



LP

20

15  
RÜSTUNG12  
LEBENS-  
PUNKTE+3  
INITIATIVE**Rüstung:** Ein Angriff deines Feindes muss mindestens diesen Wert erwürfeln.**Lebenspunkte:** Wenn die Lebenspunkte deines Charakters auf Null oder darunter fallen, verliert dein Charakter das Bewusstsein und ist in Lebensgefahr.

20

15

10

5

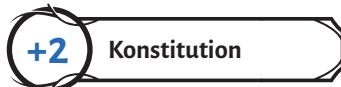
## ATTRIBUTE & FERTIGKEITEN



+1 Athletik



+3 Akrobatik  
+3 Fingerfertigkeit  
+5 Heimlichkeit



○ Arkane Kunde  
○ Geschichte  
+2 Nachforschungen  
○ Naturkunde  
○ Religion



+2 Heilkunde  
+2 mit Tieren umgehen  
+2 Motiv erkennen  
+4 Überlebenskunst  
+4 Wahrnehmung



-1 Auftreten  
-1 Einschüchtern  
-1 Täuschen  
-1 Überzeugen

**Würfelprobe:** Wenn dein Charakter etwas ausprobieren möchte und der Ausgang ist nicht klar, wird dich die Spielleiterin darum bitten, eine Würfelprobe auf ein bestimmtes Attribut (z.B. Stärke) oder eine bestimmte Fertigkeit (z.B. Nachforschung) durchzuführen. Würfle dann einen W20-Würfel und addiere oder subtrahiere den Wert, der neben dem genannten Attribut / Fertigkeit steht.

## FÄHIGKEITEN

### Dunkelsicht

Trick: Unendlich

Da du an zwielichtige Wälder und den Nachthimmel gewöhnt bist, besitzt du überlegene Sicht sowohl in Dunkelheit als auch in dämmrigem Licht. Du kannst dämmriges Licht im Umkreis von 18 m so behandeln, als wäre es helles Licht. Dunkelheit wird im Umkreis von 18 m wie dämmriges Licht behandelt. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben erkennen, nur Graustufen.

### Deckmantel der Wildnis

Trick: Unendlich

Du kannst versuchen, dich zu verstecken, obwohl du nur von Blattwerk, starkem Regen, fallendem Schnee, Nebel oder anderen natürlichen Phänomenen leicht verschleiert wirst.

### Bevorzugtes Gelände: Küste

Trick: Unendlich

Wenn du einen Wurf auf Weisheit oder Intelligenz im Zusammenhang mit deinem bevorzugten Gelände ablegen musst, erhältst du +2 auf deinen Wurf.

### Langbogen + Kampfstil: Bogenschiessen

Trick: Unendlich

Angriff: 1W20 + 7

Schaden: 1W8 + 3

Reichweite: 45m (180m mit Nachteil)

### Kurzschwert

Trick: Unendlich

Angriff: 1W20 + 5

Schaden: 1W6 + 3

### Erzfeind: Humanoide

Trick: Unendlich

Du bist bei Würfen auf Überlebenskunst im Vorteil, wenn es darum geht, deine Erzfeinde aufzuspüren, außerdem bei Würfen auf Intelligenz, wenn es darum geht, dich an Informationen über deine Erzfeinde zu erinnern.



LP

20



**Rüstung:** Ein Angriff deines Feindes muss mindestens diesen Wert erwürfeln.

**Lebenspunkte:** Wenn die Lebenspunkte deines Charakters auf Null oder darunter fallen, verliert dein Charakter das Bewusstsein und ist in Lebensgefahr.

