



Tormentor's Rassen und Klassen

Band I · 2024 / SRD 5.2.1

Druckfassung des aktuellen Codex. Klassenübersichten und Stufentabellen, Spezies sowie getrennt gekennzeichnete Quellen-Steckbriefe. Einzelne Merkmalsbeschreibungen bleiben in den verlinkten Quellen. Kein vollständiger Ersatz der Regelbücher. A4 mit weißen Rändern; noch keine druckereispezifische PDF/X-Datei.

Version 2.1 created with ChatGPT/Kodex

Inhaltsverzeichnis

Barbar	4
Barde	7
Druide	11
Hexenmeister	15
Kämpfer	18
Kleriker	21
Magier	25
Mönch	29
Paladin	32
Schurke	36
Waldläufer	39
Zauberer	43
Drachenblütiger	47
Elf	48
Gnom	49
Goliath	50
Halbling	51
Mensch	52
Tiefling	53
Zwerg	54
Ork	55

Dhampir	57
Hexenblut	59
Lupin	62
Wiedergeborene	65
Wiederbeleber	68
Kollegium der Geister	70
Grabesdomäne	72
Wächter der finsternen Wildnis	74
Phantom	76
Schattenmagie	78
Untoter Schutzherr	80

Barbar

Barbar



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

Barbar

Start auf Stufe 1

Hauptattribut	Stärke
Trefferpunktwürfel	1W12 pro Barbarenstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Stärke und Konstitution
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Athletik, Einschüchtern, Mit Tieren umgehen, Naturkunde, Überlebenskunst oder Wahrnehmung
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen und Kriegswaffen
Rüstungsvertrautheit	Leichte und mittelschwere Rüstungen und Schilde
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Zweihandaxt, vier Beile, Entdeckerausrüstung und 15 GM oder (B) 75 GM

Diese Angaben gelten für den Einstieg mit dieser Klasse. Klassenkombinationen haben eigene Erwerbsregeln.

Barbar: Stufe 1 bis 20

Stufe	Übungsbonus	Neue Merkmale	Kampfrausch -Anzahl	Kampfrausch -Schaden	Waffenarten mit Meisterschaft
1	+2	Kampfrausch, Ungerüstete Verteidigung, Waffenbeherrschung	2	+2	2
2	+2	Gefahrengespür, Rücksichtsloser Angriff	2	+2	2
3	+2	Unterklasse, Urwissen	3	+2	2
4	+2	Attributwerterhöhung	3	+2	3
5	+3	Zusätzlicher Angriff, Schnelle Bewegung	3	+2	3
6	+3	Unterklassenmerkmal	4	+2	3
7	+3	Instinktiver Sprung, Wilder Instinkt	4	+2	3
8	+3	Attributwerterhöhung	4	+2	3
9	+4	Brutaler Hieb	4	+3	3
10	+4	Unterklassenmerkmal	4	+3	4
11	+4	Unerbittlicher Kampfrausch	4	+3	4
12	+4	Attributwerterhöhung	5	+3	4
13	+5	Verbesserter Brutaler Hieb	5	+3	4
14	+5	Unterklassenmerkmal	5	+3	4
15	+5	Anhaltender Kampfrausch	5	+3	4
16	+5	Attributwerterhöhung	5	+4	4
17	+6	Verbesserter Brutaler Hieb	6	+4	4
18	+6	Unbändige Stärke	6	+4	4
19	+6	Epische Gabe	6	+4	4

Stufe	Übungsbonus	Neue Merkmale	Kampfrausch -Anzahl	Kampfrausch -Schaden	Waffenarten mit Meisterschaft
20	+6	Meister der Wildnis	6	+4	4

Die wichtigsten Regeln

Kampfrausch: Beginnt als Bonusaktion ohne schwere Rüstung. Resistenz gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden, Vorteil bei Stärkewürfen und -rettungswürfen sowie Zusatzschaden bei stärkebasierten Waffen- und waffenlosen Angriffen. Zauber und Konzentration sind währenddessen nicht möglich.

Er hält zunächst bis zum Ende des nächsten Zugs. Verlängern durch einen Angriffswurf gegen einen Gegner, einen erzwungenen Rettungswurf eines Gegners oder eine Bonusaktion; maximal zehn Minuten. Schwere Rüstung und Kampfunfähigkeit beenden ihn vorzeitig. Eine kurze Rast gibt eine Anwendung zurück, eine lange Rast alle.

Ungerüstete Verteidigung: $RK = 10 + \text{Geschicklichkeitsmodifikator} + \text{Konstitutionsmodifikator}$, sofern du keine Rüstung trägst; ein Schild ist erlaubt.

Rücksichtsloser Angriff: Beim ersten Angriffswurf deines Zugs entscheiden. Deine stärkebasierten Angriffe haben bis zum Beginn deines nächsten Zugs Vorteil; Angriffe gegen dich ebenfalls.

Ab Stufe 5: Zwei Angriffe je Angriffsaktion in deinem Zug; ohne schwere Rüstung +3 m (10 ft) Bewegung.

Brutaler Hieb ab Stufe 9: Beim Rücksichtslosen Angriff für einen nicht benachteiligten stärkebasierten Angriff in deinem Zug auf den Vorteil verzichten. Bei Treffer +1W10 Schaden und ein Zusatzeffekt: etwa 4,5 m (15 ft) Wegstoßen oder die gegnerische Bewegung um 4,5 m (15 ft) senken. Die Einzelheiten und Verbesserungen stehen auf Seite 35.

Stufe 20: Stärke und Konstitution steigen um je 4, jeweils bis höchstens 25.

Unterklasse im SRD: Pfad des Berserkers. Die vollständigen Unterklassenmerkmale stehen auf Seite 35–36. Diese Seite ist eine Regelübersicht; Einzelregeln zu sämtlichen Tabellenmerkmalen sind in der Quelle nachlesbar.

Spieltipp

Plane, wie du deine Verbündeten erreichst und schützt. Ein Rücksichtsloser Angriff erleichtert Treffer, öffnet aber auch deine Verteidigung.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 33 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormmentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Barde

Barde



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

Barde

Start auf Stufe 1

Hauptattribut	Charisma
Trefferpunktwürfel	1W8 pro Bardenstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Geschicklichkeit und Charisma
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Drei Fertigkeiten deiner Wahl (siehe „Die Spielregeln“)
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen
Übung im Umgang mit Werkzeug	Drei Musikinstrumente deiner Wahl (siehe „Ausrüstung“)
Rüstungsvertrautheit	Leichte Rüstung
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Lederrüstung, zwei Dolche, Musikinstrument deiner Wahl, Unterhaltungskünstler Ausrüstung und 19 GM oder (B) 90 GM

Diese Angaben gelten für den Einstieg mit dieser Klasse. Klassenkombinationen haben eigene Erwerbsregeln.

Stufe 1 bis 20

Die Stufen beziehen sich auf diese Klasse. Zahlen bei Ressourcen geben den jeweiligen Gesamtwert an. Ein Strich bedeutet: kein neuer Eintrag beziehungsweise keine Anwendungen oder Plätze.

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Bardenwürfel	Zaubertricks	Vorbereitete Zauber
1	+2	Bardische Inspiration, Zauberwirken	W6	2	4
2	+2	Alleskönner, Expertise	W6	2	5
3	+2	Barden-Unterklasse	W6	2	6
4	+2	Attributswerterhöhung	W6	3	7
5	+3	Quelle der Inspiration	W8	3	9
6	+3	Unterklassenmerkmal	W8	3	10
7	+3	Bannlied	W8	3	11
8	+3	Attributswerterhöhung	W8	3	12
9	+4	Expertise	W8	3	14
10	+4	Magische Geheimnisse	W10	4	15
11	+4	–	W10	4	16
12	+4	Attributswerterhöhung	W10	4	16
13	+5	–	W10	4	17

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Bardenwürfel	Zaubertricks	Vorbereitete Zauber
14	+5	Unterklassenmerkmal	W10	4	17
15	+5	–	W12	4	18
16	+5	Attributswerterhöhung	W12	4	18
17	+6	–	W12	4	19
18	+6	Überlegene Inspiration	W12	4	20
19	+6	Epische Gabe	W12	4	21
20	+6	Worte der Schöpfung	W12	4	22

Zauberplätze nach Zaubergrad

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	–	–	–
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

Quelle der Tabelle: [Deutsches SRD 5.2.1](#), Seite 37. Zusätzliche Zauber und Merkmale deiner Unterklasse sowie Klassenkombinationen können weitere Regeln mitbringen. Die Beschreibungen der einzelnen Merkmale stehen im verlinkten Klassenkapitel.

