen zu ihrem Wort und handeln schnell entschlossen, manchmal grenzt es an Sturheit.

In den Vergessenen Reichen wird dein Volk Goldzwerge genannt. Sie haben abgelegene Königreiche im Süden und halten sich normalerweise von den Angelegenheiten der Menschen fern. Ihre Brüder sind die Schildzwerge des Nordens, die stark, kühn und an das Leben in unwegsamen Gelände gewohnt sind. Vor Jahren bist du in dieses nördliche Reich gezogen.

**Männliche Zwergennamen:** Adrik, Baern, Brottor, Dain, Darrak, Eberk, Einkil, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Rurik, Taklinn, Thoradin, Tordek, Traubon, Travok, Veit, Vondal

**Weibliche Zwergennamen:** Artin, Bardryn, Bernstein, Dagnal, Ebsa, Eldeth, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra

**Zwergen-Klansnamen:** Dankil, Eisenfaust, Frostbart, Gorun, Loderr, Heldenhammer, Starkamboss, Strakeln, Torunn, Ungart

# KLERIKER

Kleriker sind Mittler zwischen der Welt der Sterblichen und den fernen Ebenen der Götter. So unterschiedlich ihre Götter, denen sie dienen, auch sein mögen, so streben doch alle Kleriker danach, das Werk ihrer Gottheiten zu verkörpern. Im Gegensatz zu einem herkömmlichen Priester oder Tempeldiener ist ein Kleriker von göttlicher Magie erfüllt.

**Göttliche Domäne.** Du ziehst deine Magie aus einer göttlichen Domäne – einer Sphäre magischen Einflusses – die mit deiner Gottheit assoziiert ist. Deine Domäne erlaubt dir Zugriff auf bestimmte Zauber, wie *Segnen* und *Wunden heilen*, die immer als vorbereitet gelten.

Deine Domäne ist Leben, eine Domäne, die mit vielen Göttern des Guten assoziiert ist. Dein Gott Marthammor Duin ist der zwergische Gott der Wanderer, Reisenden und Ausgestoßenen – all jener, die zwischen der seltsamen Lande und fremde Völker bewegen. Zwerge, die ihn ehren, tragen sein heiliges Symbol, einen Stiefel überlagert von einem aufrechten Streitkolben, an einem Halsband, das oft aus Silber und Eisen besteht.

# HINTERGRUND

Du wurdest auf der Insel Mintarn als Söldner ausgebildet und bist als Teil einer Söldnerkompanie, die sowohl als Armee als auch als Stadtwache dient, nach Niewinter gekommen. Du verlorst den Glauben an die anderen Soldaten, die ihre Autorität auf Kosten der Leute zu genießen schienen, die sie angeblich beschützen sollten. Alles spitzte sich vor einer Weile zu, als du einen Befehl verweigert hast und deinem Gewissen gefolgt bist. Du wurdest aus dem aktiven Dienst genommen, doch hast du deinen Rang und deine Verbindung mit den Söldnern behalten. Seitdem hast du dich voll deiner Gottheit verschrieben.

**Persönliches Ziel: Erteile den Rotbrennern eine Lektion.** Du hast gehört, dass Daran Edermath in der Stadt Phindalin nach tapferen und prinzipientreuen Leuten sucht, die einigen Schlägern eine Lektion erteilen können. Diese Schläger, die Rotbrenner, haben sich in Phandalin wichtig gemacht, so wie es deine Gefährten in Niewinter getan haben. Ihrem Übel ein Ende zu setzen ist ein würdiges Ziel.

**Gesinnung: Neutral gut.** Dein Gewissen, nicht Gesetz und Obrigkeiten, leitet dich an, das Richtige zu tun. Macht sollte zum Wohle aller genutzt werden, nicht um die Schwachen zu unterdrücken.

# STUFENAUFSTIEG

Wenn du Abenteuer erlebst und Herausforderungen überwindest, erhältst du Erfahrungspunkte (EP), wie es im Regelbuch beschrieben ist. Mit jeder Stufe, die du aufsteigst, erhältst du einen zusätzliche Trefferwürfel und erhöhst deine maximalen Trefferpunkte um 1W8 + 3.

Du erhältst Zugriff auf weitere Zauber, wenn du in der Stufe aufsteigst. Du kannst eine Anzahl von Zaubern gleich Stufe + Weisheitsmodifikator vorbereiten, wie du der Zauberaufstiegstabelle entnehmen kannst. Du erhältst außerdem mehr Zauberplätze.

## ZAUBERAUFSTIEG

—ZAUBERPLÄTZE PRO ZAUBERGRAD—

STUFE	VORBEREITETE ZAUBER	1. GRAD	2. GRAD	3. GRAD
2.	5	3	—	—
3.	6	4	2	—
4.	8	4	3	—
5.	9	4	3	2

### 2. STUFE: 300 EP

**Göttliche Macht fokussieren:** Du fokussierst direkt durch deine Gottheit göttliche Macht und nutzt diese Energie, um einen von zwei magischen Effekten auszulösen: Untote vertreiben oder Leben erhalten. Beide Effekte erfordern eine Aktion und du musst dein heiliges Symbol präsentieren. Wenn du Göttliche Macht fokussierst, wählst du aus, welchen Effekt du auslösen möchtest. Du musst dann eine kurze oder lange Rast halten, um wieder Göttliche Macht fokussieren zu können.

**Untote vertreiben.** Wenn du Untote vertreiben verwendest, müssen alle Untoten im Umkreis von 9 Metern um dich, die die dich sehen können, einen Weisheitsrettungswurf (SG 13) ablegen. Falls der Kreatur der Rettungswurf misslingt, ist sie für 1 Minute vertrieben, oder bis sie Schaden erleidet.

Eine vertriebene Kreatur muss ihren Zug dafür aufwenden, sich so weit wie möglich von dir wegzubewegen und kann sich nicht absichtlich in einen Bereich bewegen, der innerhalb von 9 Metern um dich liegt. Sie kann auch keine Reaktionen ausführen. Als Aktion kann sie nur Spurten oder sich aus einem Effekt befreien, der sie an der Bewegung hindert. Sollte es keinen Ort geben, zu dem sie gelangen kann, kann die Kreatur die Ausweichaktion nutzen.

