



Tormentor's Rassen und Klassen

Band II · 2014 · Klassen und Völker

Zwölf SRD-Grundklassen mit Stufentabellen, neun Völker und getrennte Quellen-Steckbriefe zu Zusatzbüchern. Deutsche Regelübersichten und Beispiele nach SRD 5.1, CC BY 4.0. Vollständige Einzelmerkmale und Zauberbeschreibungen bleiben in der verlinkten Quelle. Keine Vermischung mit 2024.

Version 2.1 created with ChatGPT/Kodex

Inhaltsverzeichnis

Barbar	7
Barde	9
Druide	12
Hexenmeister	15
Kämpfer	17
Kleriker	19
Magier	22
Mönch	25
Paladin	28
Schurke	31
Waldläufer	33
Zauberer	36
Elf / Hochelf	39
Halbling / Leichtfuß	40
Mensch	41
Zwerg / Hügelzwerg	42
Drachenblütiger	43
Gnom / Felsengnom	44
Halbelf	45
Halbork	46
Tiefling	47

Aarakocra	48
Aasimar	49
Luft-Genasi	50
Grottenschrat	51
Zentaur	52
Wandelwesen	53
Tiefengnom	54
Duergar	55
Erd-Genasi	56
Eladrin	57
Fee	58
Firbolg	59
Feuer-Genasi	60
Githyanki	61
Githzerai	62
Goblin	63
Goliath	64
Harengon	65
Hobgoblin	66
Kenku	67
Kobold	68
Echsenvolk	69
Minotaurus	70

Ork	71
Satyr	72
Meereself	73
Shadar-kai	74
Wandler	75
Tabaxi	76
Schildkrötenvolk	79
Triton	80
Wasser-Genasi	81
Yuan-ti	82
Astralelf	83
Autognom	84
Giff	85
Hadozee	86
Plasmoide	87
Thri-kreen	88
Dhampir	89
Hexenblut	90
Wiedergeborene	91
Wandelwesen	92
Kalashtar	93
Wandler	94

Kriegsgeschmiedete	95
Magieschmied	96
Alchemist	97
Rüstungsschmied	98
Artillerist	99
Kampfschmied	100
Zirkel der Sporen	101
Zirkel der Sterne	102
Zirkel des Wildfeuers	103
Phantom	104
Seelenklinge	105
Pfad der Bestie	106
Pfad der wilden Magie	107
Kollegium der Schöpfung	108
Kollegium der Beredsamkeit	109
Domäne der Ordnung	110
Domäne des Friedens	111
Domäne des Zwilichts	112
Psi-Krieger	113
Runenritter	114
Weg der Gnade	115
Weg des Astralen Selbst	116
Schwur des Ruhms	117

Schwur der Wächter	118
Feenwanderer	119
Schwarmhüter	120
Aberranter Geist	121
Uhrwerkseele	122
Der Unergründliche	123
Der Dschinn	124
Klingengesang	125
Orden der Schreiber	126

Barbar

Barbar · Klasse 2014

Grundwert	Regel
Trefferwürfel	1W12 pro Klassenstufe
TP bei Start in dieser Klasse	12 + Konstitutionsmodifikator
TP pro weiterer Klassenstufe	1W12 (oder 7) + Konstitutionsmodifikator; mindestens 1
Geübte Rettungswürfe	Stärke, Konstitution
Rüstungsübung	Leicht, mittelschwer, Schilde
SRD-Unterklasse	Pfad des Berserkers (ab Stufe 3)

So funktioniert die Klasse

Kampfrausch

Als Bonusaktion beginnen; eine Minute lang. Ohne schwere Rüstung: Vorteil auf Stärkewürfe und -rettungswürfe, Zusatzschaden bei stärkebasierten Nahkampfwaffenangriffen sowie Resistenz gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden. Kein Zaubern und keine Konzentration. Endet bei Bewusstlosigkeit oder wenn dein Zug endet und du seit deinem letzten Zug weder einen Gegner angegriffen noch Schaden erlitten hast; freiwilliges Beenden als Bonusaktion. Anwendungen erneuern sich nach langer Rast.

Verteidigung und Angriff

Ohne Rüstung beträgt die RK $10 + \text{Geschicklichkeitsmodifikator} + \text{Konstitutionsmodifikator}$; ein Schild ist erlaubt. Ab Stufe 2 kannst du beim ersten Angriff deines Zugs Rücksichtslosen Angriff wählen: Vorteil für stärkebasierte Nahkampfwaffenangriffe in diesem Zug, aber Vorteil für Angriffe gegen dich bis zu deinem nächsten Zug.

Entwicklung

Ab Stufe 5 zwei Angriffe je Angriffsaktion und ohne schwere Rüstung +3 m (10 ft) Bewegung. Brutale kritische Treffer erhalten zusätzliche Waffenwürfel ab Stufe 9, 13 und 17. Auf Stufe 20 steigen Stärke und Konstitution um je 4, bis maximal 24.

Berserker

Ab Stufe 3 erlaubt Raserei während des Kampfrauschs ab den folgenden Zügen je einen Nahkampfwaffenangriff als Bonusaktion. Danach erhältst du eine Erschöpfungsstufe. Weitere Merkmale schützen vor Bezaubert und Verängstigt im Kampfrausch und ermöglichen Einschüchterung sowie Vergeltung.

Beispiel am Spieltisch

Mit Stärke 16 und einer Zweihandaxt verursacht ein normaler Treffer im Kampfrausch auf Stufe 1 insgesamt $1W12 + 3 + 2$ Schaden.

Stufen 1 bis 20

Klassenstufen, keine Gesamtstufen bei Klassenkombinationen. Ressourcen sind Gesamtwerte. Attributswerterhöhung: ein Attribut +2 oder zwei Attribute +1, jeweils höchstens 20. Ein Strich bezeichnet

keinen neuen Eintrag.

Stufe	Übungsbonus	Merkmale	Kampfrausch -Anzahl	Kampfrausch -Schaden
1	+2	Kampfrausch, Ungerüstete Verteidigung	2	+2
2	+2	Rücksichtsloser Angriff, Gefahrengespür	2	+2
3	+2	Urtümlicher Pfad	3	+2
4	+2	Attributswerterhöhung	3	+2
5	+3	Zusätzlicher Angriff, Schnelle Bewegung	3	+2
6	+3	Merkmal: Pfad	4	+2
7	+3	Wilder Instinkt	4	+2
8	+3	Attributswerterhöhung	4	+2
9	+4	Brutaler kritischer Treffer (1 Würfel)	4	+3
10	+4	Merkmal: Pfad	4	+3
11	+4	Unerbittlicher Kampfrausch	4	+3
12	+4	Attributswerterhöhung	5	+3
13	+5	Brutaler kritischer Treffer (2 Würfel)	5	+3
14	+5	Merkmal: Pfad	5	+3
15	+5	Anhaltender Kampfrausch	5	+3
16	+5	Attributswerterhöhung	5	+4
17	+6	Brutaler kritischer Treffer (3 Würfel)	6	+4
18	+6	Unbändige Stärke	6	+4
19	+6	Attributswerterhöhung	6	+4
20	+6	Meister der Wildnis	Unbegrenzt	+4

Für Zauber: Angriffsbonus = Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator; Rettungswurf-SG = 8 + Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator, sofern die Klasse Zauberwirken gewährt. Klassenkombinationen können andere Zauberplatztabellen benötigen.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 8 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Barde

Barde · Klasse 2014

Grundwert	Regel
Trefferwürfel	1W8 pro Klassenstufe
TP bei Start in dieser Klasse	8 + Konstitutionsmodifikator
TP pro weiterer Klassenstufe	1W8 (oder 5) + Konstitutionsmodifikator; mindestens 1
Geübte Rettungswürfe	Geschicklichkeit, Charisma
Rüstungsübung	Leichte Rüstung
SRD-Unterkategorie	Schule des Wissens (ab Stufe 3)

So funktioniert die Klasse

Zauberwirken

Charisma ist dein Zauberattribut. Du lernst eine begrenzte Zahl von Zaubern; die Stufentabelle nennt Zaubertricks, bekannte Zauber und Plätze. Plätze erneuern sich nach langer Rast. Bekannte Bardenzauber mit Ritualkennzeichen kannst du als Ritual wirken.

Bardische Inspiration

Als Bonusaktion erhält eine andere Kreatur, die dich innerhalb von 18 m (60 ft) hören kann, einen Inspirationswürfel für zehn Minuten. Sie kann ihn zu einem Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf addieren: nach dem W20-Wurf, bevor Erfolg oder Misserfolg feststeht. Anwendungen gleich Charismamodifikator, mindestens eine. Zunächst lange Rast; ab Stufe 5 auch kurze Rast. Würfel: W6, ab Stufe 5 W8, ab 10 W10, ab 15 W12.

Fertigkeiten und fremde Magie

Ab Stufe 2 addierst du den halben, abgerundeten Übungsbonus auf Attributswürfe, die nicht bereits deinen Übungsbonus erhalten. Expertise verdoppelt ihn für je zwei gewählte geübte Fertigkeiten auf Stufe 3 und 10. Magische Geheimnisse auf Stufe 10, 14 und 18 eröffnen je zwei Zauber beliebiger Klassen.

Schule des Wissens

Auf Stufe 3 drei weitere Fertigkeiten und Schneidende Worte: Mit Reaktion und Inspiration einen gegnerischen Angriffs-, Attributs- oder Schadenswurf innerhalb von 18 m (60 ft) senken, wenn das Ziel dich hören kann und nicht gegen Bezaubert immun ist. Weitere Magische Geheimnisse auf Stufe 6; auf Stufe 14 Inspiration für eigene Attributswürfe.

Beispiel am Spieltisch

Bei Charisma 16 stehen dir drei Inspirationen zur Verfügung. Auf Bardenstufe 5 sind es W8; nach einer kurzen Rast erhältst du verbrauchte Anwendungen zurück.