Spieltipp

Sprich vor schwierigen Szenen mit der Gruppe ab, wer welche Aufgabe übernimmt. Halte Inspiration und deine ausgewählten Zauber griffbereit.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 36 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Druide

Druide



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

Druide

Start auf Stufe 1

Hauptattribut	Weisheit
Trefferpunktwürfel	1W8 pro Druidenstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Intelligenz und Weisheit
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Arkane Kunde, Heilkunde, Mit Tieren umgehen, Motiv erkennen, Naturkunde, Religion, Überlebenskunst oder Wahrnehmung
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen
Übung im Umgang mit Werkzeug	Kräuterkundeausrüstung
Rüstungsvertrautheit	Leichte Rüstung und Schilde
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Lederrüstung, Schild, Sichel, Druidischer Fokus (Kampfstab), Entdeckeraus rüstung, Kräuterkundeaus rüstung und 9 GM oder (B) 50 GM

Diese Angaben gelten für den Einstieg mit dieser Klasse. Klassenkombinationen haben eigene Erwerbsregeln.

Stufe 1 bis 20

Die Stufen beziehen sich auf diese Klasse. Zahlen bei Ressourcen geben den jeweiligen Gesamtwert an. Ein Strich bedeutet: kein neuer Eintrag beziehungsweise keine Anwendungen oder Plätze.

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Tiergestalt: Anwendungen	Zaubertricks	Vorbereitete Zauber
1	+2	Zauberwirken, Druidisch, Urtümliche Ordnung	–	2	4
2	+2	Tiergestalt, Wilder Gefährte	2	2	5
3	+2	Druiden-Unterklasse	2	2	6
4	+2	Attributswerterhöhung	2	3	7
5	+3	Wilde Wiederkehr	2	3	9
6	+3	Unterklassenmerkmal	3	3	10
7	+3	Elementare Wut	3	3	11
8	+3	Attributswerterhöhung	3	3	12
9	+4	–	3	3	14
10	+4	Unterklassenmerkmal	3	4	15
11	+4	–	3	4	16
12	+4	Attributswerterhöhung	3	4	16

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Tiergestalt: Anwendungen	Zaubertricks	Vorbereitete Zauber
13	+5	–	3	4	17
14	+5	Unterklassenmerkmal	3	4	17
15	+5	Verbesserte Elementare Wut	3	4	18
16	+5	Attributswerterhöhung	3	4	18
17	+6	–	4	4	19
18	+6	In Tiergestalt zaubern	4	4	20
19	+6	Epische Gabe	4	4	21
20	+6	Erzdruide	4	4	22

Zauberplätze nach Zaubergrad

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	–	–	–
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

Quelle der Tabelle: Deutsches SRD 5.2.1, Seite 42. Zusätzliche Zauber und Merkmale deiner Unterklasse sowie Klassenkombinationen können weitere Regeln mitbringen. Die Beschreibungen der einzelnen Merkmale stehen im verlinkten Klassenkapitel.

Spieltipp

Lege passende Tierformen und Zauber vor der Session bereit. Wähle Formen nicht nur nach Kampfstärke, sondern auch für Erkundung und Reisen.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 41 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Hexenmeister

Hexenmeister



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

Hexenmeister

Start auf Stufe 1

Hauptattribut	Charisma
Trefferpunktwürfel	1W8 pro Hexenmeisterstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Weisheit und Charisma
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Arkane Kunde, Einschüchtern, Geschichte, Nachforschungen, Naturkunde, Religion oder Täuschen
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen
Rüstungsvertrautheit	Leichte Rüstung
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Lederrüstung, Sichel, zwei Dolche, Arkaner Fokus (Kugel), Buch (okkulte Überlieferungen), Gelehrtenausrüstung und 15 GM oder (B) 100 GM

Diese Angaben gelten für den Einstieg mit dieser Klasse. Klassenkombinationen haben eigene Erwerbsregeln.

Stufe 1 bis 20

Die Stufen beziehen sich auf diese Klasse. Zahlen bei Ressourcen geben den jeweiligen Gesamtwert an. Ein Strich bedeutet: kein neuer Eintrag beziehungsweise keine Anwendungen oder Plätze.

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Schauerliche Anrufungen	Zaubertricks	Vorbereitete Zauber	Paktmagie: Zauberplätze	Grad der Paktplätze
1	+2	Paktmagie, Schauerliche Anrufungen	1	2	2	1	1
2	+2	Magische Raffinesse	3	2	3	2	1
3	+2	Hexenmeister-Unterklasse	3	2	4	2	2
4	+2	Attributwerterhöhung	3	3	5	2	2
5	+3	–	5	3	6	2	3
6	+3	Unterklassenmerkmal	5	3	7	2	3
7	+3	–	6	3	8	2	4
8	+3	Attributwerterhöhung	6	3	9	2	4
9	+4	Schutzherrn kontaktieren	7	3	10	2	5
10	+4	Unterklassenmerkmal	7	4	10	2	5
11	+4	Mystisches Arkanum (Zauber des 6. Grades)	7	4	11	3	5

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmal	Schauerliche Anrufungen	Zaubertricks	Vorbereitete Zauber	Paktmagie: Zauberplätze	Grad der Paktplätze
12	+4	Attributswerthöhung	8	4	11	3	5
13	+5	Mystisches Arkanum (Zauber des 7. Grades)	8	4	12	3	5
14	+5	Unterklassenmerkmal	8	4	12	3	5
15	+5	Mystisches Arkanum (Zauber des 8. Grades)	9	4	13	3	5
16	+5	Attributswerthöhung	9	4	13	3	5
17	+6	Mystisches Arkanum (Zauber des 9. Grades)	9	4	14	4	5
18	+6	–	10	4	14	4	5
19	+6	Epische Gabe	10	4	15	4	5
20	+6	Mystischer Meister	10	4	15	4	5

Paktmagie-Plätze erneuern sich nach kurzer oder langer Rast. Mystische Arkana sind eigene Anwendungen und zählen nicht zu diesen Plätzen.

Quelle der Tabelle: **Deutsches SRD 5.2.1, Seite 48**. Zusätzliche Zauber und Merkmale deiner Unterklasse sowie Klassenkombinationen können weitere Regeln mitbringen. Die Beschreibungen der einzelnen Merkmale stehen im verlinkten Klassenkapitel.

Spieltipp

Behalte deine begrenzten Ressourcen und Rastmöglichkeiten im Blick. Gib deinem Pakt ein persönliches Thema, das Abenteuer für die ganze Gruppe eröffnet.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 48 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Kämpfer

Kämpfer



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

Kämpfer

Start auf Stufe 1

Hauptattribut	Stärke oder Geschicklichkeit
Trefferpunktwürfel	1W10 pro Kämpferstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Stärke und Konstitution
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Akrobatik, Athletik, Einschüchtern, Geschichte, Mit Tieren umgehen, Motiv erkennen, Überlebenskunst, Überzeugen oder Wahrnehmung
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen und Kriegswaffen
Rüstungsvertrautheit	Leichte, mittelschwere und schwere Rüstung sowie Schilde
Anfangsausrüstung	Wähle A, B oder C aus: (A) Kettenpanzer, Zweihands chwert, Flegel, acht Wurfspeere, Gewölbeforscherausrüstung und 4 GM oder (B) Beschlagene Lederrüstung, Krummsäbel, Kurzsword, Langbogen, 20 Pfeile, Köcher, Gewölbeforscherausrüstung und 11 GM oder (C) 155 GM

Diese Angaben gelten für den Einstieg mit dieser Klasse. Klassenkombinationen haben eigene Erwerbsregeln.

Stufe 1 bis 20

Die Stufen beziehen sich auf diese Klasse. Zahlen bei Ressourcen geben den jeweiligen Gesamtwert an. Ein Strich bedeutet: kein neuer Eintrag beziehungsweise keine Anwendungen oder Plätze.