20

15

10

5

## ATTRIBUTE & FERTIGKEITEN



+2 Athletik



-1 Akrobistik  
-1 Fingerfertigkeit  
-1 Heimlichkeit



O Arkane Kunde  
O Geschichte  
O Nachforschungen  
O Naturkunde  
+2 Religion



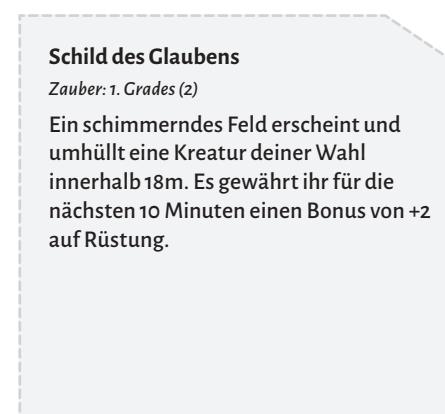
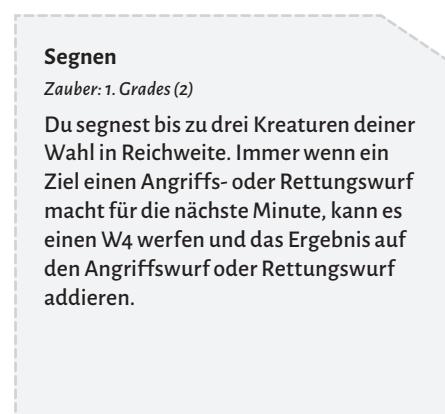
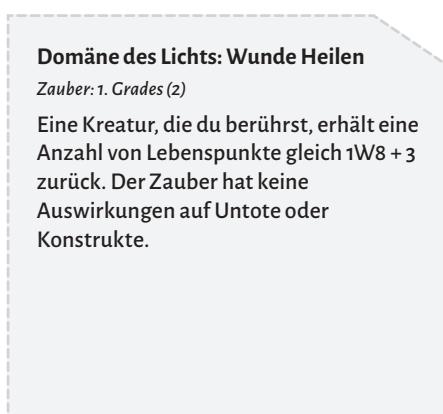
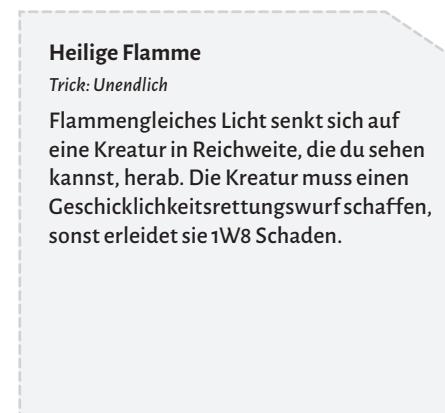
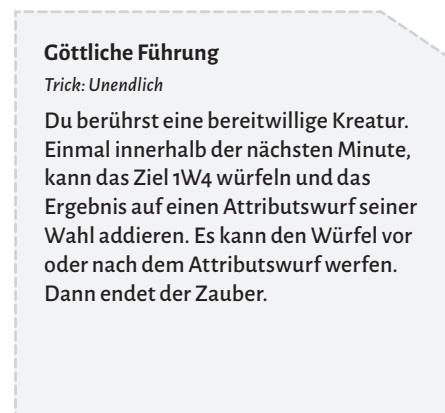
+3 Heilkunde  
+3 mit Tieren umgehen  
+5 Motiv erkennen  
+3 Überlebenskunst  
+3 Wahrnehmung



+1 Auftreten  
+1 Einschüchtern  
+1 Täuschen  
+1 Überzeugen

**Würfelprobe:** Wenn dein Charakter etwas ausprobieren möchte und der Ausgang ist nicht klar, wird dich die Spielleiterin darum bitten, eine Würfelprobe auf ein bestimmtes Attribut (z.B. Stärke) oder eine bestimmte Fertigkeit (z.B. Nachforschung) durchzuführen. Würfle dann einen W20-Würfel und addiere oder subtrahiere den Wert, der neben dem genannten Attribut / Fertigkeit steht.

## FÄHIGKEITEN





LP

20



**Rüstung:** Ein Angriff deines Feindes muss mindestens diesen Wert erwürfeln.

**Lebenspunkte:** Wenn die Lebenspunkte deines Charakters auf Null oder darunter fallen, verliert dein Charakter das Bewusstsein und ist in Lebensgefahr.

20

15

10

5

## ATTRIBUTE & FERTIGKEITEN



+2 Athletik



-1 Akrobatik  
-1 Fingerfertigkeit  
-1 Heimlichkeit



+1 Arkane Kunde  
+1 Geschichte  
+1 Nachforschungen  
+1 Naturkunde  
+1 Religion