Stufen 1 bis 20

Klassenstufen, keine Gesamtstufen bei Klassenkombinationen. Ressourcen sind Gesamtwerte. Attributswerterhöhung: ein Attribut +2 oder zwei Attribute +1, jeweils höchstens 20. Ein Strich bezeichnet keinen neuen Eintrag.

Stufe	Übungsbonus	Merkmale	Zaubertricks	Bekannte Zauber
1	+2	Zauberwirken, Bardische Inspiration (W6)	2	4
2	+2	Alleskönner, Lied der Erholung (W6)	2	5
3	+2	Bardenschule, Expertise	2	6
4	+2	Attributswerterhöhung	3	7
5	+3	Bardische Inspiration (W8), Quelle der Inspiration	3	8
6	+3	Bannlied, Merkmal: Bardenschule	3	9
7	+3	–	3	10
8	+3	Attributswerterhöhung	3	11
9	+4	Lied der Erholung (W8)	3	12
10	+4	Bardische Inspiration (W10), Expertise, Magische Geheimnisse	4	14
11	+4	–	4	15
12	+4	Attributswerterhöhung	4	15
13	+5	Lied der Erholung (W10)	4	16
14	+5	Magische Geheimnisse, Merkmal: Bardenschule	4	18
15	+5	Bardische Inspiration (W12)	4	19
16	+5	Attributswerterhöhung	4	19
17	+6	Lied der Erholung (W12)	4	20
18	+6	Magische Geheimnisse	4	22
19	+6	Attributswerterhöhung	4	22
20	+6	Überlegene Inspiration	4	22

Zauberplätze

Stufe	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5	Grad 6	Grad 7	Grad 8	Grad 9
1	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11	4	3	3	3	2	1	–	–	–

Stufe	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5	Grad 6	Grad 7	Grad 8	Grad 9
12	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Für Zauber: Angriffsbonus = Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator; Rettungswurf-SG = 8 + Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator, sofern die Klasse Zauberwirken gewährt. Klassenkombinationen können andere Zauberplatztabellen benötigen.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 11 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Druide

Druide · Klasse 2014

Grundwert	Regel
Trefferwürfel	1W8 pro Klassenstufe
TP bei Start in dieser Klasse	8 + Konstitutionsmodifikator
TP pro weiterer Klassenstufe	1W8 (oder 5) + Konstitutionsmodifikator; mindestens 1
Geübte Rettungswürfe	Intelligenz, Weisheit
Rüstungsübung	Leicht, mittelschwer, Schilde; laut Klassenregel kein Metall
SRD-Unterklasse	Zirkel des Landes (ab Stufe 2)

So funktioniert die Klasse

Zauberwirken

Weisheit ist dein Zauberattribut. Nach langer Rast bereitest du Weisheitsmodifikator + Druidenstufe Zauber vor, mindestens einen; nur Grade, für die du Plätze hast. Vorbereitete Ritualzauber kannst du als Ritual wirken. Plätze erneuern sich nach langer Rast. Du kennst außerdem die Geheimsprache Druidisch.

Tiergestalt

Ab Stufe 2 als Aktion in ein bereits gesehenes Tier verwandeln, zweimal pro kurzer oder langer Rast. Dauer: halbe Druidenstufe, abgerundet, in Stunden. Höchstens HG 1/4 ohne Schwimm- oder Flugbewegung; ab Stufe 4 HG 1/2 ohne Flugbewegung; ab Stufe 8 HG 1 einschließlich Flugbewegung.

In Tierform

Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution und Trefferpunkte stammen grundsätzlich aus der Tierform; geistige Attribute und Persönlichkeit bleiben. Beim Rückverwandeln kehren die vorherigen Trefferpunkte zurück. Überschüssiger Schaden beim Fallen auf 0 TP wird übertragen. Normalerweise kannst du nicht zaubern, aber bereits bestehende Konzentration bleibt möglich. Die Quelle beschreibt Ausrüstung, Übung und Sonderfälle.

Zirkel des Landes

Ein zusätzlicher Druidenzaubertrick und Natürliche Erholung ab Stufe 2. Einmal pro Tag bei kurzer Rast Plätze mit insgesamt höchstens halber Druidenstufe, aufgerundet, zurückgewinnen; keine Plätze ab Grad 6. Landschaftsabhängige Zirkelzauber sind stets vorbereitet. Auf Stufe 20 ist Tiergestalt unbegrenzt nutzbar.

Beispiel am Spieltisch

Ein Druiden auf Stufe 4 mit Weisheit 16 bereitet sieben Zauber vor. Seine Tiergestalt darf bis HG 1/2 reichen und schwimmen, aber noch nicht fliegen.

Stufen 1 bis 20

Klassenstufen, keine Gesamtstufen bei Klassenkombinationen. Ressourcen sind Gesamtwerte. Attributswerterhöhung: ein Attribut +2 oder zwei Attribute +1, jeweils höchstens 20. Ein Strich bezeichnet keinen neuen Eintrag.

Stufe	Übungsbonus	Merkmale	Zaubertricks
1	+2	Druidisch, Zauberwirken	2
2	+2	Tiergestalt, Druidenzirkel	2
3	+2	–	2
4	+2	Verbesserung: Tiergestalt, Attributswerterhöhung	3
5	+3	–	3
6	+3	Merkmal: Druidenzirkel	3
7	+3	–	3
8	+3	Verbesserung: Tiergestalt, Attributswerterhöhung	3
9	+4	–	3
10	+4	Merkmal: Druidenzirkel	4
11	+4	–	4
12	+4	Attributswerterhöhung	4
13	+5	–	4
14	+5	Merkmal: Druidenzirkel	4
15	+5	–	4
16	+5	Attributswerterhöhung	4
17	+6	–	4
18	+6	Zeitloser Körper, In Tiergestalt zaubern	4
19	+6	Attributswerterhöhung	4
20	+6	Erzdruide	4

Zauberplätze

Stufe	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5	Grad 6	Grad 7	Grad 8	Grad 9
1	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12	4	3	3	3	2	1	–	–	–

Stufe	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5	Grad 6	Grad 7	Grad 8	Grad 9
13	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Für Zauber: Angriffsbonus = Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator; Rettungswurf-SG = 8 + Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator, sofern die Klasse Zauberwirken gewährt. Klassenkombinationen können andere Zauberplatztabellen benötigen.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 15 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Hexenmeister

Hexenmeister · Klasse 2014

Grundwert	Regel
Trefferwürfel	1W8 pro Klassenstufe
TP bei Start in dieser Klasse	8 + Konstitutionsmodifikator
TP pro weiterer Klassenstufe	1W8 (oder 5) + Konstitutionsmodifikator; mindestens 1
Geübte Rettungswürfe	Weisheit, Charisma
Rüstungsübung	Leichte Rüstung
SRD-Unterklasse	Der Unhold (ab Stufe 1)

So funktioniert die Klasse

Paktmagie

Charisma ist dein Zauberattribut. Deine wenigen Paktplätze haben alle denselben Grad und erneuern sich nach kurzer oder langer Rast. Bekannte Zauber und Platzgrad stehen in der Tabelle. Ab Stufe 11 gewähren Mystische Arkana je einen eigenen Zauber des Grades 6, später 7, 8 und 9; jeder davon einmal pro langer Rast ohne Paktplatz.

Anrufungen und Pakt

Ab Stufe 2 wählst du Schauerliche Anrufungen; Voraussetzungen und einzelne Effekte stehen auf Seite 23–25. Auf Stufe 3 wählst du den Pakt der Kette, der Klinge oder des Buches. Diese Wahl ist vom Schutzherrn getrennt und bringt einen besonderen Vertrauten, eine Paktwaffe oder zusätzliche Zaubertricks.

Der Unhold

Wenn du eine feindliche Kreatur auf 0 TP bringst, erhältst du temporäre TP gleich Charismamodifikator + Hexenmeisterstufe, mindestens 1. Ab Stufe 6 kannst du einmal pro kurzer oder langer Rast 1W10 zu einem Attributs- oder Rettungswurf addieren, bevor das Ergebnis feststeht. Höhere Merkmale verleihen anpassbare Schadensresistenz und Höllenqual.

Zauberauswahl

Die erweiterte Zauberliste des Schutzherrn erweitert die Auswahl beim Lernen; sie macht diese Zauber nicht automatisch bekannt. Mystischer Meister auf Stufe 20 stellt nach einer Minute Anrufung alle Paktplätze wieder her, einmal pro langer Rast.

Beispiel am Spieltisch

Auf Stufe 5 hast du zwei Paktplätze des 3. Grades. Beide kehren nach einer kurzen Rast zurück; dies sind keine gewöhnlichen Zauberplätze mit mehreren Graden.

Stufen 1 bis 20

Klassenstufen, keine Gesamtstufen bei Klassenkombinationen. Ressourcen sind Gesamtwerte. Attributswerterhöhung: ein Attribut +2 oder zwei Attribute +1, jeweils höchstens 20. Ein Strich bezeichnet keinen neuen Eintrag.