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Durchschnaufen: Anwendungen	Waffenbeherrschung
1	+2	Kampfstil, Durchschnaufen, Waffenbeherrschung	2	3
2	+2	Taktisches Verständnis, Tatendrang (einmalig)	2	3
3	+2	Kämpfer-Unterklasse	2	3
4	+2	Attributswerterhöhung	3	4
5	+3	Taktikwechsel, Zusätzlicher Angriff	3	4
6	+3	Attributswerterhöhung	3	4
7	+3	Unterklassenmerkmal	3	4
8	+3	Attributswerterhöhung	3	4
9	+4	Taktischer Meister, Unbeugsamkeit (eine Anwendung)	3	4
10	+4	Unterklassenmerkmal	4	5
11	+4	Zwei zusätzliche Angriffe	4	5
12	+4	Attributswerterhöhung	4	5

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Durchschnaufen: Anwendungen	Waffenbeherrschung
13	+5	Angriffsstudien, Unbeugsamkeit (zwei Anwendungen)	4	5
14	+5	Attributswerterhöhung	4	5
15	+5	Unterklassenmerkmal	4	5
16	+5	Attributswerterhöhung	4	6
17	+6	Tatendrang (zwei Anwendungen), Unbeugsamkeit (drei Anwendungen)	4	6
18	+6	Unterklassenmerkmal	4	6
19	+6	Epische Gabe	4	6
20	+6	Drei zusätzliche Angriffe	4	6

Quelle der Tabelle: **Deutsches SRD 5.2.1, Seite 56**. Zusätzliche Zauber und Merkmale deiner Unterklasse sowie Klassenkombinationen können weitere Regeln mitbringen. Die Beschreibungen der einzelnen Merkmale stehen im verlinkten Klassenkapitel.

Spieltipp

Notiere die Eigenschaften deiner bevorzugten Waffen. Positionierung und eine passende Waffenauswahl können ebenso wichtig sein wie Schaden.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 55 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Kleriker

Kleriker



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

Kleriker

Start auf Stufe 1

Hauptattribut	Weisheit
Trefferpunktwürfel	1W8 pro Klerikerstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Weisheit und Charisma
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Geschichte, Heilkunde, Motiv erkennen, Religion oder Überzeugen
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen
Rüstungsvertrautheit	Leichte und mittelschwere Rüstungen und Schilde
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Kettenhemd, Schild, Streitkolben, Heiliges Symbol, Priesterausrüstung und 7 GM oder (B) 110 GM

Diese Angaben gelten für den Einstieg mit dieser Klasse. Klassenkombinationen haben eigene Erwerbsregeln.

Stufe 1 bis 20

Die Stufen beziehen sich auf diese Klasse. Zahlen bei Ressourcen geben den jeweiligen Gesamtwert an. Ein Strich bedeutet: kein neuer Eintrag beziehungsweise keine Anwendungen oder Plätze.

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Göttliche Macht fokussieren: Anwendungen	Zaubertricks	Vorbereitete Zauber
1	+2	Zauberwirken, Göttliche Ordnung	–	3	4
2	+2	Göttliche Macht fokussieren	2	3	5
3	+2	Kleriker-Unterklasse	2	3	6
4	+2	Attributswerterhöhung	2	4	7
5	+3	Untote versengen	2	4	9
6	+3	Unterklassenmerkmal	3	4	10
7	+3	Gesegnete Schläge	3	4	11
8	+3	Attributswerterhöhung	3	4	12
9	+4	–	3	4	14
10	+4	Göttliche Intervention	3	5	15
11	+4	–	3	5	16
12	+4	Attributswerterhöhung	3	5	16
13	+5	–	3	5	17

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Göttliche Macht fokussieren: Anwendungen	Zaubertricks	Vorbereitete Zauber
14	+5	Verbesserte Gesegnete Schläge	3	5	17
15	+5	–	3	5	18
16	+5	Attributswerterhöhung	3	5	18
17	+6	Unterklassenmerkmal	3	5	19
18	+6	–	4	5	20
19	+6	Epische Gabe	4	5	21
20	+6	Mächtige Göttliche Intervention	4	5	22

Zauberplätze nach Zaubergrad

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	–	–	–
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

Quelle der Tabelle: Deutsches SRD 5.2.1, Seite 58. Zusätzliche Zauber und Merkmale deiner Unterklasse sowie Klassenkombinationen können weitere Regeln mitbringen. Die Beschreibungen der einzelnen Merkmale stehen im verlinkten Klassenkapitel.

Spieltipp

Bereite neben Heilung auch Unterstützung und Lösungen für Hindernisse vor. Kläre, welche Rolle du im Kampf übernehmen möchtest.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 58 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Magier

Magier



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

Magier

Start auf Stufe 1

Hauptattribut	Intelligenz
Trefferpunktewürfel	1W6 pro Magierstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Intelligenz und Weisheit
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Arkane Kunde, Geschichte, Heilkunde, Motiv erkennen, Nachforschungen, Naturkunde oder Religion
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen
Rüstungsvertrautheit	Keine
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Zwei Dolche, Arkaner Fokus (Kampfstab), Robe, Zauberbuch, Gelehrtenausrüstung und 5 GM oder (B) 55 GM

Diese Angaben gelten für den Einstieg mit dieser Klasse. Klassenkombinationen haben eigene Erwerbsregeln.

Stufe 1 bis 20

Die Stufen beziehen sich auf diese Klasse. Zahlen bei Ressourcen geben den jeweiligen Gesamtwert an. Ein Strich bedeutet: kein neuer Eintrag beziehungsweise keine Anwendungen oder Plätze.

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Zaubertricks	Vorbereitete Zauber
1	+2	Zauberwirken, Ritual-Adept, Arkane Erholung	3	4
2	+2	Gelehrter	3	5
3	+2	Magier-Unterklasse	3	6
4	+2	Attributswerterhöhung	4	7
5	+3	Zauber auswendig lernen	4	9
6	+3	Unterklassenmerkmal	4	10
7	+3	–	4	11
8	+3	Attributswerterhöhung	4	12
9	+4	–	4	14
10	+4	Unterklassenmerkmal	5	15
11	+4	–	5	16
12	+4	Attributswerterhöhung	5	16
13	+5	–	5	17
14	+5	Unterklassenmerkmal	5	18
15	+5	–	5	19
16	+5	Attributswerterhöhung	5	21
17	+6	–	5	22

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Zaubertricks	Vorbereitete Zauber
18	+6	Zaubermeisterschaft	5	23
19	+6	Epische Gabe	5	24
20	+6	Liebingszauber	5	25

Zauberplätze nach Zaubergrad

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	–	–	–
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

Quelle der Tabelle: Deutsches SRD 5.2.1, Seite 64. Zusätzliche Zauber und Merkmale deiner Unterklasse sowie Klassenkombinationen können weitere Regeln mitbringen. Die Beschreibungen der einzelnen Merkmale stehen im verlinkten Klassenkapitel.

Spieltipp

Sortiere dein Zauberbuch nach Aufgaben: Schutz, Kontrolle, Erkundung und Schaden. Prüfe vor dem Zug Reichweite und Konzentration.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 63 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative

Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Mönch

Mönch



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

Mönch

Start auf Stufe 1

Hauptattribut	Geschicklichkeit und Weisheit
Trefferpunktwürfel	1W8 pro Mönchsstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Stärke und Geschicklichkeit
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Akrobatik, Athletik, Geschichte, Heimlich keit, Motiv erkennen oder Religion
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen und Kriegswaf fen mit der Eigenschaft Leicht
Übung im Umgang mit Werkzeug	Wähle eine Art von Handwerks - zeug oder ein Musikinstrument aus (siehe „Ausrüstung“)
Rüstungsvertrautheit	Keine
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Speer, fünf Dolche, Handwerkszeug oder Musikinstrument (im Rahmen von „Übung im Umgang mit Werkzeug“ oben ausgewählt), Entdeckeraus rüstung und 11 GM oder (B) 50 GM

Diese Angaben gelten für den Einstieg mit dieser Klasse. Klassenkombinationen haben eigene Erwerbsregeln.

Stufe 1 bis 20

Die Stufen beziehen sich auf diese Klasse. Zahlen bei Ressourcen geben den jeweiligen Gesamtwert an. Ein Strich bedeutet: kein neuer Eintrag beziehungsweise keine Anwendungen oder Plätze.