**Leben bewahren.** Wenn du Leben bewahren verwendest, wähle eine oder mehrere Kreaturen innerhalb von 9 Metern um dich aus, die du heilen willst. Du kannst dann bis zu 10 Trefferpunkte auf sie verteilen. Dieses Merkmal kann eine Kreatur maximal auf die Hälfte ihrer maximalen Trefferpunkte bringen. In der 3. Stufe kannst du 15 Trefferpunkte verteilen, 20 in der 4. Stufe und 25 in der 5. Stufe.

### 3. STUFE: 900 EP

**Zauber.** Du kannst jetzt Zauber des 2. Grades vorbereiten und wirken. Neben den Zaubern, die du vorbereitet, hast du immer zwei zusätzliche Domänenzauber vorbereitet: *Schwache Genesung* und *Spirituelle Waffe*.

### 4. STUFE: 2.700 EP

**Zauber.** Du lernst einen weiteren Kleriker-Zaubertrick deiner Wahl.  
**Attributswerterhöhung.** Deine Weisheit steigt auf 18, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Weisheitsmodifikator steigt auf +4.
- Dein Zauberrettungswurf-SG und der SG für dein Untote vertreiben steigen um 1.
- Dein Bonus für deine Zauberangriffe steigt um 1.
- Dein Modifikator für Weisheitsrettungswürfe steigt um 1.
- Dein Modifikator auf Fertigkeitwürfe, die auf Weisheit basieren, steigt um 1.
- Weil der Modifikator für deine Wahrnehmungsfertigkeit steigt, steigt auch dein Wert in Passiver Weisheit (Wahrnehmung) um 1.

### 5. STUFE: 6.500 EP

**Zauber.** Du kannst jetzt Zauber des 3. Grades vorbereiten und wirken. Neben den Zaubern, die du vorbereitet, hast du immer zwei zusätzliche Domänenzauber vorbereitet: *Leuchtefeuer der Hoffnung* und *Wiederbeleben*.

**Übungsbonus.** Dein Übungsbonus steigt auf +3, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Angriffsbonus steigt um 1, sowohl für Zauberangriffe als auch für Waffen, mit denen du geübt bist.
- Dein Zauberrettungswurf-SG und der SG für dein Untote vertreiben steigen um 1.
- Dein Modifikator für Rettungswürfe und Fertigkeiten, mit denen du geübt bist (angegeben durch ein ●) steigt um 1.

**Untote zerstören.** Wenn ein Untoter seinen Rettungswurf gegen dein Merkmal Untote vertreiben nicht schafft, wird die Kreatur augenblicklich zerstört, wenn ihr Herausforderungsgrad 1/2 oder niedriger ist.

## DEINE RÜSTUNG VERBESSERN

Wenn du Schätze erwirbst, kannst du dir eine bessere Rüstung kaufen, um deine Rüstungsklasse zu erhöhen. Im Regelbuch findest du Ausrüstung, darunter auch Rüstungen.

CHARAKTERNAME

Schurke 1

KLASSE & STUFE

Leichtfuß-Halbling

VOLK

Verbrecher

HINTERGRUND

Neutral

GESINNUNG

SPIELERNAME

ERFAHRUNGSPUNKTE

**STÄRKE**

-1

8

**GESCHICKLICHKEIT**

+3

16

**KONSTITUTION**

+1

12

**INTELLIGENZ**

+1

13

**WEISHEIT**

+0

10

**CHARISMA**

+3

16

INSPIRATION

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

\*Siehe deine Ausrüstung

14 RÜSTUNGS-KLASSE

+3 INITIATIVE

7,5 Meter BEWEGUNGS-RATE

Trefferpunkte Maximum 9

**AKTUELLE TREFFERPUNKTE**

**TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE**

Gesamt 1W8

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE

FEHL-SCHLÄGE

TODESRETTUNGSWÜRFE

NAME	BONUS	SCHADEN/ART
Kurzschwert	+5	1W6 + 3 Stich
Kurzbogen*	+5	1W6 + 3 Stich

\*Du kannst den Kurzbogen bis zu 24 Meter weit abfeuern, oder bis zu 96 Meter mit einem Nachteil beim Angriffswurf.

**Hinterhältiger Angriff.** Einmal pro Zug kannst du, wenn du eine Kreatur mit einem auf Geschicklichkeit basierenden Angriff triffst (wie deinem Kurzschwert oder Kurzbogen) und einen Vorteil beim Angriffswurf hast, dem Ziel zusätzliche 1W6 Schaden zufügen. Du brauchst keinen Vorteil, wenn ein anderer Gegner des Ziels sich innerhalb von 1,5 Metern zum Ziel aufhält und nicht kampfunfähig ist. Du kannst den Zusatzschaden aber nicht zufügen, wenn du einen Nachteil beim Angriffswurf hast.

**ANGRIFFE & ZAUBERWIRKEN**

Ich habe niemals einen Plan, bin aber sehr gut darin, zu improvisieren. Außerdem ist es die beste Art, mich dazu zu bringen, etwas zu tun, mir zu sagen, dass ich es nicht tun kann.

**PERSÖNLICHKEITSMERKMALE**

Leute. Ich bin meinen Freunden treu, nicht irgendwelchen Idealen. Alle anderen können über den Fluss Styx fahren, wenn es nach mir geht.

**IDEALE**

Qelline Erlenblatt, meine Tante, hat einen Hof in Phandalin. Ich gebe ihr immer etwas von meinen unrechtmäßig erworbenen Reichtümern ab.

**BINDUNGEN**

Meine Tante darf niemals von den Taten erfahren, die ich als Mitglied der Rotbrenner begangen habe.

**MAKEL**

10 PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

**Übungen** Leichte Rüstung, einfache Waffen, Handarmbrust, Langschwerter, Rapiere, Kurzschwerter, Diebeswerkzeuge, Spielkarten, Schreinerwerkzeuge

**Sprachen.** Gemeinsprache, Halbling

**Expertise.** Wenn du einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) oder einen Wurf mit deinen Diebeswerkzeugen machst, wird dein Übungsbonus verdoppelt. Dieser Vorteil ist in deinen Heimlichkeitsbonus bereits eingerechnet.