Stufe	Übungsbonus	Merkmale	Zaubertricks	Bekannte Zauber	Paktplätze	Platzgrad	Anrufungen
1	+2	Außerweltlicher Schutzherr, Paktmagie	2	2	1	1.	–
2	+2	Schauerliche Anrufungen	2	3	2	1.	2
3	+2	Segen des Pakts	2	4	2	2.	2
4	+2	Attributswerterhöhung	3	5	2	2.	2
5	+3	–	3	6	2	3.	3
6	+3	Merkmal: Außerweltlicher Schutzherr	3	7	2	3.	3
7	+3	–	3	8	2	4.	4
8	+3	Attributswerterhöhung	3	9	2	4.	4
9	+4	–	3	10	2	5.	5
10	+4	Merkmal: Außerweltlicher Schutzherr	4	10	2	5.	5
11	+4	Mystisches Arkanum (6. Grad)	4	11	3	5.	5
12	+4	Attributswerterhöhung	4	11	3	5.	6
13	+5	Mystisches Arkanum (7. Grad)	4	12	3	5.	6
14	+5	Merkmal: Außerweltlicher Schutzherr	4	12	3	5.	6
15	+5	Mystisches Arkanum (8. Grad)	4	13	3	5.	7
16	+5	Attributswerterhöhung	4	13	3	5.	7
17	+6	Mystisches Arkanum (9. Grad)	4	14	4	5.	7
18	+6	–	4	14	4	5.	8
19	+6	Attributswerterhöhung	4	15	4	5.	8
20	+6	Mystischer Meister	4	15	4	5.	8

Für Zauber: Angriffsbonus = Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator; Rettungswurf-SG = 8 + Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator, sofern die Klasse Zauberwirken gewährt. Klassenkombinationen können andere Zauberplatztabellen benötigen.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 20 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Kämpfer

Kämpfer · Klasse 2014

Grundwert	Regel
Trefferwürfel	1W10 pro Klassenstufe
TP bei Start in dieser Klasse	10 + Konstitutionsmodifikator
TP pro weiterer Klassenstufe	1W10 (oder 6) + Konstitutionsmodifikator; mindestens 1
Geübte Rettungswürfe	Stärke, Konstitution
Rüstungsübung	Alle Rüstungen, Schilde
SRD-Unterklasse	Champion (ab Stufe 3)

So funktioniert die Klasse

Kampfstil

Wähle Bogenschießen, Duellieren, Kampf mit großen Waffen, Leibwache, Verteidigung oder Zwei-Waffen-Kampf. Beispielsweise gibt Bogenschießen +2 auf Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen; Verteidigung gibt beim Tragen einer Rüstung +1 RK.

Durchschnaufen und Tatendrang

Durchschnaufen heilt als Bonusaktion 1W10 + Kämpferstufe TP, einmal pro kurzer oder langer Rast. Tatendrang gibt ab Stufe 2 eine zusätzliche Aktion im eigenen Zug, einmal pro kurzer oder langer Rast; ab Stufe 17 zweimal, aber höchstens einmal im selben Zug.

Angriffe und Rettungswürfe

Je Angriffsaktion zwei Angriffe ab Stufe 5, drei ab Stufe 11, vier ab Stufe 20. Unbeugsamkeit erlaubt ab Stufe 9 einen misslungenen Rettungswurf zu wiederholen; das neue Ergebnis gilt. Eine Anwendung pro langer Rast, ab Stufe 13 zwei, ab Stufe 17 drei.

Champion

Ab Stufe 3 erzielen Waffenangriffe bei 19 oder 20 kritische Treffer; ab Stufe 15 bei 18–20. Hinzu kommen Bemerkenswerter Athlet auf Stufe 7, ein weiterer Kampfstil auf Stufe 10 und Überlebenskünstler auf Stufe 18.

Beispiel am Spieltisch

Auf Kämpferstufe 5 ergeben Angriffsaktion und Tatendrang zusammen vier Angriffe. Tatendrang gewährt keine zweite Bonusaktion.

Stufen 1 bis 20

Klassenstufen, keine Gesamtstufen bei Klassenkombinationen. Ressourcen sind Gesamtwerte. Attributswerterhöhung: ein Attribut +2 oder zwei Attribute +1, jeweils höchstens 20. Ein Strich bezeichnet keinen neuen Eintrag.

Stufe	Übungsbonus	Merkmale
1	+2	Kampfstil, Durchschnaufen

Stufe	Übungsbonus	Merkmale
2	+2	Tatendrang (einmalig)
3	+2	Kampfarchetypen
4	+2	Attributswerterhöhung
5	+3	Zusätzlicher Angriff
6	+3	Attributswerterhöhung
7	+3	Merkmal: Kampfarchetyp
8	+3	Attributswerterhöhung
9	+4	Unbeugsamkeit (eine Anwendung)
10	+4	Merkmal: Kampfarchetyp
11	+4	Zusätzlicher Angriff (2)
12	+4	Attributswerterhöhung
13	+5	Unbeugsamkeit (zwei Anwendungen)
14	+5	Attributswerterhöhung
15	+5	Merkmal: Kampfarchetyp
16	+5	Attributswerterhöhung
17	+6	Tatendrang (zwei Anwendungen), Unbeugsamkeit (drei Anwendungen)
18	+6	Merkmal: Kampfarchetyp
19	+6	Attributswerterhöhung
20	+6	Zusätzlicher Angriff (3)

Für Zauber: Angriffsbonus = Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator; Rettungswurf-SG = 8 + Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator, sofern die Klasse Zauberwirken gewährt. Klassenkombinationen können andere Zauberplatztabellen benötigen.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 27 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Kleriker

Kleriker · Klasse 2014

Grundwert	Regel
Trefferwürfel	1W8 pro Klassenstufe
TP bei Start in dieser Klasse	8 + Konstitutionsmodifikator
TP pro weiterer Klassenstufe	1W8 (oder 5) + Konstitutionsmodifikator; mindestens 1
Geübte Rettungswürfe	Weisheit, Charisma
Rüstungsübung	Leicht, mittelschwer, Schilde; weitere durch Domäne
SRD-Unterkategorie	Domäne des Lebens (ab Stufe 1)

So funktioniert die Klasse

Zauberwirken

Weisheit ist dein Zauberattribut. Du bereitest Weisheitsmodifikator + Klerikerstufe Zauber vor, mindestens einen. Domänenzauber sind stets vorbereitet und zählen nicht gegen diese Zahl. Vorbereitete Ritualzauber sind als Ritual nutzbar; Plätze erneuern sich nach langer Rast.

Göttliche Macht fokussieren

Ab Stufe 2 einmal pro kurzer oder langer Rast, ab Stufe 6 zweimal, ab Stufe 18 dreimal. Wähle bei jeder Anwendung einen verfügbaren Effekt. Untote vertreiben verwendet eine Aktion: Untote innerhalb von 9 m (30 ft), die dich sehen oder hören, machen einen Weisheitsrettungswurf; bei Misserfolg bis zu einer Minute oder bis zu Schaden vertrieben.

Untote und Intervention

Ab Stufe 5 werden beim misslungenen Vertreibungsrettungswurf Untote bis HG 1/2 zerstört; höhere Grenzen stehen in der Tabelle. Göttliche Intervention ab Stufe 10: Als Aktion um Hilfe bitten, W100 höchstens gleich Klerikerstufe. Bei Erfolg erst nach sieben Tagen erneut; sonst nach langer Rast. Auf Stufe 20 gelingt die Bitte ohne Wurf.

Domäne des Lebens

Übung mit schwerer Rüstung. Jünger des Lebens verbessert Heilzauber ab Grad 1 um 2 + Zaubergrad TP. Leben erhalten verteilt ab Stufe 2 über Göttliche Macht fokussieren einen Heilvorrat von fünfmal Klerikerstufe innerhalb von 9 m (30 ft), aber höchstens bis zur Hälfte des jeweiligen TP-Maximums und nicht auf Untote oder Konstrukte.

Beispiel am Spieltisch

Mit Weisheit 16 und Klerikerstufe 3 bereitest du sechs Zauber vor, zusätzlich zu den Domänenzaubern. Deine Domäne wird bereits auf Stufe 1 gewählt.

Stufen 1 bis 20

Klassenstufen, keine Gesamtstufen bei Klassenkombinationen. Ressourcen sind Gesamtwerte. Attributswerterhöhung: ein Attribut +2 oder zwei Attribute +1, jeweils höchstens 20. Ein Strich bezeichnet keinen neuen Eintrag.

Stufe	Übungsbonus	Merkmale	Zaubertricks
1	+2	Zauberwirken, Göttliche Domäne	3
2	+2	Göttliche Macht fokussieren (1/Rast), Merkmal: Göttliche Domäne	3
3	+2	–	3
4	+2	Attributswerterhöhung	4
5	+3	Untote zerstören (HG 1/2)	4
6	+3	Göttliche Macht fokussieren (2/Rast), Merkmal: Göttliche Domäne	4
7	+3	–	4
8	+3	Attributswerterhöhung, Untote zerstören (HG 1), Merkmal: Göttliche Domäne	4
9	+4	–	4
10	+4	Göttliche Intervention	5
11	+4	Untote zerstören (HG 2)	5
12	+4	Attributswerterhöhung	5
13	+5	–	5
14	+5	Untote zerstören (HG 3)	5
15	+5	–	5
16	+5	Attributswerterhöhung	5
17	+6	Untote zerstören (HG 4), Merkmal: Göttliche Domäne	5
18	+6	Göttliche Macht fokussieren (3/Rast)	5
19	+6	Attributswerterhöhung	5
20	+6	Verbesserte Göttliche Intervention	5

Zauberplätze

Stufe	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5	Grad 6	Grad 7	Grad 8	Grad 9
1	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12	4	3	3	3	2	1	–	–	–

Stufe	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5	Grad 6	Grad 7	Grad 8	Grad 9
13	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Für Zauber: Angriffsbonus = Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator; Rettungswurf-SG = 8 + Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator, sofern die Klasse Zauberwirken gewährt. Klassenkombinationen können andere Zauberplatztabellen benötigen.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 30 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Magier

Magier · Klasse 2014

Grundwert	Regel
Trefferwürfel	1W6 pro Klassenstufe
TP bei Start in dieser Klasse	6 + Konstitutionsmodifikator
TP pro weiterer Klassenstufe	1W6 (oder 4) + Konstitutionsmodifikator; mindestens 1
Geübte Rettungswürfe	Intelligenz, Weisheit
Rüstungsübung	Keine
SRD-Unterkategorie	Schule der Hervorrufung (ab Stufe 2)

So funktioniert die Klasse

Zauberbuch

Intelligenz ist dein Zauberattribut. Dein Buch beginnt mit sechs Magierzaubern des 1. Grades; pro Magierstufe kommen zwei passende Zauber hinzu. Weitere gefundene Zauber können nach den Kopierregeln ins Buch gelangen. Vorbereitet: Intelligenzmodifikator + Magierstufe, mindestens einer. Ritualzauber im Buch müssen für das Ritual nicht vorbereitet sein.