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Kampfkünste	Fokuspunkte	Ungerüstete Bewegung
1	+2	Kampfkünste, Ungerüstete Verteidigung	1W6	–	–
2	+2	Mönchsfokus, Ungerüstete Bewegung, Unglaublicher Stoffwechsel	1W6	2	+3 m (+10 ft)
3	+2	Angriffe umleiten, Mönch-Unterklasse	1W6	3	+3 m (+10 ft)
4	+2	Attributswerterhöhu ng, Sturz abfedern	1W6	4	+3 m (+10 ft)
5	+3	Betäubender Schlag, Zusätzlicher Angriff	1W8	5	+3 m (+10 ft)
6	+3	Mächtige Schläge, Un terklassenmerkmal	1W8	6	+4,5 m (+15 ft)
7	+3	Entrinnen	1W8	7	+4,5 m (+15 ft)
8	+3	Attributswerterhöhu ng	1W8	8	+4,5 m (+15 ft)
9	+4	Akrobatische Bewegung	1W8	9	+4,5 m (+15 ft)
10	+4	Erhöhter Fokus, Selb stwiederherstellung	1W8	10	+6 m (+20 ft)

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Kampfkünste	Fokuspunkte	Ungerüstete Bewegung
11	+4	Unterklassenmerkmal	1W10	11	+6 m (+20 ft)
12	+4	Attributswerterhöhung	1W10	12	+6 m (+20 ft)
13	+5	Energie umleiten	1W10	13	+6 m (+20 ft)
14	+5	Der disziplinierte Überlebende	1W10	14	+7,5 m (+25 ft)
15	+5	Perfekter Fokus	1W10	15	+7,5 m (+25 ft)
16	+5	Attributswerterhöhung	1W10	16	+7,5 m (+25 ft)
17	+6	Unterklassenmerkmal	1W12	17	+7,5 m (+25 ft)
18	+6	Überlegene Verteidigung	1W12	18	+9 m (+30 ft)
19	+6	Epische Gabe	1W12	19	+9 m (+30 ft)
20	+6	Körper und Geist	1W12	20	+9 m (+30 ft)

Quelle der Tabelle: **Deutsches SRD 5.2.1, Seite 70**. Zusätzliche Zauber und Merkmale deiner Unterklasse sowie Klassenkombinationen können weitere Regeln mitbringen. Die Beschreibungen der einzelnen Merkmale stehen im verlinkten Klassenkapitel.

Spieltipp

Nutze Bewegung für ein konkretes Ziel. Plane den Rückweg, bevor du allein zwischen Gegnern landest.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 70 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Paladin

Paladin



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

Paladin

Start auf Stufe 1

Hauptattribut	Stärke und Charisma
Trefferpunktewürfel	1W10 pro Paladinstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Weisheit und Charisma
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Athletik, Einschüchtern, Heilkunde, Motiv erkennen, Religion oder Überzeugen
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen und Kriegswaffen
Rüstungsvertrautheit	Leichte, mittelschwere und schwere Rüstung sowie Schilde
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Kettenpanzer, Schild, Langschwert, sechs Wurfspere, Heiliges Symbol, Priesterausrüstung und 9 GM oder (B) 150 GM

Diese Angaben gelten für den Einstieg mit dieser Klasse. Klassenkombinationen haben eigene Erwerbsregeln.

Stufe 1 bis 20

Die Stufen beziehen sich auf diese Klasse. Zahlen bei Ressourcen geben den jeweiligen Gesamtwert an. Ein Strich bedeutet: kein neuer Eintrag beziehungsweise keine Anwendungen oder Plätze.

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Göttliche Macht fokussieren: Anwendungen	Vorbereitete Zauber
1	+2	Handauflegen, Waffenbeherrschung, Zauberwirken	–	2
2	+2	Kampfstil, Paladin-Niederstrecken	–	3
3	+2	Göttliche Macht fokussieren, Paladin-Unterklasse	2	4
4	+2	Attributswerterhöhung	2	5
5	+3	Treues Reittier, Zusätzlicher Angriff	2	6
6	+3	Aura des Schutzes	2	6
7	+3	Unterklassenmerkmal	2	7
8	+3	Attributswerterhöhung	2	7
9	+4	Gegner verdammen	2	9
10	+4	Aura der Tapferkeit	2	9
11	+4	Gleißende Schläge	3	10
12	+4	Attributswerterhöhung	3	10
13	+5	–	3	11
14	+5	Erquickende Berührung	3	11

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Göttliche Macht fokussieren: Anwendungen	Vorbereitete Zauber
15	+5	Unterklassenmerkmal	3	12
16	+5	Attributswerterhöhung	3	12
17	+6	–	3	14
18	+6	Aura-Ausdehnung	3	14
19	+6	Epische Gabe	3	15
20	+6	Unterklassenmerkmal	3	15

Zauberplätze nach Zaubergrad

Stufe	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5
1	2	–	–	–	–
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	–	–
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

Quelle der Tabelle: [Deutsches SRD 5.2.1, Seite 74](#). Zusätzliche Zauber und Merkmale deiner Unterklasse sowie Klassenkombinationen können weitere Regeln mitbringen. Die Beschreibungen der einzelnen Merkmale stehen im verlinkten Klassenkapitel.

Spieltipp

Formuliere deinen Schwur als Hilfe bei Entscheidungen. Verbinde ihn mit der Gruppe, statt ihn anderen Figuren aufzuzwingen.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 73 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Schurke

Schurke



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

Schurke

Start auf Stufe 1

Hauptattribut	Geschicklichkeit
Trefferpunktwürfel	1W8 pro Schurkenstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Geschicklichkeit und Intelligenz
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle vier aus: Akrobatik, Athletik, Einschüchtern, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Motiv erkennen, Nachforschun gen, Täuschen, Überzeugen oder Wahrnehmung
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen und Kriegswaffen mit der Eigenschaft Finesse oder Leicht
Übung im Umgang mit Werkzeug	Diebeswerkzeug
Rüstungsvertrautheit	Leichte Rüstung
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Lederrüstung, zwei Dolche, Kurzsword, Kurzbogen, 20 Pfeile, Köcher, Diebeswerkzeug, Einbrecherausrüstung und 8 GM oder (B) 100 GM

Diese Angaben gelten für den Einstieg mit dieser Klasse. Klassenkombinationen haben eigene Erwerbsregeln.

Stufe 1 bis 20

Die Stufen beziehen sich auf diese Klasse. Zahlen bei Ressourcen geben den jeweiligen Gesamtwert an. Ein Strich bedeutet: kein neuer Eintrag beziehungsweise keine Anwendungen oder Plätze.

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Hinterhältiger Angriff
1	+2	Diebessprache, Expertise, Hinterhältiger Angriff, Waffenbeherrschung	1W6
2	+2	Raffinierte Aktion	1W6
3	+2	Schurken-Unterklasse, Zielsicher	2W6
4	+2	Attributswerterhöhung	2W6
5	+3	Raffinierter Schlag, Unglaubliches Ausweichen	3W6
6	+3	Expertise	3W6
7	+3	Entrinnen, Verlässliches Talent	4W6
8	+3	Attributswerterhöhung	4W6
9	+4	Unterklassenmerkmal	5W6
10	+4	Attributswerterhöhung	5W6
11	+4	Verbesserter Raffinierter Schlag	6W6
12	+4	Attributswerterhöhung	6W6
13	+5	Unterklassenmerkmal	7W6
14	+5	Hinterhältige Schläge	7W6
15	+5	Entschlüpfender Geist	8W6

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Hinterhältiger Angriff
16	+5	Attributswerterhöhung	8W6
17	+6	Unterklassenmerkmal	9W6
18	+6	Schwer zu fassen	9W6
19	+6	Epische Gabe	10W6
20	+6	Glückstreffer	10W6

Quelle der Tabelle: **Deutsches SRD 5.2.1, Seite 79**. Zusätzliche Zauber und Merkmale deiner Unterklasse sowie Klassenkombinationen können weitere Regeln mitbringen. Die Beschreibungen der einzelnen Merkmale stehen im verlinkten Klassenkapitel.

Spieltipp

Bereite Erkundung so vor, dass alle von deinen Informationen profitieren. Kläre vor Angriffen, ob die Voraussetzungen deiner Merkmale erfüllt sind.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 78 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Waldläufer

Waldläufer



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

Waldläufer

Start auf Stufe 1

Hauptattribut	Geschicklichkeit und Weisheit
Trefferpunktewürfel	1W10 pro Waldläuferstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Stärke und Geschicklichkeit
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle drei aus: Athletik, Heimlichkeit, Mit Tieren umgehen, Motiv erkennen, Nachforschungen, Naturkunde, Überlebenskunst oder Wahrnehmung
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen und Kriegswaffen
Rüstungsvertrautheit	Leichte und mittelschwere Rüstungen und Schilde
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Beschlagene Lederrüstung, Krummsäbel, Kurzsword, Langbogen, 20 Pfeile, Köcher, Druidischer Fokus (Mistelzweig), Entdeckerausrüstung und 7 GM oder (B) 150 GM

Diese Angaben gelten für den Einstieg mit dieser Klasse. Klassenkombinationen haben eigene Erwerbsregeln.