**WEITERE ÜBUNGEN UND SPRACHEN**

Kurzschwert, Kurzbogen, 20 Pfeile, Lederrüstung, Diebeswerkzeuge, Rucksack, Glocke, 5 Kerzen, Brecheisen, Hammer, 10 Haken, 15 Meter Hanfseil, abdeckbare Laterne, 2 Flaschen Öl, 5 Tagesrationen, Zunderdose, Wasserschlauch, ein Satz dunkle gewöhnliche Kleidung mit Kapuze, Beutel

15

**AUSRÜSTUNG**

**Diebessprache.** Du beherrschst die Diebessprache, einen geheimen Mischmasch aus Dialekt, Jargon und Code, der es dir erlaubt, in einer scheinbar normalen Unterhaltung Botschaften zu verstecken. Außerdem ist dir ein Satz geheimer Zeichen und Symbole bekannt, mit denen man einfache, kurze Nachrichten übermitteln kann, wie etwa, ob ein Gebiet sicher ist oder das Territorium einer Diebesgilde. Sie zeigen auch, ob man in der Nähe Beute machen kann oder ob die Leute hier leichte Ziele abgeben, oder ob es einen Unterschlupf für Diebe auf der Flucht gibt.

**Halblingsglück.** Wenn du mit dem W20 bei einem Angriffswurf, einem Attributswurf oder Rettungswurf eine 1 würfelst, kannst du nochmals würfeln und musst das zweite Ergebnis nehmen.

**Tapferkeit.** Du bist im Vorteil bei Rettungswürfen, um zu vermeiden, Verängstigt zu sein.

**Halblingsgewandtheit.** Du kannst dich durch Bereiche bewegen, die von Kreaturen, die eine Größenkategorie größer als du sind, eingenommen werden.

**Angeborene Verstoßenheit.** Du kannst sogar versuchen, dich zu verstecken, wenn du nur von einer Kreatur Verschleiert wirst, die lediglich eine Größenkategorie größer ist als du selbst.

**Krimineller Kontakt.** Du hast einen zuverlässigen und vertrauenswürdigen Kontakt, der als deine Verbindung zu einem Netzwerk von anderen Kriminellen fungiert. Du weißt, wie man dem Kontakt Nachrichten übermittelt und solche empfängt, auch über große Entfernungen. Außerdem kennst du die ortsansässigen Boten wie korrupte Karawanenmeister und zwielichtige Seeleute, die für dich Nachrichten überbringen können.

Du kannst im Austausch für Geld oder andere Informationen, die du suchst, Informationen oder gestohlene Güter durch deinen Kontakt absetzen.

**MERKMALE**

# HALBLING

Der Komfort eines Heims ist das Lebensziel der meisten Halblinge: Ein Platz, um sich in Ruhe und Frieden niederzulassen, weit weg von plündernden Monsterhorden und sich bekämpfenden Armeen. Ein knisterndes Feuer, ein üppiges Mahl, ausgesuchte Getränke und anregende Unterhaltungen. Obwohl manche Halblinge ihre Tage in abgelegenen landwirtschaftlichen Gemeinschaften verbringen, bilden andere von ihnen nomadische Verbände, die ständig auf der Reise sind, gelockt von den offenen Straßen und der Weite des Horizonts, um die Wunder von neuen Ländern und Völkern zu entdecken. Aber selbst diese Wanderer lieben Frieden, Essen, Heim und Herd, auch wenn das Heim ein Wagen, der eine dreckige Straße entlang zuckelt.

Die kleinen Halblinge überleben in einer Welt voller größerer Kreaturen, indem sie vermeiden bemerkt zu werden oder, falls das nicht klappt, Streitigkeiten aus dem Weg gehen. Mit ihren knapp 90 cm Größe scheinen sie relativ harmlos zu sein und haben es für Jahrhunderte geschafft, im Schatten von Imperien und an den Rändern von Kriegen und politischen Unruhen zu überleben. Sie kümmern sich um Grundbedürfnisse und einfache Freuden und machen sich wenig aus Angeberei.

Halblinge sind ein umgängliches und fröhliches Volk. Sie schätzen die Beziehungen zu Familie und Freunden ebenso wie den Komfort von Heim und Herd, ohne allzu große Träume von Ruhm und Gold zu hegen. Sogar die Abenteurer unter ihnen wagen sich aus Beweggründen in die Welt, die mit Gemeinschaft, Freundschaft, Wanderlust oder Neugier in Bezug stehen.

Ein Halbling hat einen Vornamen, einen Familiennamen und möglicherweise einen Spitznamen. Familiennamen sind oft Spitznamen, die so treffend sind, dass sie über Generationen weitergegeben wurden.

**Männliche Namen:** Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby

**Weibliche Namen:** Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna

**Familiennamen:** Buschsammler, Dickdorn, Fallkraut, Grunflasche, Goldbarren, Hochhugel, Hugelspitz, Strammgurt, Teeblatt, Unterast

# SCHURKE

Schurken verlassen sich auf ihr Können, ihre Heimlichkeit und die Anfälligkeiten ihrer Feinde, um die Oberhand in jeder Situation zu erlangen. Sie sind begabt darin, die Lösung für so gut wie jedes Problem zu finden.

# HINTERGRUND

Das Städtchen Phandalin ist auf den Ruinen einer älteren Siedlung erbaut, die für fünf Jahrhunderte leer standen bis einige kühne Siedler sich daran machten, sie vor einigen Jahren wieder aufzubauen. Du wurdest von Geschichten über Gold und Platin im nahen Vorgebirge angezogen und kamst ebenfalls nach Phandalin, nicht um deinen Lebensunterhalt zu verdienen, sondern um jene auszubeuten, die einen reichen Fund gemacht hatten. Du hast dich einer Bande angeschlossen, die sich die Rotbrenner nannte, und hast als Einbrecher, Vollstrecker und Hehler ordentliches Geld gemacht.