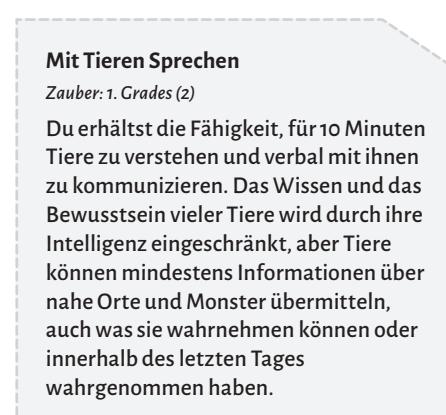
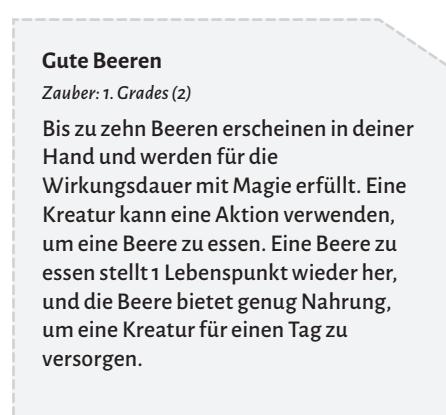
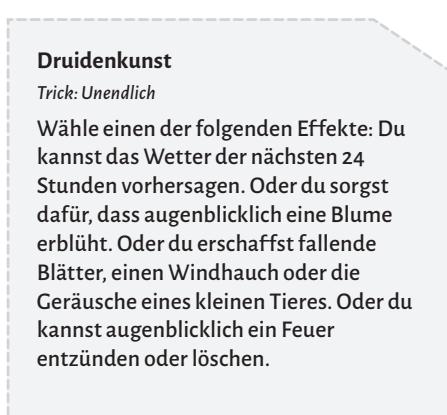
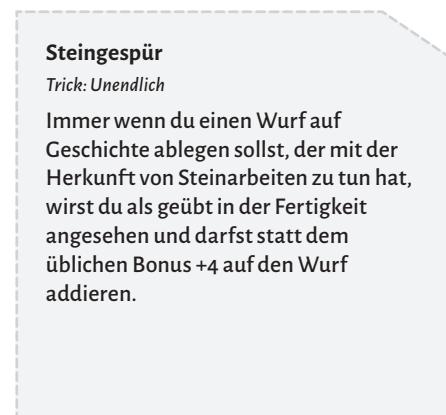
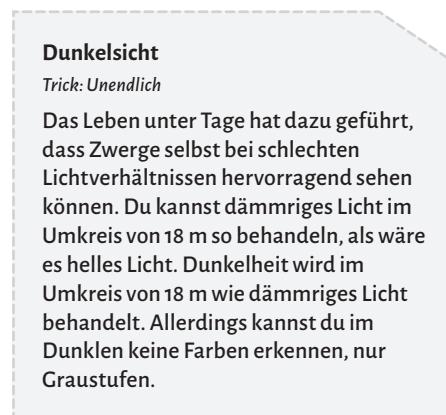
+5 Heilkunde  
+5 mit Tieren umgehen  
+3 Motiv erkennen  
+3 Überlebenskunst  
+3 Wahrnehmung



Aufreten  
 Einschüchtern  
 Täuschen  
 Überzeugen

**Würfelprobe:** Wenn dein Charakter etwas ausprobieren möchte und der Ausgang ist nicht klar, wird dich die Spielleiterin darum bitten, eine Würfelprobe auf ein bestimmtes Attribut (z.B. Stärke) oder eine bestimmte Fertigkeit (z.B. Nachforschung) durchzuführen. Würfle dann einen W20-Würfel und addiere oder subtrahiere den Wert, der neben dem genannten Attribut / Fertigkeit steht.

## FÄHIGKEITEN





LP

20

16  
RÜSTUNG12  
LEBENS-PUNKTE+1  
INITIATIVE**Rüstung:** Ein Angriff deines Feindes muss mindestens diesen Wert erwürfeln.**Lebenspunkte:** Wenn die Lebenspunkte deines Charakters auf Null oder darunter fallen, verliert dein Charakter das Bewusstsein und ist in Lebensgefahr.

20

15

10

5

## ATTRIBUTE & FERTIGKEITEN



+3 Athletik



- 1 Arkane Kunde
- 1 Geschichte
- 1 Nachforschungen
- 1 Naturkunde
- 1 Religion



- +2 Auftreten
- +4 Einschüchtern
- +2 Täuschen
- +2 Überzeugen



- +3 Akrobistik
- +1 Fingerfertigkeit
- +1 Heimlichkeit



- 0 Heilkunde
- 0 mit Tieren umgehen
- 0 Motiv erkennen
- 0 Überlebenskunst
- 0 Wahrnehmung



**Würfelprobe:** Wenn dein Charakter etwas ausprobieren möchte und der Ausgang ist nicht klar, wird dich die Spielleiterin darum bitten, eine Würfelprobe auf ein bestimmtes Attribut (z.B. Stärke) oder eine bestimmte Fertigkeit (z.B. Nachforschung) durchzuführen. Würfle dann einen W20-Würfel und addiere oder subtrahiere den Wert, der neben dem genannten Attribut / Fertigkeit steht.