Stufe 1 bis 20

Die Stufen beziehen sich auf diese Klasse. Zahlen bei Ressourcen geben den jeweiligen Gesamtwert an. Ein Strich bedeutet: kein neuer Eintrag beziehungsweise keine Anwendungen oder Plätze.

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Erzfeind: Anwendungen	Vorbereitete Zauber
1	+2	Erzfeind, Waffenbeherrschung, Zauberverwirken	2	2
2	+2	Geschickte Erkundung, Kampfstil	2	3
3	+2	Waldläufer-Unterklasse	2	4
4	+2	Attributswerterhöhung	2	5
5	+3	Zusätzlicher Angriff	3	6
6	+3	Vagabund	3	6
7	+3	Unterklassenmerkmal	3	7
8	+3	Attributswerterhöhung	3	7
9	+4	Expertise	4	9
10	+4	Unermüdlichkeit	4	9
11	+4	Unterklassenmerkmal	4	10
12	+4	Attributswerterhöhung	4	10
13	+5	Unermüdlicher Jäger	5	11
14	+5	Naturschleier	5	11
15	+5	Unterklassenmerkmal	5	12
16	+5	Attributswerterhöhung	5	12

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Erzfeind: Anwendungen	Vorbereitete Zauber
17	+6	Präziser Jäger	6	14
18	+6	Wildes Gespür	6	14
19	+6	Epische Gabe	6	15
20	+6	Feindestöter	6	15

Zauberplätze nach Zaubergrad

Stufe	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5
1	2	–	–	–	–
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	–	–
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

Quelle der Tabelle: [Deutsches SRD 5.2.1, Seite 82](#). Zusätzliche Zauber und Merkmale deiner Unterklasse sowie Klassenkombinationen können weitere Regeln mitbringen. Die Beschreibungen der einzelnen Merkmale stehen im verlinkten Klassenkapitel.

Spieltipp

Nutze deine Erkundungsfertigkeiten aktiv: Frage nach Spuren, Gelände und sicheren Wegen. Behalte Konzentration bei deiner Zauberauswahl im Blick.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 82 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Zauberer

Zauberer



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

Zauberer

Start auf Stufe 1

Hauptattribut	Charisma
Trefferpunktwürfel	1W6 pro Zaubererstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Konstitution und Charisma
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Arkane Kunde, Einschüchtern, Motiv erkennen, Religion, Täuschen oder Überzeugen
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen
Rüstungsvertrautheit	Keine
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Speer, zwei Dolche, Arkaner Fokus (Kristall), Gewölbeforscherausrüstung und 28 GM oder (B) 50 GM

Diese Angaben gelten für den Einstieg mit dieser Klasse. Klassenkombinationen haben eigene Erwerbsregeln.

Stufe 1 bis 20

Die Stufen beziehen sich auf diese Klasse. Zahlen bei Ressourcen geben den jeweiligen Gesamtwert an. Ein Strich bedeutet: kein neuer Eintrag beziehungsweise keine Anwendungen oder Plätze.

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Zaubereipunkte	Zaubertricks	Vorbereitete Zauber
1	+2	Zauberwirken, Intuitive Zauberei	–	4	2
2	+2	Metamagie, Quelle der Magie	2	4	4
3	+2	Zauberer-Unterklasse	3	4	6
4	+2	Attributswerterhöhung	4	5	7
5	+3	Zaubereiauffrischung	5	5	9
6	+3	Unterklassenmerkmal	6	5	10
7	+3	Zauberei-Inkarnat	7	5	11
8	+3	Attributswerterhöhung	8	5	12
9	+4	–	9	5	14
10	+4	Metamagie	10	6	15
11	+4	–	11	6	16
12	+4	Attributswerterhöhung	12	6	16
13	+5	–	13	6	17
14	+5	Unterklassenmerkmal	14	6	17

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Zaubereipunkte	Zaubertricks	Vorbereitete Zauber
15	+5	–	15	6	18
16	+5	Attributswerterhöhung	16	6	18
17	+6	Metamagie	17	6	19
18	+6	Unterklassenmerkmal	18	6	20
19	+6	Epische Gabe	19	6	21
20	+6	Arkane Vergöttlichung	20	6	22

Zauberplätze nach Zaubergrad

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	–	–	–
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

Quelle der Tabelle: [Deutsches SRD 5.2.1, Seite 86](#). Zusätzliche Zauber und Merkmale deiner Unterklasse sowie Klassenkombinationen können weitere Regeln mitbringen. Die Beschreibungen der einzelnen Merkmale stehen im verlinkten Klassenkapitel.

Spieltipp

Wähle Zauber, die unterschiedliche Aufgaben erfüllen. Lege dir kurze Notizen zu deinen Metamagie-Optionen an.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 86 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Drachenblütiger

Spezies · 2024 · SRD 5.2.1

Drachenblütiger

Kreaturentyp	Humanoide
Größenkategorie	Mittelgroß
Bewegung	9 m (30 ft)
Dunkelsicht	18 m (60 ft)

Merkmale im Überblick

- Wähle eine drakonische Abstammung. Sie bestimmt die Schadensart deiner Odemwaffe und deiner Resistenz: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure.
- Odemwaffe: Ersetzt einen Angriff deiner Angriffsaktion. Wahlweise Kegel 4,5 m (15 ft) oder Linie 9 m (30 ft) lang und 1,5 m (5 ft) breit. Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 8 + Konstitutionsmodifikator + Übungsbonus; bei Erfolg halber Schaden.
- Odemschaden: 1W10; ab Charakterstufe 5: 2W10, ab 11: 3W10, ab 17: 4W10. Anwendungen entsprechend dem Übungsbonus, erneuert nach langer Rast.
- Ab Stufe 5: Als Bonusaktion zehn Minuten geisterhafte Flügel; Flugbewegungsrate entspricht der Bewegungsrate. Einmal pro langer Rast, endet auch bei Kampfunfähigkeit oder freiwilligem Verwerfen.

Deine Herkunft

Gesinnung und Persönlichkeit bestimmst du für deine Figur. Klasse und Hintergrund liefern Startausrüstung; die Spezies allein legt keinen Beruf oder Kampfstil fest.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 94 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Elf

Spezies · 2024 · SRD 5.2.1

Elf

Kreaturentyp	Humanoide
Größenkategorie	Mittelgroß
Bewegung	9 m (30 ft)
Dunkelsicht	18 m (60 ft); Drow 36 m (120 ft)

Merkmale im Überblick

- Feenblut gewährt Vorteil auf Rettungswürfe gegen Bezaubert. Wähle Übung in Motiv erkennen, Überlebenskunst oder Wahrnehmung.
- Trance: Kein Schlaf nötig, magischer Schlaf wirkt nicht. Vier Stunden bewusste Trance können eine lange Rast ersetzen.
- Wähle Drow, Hochelf oder Waldelf als Abstammung. Die jeweiligen Zauber und die Entwicklung auf Charakterstufe 3 und 5 stehen in der Quellentabelle auf Seite 95.

Deine Herkunft

Gesinnung und Persönlichkeit bestimmst du für deine Figur. Klasse und Hintergrund liefern Startausrüstung; die Spezies allein legt keinen Beruf oder Kampfstil fest.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 94 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Gnom

Spezies · 2024 · SRD 5.2.1

Gnom

Kreaturentyp	Humanoide
Größenkategorie	Klein
Bewegung	9 m (30 ft)
Dunkelsicht	18 m (60 ft)

Merkmale im Überblick

- Gnomische Gerissenheit gewährt Vorteil bei Intelligenz-, Weisheits- und Charismarettungswürfen.
- Felsengnom: Ausbessern und Taschenspielerei; mit letzterem können kleine Uhrwerkgeräte entstehen.
Waldgnom: Einfache Illusion und Mit Tieren sprechen.
- Wähle Intelligenz, Weisheit oder Charisma als Zauberattribut deiner Abstammung. Die genauen Geräte- und Anwendungsregeln stehen auf Seite 95.