Arkane Erholung

Einmal pro Tag bei kurzer Rast verbrauchte Plätze zurückgewinnen: Summe der Grade höchstens halbe Magierstufe, aufgerundet; kein Platz des 6. Grades oder höher. Eine lange Rast erneuert alle Plätze.

Schule der Hervorrufung

Zeit und Gold zum Kopieren von Hervorrufungszaubern sind halbiert. Zauberformen schützen ab Stufe 2 ausgewählte sichtbare Kreaturen vor eigenen Hervorrufungszaubern mit Rettungswurf: bis zu 1 + Zaubergrad. Kreaturen bestehen automatisch und nehmen keinen Schaden, wenn der erfolgreiche Wurf sonst halbiert. Weitere Merkmale verbessern Zaubertricks, Schaden und Überladen.

Hohe Stufen

Zaubermeisterschaft auf Stufe 18 erlaubt einen gewählten Zauber des 1. und einen des 2. Grades aus dem Buch auf ihrem niedrigsten Grad ohne Platz, sofern vorbereitet. Lieblingszauber auf Stufe 20 betrifft zwei Zauber des 3. Grades: stets vorbereitet und jeweils einmal pro kurzer oder langer Rast ohne Platz.

Beispiel am Spieltisch

Ein Magier auf Stufe 5 mit Intelligenz 18 bereitet neun Zauber vor. Arkane Erholung kann beispielsweise einen Platz des 3. Grades oder einen des 2. und einen des 1. Grades erneuern.

Stufen 1 bis 20

Klassenstufen, keine Gesamtstufen bei Klassenkombinationen. Ressourcen sind Gesamtwerte. Attributswerterhöhung: ein Attribut +2 oder zwei Attribute +1, jeweils höchstens 20. Ein Strich bezeichnet keinen neuen Eintrag.

Stufe	Übungsbonus	Merkmale	Zaubertricks
1	+2	Zauberwirken, Arkane Erholung	3
2	+2	Arkane Tradition	3
3	+2	–	3
4	+2	Attributswerterhöhung	4
5	+3	–	4
6	+3	Merkmal: Arkane Tradition	4
7	+3	–	4
8	+3	Attributswerterhöhung	4
9	+4	–	4
10	+4	Merkmal: Arkane Tradition	5
11	+4	–	5
12	+4	Attributswerterhöhung	5
13	+5	–	5
14	+5	Merkmal: Arkane Tradition	5
15	+5	–	5
16	+5	Attributswerterhöhung	5
17	+6	–	5
18	+6	Zaubermeisterschaft	5
19	+6	Attributswerterhöhung	5
20	+6	Lieblingszauber	5

Zauberplätze

Stufe	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5	Grad 6	Grad 7	Grad 8	Grad 9
1	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12	4	3	3	3	2	1	–	–	–

Stufe	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5	Grad 6	Grad 7	Grad 8	Grad 9
13	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Für Zauber: Angriffsbonus = Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator; Rettungswurf-SG = 8 + Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator, sofern die Klasse Zauberwirken gewährt. Klassenkombinationen können andere Zauberplatztabellen benötigen.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 34 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Mönch

Mönch · Klasse 2014

Grundwert	Regel
Trefferwürfel	1W8 pro Klassenstufe
TP bei Start in dieser Klasse	8 + Konstitutionsmodifikator
TP pro weiterer Klassenstufe	1W8 (oder 5) + Konstitutionsmodifikator; mindestens 1
Geübte Rettungswürfe	Stärke, Geschicklichkeit
Rüstungsübung	Keine
SRD-Unterklasse	Weg der Offenen Hand (ab Stufe 3)

So funktioniert die Klasse

Kampfkünste

Ohne Rüstung und Schild, unbewaffnet oder nur mit Mönchswaffen: Geschicklichkeit statt Stärke für entsprechende Angriffe und Schaden; Kampfkünste-Würfel statt normalem Schaden. Nach einer Angriffsaktion mit Mönchswaffe oder unbewaffnetem Angriff ist ein unbewaffneter Angriff als Bonusaktion möglich. Mönchswaffen sind Kurzscherter und einfache Nahkampfwaffen ohne schwer oder zweihändig.

Ki

Ab Stufe 2 Ki-Punkte gleich Mönchstufe; Erholung nach kurzer oder langer Rast mit mindestens 30 Minuten Meditation. Für 1 Ki erlaubt Schlaghagel direkt nach der Angriffsaktion zwei unbewaffnete Angriffe als Bonusaktion. Alternativ mit 1 Ki Ausweichen als Bonusaktion oder Spurt/Rückzug als Bonusaktion mit verdoppelter Sprungweite für den Zug.

Verteidigung und Betäubung

Ohne Rüstung und Schild RK 10 + Geschicklichkeitsmodifikator + Weisheitsmodifikator. Ab Stufe 5 zwei Angriffe pro Angriffsaktion. Nach einem Treffer mit Nahkampfwaffenangriff kannst du 1 Ki für Betäubenden Schlag ausgeben: Konstitutionsrettungswurf gegen 8 + Übungsbonus + Weisheitsmodifikator, sonst bis Ende deines nächsten Zugs betäubt.

Weg der Offenen Hand

Schlaghagel-Treffer können ab Stufe 3 zu Boden werfen (Geschicklichkeitsrettungswurf), bis 4,5 m (15 ft) wegstoßen (Stärkerettungswurf) oder Reaktionen bis Ende deines nächsten Zugs verhindern. Weitere Merkmale: Selbstheilung auf Stufe 6, Schutz auf Stufe 11 und Vibrierende Handfläche auf Stufe 17.

Beispiel am Spieltisch

Auf Stufe 5 sind mit Angriffsaktion und Schlaghagel vier Angriffe möglich. Das kostet 1 Ki und deine Bonusaktion; Betäubender Schlag kostet gegebenenfalls zusätzlich Ki.

Stufen 1 bis 20

Klassenstufen, keine Gesamtstufen bei Klassenkombinationen. Ressourcen sind Gesamtwerte. Attributswerterhöhung: ein Attribut +2 oder zwei Attribute +1, jeweils höchstens 20. Ein Strich bezeichnet keinen neuen Eintrag.

Stufe	Übungsbonus	Merkmale	Kampfkünste	Ki	Zusätzliche Bewegung
1	+2	Ungerüstete Verteidigung, Kampfkünste	1W4	–	–
2	+2	Ki, Ungerüstete Bewegung	1W4	2	+3 Meter (10 ft)
3	+2	Klostertradition, Geschosse abwehren	1W4	3	+3 Meter (10 ft)
4	+2	Attributswerterhöhung, Sturz abfedern	1W4	4	+3 Meter (10 ft)
5	+3	Zusätzlicher Angriff, Betäubender Schlag	1W6	5	+3 Meter (10 ft)
6	+3	Ki-Schläge, Merkmal: Klostertradition	1W6	6	+4,5 m (15 ft)
7	+3	Entrinnen, Ruhiger Geist	1W6	7	+4,5 m (15 ft)
8	+3	Attributswerterhöhung	1W6	8	+4,5 m (15 ft)
9	+4	Verbesserte ungerüstete Bewegung	1W6	9	+4,5 m (15 ft)
10	+4	Reinheit des Körpers	1W6	10	+6 Meter (20 ft)
11	+4	Merkmal: Klostertradition	1W8	11	+6 Meter (20 ft)
12	+4	Attributswerterhöhung	1W8	12	+6 Meter (20 ft)
13	+5	Sprache von Sonne und Mond	1W8	13	+6 Meter (20 ft)
14	+5	Diamantseele	1W8	14	+7,5 Meter (25 ft)
15	+5	Zeitloser Körper	1W8	15	+7,5 Meter (25 ft)
16	+5	Attributswerterhöhung	1W8	16	+7,5 Meter (25 ft)
17	+6	Merkmal: Klostertradition	1W10	17	+7,5 Meter (25 ft)
18	+6	Geist über Körper	1W10	18	+9 m (30 ft)
19	+6	Attributswerterhöhung	1W10	19	+9 m (30 ft)
20	+6	Perfektes Selbst	1W10	20	+9 m (30 ft)

Für Zauber: Angriffsbonus = Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator; Rettungswurf-SG = 8 + Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator, sofern die Klasse Zauberwirken gewährt. Klassenkombinationen können andere Zauberplatztabeln benötigen.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 38 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Paladin

Paladin · Klasse 2014

Grundwert	Regel
Trefferwürfel	1W10 pro Klassenstufe
TP bei Start in dieser Klasse	10 + Konstitutionsmodifikator
TP pro weiterer Klassenstufe	1W10 (oder 6) + Konstitutionsmodifikator; mindestens 1
Geübte Rettungswürfe	Weisheit, Charisma
Rüstungsübung	Alle Rüstungen, Schilde
SRD-Unterklasse	Schwur der Hingabe (ab Stufe 3)

So funktioniert die Klasse

Handauflegen

Heilvorrat von fünfmal Paladinstufe pro langer Rast. Mit einer Aktion eine Kreatur berühren und beliebig viele verbleibende Punkte heilen; fünf Punkte können stattdessen eine Krankheit oder ein Gift neutralisieren. Keine Wirkung auf Untote oder Konstrukte.

