



DER STUDENT DER DUNKLEN KÜNSTE

Auf die eine oder andere Weise haben sich dir dunkle Mysterien und mächtige Zauber offenbart. Jetzt versuchst du dich in vielen Dingen, von denen du vielleicht besser die Finger lassen solltest. In der Welt sind üble Mächte am Werk, und du bist entschlossen, dein Wissen gegen sie einzusetzen. Du bist intelligent und zäher, als du vielleicht aussiehst. Deine Konstitution und deine Intelligenz starten mit dem Wert 10 und alle anderen Attribute starten mit dem Wert 8.

Wie war deine Kindheit?

1W12	Welchen Beruf hatten deine Eltern? Was hast du von ihnen gelernt?	Du erhältst
1	Du bist eine Waise. Das Leben war hart für dich.	+2 WE, +2 KO, +1 IN
2	Dein Vater wurde zu Recht oder Unrecht verstoßen.	+2 IN, +1 WE, +1 KO Fertigkeit: Überleben
3	Deine Eltern waren Fischer und du bist nahe dem Fluss aufgewachsen.	+2 GE, +1 ST, +1 WE Fertigkeit: <i>Fischen</i>
4	Deine Familie bewirtschaftete eine kleine Farm außerhalb des Dorfes.	+2 KO, +1 WE, +1 CH Fertigkeit: <i>Ackerbau</i>
5	Dein Vater war der örtliche Schmied und lehrte dich, mit Hammer und Blasebalg umzugehen.	+2 ST, +1 GE, +1 CH Fertigkeit: <i>Schmieden</i>
6	Du hast die Schafe auf dem Berg gehütet, so wie dein Vater vor dir.	+2 KO, +1 GE, +1 WE, +1 ST
7	Deine Eltern betrieben die Taverne. Du bist mit den Geschichten zahlreicher Reisender aufgewachsen.	+2 CH, +1 IN, +1 GE, +1 WE
8	Du hast am Webstuhl gearbeitet und wie die Nornen Fäden gesponnen und geschnitten.	+2 GE, +1 IN, +1 CH Fertigkeit: <i>Weben</i>
9	Dein Vater oder deine Mutter hat die alten Geschichten bewahrt. Dein Kopf ist voll von ihnen!	+2 IN, +1 CH, +1 WE Fertigkeit: <i>Volksweisheiten</i>
10	Dein Vater war ein Wachmann, streng, aber fair zu Kindern und Fremden gleichermaßen.	+2 ST, +1 CH, +1 KO Fertigkeit: <i>Athletik</i>
11	Du hast auf Wanderungen im Wald Kräuter und Beeren gesammelt.	+2 WE, +1 KO, +1 GE Fertigkeit: <i>Kräuterkunde</i>
12	Dein Vater war ein örtlicher Händler. Du hast gelernt wie man verhandelt und Leute bezirzt.	+2 CH, +1 IN, +1 GE Fertigkeit: <i>Feilschen</i>



1W8	Wodurch hast du dich als Kind ausgezeichnet?	Du erhältst
1	Kinder kämpfen oft, aber du hast nie verloren.	+2 ST, +1 WE
2	Es gab kein Spiel, das du nicht gewinnen konntest.	+2 GE, +1 IN
3	Du warst durch nichts unterzukriegen.	+2 KO, +1 CH
4	Du hast jedes Geheimnis bewahrt.	+2 IN, +1 GE
5	Deine Empathie hat dich zu einem beliebten Kameraden gemacht.	+2 WE, +1 KO
6	Du hast nie jemanden getroffen, der dich nicht leiden konnte.	+2 CH, +1 ST
7	Du hast immer die Probleme anderer gelöst und deine eigenen nie erwähnt.	+1 ST, +1 KO, +1 CH
8	Jeder konnte dich etwas lehren, und so hast du ein wenig von allem gelernt.	+1 GE, +1 IN, +1 WE

1W8	Die anderen Spielercharaktere waren deine besten Freunde. Mit wem hast du in deiner Jugend noch Freundschaft geschlossen?	Du erhältst
1	Die Arbeit mit dem Schmied hat die Sorgen aus deinem Kopf vertrieben.	+2 ST, +1 CH
2	Die Fischer hatten dich gern, und du hast mit Ihnen Geschichten ausgetauscht.	+2 GE, +1 WE.
3	Du hast mit den Jägern in der Wildnis gelebt.	+2 KO, +1 IN
4	Die Dorfältesten haben dir die alte Kunst des Schachspiels beigebracht.	+2 IN, +1 GE
5	Du wirst bald in die Müllerfamilie einheiraten.	+2 WE, +1 ST
6	Du hast jemandem das Herz gebrochen, oder vielleicht wurde dein Herz gebrochen.	+2 CH, +1 KO
7	Die alte Witwe brauchte Hilfe im Haus.	+1 ST, +1 IN, +1 CH
8	Der grauhaarige Söldner, der sich im Dorf niedergelassen hat, brachte dir ein oder zwei Dinge bei.	+1 GE, +1 KO, +1 WE