Aber du musst dir irgendwie einen Feind unter den anderen Rotbrennern gemacht haben. Jemand hat dich reingelegt. Auf das Wort dieser Person hin versuchte das Oberhaupt der Rotbrenner — ein Magier namens Glasstab — dich umbringen zu lassen. Du bist gerade so mit deinem Leben davon gekommen und danktest Tymora, der Göttin des Schicksals, für dein Glück. Du bist aus Phandalin geflohen, so gut wie abgebrannt und nur mit den Werkzeugen deines Berufs in deinem Besitz.

**Persönliches Ziel: Rache dich.** Jemand bei den Rotbrennern hat dich fast umgebracht, und du würdest wirklich gerne wissen wer es war. Dann würdest du dich gerne rächen — an dem Verräter, an Glasstab, vielleicht an allen Rotbrennern. Und du hast einen Hinweis bekommen, der dir helfen könnte: jemand namens Halia Dornklafter hat es auch auf die Rotbrenner abgesehen. Sie lebt in Phandalin, was bedeutet, dass du den Rotbrennern, die dich noch immer tot sehen wollen, dein Gesicht zeigen musst.

**Gesinnung: Neutral.** Du tust normalerweise immer das, was dir in dem Augenblick am besten erscheint. Klar, du hast Sachen gemacht, auf die du nicht stolz bist, und du bist nicht persönlich daran interessiert, die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Aber du willst auch niemandem schaden oder die Dinge schlimmer machen, als sie jetzt sind.

# STUFENAUFSTIEG

Wenn du Abenteuer erlebst und Herausforderungen überwindest, erhältst du Erfahrungspunkte (EP), wie es im Regelbuch beschrieben ist.

Mit jeder Stufe, die du aufsteigst, erhältst du einen zusätzlichen Trefferwürfel und erhöhst deine maximalen Trefferpunkte um 1W8 + 1.

## 2. STUFE 300 EP

**Raffinierte Aktion.** Dein schnelles Denken und deine Agilität erlauben dir, dich rasch zu bewegen und zu handeln. Du kannst eine Bonusaktion in jedem deiner Kampfszüge ausführen. Dabei kann es sich um die Spurten-Aktion, die Rückzugsaktion oder die Verstecken-Aktion handeln.

## 3. STUFE: 900 EP

**Kletteraffe.** Du erhältst die Fähigkeit, schneller als normal zu klettern. Klettern kostet dich ab sofort keine zusätzliche Bewegung mehr. Außerdem springst du aus dem Lauf 0,30 m pro Punkt deines Geschicklichkeitsmodifikators weiter als normal.

**Finke Finger.** Du kannst die Bonusaktion, die du durch deine Raffinierte Aktion erhältst, verwenden, um Würfe auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) zu machen, die Aktion Objekt benutzen zu verwenden, oder deine Diebeswerkzeuge zu nutzen, um eine Falle zu entschärfen oder ein Schloss zu knacken.

**Hinterhältiger Angriff.** Du verursacht 2W6 Schaden mit deinem Merkmal Hinterhältiger Angriff, nicht nur 1W6.

## 4. STUFE: 2.700 EP

**Attributwerterhöhung.** Deine Geschicklichkeit steigt auf 18, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Geschicklichkeitsmodifikator wird +4.
- Dein Angriffsbonus und dein Schaden für auf Geschicklichkeit basierende Angriffe, wie dein Kurzsword und dein Kurzbogen, steigen um 1.
- Dein Modifikator für Geschicklichkeitsrettungswürfe steigt um 1.
- Dein Modifikator für Fertigkeiten, die auf Geschicklichkeit basieren, steigt um 1.
- Solange du leichte oder keine Rüstung trägst, steigt deine Rüstungsklasse um 1.
- Deine Initiative steigt um 1.

## 5. STUFE: 6.500 EP

**Übungsbonus.** Dein Übungsbonus steigt auf +3, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Angriffsbonus für Waffen, mit denen du geübt bist, steigt um +1.
- Dein Modifikator für Rettungswürfe und Fertigkeiten, mit denen du geübt bist (angegeben durch ein ●) steigt um 1. Dein Merkmal Expertise bedeutet, dass dein Bonus für Heimlichkeit und den Einsatz von Diebeswerkzeugen jeweils um 2 steigt.

**Hinterhältiger Angriff.** Du verursacht 3W6 Schaden mit deinem Merkmal Hinterhältiger Angriff, nicht nur 2W6.

**Unglaubliches Ausweichen.** Wenn ein Angreifer, den du sehen kannst, dich mit einem Angriffswurf trifft, kannst du deine Reaktion verwenden, um den Schaden gegen dich zu halbieren.

# DEINE RÜSTUNG VERBESSERN

Wenn du Schätze erwirbst, kannst du dir eine bessere Rüstung kaufen, um deine Rüstungsklasse zu erhöhen. Im Regelbuch findest du Ausrüstung, darunter auch Rüstungen.

CHARAKTERNAME

Magier 1

KLASSE & STUFE

Hochelf

VOLK

Tempeldiener

HINTERGRUND

Chaotisch gut

GESINNUNG

SPIELERNAME

ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE

+0

10

GESCHICKLICHKEIT

+2

15

KONSTITUTION

+2

14

INTELLIGENZ

+3

16

WEISHEIT

+1

12

CHARISMA

-1

8

INSPIRATION

+2

ÜBUNGSBONUS

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

RETTUNGSWÜRFE

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

\*Siehe deine Ausrüstung  
FERTIGKEITEN

12

RÜSTUNGS-  
KLASSE

+2

INITIATIVE

9

Meter  
BEWEGUNGS-  
RATE

Trefferpunkte Maximum 8

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1W6

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE     
FEHL-  
SCHLÄGE

TODESRETTUNGSWÜRFE

NAME BONUS SCHADEN/ART

Kurzschwert +4 1W6 + 2 Stich

**Zaubertricks.** Du beherrscht *Kältestrahl*, *Magierhand*, *Schockgriff* und *Taschenspieler* und kannst sie jederzeit wirken.

**Zauberplätze.** Du besitzt zwei Zauberplätze des 1. Grades und kannst sie nutzen, um deine vorbereiteten Zauber zu wirken.