Zauber und Niederstrecken

Ab Stufe 2 Charisma als Zauberattribut; vorbereitet werden Charismamodifikator + halbe Paladinstufe, abgerundet, mindestens ein Zauber. Bei Treffer mit Nahkampfwaffenangriff darfst du einen Zauberplatz für Göttliches Niederstrecken ausgeben: 2W8 gleißend für Grad 1, +1W8 je weiterem Grad bis 5W8. Gegen Untote oder Unholde nochmals +1W8, bis 6W8. Dies ist 2014 ein Klassenmerkmal ohne Bonusaktion.

Schützende Auren

Ab Stufe 6 erhalten du und befreundete Kreaturen innerhalb von 3 m (10 ft) einen Bonus auf Rettungswürfe in Höhe deines Charismamodifikators, mindestens +1, solange du bei Bewusstsein bist. Ab Stufe 10 schützt Aura der Tapferkeit dort vor Verängstigt. Reichweiten steigen auf Stufe 18 auf 9 m (30 ft).

Schwur der Hingabe

Schwurzauber sind stets vorbereitet. Göttliche Macht fokussieren ab Stufe 3: Heilige Waffe oder Unheilige vertreiben, einmal pro kurzer oder langer Rast. Höhere Merkmale schützen vor Bezaubert, gewähren Schutz vor Gut und Böse und auf Stufe 20 eine Heilige Aura.

Beispiel am Spieltisch

Ein Treffer mit Langschwert, Stärke 16 und Niederstrecken über einen Platz des 1. Grades verursacht 1W8 + 3 Hiebschaden und 2W8 gleißenden Schaden; gegen einen Untoten 3W8 gleißend.

Stufen 1 bis 20

Klassenstufen, keine Gesamtstufen bei Klassenkombinationen. Ressourcen sind Gesamtwerte. Attributswerterhöhung: ein Attribut +2 oder zwei Attribute +1, jeweils höchstens 20. Ein Strich bezeichnet keinen neuen Eintrag.

Stufe	Übungsbonus	Merkmale
1	+2	Göttliches Gespür, Handauflegen
2	+2	Kampfstil, Zaubermachen, Göttliches Niederstrecken
3	+2	Göttliche Gesundheit, Heiliger Schwur
4	+2	Attributswerterhöhung
5	+3	Zusätzlicher Angriff
6	+3	Aura des Schutzes
7	+3	Merkmal: Heiliger Schwur
8	+3	Attributswerterhöhung
9	+4	–
10	+4	Aura der Tapferkeit
11	+4	Verbessertes Göttliches Niederstrecken
12	+4	Attributswerterhöhung
13	+5	–
14	+5	Reinigende Berührung
15	+5	Merkmal: Heiliger Schwur
16	+5	Attributswerterhöhung
17	+6	–
18	+6	Auraverbesserungen
19	+6	Attributswerterhöhung
20	+6	Merkmal: Heiliger Schwur

Zauberplätze

Stufe	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5
1	–	–	–	–	–
2	2	–	–	–	–
3	3	–	–	–	–
4	3	–	–	–	–
5	4	2	–	–	–
6	4	2	–	–	–
7	4	3	–	–	–
8	4	3	–	–	–
9	4	3	2	–	–
10	4	3	2	–	–
11	4	3	3	–	–
12	4	3	3	–	–

Stufe	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5
13	4	3	3	1	–
14	4	3	3	1	–
15	4	3	3	2	–
16	4	3	3	2	–
17	4	3	3	3	1
18	4	3	3	3	1
19	4	3	3	3	2
20	4	3	3	3	2

Für Zauber: Angriffsbonus = Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator; Rettungswurf-SG = 8 + Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator, sofern die Klasse Zauberwirken gewährt. Klassenkombinationen können andere Zauberplatztabellen benötigen.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 42 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Schurke

Schurke · Klasse 2014

Grundwert	Regel
Trefferwürfel	1W8 pro Klassenstufe
TP bei Start in dieser Klasse	8 + Konstitutionsmodifikator
TP pro weiterer Klassenstufe	1W8 (oder 5) + Konstitutionsmodifikator; mindestens 1
Geübte Rettungswürfe	Geschicklichkeit, Intelligenz
Rüstungsübung	Leichte Rüstung
SRD-Unterkategorie	Dieb (ab Stufe 3)

So funktioniert die Klasse

Expertise und Hinterhältiger Angriff

Expertise verdoppelt deinen Übungsbonus für zwei passende Auswahlen auf Stufe 1 und zwei weitere auf Stufe 6. Hinterhältiger Angriff einmal pro Zug mit Finesse- oder Fernkampfwaffe, wenn du Vorteil hast. Ohne Vorteil genügt ein anderer, nicht kampfunfähiger Gegner des Ziels innerhalb von 1,5 m (5 ft), sofern dein Angriff keinen Nachteil hat. Zusatzschaden steht in der Tabelle.

Raffinierte Aktion

Ab Stufe 2 kannst du in deinem Zug Spurt, Rückzug oder Verstecken als Bonusaktion nutzen. Verstecken verlangt weiterhin eine geeignete Situation und den nötigen Wurf; die Aktion macht nicht automatisch unsichtbar.

Überleben

Unglaubliches Ausweichen ab Stufe 5 halbiert mit Reaktion den Schaden eines Angriffs eines sichtbaren Angreifers. Entrinnen ab Stufe 7: Bei Geschicklichkeitsrettungswürfen für halben Schaden nimmst du bei Erfolg keinen, bei Misserfolg halben Schaden. Verlässliches Talent ab Stufe 11 behandelt bei Attributswürfen mit deinem Übungsbonus W20-Ergebnisse unter 10 als 10.

Dieb

Ab Stufe 3 Schnelle Hände für Fingerfertigkeit, Diebeswerkzeug und Gegenstand verwenden über Raffinierte Aktion; dazu Klettern ohne zusätzliche Bewegungskosten und verbesserte Anlaufsprünge. Höhere Merkmale verbessern Heimlichkeit, erlauben den Umgang mit magischen Gegenständen und geben einen zweiten Zug in der ersten Kampfunde.

Beispiel am Spieltisch

Auf Schurkenstufe 5 verursacht ein passender Rapier-Treffer mit Geschicklichkeit 18 insgesamt 1W8 + 4 + 3W6 Schaden. Einmal pro Zug kann auch einen fremden Zug mit Gelegenheitsangriff betreffen.

Stufen 1 bis 20

Klassenstufen, keine Gesamtstufen bei Klassenkombinationen. Ressourcen sind Gesamtwerte. Attributswerterhöhung: ein Attribut +2 oder zwei Attribute +1, jeweils höchstens 20. Ein Strich bezeichnet keinen neuen Eintrag.

Stufe	Übungsbonus	Merkmale	Hinterhältiger Angriff
1	+2	Diebessprache, Expertise, Hinterhältiger Angriff	1W6
2	+2	Raffinierte Aktion	1W6
3	+2	Schurkenarchetyp	2W6
4	+2	Attributswerterhöhung	2W6
5	+3	Unglaubliches Ausweichen	3W6
6	+3	Expertise	3W6
7	+3	Entrinnen	4W6
8	+3	Attributswerterhöhung	4W6
9	+4	Merkmal: Schurkenarchetyp	5W6
10	+4	Attributswerterhöhung	5W6
11	+4	Verlässliches Talent	6W6
12	+4	Attributswerterhöhung	6W6
13	+5	Merkmal: Schurkenarchetyp	7W6
14	+5	Blindespür	7W6
15	+5	Entschlüpfender Geist	8W6
16	+5	Attributswerterhöhung	8W6
17	+6	Merkmal: Schurkenarchetyp	9W6
18	+6	Schwer zu fassen	9W6
19	+6	Attributswerterhöhung	10W6
20	+6	Glückstreffer	10W6

Für Zauber: Angriffsbonus = Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator; Rettungswurf-SG = 8 + Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator, sofern die Klasse Zauberwirken gewährt. Klassenkombinationen können andere Zauberplatztabellen benötigen.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 47 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Waldläufer

Waldläufer · Klasse 2014

Grundwert	Regel
Trefferwürfel	1W10 pro Klassenstufe
TP bei Start in dieser Klasse	10 + Konstitutionsmodifikator
TP pro weiterer Klassenstufe	1W10 (oder 6) + Konstitutionsmodifikator; mindestens 1
Geübte Rettungswürfe	Stärke, Geschicklichkeit
Rüstungsübung	Leicht, mittelschwer, Schilde
SRD-Unterklasse	Jäger (ab Stufe 3)

So funktioniert die Klasse

Erzfeind und Gelände

Auf Stufe 1 wählst du einen Erzfeindtyp oder zwei humanoide Völker und ein bevorzugtes Gelände. Erzfeind erleichtert Spurenlesen und Wissen über diese Gegner und kann eine Sprache vermitteln. Bevorzugtes Gelände verbessert passende Intelligenz- und Weisheitswürfe mit Übung sowie Reisen von mindestens einer Stunde im betreffenden Gelände. Weitere Auswahlen auf höheren Stufen stehen in der Tabelle.

Kampfstil und Magie

Ab Stufe 2 Kampfstil: Bogenschießen, Duellieren, Verteidigung oder Zwei-Waffen-Kampf. Weisheit ist dein Zauberattribut. Du lernst eine feste Zahl an Zaubern und bereitest keine tägliche Liste vor. Zauberplätze erneuern sich nach langer Rast. Ab Stufe 5 zwei Angriffe je Angriffsaktion.

Jäger

Auf Stufe 3 Wahl zwischen Kolossjäger, Riesentöter und Hordenbrecher. Kolossjäger gibt beispielsweise einmal pro Zug +1W8 mit einem Waffenangriff gegen ein Ziel unter seinem TP-Maximum. Auf Stufe 7 eine defensive Taktik; auf Stufe 11 Salve oder Wirbelwindangriff; auf Stufe 15 eine überlegene Verteidigung.