## FÄHIGKEITEN

### Zweihandschwert + Kampfstil: Kampf mit grossen Waffen

*Trick: Unendlich*

Angriff: 1W20 + 5

Schaden: 2W6 + 3

Du darfst 1er und 2er auf deinen Schadenswürfeln erneut werfen. Der zweite Wurf zählt.

### Leichte Armbrust

*Trick: Unendlich*

Angriff: 1W20 + 3

Schaden: 1W8 + 1

Reichweite: 24m (96m mit Nachteil)

### Schadensresistenz: Säure

*Trick: Unendlich*

Du hast eine Resistenz gegen die Schadensart Säure. (Säureschaden wird dir gegenüber halbiert)

### Odemwaffe: Säure

*Spezielle Fähigkeit (2)*

Du kannst deine Aktion verwenden, um zerstörerische Säure zu speien. Wenn du deine Odemwaffe einsetzt, muss jede Kreatur in einer Linie von 9m von dir weg einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen (SG 12). Eine Kreatur erleidet 2W6 Schaden bei einem missglückten Rettungswurf und die Hälfte bei einem Erfolg.

### Durchschnauen

*Spezielle Fähigkeit (2)*

Du kannst deine Bonusaktion in deinem Zug verwenden, um Lebenspunkte in Höhe von 1W10 + 1 wiederzuerlangen.

### Kletterausrüstung

*Trick: Unendlich*

Eine Kletterausrüstung beinhaltet spezielle Felshaken, Steigisen, Handschuhe und einen Klettergurt. Du kannst eine Aktion verwenden, um dich zu verankern. Wenn du das tust, kannst du von dem Punkt, an dem du dich verankert hast, nicht weiter als 7,50 m fallen.



CHARAKTERNAME

Volk:  
**Felsengnom**Beschreibe deinen Charakter  
in drei Adjektiven:Klasse:  
**Magier**

LP

20

**12**  
RÜSTUNG**9**  
LEBENS-  
PUNKTE**+1**  
INITIATIVE**Rüstung:** Ein Angriff deines Feindes muss mindestens diesen Wert erwürfeln.**Lebenspunkte:** Wenn die Lebenspunkte deines Charakters auf Null oder darunter fallen, verliert dein Charakter das Bewusstsein und ist in Lebensgefahr.

20

15

10

5

## ATTRIBUTE & FERTIGKEITEN

**0** Stärke**0** Athletik**+3** Intelligenz**-1** Charisma**+1** Geschicklichkeit**+3** Arkane Kunde**+5** Geschichte**+5** Nachforschungen**+3** Naturkunde**+3** Religion**-1** Auftreten**-1** Einschüchtern**-1** Täuschen**-1** Überzeugen**+3** Konstitution**+1** Heilkunde**+1** mit Tieren umgehen**+1** Motiv erkennen**+1** Überlebenskunst**+1** Wahrnehmung

**Würfelprobe:** Wenn dein Charakter etwas ausprobieren möchte und der Ausgang ist nicht klar, wird dich die Spielleiterin darum bitten, eine Würfelprobe auf ein bestimmtes Attribut (z.B. Stärke) oder eine bestimmte Fertigkeit (z.B. Nachforschung) durchzuführen. Würfle dann einen W20-Würfel und addiere oder subtrahiere den Wert, der neben dem genannten Attribut / Fertigkeit steht.

15

10

5

## FÄHIGKEITEN

### Dolch

*Trick: Unendlich*

Angriff: 1W20 + 3

Schaden: 1W4 + 1

Reichweite: 6m (18m mit Nachteil)

### Kältestrahl

*Trick: Unendlich*

Ein eisiger Strahl aus blau-weissem Licht schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu. Lege einen Fernkampf-Zauberangriff (1W20 + 5) gegen das Ziel ab. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur 1W8 Schaden, und ihre Bewegungsrate wird bis zum Beginn deines nächsten Zugs um 3 Meter verringert.