Deine Herkunft

Gesinnung und Persönlichkeit bestimmst du für deine Figur. Klasse und Hintergrund liefern Startausrüstung; die Spezies allein legt keinen Beruf oder Kampfstil fest.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 95 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Goliath

Spezies · 2024 · SRD 5.2.1

Goliath

Kreaturentyp	Humanoide
Größenkategorie	Mittelgroß
Bewegung	10,5 m (35 ft)
Dunkelsicht	Keine durch diese Spezies

Merkmale im Überblick

- **Riesische Abstammung:** Wähle eine Gabe von Frost-, Stein-, Feuer-, Hügel-, Sturm- oder Wolkenriesen. Anwendungen entsprechen dem Übungsbonus und erneuern sich nach langer Rast.
- **Große Gestalt ab Stufe 5:** Als Bonusaktion für zehn Minuten Groß werden, sofern Platz vorhanden ist. Vorteil auf Stärkewürfe und +3 m (10 ft) Bewegung; einmal pro langer Rast.
- **Kräftiger Körperbau:** Vorteil auf Attributswürfe zum Beenden von Gepackt; für die Traglast zählt die nächsthöhere Größenkategorie. Die sechs Gaben sind auf Seite 96 beschrieben.

Deine Herkunft

Gesinnung und Persönlichkeit bestimmst du für deine Figur. Klasse und Hintergrund liefern Startausrüstung; die Spezies allein legt keinen Beruf oder Kampfstil fest.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 95 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Halbling

Spezies · 2024 · SRD 5.2.1

Halbling

Kreaturentyp	Humanoide
Größenkategorie	Klein
Bewegung	9 m (30 ft)
Dunkelsicht	Keine durch diese Spezies

Merkmale im Überblick

- Halblingsglück: Eine 1 bei einer W20-Prüfung darf neu gewürfelt werden; das neue Ergebnis gilt.
- Tapferkeit: Vorteil auf Rettungswürfe gegen Verängstigt.
- Halblingsgewandtheit erlaubt Bewegung durch den Bereich größerer Kreaturen, aber kein Anhalten darin. Angeborene Verstopfenheit erlaubt Verstecken auch hinter einer Kreatur, die mindestens eine Größenkategorie größer ist.

Deine Herkunft

Gesinnung und Persönlichkeit bestimmst du für deine Figur. Klasse und Hintergrund liefern Startausrüstung; die Spezies allein legt keinen Beruf oder Kampfstil fest.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 96 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Mensch

Spezies · 2024 · SRD 5.2.1

Mensch

Kreaturentyp	Humanoide
Größenkategorie	Klein oder mittelgroß
Bewegung	9 m (30 ft)
Dunkelsicht	Keine durch diese Spezies

Merkmale im Überblick

- Einfallsreich: Nach jeder langen Rast erhältst du Heldische Inspiration.
- Geschickt: Wähle eine Fertigkeit, in der du geübt bist.
- Vielseitig: Wähle ein zusätzliches Herkunftstalent. Die verfügbaren SRD-Talente beginnen auf Seite 98.

Deine Herkunft

Gesinnung und Persönlichkeit bestimmst du für deine Figur. Klasse und Hintergrund liefern Startausrüstung; die Spezies allein legt keinen Beruf oder Kampfstil fest.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 96 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Tiefling

Spezies · 2024 · SRD 5.2.1

Tiefling

Kreaturentyp	Humanoide
Größenkategorie	Klein oder mittelgroß
Bewegung	9 m (30 ft)
Dunkelsicht	18 m (60 ft)

Merkmale im Überblick

- Außerweltliche Präsenz verleiht Thaumaturgie.
- Unholdisches Erbe: Abyssisch gewährt Giftresistenz, Chthonisch Resistenz gegen nekrotischen Schaden, Infernalisch Feuerresistenz. Jedes Erbe bringt einen weiteren Zaubertrick und Zauber auf Charakterstufe 3 und 5.
- Wähle Intelligenz, Weisheit oder Charisma als Zauberattribut. Die Erbe-Zauber sind stets vorbereitet und können jeweils einmal pro langer Rast ohne Zauberplatz gewirkt werden; passende Zauberplätze sind ebenfalls nutzbar. Die vollständige Erbetabelle steht auf Seite 97.

Deine Herkunft

Gesinnung und Persönlichkeit bestimmst du für deine Figur. Klasse und Hintergrund liefern Startausrüstung; die Spezies allein legt keinen Beruf oder Kampfstil fest.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 96 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Zwerg

Spezies · 2024 · SRD 5.2.1

Zwerg

Kreaturentyp	Humanoide
Größenkategorie	Mittelgroß
Bewegung	9 m (30 ft)
Dunkelsicht	36 m (120 ft)

Merkmale im Überblick

- Zwergische Unverwüstlichkeit: Resistenz gegen Giftschaden und Vorteil auf Rettungswürfe gegen Vergiftet.
- Zwergische Zähigkeit erhöht das Trefferpunktemaximum um 1 auf Stufe 1 und um einen weiteren Punkt bei jedem Stufenaufstieg.
- Steingespür: Als Bonusaktion zehn Minuten Erschütterungssinn 18 m (60 ft), nutzbar bei Kontakt mit natürlichem oder bearbeitetem Stein. Anwendungen entsprechend dem Übungsbonus, erneuert nach langer Rast.

Deine Herkunft

Gesinnung und Persönlichkeit bestimmst du für deine Figur. Klasse und Hintergrund liefern Startausrüstung; die Spezies allein legt keinen Beruf oder Kampfstil fest.

Deutsches SRD 5.2.1 · ab Seite 97 · CC BY 4.0

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Bearbeitung: Tormentor, gekürzt und neu gegliedert; feet-Angaben ergänzt.

Ork

Ork · Spezies 2024



Originalillustration für Tormentor, erstellt mit ChatGPT/Kodex.

Ork im Spiel

Orks sind in dieser Regelfassung Humanoide mittlerer Größe, ungefähr 1,83 bis 2,13 m (6 bis 7 ft) groß. Ihre Bewegungsrate beträgt 9 m (30 ft).

Merkmale: Adrenalinschub erlaubt die Spurt-Aktion als Bonusaktion und gewährt dabei temporäre Trefferpunkte in Höhe des Übungsbonus. Die Anwendung ist auf den Übungsbonus pro kurzer oder langer

Rast begrenzt. Dunkelsicht reicht 36 m (120 ft) weit. Unbeugsame Ausdauer lässt dich einmal pro langer Rast bei 0 statt dessen auf 1 Trefferpunkt fallen, sofern du nicht sofort getötet wurdest.

Gesinnung: frei wählbar; die Spezies gibt keine feste Gesinnung vor. **Herkunft:** Erzählung und Hintergrund bestimmst du für deinen Charakter. **Startausrüstung:** kommt von Klasse und Hintergrund, nicht von der Spezies. **Zauber:** keine durch diese Spezies.

Spieltipp: Setze Adrenalinschub ein, wenn du eine gefährliche Position schnell erreichen musst. Bewahre Unbeugsame Ausdauer für einen Kampf auf, in dem ein zusätzlicher Zug entscheidend sein kann.

Eigene Zusammenfassung nach Wizards of the Coast, System Reference Document 5.2.1, „Character Origins: Orc“, S. 86, CC BY 4.0. Keine Wiedergabe von D&D-Beyond-Buchillustrationen.

Dhampir

Dhampir



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

Dhampir

Quelle: **Ravenloft: The Horrors Within** · 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

Dhampire sind lebende Personen mit vampirischen Kräften und einem unheimlichen Hunger.

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

Deine Figur am Spieltisch

Erzählthemen: Hunger, Selbstbeherrschung und Vertrauen

Eigene Gestaltungsidee: ein dunkler Reisemantel, sorgfältig geflickte Handschuhe und ein silberner Schlüssel als Erinnerungsstück.

Drei Charakterkonzepte

Die Nachtwächterin

Du hältst Wache vor einer Herberge, deren Besitzer dir einst Schutz gab. Als er verschwindet, folgst du seiner letzten Nachricht.

Der Erbe ohne Einladung

Du hast ein Haus geerbt, doch die Dienerschaft erkennt einen anderen Menschen als rechtmäßigen Erben an.

Die Sammlerin von Schuldbriefen

Du bezahlst alte Schulden fremder Menschen. Eine davon verbindet dich mit einem Mitglied der Gruppe.

Tipps fürs Rollenspiel

- Lege gemeinsam mit der Runde fest, wie deutlich der Hunger ausgespielt wird.
- Gib deiner Figur eine verlässliche Grenze, an der ihre Verbündeten Vertrauen aufbauen können.
- Nutze den inneren Konflikt für Entscheidungen, ohne anderen Figuren ihre Handlungsfreiheit zu nehmen.

Fragen vor der ersten Session

Wer kennt dein Geheimnis? Wem vertraust du in einer Krise? Was bedeutet Menschlichkeit für dich?

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.

Hexenblut

Hexenblut



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

Hexenblut

Originalname: Hexblood · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormmentor.