**Vorbereite Zauber.** Du bereitest vier Zauber des 1. Grades vor, die du wirken kannst, wobei du aus den Zaubern in deinem Zauberbuch auswählst.

**Zauberbuch.** Du besitzt ein Zauberbuch mit den folgenden Zaubern des 1. Grades: *Brennende Hände*, *Magie entdecken*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss* und *Schlaf*.

ANGRIFFE & ZAUBERWIRKEN

Ich wende vielsilbige Worte an, um den Eindruck von großer Gelehrsamkeit zu vermitteln. Ich habe außerdem so viel Zeit im Tempel verbracht, dass ich kaum Erfahrungen im Umgang mit den Leuten der Außenwelt habe

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Wissen. Der Pfad zu Macht und Selbstvervollkommnung führt über das Wissen.

IDEALE

Der Foliant, den ich bei mir trage, ist die Aufzeichnung meines bisherigen Lebenswerks, und kein Tresor ist sicher genug, um ihn aufzubewahren.

BINDUNGEN

Ich würde so gut wie alles tun, um historische Geheimnisse aufzudecken, die meine Nachforschungen unterstützen könnten.

MAKEL

**Attribut zum Zauberwirken.** Dein Attribut zum Wirken deiner Zauber ist Intelligenz. Der Rettungswurf-SG um einem deiner Zauber zu widerstehen ist 13. Dein Angriffsbonus, wenn du mit einem Zauber angreifst, beträgt +5. Im Regelbuch findest du die Regeln zum Wirken deiner Zauber.

**Arkane Erholung.** Du kannst einen Teil deiner magischen Energie wiedererlangen, indem du dein Zauberbuch studierst. Einmal pro Tag kannst du nach Beenden einer kurzen Rast einige verbrauchte Zauberplätze zurückbekommen. Die Zauberplätze können gemeinsam einer Gesamtzahl an Graden entsprechen, die gleich oder niedriger als die Hälfte deiner Magierstufe (aufgerundet) ist.

**Dunkelsicht.** Du kannst in einem Radius von 18 Metern in schwachem Licht sehen, als wäre es helles Licht, und in der Dunkelheit, als wäre sie schwaches Licht. In der Dunkelheit kannst du keine Farben unterscheiden, nur Graustufen.

**Feenblut.** Du hast einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Bezauberungen und bist immun gegen Schlafzauber

**Trance.** Elfen müssen nicht schlafen. Sie meditieren tief, wobei sie für 4 Stunden pro Tag halb wach sind und dabei die gleichen Vorteile wie ein Mensch erhalten, der 8 Stunden schläft.

**Zufluchtsort der Gläubigen.** Als ein Diener Oghmas kannst du die Riten des Gottes ausführen und seine Gläubigen erweisen dir Respekt. Du und deine Gefährten können freie Heilung sowie Unterbringung in einem Tempel, Schrein oder etabliertem Ort der Anbetung Oghmas erwarten. Diejenigen, die deinen Glauben teilen, werden dich (und nur dich) bei einem bescheidenen Lebensstil unterstützen. Du hast zudem Verbindungen zum Oghma-Tempel in Niewinter, wo du auch wohnst. Wenn du dich in Niewinter aufhältst, kannst du die örtlichen Priester um Hilfe bitten, solange sie dabei nicht in Gefahr geraten.

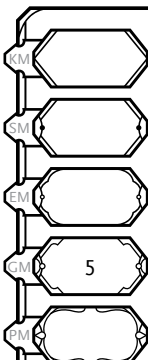
MERKMALE

13

PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

**Übungen** Dolche, Wurfpeile, Leichte Armbrust, Langbogen, Langschwerter, Kampfstab, Kurzbogen, Kurzschwert, Schleuder  
**Sprachen.** Gemeinsprache, Elfish, Drakonisch, Zwergisch, Goblinsch

WEITERE ÜBUNGEN UND SPRACHEN



Kurzschwert, Komponentenbeutel, Zauberbuch, Rucksack, Tintenflasche, Schreibfeder, 10 Bögen Pergament, kleines Messer, Foliant mit historischem Wissen, heiliges Symbol, Gebetsbuch, ein Satz einfache Kleidung, Beutel

AUSRÜSTUNG

# ELF

Elfen sind ein magisches Volk mit einer Anmut, die nicht von dieser Welt stammt. Sie leben in dieser Welt, sind jedoch nicht vollständig Teil von ihr. Sie leben an Orten von ätherischer Schönheit inmitten uralter Wälder oder in silbrigen Türmen, die vor Feenlicht glitzern und wo sanfte Musik zu angenehmen Düften durch die Lüfte schwebt.

Elfen lieben die Natur und Magie, Kunst und Kunstfertigkeit, Musik und Poesie. Elfen können über 700 Jahre alt werden. Sie sind öfter amüsiert als aufgeregt und eher neugierig als gierig. Sie neigen dazu, über den Dingen zu stehen und unbeeindruckt von widrigen Umständen zu bleiben. Sie vertrauen auf Diplomatie und Kompromisse, um Streitigkeiten beizulegen, bevor sie in Gewalt ausbrechen.

Die meisten Elfen tummeln sich in kleinen Dörfern, die gut in den Bäumen des Waldes versteckt sind. Ihr Kontakt mit Außenstehenden ist meist begrenzt, auch wenn ein paar Elfen einen guten Lebensunterhalt damit verdienen, Handel mit handwerklichen Erzeugnissen gegen Metall zu betreiben (denn die Elfen haben kein Interesse am Bergbau).

In den Vergessenen Reichen wird dein Volk die Sonnenelfen genannt. Man nennt sie auch Goldelfen oder Dämmerelfen. Sonnenelfen haben bronzefarbene Haut und kupferfarbenes, schwarzes oder goldblondes Haar. Ihre Augen sind golden, silbern oder schwarz. Sie leben zurückgezogener als der andere Zweig der Hochelfen, die Mondelfen, doch Oghma hat dich zu einem Leben unter den anderen Völkern gerufen, nicht in den Zufluchten deiner Verwandten.