### Licht

*Trick: Unendlich*

Berühr eine kleinen Gegenstand. Für die nächste Stunde strahlt dieser Gegenstand in einem Radius von 6 Metern helles Licht ab. Das Licht kann jede Farbe haben, die du willst.

### Donnerschlag

*Trick: Unendlich*

Du erzeugst einen donnernden Klang, der bis zu 36 Meter weit zu hören ist. Jede Kreatur in Reichweite, außer dir, muss einen Konstitutions-Rettungswurf bestehen oder 1W6 Schaden erleiden.

### Identifizieren

*Zauber: 1. Grades (2)*

Du berührst einen Gegenstand für eine Minute. Wenn es sich um einen magischen Gegenstand oder ein anderweitig mit Magie gefülltes Objekt handelt, erfährst du, welche Eigenschaften es hat, wie du sie nutzen kannst. Wenn der Gegenstand durch einen Zauber erschaffen wurde, erfährst du, um welchen Zauber es sich handelt.

### Magierüstung

*Zauber: 1. Grades (2)*

Du berührst eine bereitwillige Kreatur, die keine Rüstung trägt. Eine schützende magische Energie umgibt sie bis der Zauber endet. Die Basis-Rüstungsklasse des Ziels entspricht 13 + dessen Geschicklichkeitsmodifikator. Der Zauber endet, wenn das Ziel Rüstung anlegt oder du den Zauber mit einer Aktion aufhebst.

5

5

0



LP

20



**Rüstung:** Ein Angriff deines Feindes muss mindestens diesen Wert erwürfeln.

**Lebenspunkte:** Wenn die Lebenspunkte deines Charakters auf Null oder darunter fallen, verliert dein Charakter das Bewusstsein und ist in Lebensgefahr.

20

15

## ATTRIBUTE & FERTIGKEITEN



+5 Athletik



- 1 Arkane Kunde
- 1 Geschichte
- 1 Nachforschungen
- 1 Naturkunde
- 1 Religion



- Aufreten
- +2 Einschüchtern
- Täuschen
- Überzeugen



- +1 Akrobatik
- +1 Fingerfertigkeit
- +1 Heimlichkeit



- +1 Heilkunde
- +1 mit Tieren umgehen
- +1 Motiv erkennen
- +3 Überlebenskunst
- +1 Wahrnehmung



**Würfelprobe:** Wenn dein Charakter etwas ausprobieren möchte und der Ausgang nicht klar ist, wird die Spielleiterin darum bitten, eine Würfelprobe auf ein bestimmtes Attribut (z.B. Stärke) oder eine bestimmte Fertigkeit (z.B. Nachforschung) durchzuführen. Würfle dann einen W20-Würfel und addiere oder subtrahiere den Wert, der neben dem genannten Attribut / Fertigkeit steht.

15

10

## FÄHIGKEITEN



### Zweihandaxt

Trick: Unendlich

Angriff: 1W20 + 5  
Schaden: 1W12 + 3



### Wurfspeere

Trick: Unendlich

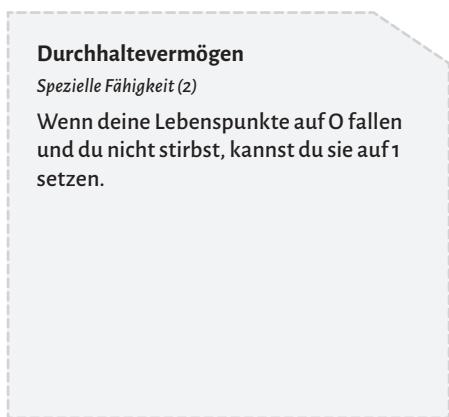
Angriff: 1W20 + 3  
Schaden: 1W6 + 1  
Reichweite: 9m (36m mit Nachteil)



### Kampfrausch

Spezielle Fähigkeit (2)

Für die nächste Minute machst du bei jedem Angriff 2 Schaden zusätzlich. Außerdem nimmst du nur halben Schaden von nicht-magischem Schaden. Der Kampfrausch endet frühzeitig, falls du bewusstlos wirst oder dein Zug endet und du in diesem keine feindlich gesinnte Kreatur angegriffen oder in diesem Zug keinen Schaden erhalten hast.



### Durchhaltevermögen

Spezielle Fähigkeit (2)

Wenn deine Lebenspunkte auf 0 fallen und du nicht stirbst, kannst du sie auf 1 setzen.