Quelle: **Ravenloft: The Horrors Within** · 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

Hexenblüter sind von Feenmagie oder geheimnisvoller Hexerei geprägt.

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

Deine Figur am Spieltisch

Erzählthemen: Versprechen, Verwandlung und Zugehörigkeit

Eigene Gestaltungsidee: moosgrüner Mantel, getrocknete Blüten und ein Reisealbum mit übermalten Gesichtern.

Drei Charakterkonzepte

Die Porträtrestauratorin

Auf einem Familienbild erscheint jedes Jahr ein neuer Name. Diesmal steht dort der Name eines Gruppenmitglieds.

Der Zeuge des Handels

Du erinnerst dich an einen Handel, den alle anderen vergessen haben. Ein unscheinbarer Knopf ist dein einziger Beweis.

Die Gärtnerin der letzten Rose

Du trägst einen vertrockneten Rosenstock durch die Welt. Jemand hat dir versprochen, dass er am richtigen Ort wieder blüht.

Tipps fürs Rollenspiel

- Wähle ein wiederkehrendes Märchenmotiv, etwa drei Versprechen oder einen verbotenen Namen.
- Unheimliche Eigenheiten wirken stärker, wenn sie eine persönliche Bedeutung haben.
- Lass die Gruppe entscheiden, ob sie deinem Geheimnis nachgehen möchte; mache daraus ein Angebot für ein Abenteuer.

Fragen vor der ersten Session

Welches Versprechen bindet dich? Was möchtest du an dir bewahren? Wer sieht in dir mehr als ein seltsames Omen?

Alle Konzepte, Gestaltungsideen und Rollenspieltipps sind eigene Tormmentor-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.

Lupin

Lupin



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

Lupin

Quelle: [Ravenloft: The Horrors Within](#) · 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

Lupins können aus Begegnungen mit Werwölfen hervorgehen, bei denen die Lykanthropie nicht vollständig Fuß fasst.

Kurze eigene Zusammenfassung nach dem [offiziellen D&D-Beyond-Spezieskatalog](#), geprüft am 14.09.2026. Keine vollständige Regelbeschreibung.

Deine Figur am Spieltisch

Erzählthemen: Instinkt, Schutz und Selbstbestimmung

Eigene Gestaltungsidee: wetterfeste Reisekleidung, ein alter Kurierbeutel und eine sorgsam aufbewahrte Dorfmarke.

Drei Charakterkonzepte

Der heimliche Beschützer

Ein Dorf hat dich verstoßen. Trotzdem markierst du nachts sichere Wege für seine Reisenden.

Die Kurierin im Winter

Du bringst Post zu einem abgeschnittenen Grenzzort. Seit Wochen erhältst du Antworten auf Briefe, die niemand geschrieben hat.

Der Glockenhüter

Du suchst die gestohlene Glocke deiner Heimat. Ihr Klang ist die letzte Erinnerung an eine Person, die du verloren hast.

Tipps fürs Rollenspiel

- Wähle, wen deine Figur beschützen will und wann sie Hilfe annimmt.
- Instinkt kann sich in Aufmerksamkeit oder Ungeduld zeigen; er muss nicht ständig zu Aggression führen.
- Leite zusätzliche Verwandlungen oder Immunitäten nicht aus der Erzählidee ab. Dafür gilt ausschließlich die gewählte Buchfassung.

Fragen vor der ersten Session

Wann hörst du auf deinen Instinkt? Was beruhigt dich? Wer hat dir bewiesen, dass du dazugehören darfst?

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.

Wiedergeborene

Wiedergeborene



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

Wiedergeborene

Originalname: Reborn · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Quelle: **Ravenloft: The Horrors Within** · 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

Wiedergeborene haben den Tod erlebt und leben dennoch weiter.

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

Deine Figur am Spieltisch

Erzählthemen: Erinnerung, Identität und ein zweiter Anfang

Eigene Gestaltungsidee: sorgfältig reparierte Kleidung, ein unvollständiges Namensschild und eine Uhr mit gesprungenem Glas.

Drei Charakterkonzepte

Die fremde Handschrift

Ein gesuchter Verbrecher schreibt genau wie du. Du suchst herauszufinden, ob du seine Vergangenheit teilst.

Der unbekannte Trauergast

In mehreren Städten findest du Zeichnungen derselben Beerdigung. Du bist auf jeder zu sehen, aber immer an einer anderen Stelle.

Die Uhrmacherin

Eine stehen gebliebene Taschenuhr läuft nur an Orten, die du wiedererkennst. Gemeinsam mit der Gruppe suchst du den Ursprung dieser Verbindung.

Tipps fürs Rollenspiel

- Vereinbare mit dem DM, welche Erinnerungen du selbst festlegst und welche gemeinsam entdeckt werden.
- Gib deiner Figur auch Wünsche für ihre Zukunft, damit sie mehr als ein Rätsel ihrer Vergangenheit ist.
- Verknüpfe Erinnerungsfragmente mit den Abenteuern der Gruppe, ohne jede Szene auf deine Vorgeschichte zu lenken.

Fragen vor der ersten Session

Welchen Namen hast du selbst gewählt? Was möchtest du neu lernen? Welche Wahrheit darf zunächst ungeklärt bleiben?

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.

Wiederbeleber

Wiederbeleber



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

Wiederbeleber

Originalname: Reanimator · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Nekromantische Erfindungen und ein erschaffener Begleiter.

Quelle: **Ravenloft: The Horrors Within** · 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.

Ein Charakterkonzept

Die Ärztin mit dem leeren Krankenbuch

Du reist mit einem sorgfältig gebundenen Krankenbuch, aus dem sämtliche Namen entfernt wurden. Ein ehemaliger Patient erkennt dich wieder und bittet dich, eine Behandlung rückgängig zu machen. Deine Gefährten sollen entscheiden können, ob sie dir bei der Suche nach den fehlenden Seiten helfen.

Verbindung zur Gruppe

Ein Gruppenmitglied hat dir bei einem früheren Unfall geholfen. Du möchtest diese Schuld begleichen, ohne es zum Gegenstand deiner Experimente zu machen.

Am Spieltisch

- Gib deinem Begleiter eine unverwechselbare, leise Eigenheit: Er sortiert Knöpfe oder hält Fremden Türen auf.
- Besprich mit der Runde, wie viel Körperhorror zu eurem Spiel passt. Eine makabre Erfindung kann auch durch Geräusche und Andeutungen wirken.
- Bereite die Aktionen deiner Figur und deines Begleiters gemeinsam vor, damit dein Zug übersichtlich bleibt.

Aussehen und Stimmung

Geflickter Reisekittel, kupferne Instrumente und handgeschriebene Etiketten; ein Begleiter mit sorgfältig ausgebessertem Mantel.

Deine zentrale Frage

Was unterscheidet für dich eine gelungene Erfindung von einem Lebewesen?

Eigene Tormentor-Konzepte und Spieltipps. Aus diesen Erzählideen entstehen keine zusätzlichen Regeln oder Fähigkeiten.

Offizielle Vorstellung der sieben Unterklassen · D&D Beyond

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 Geister

Kollegium der Geister



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

Kollegium der Geister

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

Geister verleihen Geschichten übernatürliche Kraft.

Quelle: **Ravenloft: The Horrors Within** · 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.

Ein Charakterkonzept

Die Erzählerin der vergessenen Namen

Du sammelst Namen, die aus Grabsteinen geschlagen wurden. An jedem Lagerfeuer erzählst du eine kurze Geschichte über einen davon. Eines Abends korrigiert ein Zuhörer deine Erzählung: Er behauptet, selbst dabei gewesen zu sein.

Verbindung zur Gruppe

Du versprichst einem Gruppenmitglied, die Geschichte einer vermissten Person zu bewahren — auch wenn ihr sie nicht retten könnt.

Am Spieltisch

- Bereite drei kurze Stimmen oder Erzählweisen vor, statt für jede Begegnung eine lange Rede zu improvisieren.
- Frage andere Figuren nach ihren Familiengeschichten und baue deren Antworten in dein Spiel ein.
- Halte spontane Geisterbotschaften als Vermutung deiner Figur fest, solange der DM sie nicht als Tatsache bestätigt.

Aussehen und Stimmung

Ein Reiseinstrument mit geflicktem Bezug, ein Album mit Namen und eine Sammlung kleiner Erinnerungsstücke.

Deine zentrale Frage

Welche Geschichte erzählst du nicht, obwohl ihr Geist dich darum bittet?