2014-Fassung

Dies sind die ursprünglichen SRD-Merkmale. Optionale Ersatzmerkmale aus Tasha und die 2024-Klasse werden nicht automatisch eingemischt. Mal des Jägers erfordert in dieser Fassung einen bekannten Zauber, einen Platz und Konzentration nach der Zauberbeschreibung.

Beispiel am Spieltisch

Ein Waldläufer auf Stufe 5 kennt vier Zauber und hat vier Plätze des 1. sowie zwei des 2. Grades. Das bedeutet nicht, dass alle vier bekannten Zauber vom 2. Grad sein dürfen.

Stufen 1 bis 20

Klassenstufen, keine Gesamtstufen bei Klassenkombinationen. Ressourcen sind Gesamtwerte. Attributswerterhöhung: ein Attribut +2 oder zwei Attribute +1, jeweils höchstens 20. Ein Strich bezeichnet keinen neuen Eintrag.

Stufe	Übungsbonus	Merkmale	Bekannte Zauber
1	+2	Erzfeind, Bevorzugtes Gelände	–
2	+2	Kampfstil, Zauberwirken	2
3	+2	Waldläuferarchetyp, Urtümliche Wahrnehmung	3
4	+2	Attributswerterhöhung	3
5	+3	Zusätzlicher Angriff	4
6	+3	Verbesserungen: Erzfeind und Bevorzugtes Gelände	4
7	+3	Merkmal: Waldläuferarchetyp	5
8	+3	Attributswerterhöhung, Sicherer Schritt	5
9	+4	–	6
10	+4	Verbesserung: Bevorzugtes Gelände, Tarnung	6
11	+4	Merkmal: Waldläuferarchetyp	7
12	+4	Attributswerterhöhung	7
13	+5	–	8
14	+5	Verbesserung: Erzfeind, Verschwinden	8
15	+5	Merkmal: Waldläuferarchetyp	9
16	+5	Attributswerterhöhung	9
17	+6	–	10
18	+6	Wildes Gespür	10
19	+6	Attributswerterhöhung	11
20	+6	Feindestöter	11

Zauberplätze

Stufe	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5
1	–	–	–	–	–
2	2	–	–	–	–
3	3	–	–	–	–
4	3	–	–	–	–
5	4	2	–	–	–
6	4	2	–	–	–
7	4	3	–	–	–
8	4	3	–	–	–
9	4	3	2	–	–
10	4	3	2	–	–
11	4	3	3	–	–

Stufe	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5
12	4	3	3	–	–
13	4	3	3	1	–
14	4	3	3	1	–
15	4	3	3	2	–
16	4	3	3	2	–
17	4	3	3	3	1
18	4	3	3	3	1
19	4	3	3	3	2
20	4	3	3	3	2

Für Zauber: Angriffsbonus = Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator; Rettungswurf-SG = 8 + Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator, sofern die Klasse Zauberwirken gewährt. Klassenkombinationen können andere Zauberplatztabellen benötigen.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 50 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Zauberer

Zauberer · Klasse 2014

Grundwert	Regel
Trefferwürfel	1W6 pro Klassenstufe
TP bei Start in dieser Klasse	6 + Konstitutionsmodifikator
TP pro weiterer Klassenstufe	1W6 (oder 4) + Konstitutionsmodifikator; mindestens 1
Geübte Rettungswürfe	Konstitution, Charisma
Rüstungsübung	Keine
SRD-Unterklasse	Drakonische Blutlinie (ab Stufe 1)

So funktioniert die Klasse

Angeborene Magie

Charisma ist dein Zauberattribut. Du kennst eine begrenzte Zauberauswahl; bekannte Zauber, Zaubertricks und Plätze stehen in der Tabelle. Plätze erneuern sich nach langer Rast. Zauberer und Magier sind getrennte Klassen; der Zauberer benötigt kein Zauberbuch.

Quelle der Magie

Ab Stufe 2 Zaubereipunkte gleich Zaubererstufe, erneuert nach langer Rast. Als Bonusaktion kannst du Plätze in Punkte in Höhe des Platzgrades umwandeln oder Punkte für neue Plätze ausgeben. Kosten für Grade 1–5: 2, 3, 5, 6, 7 Punkte. Erschaffene Plätze verschwinden nach langer Rast; der Punktevorrat kann sein Maximum nicht überschreiten.

Metamagie

Auf Stufe 3 wählst du zwei Optionen, auf Stufe 10 und 17 je eine weitere. Sie ändern einzelne Zauber gegen Zaubereipunkte. Normalerweise nur eine Option je Zauber, sofern eine Option nichts anderes erlaubt. Beschleunigter Zauber kostet 2 Punkte und macht einen Zauber mit Wirkzeit eine Aktion zur Bonusaktion; die allgemeine Regel für Bonusaktionszauber gilt weiterhin.

Drakonische Blutlinie

Wähle einen Drachenvorfahren mit zugehöriger Schadensart. Auf Stufe 1 +1 TP und nochmals +1 pro weiterer Zaubererstufe; ohne Rüstung RK 13 + Geschicklichkeitsmodifikator. Auf Stufe 6 verbessert Elementare Affinität passende Schadenszauber. Auf Stufe 14 entstehen Drachenflügel, auf Stufe 18 wirkt Drakonische Präsenz.

Beispiel am Spieltisch

Auf Stufe 3 besitzt du drei Zaubereipunkte. Ein neuer Platz des 2. Grades kostet alle drei. Ein beschleunigter Zauber lässt in demselben Zug normalerweise nur einen weiteren Zaubertrick mit Wirkzeit eine Aktion zu.

Stufen 1 bis 20

Klassenstufen, keine Gesamtstufen bei Klassenkombinationen. Ressourcen sind Gesamtwerte. Attributswerterhöhung: ein Attribut +2 oder zwei Attribute +1, jeweils höchstens 20. Ein Strich bezeichnet keinen neuen Eintrag.

Stufe	Übungsbonus	Merkmale	Zaubereipunkte	Zaubertricks	Bekannte Zauber
1	+2	Zauberwirken, Ursprung der Zauberei	–	4	2
2	+2	Quelle der Magie	2	4	3
3	+2	Metamagie	3	4	4
4	+2	Attributswerterhöhung	4	5	5
5	+3	–	5	5	6
6	+3	Merkmal: Ursprung der Zauberei	6	5	7
7	+3	–	7	5	8
8	+3	Attributswerterhöhung	8	5	9
9	+4	–	9	5	10
10	+4	Metamagie	10	6	11
11	+4	–	11	6	12
12	+4	Attributswerterhöhung	12	6	12
13	+5	–	13	6	13
14	+5	Merkmal: Ursprung der Zauberei	14	6	13
15	+5	–	15	6	14
16	+5	Attributswerterhöhung	16	6	14
17	+6	Metamagie	17	6	15
18	+6	Merkmal: Ursprung der Zauberei	18	6	15
19	+6	Attributswerterhöhung	19	6	15
20	+6	Zaubereiauffrischung	20	6	15

Zauberplätze

Stufe	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5	Grad 6	Grad 7	Grad 8	Grad 9
1	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11	4	3	3	3	2	1	–	–	–

Stufe	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5	Grad 6	Grad 7	Grad 8	Grad 9
12	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Für Zauber: Angriffsbonus = Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator; Rettungswurf-SG = 8 + Übungsbonus + Zauberattributsmodifikator, sofern die Klasse Zauberwirken gewährt. Klassenkombinationen können andere Zauberplatztabellen benötigen.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 54 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Elf / Hochelf

Elf / Hochelf · Volk 2014

Grundwert	Regel
Größe	Mittelgroß
Bewegung	9 m (30 ft)
Attributswerte	Geschicklichkeit +2; Hochelf zusätzlich Intelligenz +1

Volksmerkmale

Dunkelsicht 18 m (60 ft); Wahrnehmung geübt. Feenblut: Vorteil auf Rettungswürfe gegen Bezaubert und Immunität gegen magischen Schlaf.

Trance: vier Stunden halbbewusste Meditation statt Schlaf; siehe Rastregeln der verwendeten Fassung.
Sprachen: Gemeinsprache und Elfish.

Hochelf im SRD: Übung mit Kurz- und Langschwert sowie Kurz- und Langbogen; ein Magierzaubertrick mit Intelligenz als Zauberattribut; eine zusätzliche Sprache. Andere Elfenunterarten sind nicht Teil dieses SRD-Eintrags.

Deine Figur

Persönlichkeit, Werte und Verbundenheit zur Gruppe bestimmst du selbst. Die Attributserhöhungen hier gehören zur ursprünglichen 2014-Fassung; alternative Herkunftsregeln vorab mit dem DM vereinbaren.

Quelle: **Deutsches SRD 5.1**, ab Seite 2 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Halbling / Leichtfuß

Halbling / Leichtfuß · Volk 2014

Grundwert	Regel
Größe	Klein
Bewegung	7,5 m (25 ft)
Attributswerte	Geschicklichkeit +2; Leichtfuß zusätzlich Charisma +1

Volksmerkmale

Halblingsglück: Bei einer natürlichen 1 auf einem Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf darfst du neu würfeln; das neue Ergebnis gilt.

Tapferkeit: Vorteil gegen Verängstigt. **Halblingsgewandtheit:** Du kannst dich durch den Bereich größerer Kreaturen bewegen; dies erlaubt nicht, dort deinen Zug zu beenden.

Leichtfuß: Du darfst versuchen, dich hinter einer mindestens eine Größenkategorie größeren Kreatur zu verstecken. **Sprachen:** Gemeinsprache und Halblingisch.