Elfen gelten als Kinder, bis sie sich zu Erwachsenen erklären, was irgendwann nach ihrem 100. Geburtstag geschieht. Vor dieser Zeit werden sie mit Kindernamen gerufen. Wenn sie erwachsen werden, wählen Elfen einen Erwachsenenamen aus. Jeder Elf trägt auch einen Familiennamen, normalerweise eine Kombination aus elfischen Worten. Einige Elfen, die unter anderen Völkern reisen, übersetzen ihren Familiennamen in die Gemeinsprache.

**Kindernamen:** Ara, Bryn, Del, Innil, Lael, Mella, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Syllin, Vall

**Erwachsene Männernamen:** Adran, Berrian, Carric, Erevan, Galinndan, Hadarai, Immeral, Paelias, Quarion, Riardon, Soveliss, Theren, Varis

**Erwachsene Frauennamen:** Althaea, Bethryna, Caelynn, Ielenia, Leshanna, Meriele, Naivara, Quillathe, Silaqui, Thia, Vдания, Valanthe, Xanaphia

**Familiennamen (verbreitete Übersetzung):** Amastacia (Sternblume), Galanodel (Mondflüstern), Liadon (Silberwedel), Meliamne (Eichenfuß), Siannodel (Mondbach), Ilphelkiir (Juwelblüte)

# MAGIER

Magier sind die größten Anwender von Magie. Sie nutzen das subtile Geflecht der Magie, das den Kosmos durchdringt, und wirken Zauber des explosiven Feuers, der zuckenden Blitze, der subtilen Täuschung und brutalen Gedankenkontrolle. Die mächtigsten Magier lernen es, Elementare von anderen Existenzebenen zu beschwören, in die Zukunft zu blicken oder erschlagene Feinde in Zombies zu verwandeln.

# HINTERGRUND

Du hast dein Leben Oghma verschrieben, dem allsehenden Gott des Wissens, und hast Jahre damit verbracht, die Kunde des Multiversums zu erfahren.

**Persönliches Ziel: Neue Weihe des geschändeten Altars.** Durch Visionen, die dich in deiner Trance ereilt haben, hat dein Gott dir eine neue Mission gegeben. Ein Goblinstamm hat sich in einer uralten Ruine niedergelassen, die jetzt Burg Cragmaw genannt wird, und sie haben einen Schrein entweiht, der einst Oghma gewidmet war. Der Altar ist jetzt dem abscheulichen Goblingott Maglubiyet verschrieben und ist eine Schmach für Oghma, die nicht geduldet werden kann.

Du bist dir sicher, dass Oghma große Dinge für dich vorgesehen hat, wenn du diese Queste zum Abschluss bringst. In der Zwischenzeit weisen deine Visionen darauf hin, dass Schwester Garaele — eine Priesterin Tymoras, der Göttin des Glücks — in der Stadt Phandalin dich unterstützen kann.

**Gesinnung: Chaotisch gut.** Wissen zu suchen und zu sammeln nützt allen. Königreiche und Gesetze sind nützlich, solange sie es dem Wissen ermöglichen, zu gedeihen. Tyrannen, die es unterdrücken und kontrollieren wollen, sind die schlimmsten Bösewichte. Du teilst dein Wissen bereitwillig und benutzt, was du gelernt hast, um zu helfen, wo du kannst.

# STUFENAUFSTIEG

Wenn du Abenteuer erlebst und Herausforderungen überwindest, erhältst du Erfahrungspunkte (EP), wie es im Regelbuch beschrieben ist.

Mit jeder Stufe, die du aufsteigst, erhältst du einen zusätzlichen Trefferwürfel und addierst 1W6 +2 auf deine maximalen Trefferpunkte.

Du erhältst Zugriff auf weitere Zauber, wenn du in der Stufe aufsteigst. Du kannst Zauber gleich deiner Stufe + Intelligenzmodifikator vorbereiten, wie es in der Zauberaufstiegstabelle angegeben ist. Du erhältst außerdem mehr Zauberplätze.

## ZAUBERAUFSTIEG

STUFE	VORBEREITETE ZAUBER	—ZAUBERPLÄTZE PRO ZAUBERGRAD—		
		1. GRAD	2. GRAD	3. GRAD
2.	5	3	—	—
3.	6	4	2	—
4.	8	4	3	—
5.	9	4	3	2

## DEIN ZAUBERBUCH ERWEITERN

Immer wenn du eine Magierstufe erhältst, kannst du zwei Magierzauber deiner Wahl zu deinem Zauberbuch hinzufügen. Wähle diese aus der Zauberliste für Magier im Regelbuch aus. All diese Zauber müssen einen Grad haben, für den du auch Zauberplätze besitzt. Auf deinen Abenteuern findest du vielleicht auch Schriftrollen oder Bücher, die andere Zauber beinhalten, die du zu deinem Zauberbuch hinzufügen kannst.

**Einen Zauber in das Buch kopieren.** Wenn du einen Magierzauber findest, kannst du ihn zu deinem Zauberbuch hinzufügen, wenn er einen Grad hat, für den du Zauberplätze besitzt und wenn du die Zeit hast, ihn zu entschlüsseln und zu kopieren.

Für jeden Grad des Zaubers dauert dieser Prozess 2 Stunden und erfordert 50 GM. Die Kosten stellen die Materialien dar, die du aufwendest, während du mit dem Zauber experimentierst, um ihn zu meistern, sowie die feine Tinte, die du brauchst, um ihn aufzuschreiben. Sobald du das Geld und die Zeit aufgewendet hast, kannst du den Zauber so wie jeden anderen auch vorbereiten.

## 2. STUFE 300 EP

**Gelehrter der Hervorrufung.** Die Geld- und Zeitaufwendungen für das Kopieren von Hervorrufungszaubern in dein Zauberbuch werden halbiert.

**Zauber formen.** Wenn du einen Hervorrufungszauber wirkst, der andere Kreaturen, die du sehen kannst, betrifft, kannst du dir eine Anzahl von Kreaturen aussuchen, die 1 + Grad des Zaubers entspricht. Die ausgewählten Kreaturen schaffen ihren Rettungswurf gegen deinen Zauber automatisch und erleiden keinen Schaden wenn sie normalerweise bei einem gelungenen Rettungswurf nur die Hälfte des Schadens erleiden würden.