Eigene Tormentor-Konzepte und Spieltipps. Aus diesen Erzählideen entstehen keine zusätzlichen Regeln oder Fähigkeiten.

Offizielle Vorstellung der sieben Unterklassen · D&D Beyond

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.

Grabesdomäne

Grabesdomäne



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

Grabesdomäne

Originalname: Grave Domain · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Göttliche Macht an der Grenze zum Tod.

Quelle: **Ravenloft: The Horrors Within** · 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.

Ein Charakterkonzept

Der Hüter der letzten Briefe

Du überbringst Abschiedsbriefe, die nie zugestellt wurden. Ein Umschlag ist an dich selbst adressiert und trägt das Datum eines kommenden Tages. Du suchst Rat bei deinen Gefährten, bevor du ihn öffnest.

Verbindung zur Gruppe

Eine andere Figur hat dich bei einer schweren Entscheidung unterstützt. Ihr habt ein gemeinsames Ritual, um danach wieder zu euch zu finden.

Am Spieltisch

- Zeige deine Überzeugungen durch kleine Handlungen: eine würdige Bestattung oder das Merken eines Namens.
- Sprich mit der Gruppe darüber, was eure Figuren im Ernstfall füreinander entscheiden dürfen.
- Lass Raum für andere Glaubensvorstellungen. Ein ernstes Gespräch kann interessanter sein als eine sofortige Verurteilung.

Aussehen und Stimmung

Schlichte Reisekleidung, helle Stoffbänder und eine Tasche für versiegelte Briefe.

Deine zentrale Frage

Wann bedeutet Fürsorge für dich Festhalten, und wann Loslassen?

Eigene Tormentor-Konzepte und Spieltipps. Aus diesen Erzählideen entstehen keine zusätzlichen Regeln oder Fähigkeiten.

Offizielle Vorstellung der sieben Unterklassen · D&D Beyond

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.

Wächter der finsternen Wildnis

Wächter der finsternen Wildnis



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

Wächter der finsternen Wildnis

Originalname: Hollow Warden · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Unheimliche Wildnis und monströse Verwandlung.

Quelle: **Ravenloft: The Horrors Within** · 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.

Ein Charakterkonzept

Die Wächterin des stillen Hains

In deinem Heimatwald fehlen seit einem Winter sämtliche Vogelstimmen. Du bewachst einen Pfad, der trotzdem frische Fußspuren trägt. Als diese Spuren vor der Unterkunft der Gruppe enden, bittest du sie um Hilfe.

Verbindung zur Gruppe

Die Gruppe hat einen Reisenden gerettet, den du selbst nicht rechtzeitig erreichen konntest. Seitdem hältst du ihr den Rückweg frei.

Am Spieltisch

- Wähle ein Naturmotiv für deine Beschreibungen: knarrende Wurzeln, Frost oder welke Blätter.
- Zeige auch die fürsorgliche Seite deiner Figur, damit das Unheimliche einen persönlichen Gegenpol hat.
- Lege vorab eine knappe Beschreibung besonderer Veränderungen fest, damit sie im Kampf nicht jedes Mal den Ablauf unterbrechen.

Aussehen und Stimmung

Wettergegerbter Mantel, dunkles Holz, an Ästen geflickte Riemen und ein einzelner grüner Trieb.

Deine zentrale Frage

Welchen Ort schützt du, obwohl andere ihn für verflucht halten?

Eigene Tormentor-Konzepte und Spieltipps. Aus diesen Erzählideen entstehen keine zusätzlichen Regeln oder Fähigkeiten.

Offizielle Vorstellung der sieben Unterklassen · D&D Beyond

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

Phantom



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

Phantom

Geisterhafte Kräfte und das Wissen Verstorbener.

Quelle: **Ravenloft: The Horrors Within** · 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.

Ein Charakterkonzept

Der Dieb des eigenen Nachrufs

Du findest deinen Nachruf in einem gestohlenen Bündel Zeitungen. Darin wird ein Gruppenmitglied als Zeuge genannt. Gemeinsam sucht ihr die Druckerei, deren Adresse seit Jahrzehnten nicht mehr existiert.

Verbindung zur Gruppe

Ein Gefährte kennt deinen echten Namen und hat ihn selbst unter Druck nicht verraten.

Am Spieltisch

- Gib deiner Figur eine Arbeit oder Gewohnheit außerhalb ihrer düsteren Kräfte.
- Nutze heimliche Erkundung, um der Gruppe konkrete Möglichkeiten zu eröffnen, und kehre mit Informationen zurück.
- Behandle Hinweise aus deiner Vorgeschichte als Fragen an den DM, nicht als automatische Lösung eines Rätsels.

Aussehen und Stimmung

Unauffällige Reisekleidung, ein winziger Druckstock und ein Notizblatt mit immer wieder gestrichenen Namen.

Deine zentrale Frage

Welche Erinnerung würdest du lieber zurückgeben als besitzen?

Eigene Tormentor-Konzepte und Spieltipps. Aus diesen Erzählideen entstehen keine zusätzlichen Regeln oder Fähigkeiten.

Offizielle Vorstellung der sieben Unterklassen · D&D Beyond

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.

Schattenmagie

Schattenmagie



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

Schattenmagie

Originalname: Shadow Sorcery · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Zauberkraft aus Dunkelheit und Schatten.

Quelle: **Ravenloft: The Horrors Within** · 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.

Ein Charakterkonzept

Die Beleuchterin des leeren Theaters

Du hast einst die Lampen eines Wandertheaters betreut. Heute erkennst du dessen Bühnenbilder in fremden Häusern wieder. Eine Person aus der Gruppe besitzt eine Eintrittskarte für die letzte Vorstellung.

Verbindung zur Gruppe

Ein Gruppenmitglied kennt ein Lied, das du aus deiner Kindheit erinnerst. Ihr versucht gemeinsam herauszufinden, woher es stammt.

Am Spieltisch

- Wähle ein wiederkehrendes Detail deiner Magie, etwa gedämpfte Farben oder einen kurzen Moment unnatürlicher Stille.
- Besprich Positionierung und Sicht mit der Gruppe, bevor du Effekte einsetzt, die ihren Plan beeinflussen können.
- Lass deine Figur neben Furcht auch Humor oder Neugier zeigen. Das macht die dunkleren Momente wirkungsvoller.

Aussehen und Stimmung

Indigofarbener Mantel, kleine Theaterrequisiten und eine Laterne mit geschwärztem Glas.

Deine zentrale Frage

Was gibt dir Sicherheit, wenn du deinen eigenen Sinnen nicht vertraust?

Eigene Tormentor-Konzepte und Spieltipps. Aus diesen Erzählideen entstehen keine zusätzlichen Regeln oder Fähigkeiten.

Offizielle Vorstellung der sieben Unterklassen · D&D Beyond

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.

Untoter Schutzherr

Untoter Schutzherr



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

Untoter Schutzherr

Originalname: Undead Patron · Deutsche Bezeichnung redaktionell für Tormentor.

Ein Pakt mit einem untoten Wesen.

Quelle: **Ravenloft: The Horrors Within** · 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.

Ein Charakterkonzept

Die Archivarin des unmöglichen Vertrags

Du hast einen Vertrag unterschrieben, dessen letzte Seite bei jedem Lesen anders aussieht. Du sammelst Abschriften früherer Fassungen. Eine davon wurde von der Hand eines Gruppenmitglieds angefertigt.

Verbindung zur Gruppe

Du hast deinen Gefährten versprochen, jede neue Forderung offenzulegen, bevor du auf sie eingehst.

Am Spieltisch

- Vereinbare mit dem DM, wie oft dein Patron ins Spiel eingreift und welche Fragen zunächst offenbleiben.
- Formuliere ein eigenes Ziel jenseits des Pakts. Deine Figur braucht Gründe, mit der Gruppe zu reisen.
- Spiele Forderungen des Patrons als Entscheidungskonflikte; sie geben dir keine Entscheidungsgewalt über andere Spielerfiguren.

Aussehen und Stimmung

Dunkler Reisemantel, sorgfältig verschnürte Vertragsabschriften und ein Siegel mit abgeschliffenem Wappen.

Deine zentrale Frage

Welche Verpflichtung hast du verstanden — und welche nur zu verstehen geglaubt?

Eigene Tormentor-Konzepte und Spieltipps. Aus diesen Erzählideen entstehen keine zusätzlichen Regeln oder Fähigkeiten.

Offizielle Vorstellung der sieben Unterklassen · D&D Beyond

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.