Du hast geheime und mächtige Magie erlernt und bist nun ein Magier der Stufe 1. Du erhältst die Klassenfähigkeiten *Magie spüren* und *Zaubern*, die Fertigkeit *Verbotene Geheimnisse* und den Zaubertrick *Zweites Gesicht*. Die folgenden Tabellen definieren deine weiteren Fertigkeiten und Zauber.

Was passierte, während du die dunklen Künste studierstest?

1W6	Wie hast du deine Studien begonnen?	Du erhältst
1	Während der Markttag im letzten Herbst fandest du ein uraltes Buch, das zum Verkauf stand. Das Buch erzählte dir von den Dingen, die hinter dem <i>Schleier</i> auf dich warten.	+2 IN, +1 CH Fertigkeit: <i>Verbotene Geheimnisse</i>
2	Deine Familie ist Teil eines geheimen Hexenzirkels und das schon seit Generationen.	+2 GE, +1 WE Fertigkeit: <i>Heimlichkeit</i>
3	Ein ungeladenes Geistwesen besuchte dich jede Nacht im letzten Winter und brachte dir viele Dinge bei.	+2 IN, +1 KO Fertigkeit: <i>Wachsamkeit</i>
4	Auf der Suche nach Heilpflanzen für einen Kräuterumschlag stolperst du tief im Wald über einen versteckten Obelisk und verbrachtest viele Nächte damit, seine Runen zu entziffern.	+2 KO, +1 IN Fertigkeit: <i>Kräuterkunde</i>
5	Ein finsterner, kapuzentragender Reisender aus fernen Landen wohnte eine Zeit lang im Dorf und lehrte dich viele Geheimnisse.	+2 CH, +1 IN Fertigkeit: <i>Uralte Geschichte</i>
6	In deiner Kindheit wurdest du vom Geist eines mächtigen Magiers heimgesucht, der viele Dinge mit dir teilte.	+2 WE, +1 IN Fertigkeit: <i>Wachsamkeit</i>

1W6	Welche Zauber hast du gelernt? Und wie hast du die Finsternis in ihre Schranken gewiesen?	Du erhältst
1	Du hast Macht über die Lebenden und die Toten. Du erhältst den Zauberspruch <i>Geisterhaftes Gebot</i> , das Ritual <i>Stab der Macht</i> und den Zaubertrick <i>Verwünschen</i>	+2 WE und die Zauber
2	Du bist das Licht in der Finsternis. Du erhältst den Zauberspruch <i>Untote verbannen</i> , das Ritual <i>Magierüstung</i> und den Zaubertrick <i>Licht</i> .	+2 IN und die Zauber
3	Du bist geübt in den alten Bezauberungen und Flüchen. Du erhältst den Zauberspruch <i>Fluch der Einsamkeit</i> , das Ritual <i>Vertrauten binden</i> und den Zaubertrick <i>Verwünschen</i> .	+2 WE und die Zauber
4	Mit Tricks und Illusionen konntest du den dunklen Kräften entgehen. Du erhältst den Zauberspruch <i>Toten entgehen</i> , das Ritual <i>Schutzkreis</i> und den Zaubertrick <i>Trugbild erschaffen</i> .	+2 IN und die Zauber
5	Du betreibst die gefährlichste Magie von allen: Nekromantie. Du erhältst den Zauberspruch <i>Wiedererweckung</i> , das Ritual <i>Schutzkreis</i> und den Zaubertrick <i>Geräusch erzeugen</i> .	+2 IN und die Zauber
6	Du bist ein Student der wahren Namen, und die Geister fliehen vor dir. Du erhältst den Zauberspruch <i>Vertreibung</i> , das Ritual <i>Vertrauten binden</i> und den Zaubertrick <i>Licht</i> .	+2 IN und die Zauber