## 3. STUFE: 900 EP

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

## 4. STUFE: 2.700 EP

**Zauber.** Du erlernst einen weiteren Magier-Zaubertrick deiner Wahl.

**Attributswerterhöhung.** Dein Intelligenzwert steigt auf 18, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Intelligenzmodifikator steigt auf +4.
- Dein Zauberrettungswurf-SG steigt um 1.
- Dein Bonus für deine Zauberangriffe steigt um 1.
- Dein Modifikator für Intelligenzrettungswürfe steigt um 1.
- Dein Modifikator für Fertigkeitwürfe, die auf Intelligenz basieren, steigt um 1.

## 5. STUFE: 6.500 EP

**Zauber.** Du kannst Zauber des 3. Grades vorbereiten und wirken.

**Übungsbonus.** Dein Übungsbonus steigt auf +3, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Angriffsbonus für deine Zauberangriffe und Angriffe mit Waffen, mit denen du geübt bist, steigt um 1.
- Dein Zauberrettungswurf-SG steigt um 1.
- Dein Modifikator für Rettungswürfe und Fertigkeiten, mit denen du geübt bist (angegeben durch ein ●) steigt um 1.
- Weil der Modifikator für deine Wahrnehmungsfertigkeit steigt, steigt auch dein Wert in Passiver Weisheit (Wahrnehmung) um 1.



CHARAKTERNAME

Kämpfer 1

KLASSE & STUFE

Mensch

VOLK

Volksheld

HINTERGRUND

Rechtschaffen gut

GESINNUNG

SPIELERNAME

ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE

+2

14

GESCHICKLICHKEIT

+3

16

KONSTITUTION

+2

15

INTELLIGENZ

+0

11

WEISHEIT

+1

13

CHARISMA

-1

9

INSPIRATION

+2

ÜBUNGSBONUS

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

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

\*Siehe deine Ausrüstung

14

RÜSTUNGS-  
KLASSE

+3

INITIATIVE

9  
Meter  
BEWEGUNGS-  
RATE

Trefferpunkte Maximum 12

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1W10

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE      
FEHL-  
SCHLÄGE

TODESRETTUNGSWÜRFE

NAME	BONUS	SCHADEN/ART
Zweihandschwert	+4	2W6 + 2 Hieb
Langbogen*	+7	1W8 + 3 Stich

\*Du kannst den Langbogen bis zu 45 Meter weit abfeuern, oder bis zu 180 Meter mit einem Nachteil beim Angriffswurf.

ANGRIFFE & ZAUBERWIRKEN

Wenn ich mir etwas vornehme, ziehe ich das durch, komme was wolle. Ich benutze lange Worte, um dadurch schlauer zu klingen.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Aufrichtigkeit. Es ist nichts Gutes daran, vorzugeben, etwas zu sein, was man nicht ist.

IDEALE

Eines Tages wird Donnerbaum wieder eine wohlhabende Stadt sein. Eine Statue von mir wird am Stadtplatz stehen.

BINDUNGEN

Ich bin von der Wichtigkeit meines Schicksals überzeugt und blind für meine Unzulänglichkeiten und die Gefahr zu scheitern.

MAKEL

**Durchschnaufen.** Du besitzt eine begrenzte Quelle an Ausdauer, von der du zehren kannst, um dich vor Schaden zu schützen. Du kannst deine Bonusaktion in deinem Zug verwenden, um Trefferpunkte in Höhe von 1W10 + deiner Stufe als Kämpfer wiederzuerlangen.

Sobald du dieses Merkmal einmal eingesetzt hast, musst du erst eine kurze Rast oder lange Rast einlegen, um dies wieder zu können.

**Kampfstil (Bogenschießen).** Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen. Dieser Bonus ist in die Angriffe mit deinem Langbogen bereits eingerechnet.

**Rustikale Gastfreundschaft.** Da du aus den Reihen des gemeinen Volks stammst, passt du dich leicht an sie an. Du kannst einen Ort zum Untertauchen, zum Rasten oder um dich zu heilen unter dem gemeinen Volk finden, außer du hast dich als Gefahr für sie erwiesen. Sie werden dich vor dem Gesetz oder jedem anderen, der nach dir sucht, beschützen, auch wenn sie nicht ihr Leben für dich aufs Spiel setzen werden.

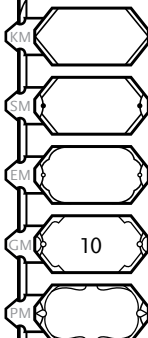
13

PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

**Übungen** Alle Rüstungen, Schilde, einfache Waffen, Kriegswaffen, Schreinerwerkzeuge, Fahrzeuge (Land)

**Sprachen.** Gemeinsprache, Elfish

WEITERE ÜBUNGEN UND SPRACHEN



Lederrüstung, Langbogen, 20 Pfeile, Zweihandschwert, Rucksack, Schlafsack, Kochgeschirr, 10 Fackeln, 10 Tagesrationen, Wasserschlauch, 15 Meter Hanfseil, Schreinerwerkzeuge, Schaufel, Eisentopf, ein Satz gewöhnliche Kleidung, Beutel

AUSRÜSTUNG

MERKMALE

# MENSCH

Menschen sind das jüngste der verbreiteten Völker. Sie sind im Vergleich zu Elfen, Zwergen und Drachen erst spät erschienen und sehr kurzlebig. Aber sie sind innovativ, strebsam und die Pioniere der Welt. Sie sind das anpassungsfähigste und ehrgeizigste der verbreiteten Völker.

Wenn Menschen irgendwo siedeln, dann bleiben sie dort auch. Sie erbauen Städte, die Zeitalter überdauern, und große Königreiche, die Jahrhunderte überstehen können. Sie leben vollständig in der Gegenwart — was sie gut geeignet für ein Leben als Abenteurer macht — aber planen auch für die Zukunft, weil sie ein dauerhaftes Vermächtnis hinterlassen wollen.