### Wilde Angriffe

Trick: Unendlich

Wenn du einen Kritischen Treffer (eine 20ig würfelst) mit einer Nahkampfwaffe erzielst, kannst du einen der Schadenswürfel der Waffe erneut werfen und das Würfelergebnis zum Zusatzschaden des Kritischen Treffers hinzuzählen



### Dunkelsicht

Trick: Unendlich

Dank deines orkischen Bluts besitzt du hervorragende Sicht in der Dunkelheit und in dämmrigem Licht. Du kannst im dämmrigen Licht 18 m weit sehen, als wäre es helles Licht, in Dunkelheit, als wäre es dämmriges Licht. Du kannst in der Dunkelheit keine Farben erkennen, nur unterschiedliche Graustufen.

5

0

# DND LIGHT



CHARAKTERNAME

Volk:  
**Tiefling**

Klasse:  
**Zauberer**

Beschreibe deinen Charakter  
in drei Adjektiven:

LP

20

15

10

5

0



## ATTRIBUTE & FERTIGKEITEN



**+1** Athletik



**+2** Akrobatik

**+2** Fingerfertigkeit

**+2** Heimlichkeit



**-1** Arkane Kunde

**-1** Geschichte

**-1** Nachforschungen

**-1** Naturkunde

**-1** Religion



**0** Heilkunde

**0** mit Tieren umgehen

**0** Motiv erkennen

**0** Überlebenskunst

**0** Wahrnehmung



**+3** Auftreten

**+3** Einschüchtern

**+5** Täuschen

**+5** Überzeugen

**Würfelprobe:** Wenn dein Charakter etwas ausprobieren möchte und der Ausgang ist nicht klar, wird dich die Spielleiterin darum bitten, eine Würfelprobe auf ein bestimmtes Attribut (z.B. Stärke) oder eine bestimmte Fertigkeit (z.B. Nachforschung) durchzuführen. Würfle dann einen W20-Würfel und addiere oder subtrahiere den Wert, der neben dem genannten Attribut / Fertigkeit steht.

## FÄHIGKEITEN

### Dolch

Trick: Unendlich

Angriff: 1W20 + 5

Schaden: 1W4 + 3

Reichweite: 6m (18m mit Nachteil)

### Einfache Illusion

Trick: Unendlich

Du erschaffst ein Geräusch oder ein Bild eines Gegenstands in Reichweite, das für 1 Minute anhält. Die Illusion endet auch, wenn du diesen Zauber noch einmal wirkst. Körperliche Interaktion mit dem Trugbild offenbart, dass es sich um eine Illusion handelt, weil Dinge es einfach durchdringen können.

### Feuerpfeil

Trick: Unendlich

Du schleuderst einen Splitter aus Feuer auf eine Kreatur innerhalb 36 Metern. Leg einen Fernkampf-Zauberangriff (1W20 + 5) gegen das Ziel ab. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W10 Schaden. Ein brennbarer Gegenstand, der von diesem Zauber getroffen wird, geht ihn Flammen auf wenn er nicht getragen oder in der Hand gehalten wird.

### Taschenspielerei

Trick: Unendlich

Dieser Zauber ist ein kleinerer magischer Trick, den Zauberlehrlinge zum Üben verwenden. Beispiele: einen Funkenregen, einen Windhauch, schwache Musik, einen eigenartigen Geruch, ein kleines Feuer entzünden oder löschen, einen kleinen Gegenstand reinigen oder beschmutzen. Du kannst bis zu drei der Effekte gleichzeitig aktiviert haben.

### Magisches Geschoss

Zauber: 1. Grades (2)

Du erschaffst drei leuchtende Pfeile aus magischer Energie. Jeder Pfeil trifft eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst. Ein Pfeil fügt dem Ziel 1W4+1 Schaden zu. Die Pfeile schlagen alle gleichzeitig ein und du kannst sie auf eine oder mehrere Kreaturen losschicken.

### Selbstverkleidung

Zauber: 1. Grades (2)

Du lässt dich selbst - inklusive deiner Kleidung, Rüstung, Waffen und anderen Besitztümer an deiner Person - anders aussehen. Maximal bis zu einer Stunde oder bis du deine Aktion verwendest, um ihn aufzuheben. Du kannst deinen grundlegenden Körpertyp nicht ändern, also musst du eine Gestalt annehmen, die die gleiche grundsätzliche Anordnung von Gliedmassen hat.