Deine Figur

Persönlichkeit, Werte und Verbundenheit zur Gruppe bestimmst du selbst. Die Attributserhöhungen hier gehören zur ursprünglichen 2014-Fassung; alternative Herkunftsregeln vorab mit dem DM vereinbaren.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 3 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Mensch

Mensch · Volk 2014

Grundwert	Regel
Größe	Mittelgroß
Bewegung	9 m (30 ft)
Attributswerte	Alle sechs Attribute +1

Volksmerkmale

Die SRD-Standardfassung gibt keine weiteren Volksmerkmale. Sprachen: Gemeinsprache und eine weitere Sprache deiner Wahl.

Der Variantenmensch mit Talent ist eine andere Regeloption und gehört nicht zu dieser SRD-Fassung. Herkunftstalente und Heldische Inspiration der 2024-Menschen werden hier nicht hinzugefügt.

Deine Figur

Persönlichkeit, Werte und Verbundenheit zur Gruppe bestimmst du selbst. Die Attributserhöhungen hier gehören zur ursprünglichen 2014-Fassung; alternative Herkunftsregeln vorab mit dem DM vereinbaren.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 4 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Zwerg / Hügelzwerg

Zwerg / Hügelzwerg · Volk 2014

Grundwert	Regel
Größe	Mittelgroß
Bewegung	7,5 m (25 ft)
Attributswerte	Konstitution +2; Hügelzwerg zusätzlich Weisheit +1

Volksmerkmale

Schwere Rüstung senkt deine Bewegungsrate nicht. Dunkelsicht 18 m (60 ft); Vorteil auf Rettungswürfe gegen Gift und Resistenz gegen Giftschaden.

Übung mit Beil, Streitaxt, leichtem Hammer und Kriegshammer; eines aus Schmiede-, Brau- oder Steinmetzwerkzeug. Steingespür: Bei Geschichte zur Herkunft von Steinarbeiten giltst du als geübt und addierst den doppelten Übungsbonus.

Hügelzwerg: +1 TP-Maximum ab Stufe 1 und bei jedem weiteren Stufenaufstieg. Sprachen: Gemeinsprache und Zwergisch.

Deine Figur

Persönlichkeit, Werte und Verbundenheit zur Gruppe bestimmst du selbst. Die Attributserhöhungen hier gehören zur ursprünglichen 2014-Fassung; alternative Herkunftsregeln vorab mit dem DM vereinbaren.

Quelle: **Deutsches SRD 5.1**, ab Seite 4 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Drachenblütiger

Drachenblütiger · Volk 2014

Grundwert	Regel
Größe	Mittelgroß
Bewegung	9 m (30 ft)
Attributswerte	Stärke +2, Charisma +1

Volksmerkmale

Wähle eine Drachenabstammung; sie legt Odemform, Rettungswurf und Schadensart fest. Du erhältst Resistenz gegen diese Schadensart. Sprachen: Gemeinsprache und Drakonisch.

Odem als ganze Aktion, einmal pro kurzer oder langer Rast. SG = 8 + Konstitutionsmodifikator + Übungsbonus. Schaden 2W6, ab Charakterstufe 6: 3W6, ab 11: 4W6, ab 16: 5W6; erfolgreicher Rettungswurf halbiert.

Linie 1,5 × 9 m (5 × 30 ft), Geschicklichkeitsrettungswurf: Blau/Bronze Blitz, Kupfer/Schwarz Säure, Messing Feuer. Kegel 4,5 m (15 ft): Gold/Rot Feuer mit Geschicklichkeit; Grün Gift sowie Silber/Weiß Kälte mit Konstitution. Keine eingebauten Flügel in dieser Fassung.

Deine Figur

Persönlichkeit, Werte und Verbundenheit zur Gruppe bestimmst du selbst. Die Attributserhöhungen hier gehören zur ursprünglichen 2014-Fassung; alternative Herkunftsregeln vorab mit dem DM vereinbaren.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 5 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Gnom / Felsengnom

Gnom / Felsengnom · Volk 2014

Grundwert	Regel
Größe	Klein
Bewegung	7,5 m (25 ft)
Attributswerte	Intelligenz +2; Felsengnom zusätzlich Konstitution +1

Volksmerkmale

Dunkelsicht 18 m (60 ft). Gnomische Gerissenheit gibt Vorteil auf Intelligenz-, Weisheits- und Charismarettungswürfe gegen Magie. Die deutsche SRD-Übersetzung lässt die Einschränkung aus; hier ist sie nach dem englischen SRD 5.1, Seite 6, ergänzt.

Felsengnom: Artefaktkunde verdoppelt bei Geschichtswürfen zu magischen Gegenständen, Alchemie und Technik den sonst anwendbaren Übungsbonus. Übung mit Tüftlerwerkzeug.

Mit einer Stunde Arbeit und 10 GM Material baust du ein winziges Uhrwerkgerät, RK 5 und 1 TP; höchstens drei gleichzeitig. Nach 24 Stunden endet die Funktion ohne eine Stunde Wartung. Optionen: Anzünder, Spieluhr oder bewegliches Spielzeug. Sprachen: Gemeinsprache und Gnomisch.

Deine Figur

Persönlichkeit, Werte und Verbundenheit zur Gruppe bestimmst du selbst. Die Attributserhöhungen hier gehören zur ursprünglichen 2014-Fassung; alternative Herkunftsregeln vorab mit dem DM vereinbaren.

Englische Originalregel: Gnome Cunning, Seite 6.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 5 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Halbelf

Halbelf · Volk 2014

Grundwert	Regel
Größe	Mittelgroß
Bewegung	9 m (30 ft)
Attributswerte	Charisma +2, zwei andere Attribute deiner Wahl jeweils +1

Volksmerkmale

Dunkelsicht 18 m (60 ft). Feenblut: Vorteil gegen Bezaubert; magischer Schlaf wirkt nicht.

Vielseitigkeit: zwei beliebige Fertigkeiten geübt. Sprachen: Gemeinsprache, Elfish und eine weitere Sprache deiner Wahl.

Du erhältst keine elfische Trance und keinen Hochelfen-Zaubertrick allein durch deine Abstammung. Halbelf ist hier eine eigene 2014-Spieloption.

Deine Figur

Persönlichkeit, Werte und Verbundenheit zur Gruppe bestimmst du selbst. Die Attributserhöhungen hier gehören zur ursprünglichen 2014-Fassung; alternative Herkunftsregeln vorab mit dem DM vereinbaren.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 6 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Halbork

Halbork · Volk 2014

Grundwert	Regel
Größe	Mittelgroß
Bewegung	9 m (30 ft)
Attributswerte	Stärke +2, Konstitution +1

Volksmerkmale

Dunkelsicht 18 m (60 ft) und Übung in Einschüchtern. Sprachen: Gemeinsprache und Orkisch.

Unermüdliches Durchhaltevermögen: Wenn du auf 0 TP fällst, aber nicht sofort stirbst, bleibst du stattdessen bei 1 TP. Einmal pro langer Rast.

Wilde Angriffe: Bei einem kritischen Nahkampfwaffentreffer einen Schadenswürfel der Waffe zusätzlich würfeln. Beispiel: Eine Zweihandaxt verursacht beim kritischen Treffer 3W12 statt 2W12 zuzüglich normalem Attributsmodifikator.

Deine Figur

Persönlichkeit, Werte und Verbundenheit zur Gruppe bestimmst du selbst. Die Attributerhöhungen hier gehören zur ursprünglichen 2014-Fassung; alternative Herkunftsregeln vorab mit dem DM vereinbaren.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 7 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Tiefling

Tiefling · Volk 2014

Grundwert	Regel
Größe	Mittelgroß
Bewegung	9 m (30 ft)
Attributswerte	Charisma +2, Intelligenz +1

Volksmerkmale

Dunkelsicht 18 m (60 ft), Feuerresistenz. Sprachen: Gemeinsprache und Infernalisch.

Infernalisches Erbe mit Charisma: Thaumaturgie ab Stufe 1; ab Charakterstufe 3 Höllischer Tadel als Zauber des 2. Grades einmal pro langer Rast; ab Stufe 5 Dunkelheit einmal pro langer Rast.

Die beiden Zauber haben getrennte Anwendungen. Die mehreren Erbe-Varianten und frei wählbaren Zauberattribute aus 2024 gelten hier nicht.

Deine Figur

Persönlichkeit, Werte und Verbundenheit zur Gruppe bestimmst du selbst. Die Attributserhöhungen hier gehören zur ursprünglichen 2014-Fassung; alternative Herkunftsregeln vorab mit dem DM vereinbaren.

Quelle: Deutsches SRD 5.1, ab Seite 7 · Lokale Originalquelle.

Deutsche Zusammenfassung und neu gegliederte Stufentabellen. Regeln der Ausgabe 2014; die verlinkte Quelle enthält auch die vollständigen Einzelmerkmale, Ausrüstungsoptionen und Zauberregeln.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Aarakocra

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Aarakocra

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Aasimar

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Aasimar

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Luft-Genasi

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Luft-Genasi

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Grottenschrat

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Grottenschrat

Originalname: Bugbear · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Zentaur

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Zentaur

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Wandelwesen

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Wandelwesen

Originalname: Changeling · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Tiefengnom

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Tiefengnom

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Duergar

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Duergar

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Erd-Genasi

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Erd-Genasi

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormmentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Eladrin

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Eladrin

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Fee

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Fee

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Firbolg

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Firbolg

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Feuer-Genasi

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Feuer-Genasi

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Githyanki

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Githyanki

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Githzerai

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Githzerai

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Goblin

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Goblin

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Goliath

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Goliath

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Harengon

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Harengon

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Hobgoblin

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Hobgoblin

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormmentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Kenku

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Kenku

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Kobold

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Kobold

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Echsenvolk

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Echsenvolk

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Minotaurus

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Minotaurus

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Ork

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Ork

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Satyr

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Satyr

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Meereself

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Meereself

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Shadar-kai

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Shadar-kai

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Wandler

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Wandler

Originalname: Shifter · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Tabaxi

Tabaxi



Originalillustration für Tormentor, erstellt mit ChatGPT/Kodex. Eigene künstlerische Interpretation.