1W6	Vor Kurzem wurde dir schmerzhaft bewusst, wie gefährlich und notwendig deine Studien sind. Was war es, das dich zwang, deine Heimstatt zu verteidigen? Der Spieler zu deiner Rechten war dabei.	Du erhältst
1	Während ihr den <i>Schleier</i> zwischen der Welt der Lebenden und der Toten bewachtet, griff etwas hindurch und zerrte deinen Freund in den Abgrund. Indem du jeden Trick anwandtest, den deine verbotenen Studien dich gelehrt hatten, konntest du deinen Freund retten und das Tor schließen, ehe es zu spät war. Der Freund zu deiner Rechten hielt sich wacker gegen den dunklen Geist und erhält +1 WE.	+2 WE Zauberspruch: <i>Zurück vom Abgrund</i>
2	Ihr spürtet eine Bande von Grabräubern auf und konntet verhindern, dass sie einen gefürchteten Gruftschrecken auf das Land losließen. Während es deine Magie war, die sie ruhigstellte, war es dein Freund, der dafür sorgte, dass du nahe genug an sie herankamst, um sie bezaubern zu können. Er erhält +1 GE.	+2 GE Zauberspruch: <i>Schleier des Schlafs</i>
3	Beim Erkunden eines alten Totenackers, der einige Tagesreisen vom Dorf entfernt liegt, stolperst ihr in eine Familie von Ghoulen, die sich in der Krypta eingenistet hatte. Die Kreaturen erwischten euch unvorbereitet in den Katakomben, aber der Freund zu deiner Rechten entdeckte einen versteckten Ausgang und ermöglichte so eure Flucht. Er erhält +1 IN.	+2 IN Zauberspruch: <i>Magisches Geschoss</i>
4	In einem Moment der Not erwecktest du versehentlich einen finsternen Widersacher und musstest das Dorf vor seinen Zerstörungen retten. Der Freund zu deiner Rechten lenkte den Feind lange genug ab, dass du ihn fällen konntest und erhält +1 GE.	+2 GE Zauberspruch: <i>Zielsicherer Schlag</i>
5	Ein gewalttätiger, frömmlicher Hexenjäger erschien im Dorf, von Gerüchten über deine Studien angelockt und überzeugt, dass der ganze Ort dem Bösen anheimgefallen sei. Der Freund zu deiner Rechten half dir, ihn zu verjagen, rettete die Dorfhexe und erhält +1 KO.	+2 KO Zauberspruch: <i>Ehrfurcht</i>
6	Angeführt von ihrem habgierigen Schamanen kam eine Gruppe von Barbaren aus dem Norden zum Dorf und forderte deinen Kopf, um sich deiner Kräfte bemächtigen zu können. Der Freund zu deiner Rechten wehrte sie ab, während du einen Zauber vorbereitetest, um sie in die Flucht zu schlagen. Er erhält +1 IN.	+2 IN Zauberspruch: <i>Dunkelheit</i>



1W6	Was fandest du in einer verborgenen Gruft außerhalb des Dorfes?	Du erhältst
1	Einen gewundenen Stab aus Eschenholz.	+2 GE einen Stab
2	Eine merkwürdige Puppe, gefertigt von einem uralten Volk.	+2 IN eine verfluchte Puppe
3	Die Waffe einer Kriegerkönigin aus uralter Zeit.	+2 ST ein runenbedecktes Schwert
4	Das Symbol eines mysteriösen Kultes.	+2 WE eine goldene Brosche
5	Die hohe Krone eines vergessenen Königs.	+2 CH eine eiserne Krone
6	Die Fesseln eines mächtigen Geistes.	+2 KO eine silberne Kette



Platziere einen ORT auf der Karte!



Platziere einen NSC auf der Karte!



Füll deinen Charakterbogen aus!