Die menschliche Kultur unterscheidet sich je nach Region. In den Vergessenen Reichen sind die Kleidung, Architektur, Küche, Musik und Literatur in der nordwestlichen Region von Niewinter anders als ihre Entsprechungen im weit entfernten Turmish oder Impiltur im Osten. Die körperlichen Merkmale der Menschen unterscheiden sich abhängig von den Wanderungen der frühesten Menschen, so dass die Menschen von Niewinter alle erdenklichen Hautfarben und Gesichtszüge haben können.

Da ihre Kultur so vielseitig ist, haben Menschen keine wirklich typischen Namen. Einige menschliche Eltern geben ihren Kindern Namen aus anderen Sprachen, wie dem Elfishen oder Zwergischen (diese werden dann mehr oder minder richtig ausgesprochen). Traditionelle Namen variieren stark zwischen den verschiedenen menschlichen Kulturen. Du könntest Haseid heißen (Calishiter), Kerri (Chondathaner), Kosef (Damaraner), Amafrey (Illuskaner), So-Kehur (Mulan), Madislak (Rashemi), Mei (Shou) oder Salazar (Turami).

# KÄMPFER

Kämpfer sind die vielseitigste Charakterklasse in den Welten von DUNGEONS & DRAGONS. Auf Questen ausziehende Ritter, Eroberungen machende Kriegsherren, königliche Recken, Elite-Fußsoldaten, knallharte Söldner und Banditenkönige — als Kämpfer teilen sie alle eine unvergleichliche Meisterschaft im Umgang mit Waffen und Rüstungen und ein meisterliches Wissen der Kampffähigkeiten. Und sie sind mit dem Tod wohl vertraut, weil sie ihn gleichzeitig anderen bringen und ihm trotzig ins Gesicht blicken.

# HINTERGRUND

Deine Eltern lebten im wohlhabenden Dorf Donnerbaum, östlich der Stadt Niewinter und am Rande des Niewinterwalds. Aber als der nahe Berg Hotenow für 30 Jahre ausbrach, flohen deine Eltern und nahmen dich mit sich. Deine Familie zog in der Region von Ort zu Ort und fand Arbeit als Diener oder einfache Arbeiter, wo sie konnten.

Du hast die letzten paar Jahre in Niewinter als Gepäckträger und Arbeiter am lebendigen Hafen der Stadt verbracht. Aber es ist dir und allen anderen in deiner Umgebung klar, dass du zu Höherem geboren bist. Du hast dich einmal einem brutalen Schiffskapitän gestellt, also blickten die anderen Hafendarbeiter zu dir auf. Eines Tages wirst du dein Schicksal erfüllen. Du wirst ein Held sein.

**Persönliches Ziel: Vertreibe den Drachen.** Die Ruinen von Donnerbaum rufen dich. Deine Familie deine Freunde lebten dort einst im Wohlstand, und jetzt musst du als einfacher Arbeiter leben. Die Ruinen werden von Aschezombies heimgesucht, und Gerüchte sagen, dass ein Drache sich im Alten Turm niedergelassen hat, aber das sind Probleme, die ein Held lösen kann. Erschlage den Drachen oder

vertreibe ihn, und du wirst beweisen — dir selbst und allen anderen — dass du ein wahrer Held bist, der Großes leisten wird.

**Gesinnung: Rechtschaffen gut.** Ein Held steht sich dem Bösen und lässt nicht zu, dass Tyrannen ihren Willen bekommen. Ein Held kämpft für Recht und Ordnung, so dass alle in Wohlstand und Glück leben können. Ein Held erschlägt Monster, räumt Ruinen und beschützt die Unschuldigen. Du willst ein solcher Held sein.

# STUFENAUFSTIEG

Wenn du Abenteuer erlebst und Herausforderungen überwindest, erhältst du Erfahrungspunkte (EP), wie es im Regelbuch beschrieben ist.

Mit jeder Stufe, die du aufsteigst, erhältst du einen zusätzlichen Trefferwürfel und  $1W10 + 2$  auf deine maximalen Trefferpunkte.

## 2. STUFE 300 EP

**Tatendrang.** Du kannst dich für einen Augenblick über deine Grenzen hinwegsetzen. In deinem Zug kannst du eine weitere Aktion ausführen, zusätzlich zu deiner regulären Aktion und einer möglichen Bonusaktion.

Sobald du dieses Merkmal einmal eingesetzt hast, musst du erst eine kurze Rast oder lange Rast einlegen, um dies wieder zu können.

## 3. STUFE: 900 EP

**Verbesserte Kritische Treffer.** Deine Waffenangriffe erzielen bei einer gewürfelten 19 oder 20 einen Kritischen Treffer.

## 4. STUFE: 2.700 EP

**Attributswerterhöhung.** Deine Geschicklichkeit steigt auf 18, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Geschicklichkeitsmodifikator wird +4.
- Dein Angriffsbonus und Schaden für auf Geschicklichkeit basierende Angriffe, wie dein Langbogen, steigen um 1.
- Dein Modifikator für Geschicklichkeitsrettungswürfe steigt um 1.
- Dein Modifikator für Fertigkeiten, die auf Geschicklichkeit basieren, steigt um 1.
- Solange du leichte oder keine Rüstung trägst, steigt deine Rüstungsklasse um 1.
- Deine Initiative steigt um 1.

## 5. STUFE: 6.500 EP

**Zusätzlicher Angriff.** Wenn du die Angriffsaktion in deinem Zug ausführst, kannst du als Teil der Aktion zwei Angriffe ausführen und nicht nur einen.

**Übungsbonus.** Dein Übungsbonus steigt auf +3, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Angriffsbonus für Waffen, mit denen du geübt bist, steigt um +1.
- Dein Modifikator für Rettungswürfe und Fertigkeiten, mit denen du geübt bist (angegeben durch ein ●) steigt um 1.
- Weil der Modifikator für deine Wahrnehmungsfertigkeit steigt, steigt auch dein Wert in Passiver Weisheit (Wahrnehmung) um 1.

## DEINE RÜSTUNG VERBESSERN

Wenn du Schätze erwirbst, kannst du dir eine bessere Rüstung kaufen, um deine Rüstungsklasse zu erhöhen. Im Regelbuch findest du Ausrüstung, darunter auch Rüstungen.