Tabaxi

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Kurzporträt

Tabaxi verbinden katzenartige und humanoide Eigenschaften. Die Buchfassung aus *Monsters of the Multiverse* führt ihre Herkunft auf den Cat Lord zurück.

Kurze eigene Zusammenfassung nach dem **offiziellen D&D-Beyond-Spezieskatalog**, geprüft am 14.09.2026. Keine vollständige Regelbeschreibung.

Deine Figur am Spieltisch

Erzählthemen: Spuren, Geschichten und Entdeckungen

Für deine eigene Figur: geflecktes Fell, ein geflickter Reisemantel und ein Notizbuch voller fremder Handschriften. Aussehen und Requisiten verleihen keine zusätzlichen Regelvorteile.

Drei Charakterkonzepte

Die Kartenzeichnerin

Du kartierst keine Straßen, sondern die Orte, an denen Menschen ihre Meinung geändert haben. Deine nächste Karte beginnt mit dem ersten gemeinsamen Abenteuer der Gruppe.

Der Hüter verlorener Lieder

Du lernst in jeder Siedlung eine Melodie. Ein Lied enthält eine Wegbeschreibung, doch seine letzte Strophe kennt nur eine verschwundene Person.

Die ehemalige Hofbotin

Du hast eine wichtige Nachricht nie zugestellt. Jetzt reist du mit Menschen, die von ihrem Inhalt betroffen sein könnten.

Tipps fürs Rollenspiel

- Gib deiner Neugier ein konkretes Ziel: eine verschwundene Person, ein Rätsel oder eine Sammlung. So entstehen Anlässe für gemeinsame Abenteuer.
- Spiele Körpersprache sparsam: ein stillstehender Schwanz oder nach vorn gerichtete Ohren können mehr ausdrücken als ständiges Miauen.
- Frage vor einem Alleingang, wie die anderen mitwirken können. Eine Entdeckung wird spannender, wenn die ganze Gruppe etwas dazu beiträgt.

Fragen vor der ersten Session

Was möchtest du unbedingt entdecken? Welches Versprechen hält dich bei der Gruppe? Welche Geschichte erzählst du absichtlich falsch?

Alle Konzepte, Gestaltungsideen und Rollenspieltipps sind eigene Tormentor-Inhalte. Sie ergänzen keine Merkmale oder Spielwerte.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Schildkrötenvolk

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Schildkrötenvolk

Originalname: Turtle · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

In deinem Reisegepäck liegt ein Brief, den du seit Jahren nicht zu öffnen wagst. Wer soll ihn am Ende deiner Reise erhalten?

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Triton

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Triton

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Wasser-Genasi

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Wasser-Genasi

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Yuan-ti

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Yuan-ti

Quelle: **Mordenkainen: Monsters of the Multiverse** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Astralelf

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Astralelf

Quelle: **Spelljammer: Adventures in Space** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Autognom

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Autognom

Quelle: **Spelljammer: Adventures in Space** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Giff

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Giff

Quelle: **Spelljammer: Adventures in Space** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Hadozee

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Hadozee

Quelle: **Spelljammer: Adventures in Space** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Plasmoide

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Plasmoide

Originalname: Plasmoid · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quelle: **Spelljammer: Adventures in Space** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Thri-kreen

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Thri-kreen

Quelle: **Spelljammer: Adventures in Space** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Dhampir

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Dhampir

Quelle: **Van Richten's Guide to Ravenloft** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du bewachst nachts eine Herberge und suchst die Person, die dich einst gerettet hat. Was schuldest du ihr?

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Hexenblut

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Hexenblut

Originalname: Hexblood · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quelle: **Van Richten's Guide to Ravenloft** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Jeden Winter erscheint ein fremder Name auf deinem alten Familienporträt. Dieses Jahr ist es der Name eines Gruppenmitglieds.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Wiedergeborene

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Wiedergeborene

Originalname: Reborn · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quelle: **Van Richten's Guide to Ravenloft** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du erkennst die Handschrift eines gesuchten Verbrechers als deine eigene. Du weißt jedoch nicht mehr, wann du diesen Brief geschrieben hast.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Wandelwesen

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Wandelwesen

Originalname: Changeling · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quelle: *Eberron: Rising from the Last War* · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Kalashtar

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Kalashtar

Quelle: **Eberron: Rising from the Last War** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Wandler

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Wandler

Originalname: Shifter · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quelle: *Eberron: Rising from the Last War* · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Kriegsgeschmiedete

Spezies · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Kriegsgeschmiedete

Originalname: Warforged · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quelle: **Eberron: Rising from the Last War** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Magieschmied

Klasse · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Magieschmied

Originalname: Artificer · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief zur Klasse aus Tashas Kessel mit Allem.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Alchemist

Unterklasse · Magieschmied · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Alchemist

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Rüstungsschmied

Unterklasse · Magieschmied · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Rüstungsschmied

Originalname: Armorer · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Artillerist

Unterklasse · Magieschmied · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Artillerist

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Kampfschmied

Unterklasse · Magieschmied · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Kampfschmied

Originalname: Battle Smith · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormmentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormmentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Zirkel der Sporen

Unterklasse · Druide · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Zirkel der Sporen

Originalname: Circle of Spores · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Zirkel der Sterne

Unterklasse · Druide · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Zirkel der Sterne

Originalname: Circle of Stars · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Zirkel des Wildfeuers

Unterklasse · Druide · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Zirkel des Wildfeuers

Originalname: Circle of Wildfire · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Phantom

Unterklasse · Schurke · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Phantom

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Seelenklinge

Unterklasse · Schurke · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Seelenklinge

Originalname: Soulknife · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Pfad der Bestie

Unterklasse · Barbar · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Pfad der Bestie

Originalname: Path of the Beast · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Pfad der wilden Magie

Unterklasse · Barbar · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Pfad der wilden Magie

Originalname: Path of Wild Magic · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormmentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormmentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Kollegium der Schöpfung

Unterklasse · Barde · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Kollegium der Schöpfung

Originalname: College of Creation · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormmentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormmentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Kollegium der Beredsamkeit

Unterklasse · Barde · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Kollegium der Beredsamkeit

Originalname: College of Eloquence · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Domäne der Ordnung

Unterklasse · Kleriker · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Domäne der Ordnung

Originalname: Order Domain · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Domäne des Friedens

Unterklasse · Kleriker · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Domäne des Friedens

Originalname: Peace Domain · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Domäne des Zwilichts

Unterklasse · Kleriker · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Domäne des Zwilichts

Originalname: Twilight Domain · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormmentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormmentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Psi-Krieger

Unterklasse · Kämpfer · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Psi-Krieger

Originalname: Psi Warrior · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Runenritter

Unterklasse · Kämpfer · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Runenritter

Originalname: Rune Knight · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormmentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormmentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Weg der Gnade

Unterklasse · Mönch · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Weg der Gnade

Originalname: Way of Mercy · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Weg des Astralen Selbst

Unterklasse · Mönch · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Weg des Astralen Selbst

Originalname: Way of the Astral Self · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Schwur des Ruhms

Unterklasse · Paladin · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Schwur des Ruhms

Originalname: Oath of Glory · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormmentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormmentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Schwur der Wächter

Unterklasse · Paladin · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Schwur der Wächter

Originalname: Oath of the Watchers · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Feenwanderer

Unterklasse · Waldläufer · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Feenwanderer

Originalname: Fey Wanderer · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Schwarmhüter

Unterklasse · Waldläufer · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Schwarmhüter

Originalname: Swarmkeeper · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Aberranter Geist

Unterklasse · Zauberer · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Aberranter Geist

Originalname: Aberrant Mind · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormmentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormmentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Uhrwerkseele

Unterklasse · Zauberer · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Uhrwerkseele

Originalname: Clockwork Soul · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Der Unergründliche

Unterklasse · Hexenmeister · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Der Unergründliche

Originalname: The Fathomless · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormmentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormmentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Der Dschinn

Unterklasse · Hexenmeister · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Der Dschinn

Originalname: The Genie · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Klingengesang

Unterklasse · Magier · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Klingengesang

Originalname: Bladesinging · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.

Orden der Schreiber

Unterklasse · Magier · Regelfassung 2014 · Quellen-Steckbrief

Orden der Schreiber

Originalname: Order of Scribes · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormmentor.

Quellen-Steckbrief · Diese Buchfassung gehört zur Regelausgabe 2014.

Quelle: **Tashas Kessel mit Allem** · Wizards of the Coast.

Dieser Eintrag verweist auf eine offizielle Spieloption. Die vollständigen Merkmale, Werte und Stufenregeln findest du in der verlinkten Buchquelle; sie sind hier noch nicht enthalten. Der Buchzugang kann einen Kauf erfordern.

Charakteridee für deine Runde

Du trägst den Schlüssel zu einem Haus, das auf keiner Karte steht. Ein anderes Gruppenmitglied besitzt eine Zeichnung seiner Tür. Findet gemeinsam heraus, was euch verbindet.

Eigene Tormmentor-Erzählidee, keine offizielle Hintergrundgeschichte oder zusätzliche Regel.

Mit dem DM festlegen

Wähle eine persönliche Motivation, eine Verbindung zur Gruppe und ein Geheimnis. Übernimm Spielwerte aus der angegebenen Regelfassung und halte die ausgewählte Quelle im Charakterprofil fest.