- Schreibe deinen Namen, die Klasse und die Stufe auf.
- Notiere deine Attributswerte und schreibe deinen Attributsmultiplikator ins nebenstehende Feld. Lies ihn auf der Tabelle ganz hinten ab.
- Notiere deine Fertigkeiten, deine Klassenfähigkeiten, deine Startausrüstung und alles, was du noch kaufen möchtest. Der Student der dunklen Künste beginnt mit folgender Ausrüstung: ein Ritualdolch, dunkle Roben, Schreibmaterial, ein Buch, in dem zwei Rituale beschrieben sind, die du noch nicht gelernt hast (eines davon ist *Beschwörung*), ein geheimer Ort, von dem niemand etwas weiß, und 4W6 Silbermünzen.
- Wähle eine Gesinnung. Dein Charakter kann Rechtschaffen, Chaotisch oder Neutral sein. Wenn du dich nicht entscheiden kannst, wähle Neutral: Die meisten Menschen sind neutral.
- Dein Grundangriffsbonus wird durch deine Klasse bestimmt. Als Magier der Stufe 1 hast du einen Grundangriffsbonus von +0.
- Deine Initiative ist gleich deiner Stufe + deinem Geschicklichkeits-Modifikator + 0 für die Klasse Magier.
- Deine Rüstungsklasse ist 10 + dein Geschicklichkeits-Modifikator.
- Du hast 3 Schicksalspunkte.
- Du hast 6 Trefferpunkte + deinen Konstitutions-Modifikator.
- Notiere deine Rettungswürfe, die du der Tabelle weiter hinten entnehmen kannst.
- Notiere deinen Angriffsbonus und Schaden für jede Waffe, die du nutzen möchtest. Dein Angriffsbonus für eine Nahkampfwaffe ist der Grundangriffsbonus + dein Stärke-Modifikator. Für Fernkampfwaffen ist es der Grundangriffsbonus + dein Geschicklichkeits-Modifikator. Dein Stärke-Modifikator wird außerdem auf den Schadenswurf der Nahkampfwaffe angerechnet.

Regelübersicht

Proben machen

Attributprobe: Würfle einen W20 und vergleiche das Ergebnis mit dem entsprechenden Attribut, nicht dem kleineren Attributmodifikator. Wenn die Zahl auf dem Würfel gleich oder kleiner als das Attribut ist, dann war die Probe erfolgreich. War sie höher, ist sie ein Misserfolg.

Rettungswurf: Würfle einen W20. Wenn das Ergebnis gleich oder höher als der Wert des Rettungswurfes ist, war der Wurf ein Erfolg.

Angriffswurf: Würfle einen W20 und addiere den entsprechenden Angriffsbonus. Vergleiche das Ergebnis mit der Rüstungsklasse des Gegners. Wenn die Zahl gleich oder größer als die RK des Gegners ist, dann war der Angriff ein Erfolg. Andernfalls ist der Angriff misslungen.

Klassenfähigkeiten

Trefferwürfel: W6

Initiative-Bonus: +0

Rüstung: Magier können keine Rüstung tragen.

Zaubern: Magier beherrschen die Macht der Magie auf drei verschiedenen Wegen: Zaubertricks, Zaubersprüche und Rituale. Dein Charakterbuch bestimmt deine Startzauber.

Magie spüren: Da Magier empfänglich für die Welt der Magie sind, können sie spüren, ob eine Person, ein Ort oder ein Gegenstand magisch ist. Dies erfordert einige Minuten Konzentration. Daher können Magier nicht durch bloße Anwesenheit Magie erkennen. Zudem bemerken andere Leute zumeist, wenn der Magier sie unentwegt anstarrt, während sein Mahl kalt wird. Der Spielleiter kann entscheiden, wann eine Präsenz so stark ist, dass der Magier sie auf der Stelle bemerkt.

Schicksalspunkte

Ein Charakter kann seine Schicksalspunkte auf folgende Weisen ausgeben:

Einem Freund helfen: Normalerweise kann ein Charakter seinem Freund nur bei einer Attributprobe helfen, wenn er eine passende Fertigkeit besitzt. Gibt der Charakter aber einen Schicksalspunkt aus, um zu helfen, erhält der Kamerad einen Bonus von +2 auf einen Wurf, auch ohne dass der Charakter die passende Fertigkeit besitzt.

Zweite Chance: Ein Charakter kann einen Schicksalspunkt ausgeben, um einen beliebigen Wurf zu wiederholen, beispielsweise eine Attributprobe, einen Rettungswurf oder einen Angriff.

Den Tod betrügen: Ein sterbender Charakter kann einen Schicksalspunkt ausgeben, um sich auf 0 Trefferpunkten zu stabilisieren und keinen weiteren Schaden mehr zu nehmen.

Attributswert	Modifikator
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

Rettungswürfe

Stufe	Erfahrung	Grund- angriffsbonus	Gift	Odem	Verwandlung	Zauber	Magischer Gegenstand
1	0	+0	14	15	13	12	11
2	2.500	+1	14	15	13	12	11
3	5.000	+1	14	15	13	12	11
4	10.000	+2	14	15	13	12	11
5	20.000	+2	14	15	13	12	11
6	40.000	+3	13	13	11	10	9
7	80.000	+3	13	13	11	10	9
8	150.000	+4	13	13	11	10	9
9	300.000	+4	13	13	11	10	9
10	450.000	+5	13	13	11	10	9