DUNGEONS & DRAGONS

MAGIER & ZAUBER

LEITFADEN FÜR JUNGE ABENTEURER

MAGIER & ZAUBER

DUNGEONS & DRAGONS®

MAGIER & ZAUBER

Ein Leitfaden für junge Abenteurer

GESCHRIEBEN VON JIM ZUB

MIT STACY KING UND ANDREW WHEELER

TEN SPEED PRESS
California | New York

ULISSES SPIELE

INHALT

Einführung 1

CHARAKTERKLASSEN 3

Barde 4

Legendärer Barde
Florizan Blank 6

Druide 8

Legendärer Druide
Dawan Pax 10

Hexenmeister 12

Legendärer Hexenmeister
Zanizyre Clockguard 14

Kleriker 20

Legendärer Kleriker
Bel Vala 22

Magier 24

Legendärer Magier
Mordenkainen 26

Zauberer 16

Legendärer Zauberer
Damini Mahajan 18

Klassen-Arbeitsplan 28

ARTEN DER MAGIE 31

Rituale und Schriftrollen 32

Zauberwirken 33

ZAUBERTRICKS 34

ERSTE STUFE 38

ZWEITE STUFE 42

DRITTE STUFE 46

VIERTE STUFE 50

FÜNFTE STUFE 54

SECHSTE STUFE 58

SIEBTE STUFE 62

ACHTE STUFE 66

NEUNTE STUFE 70

Wilde Magie 74

Magische Gegenstände . 77

Waffen 78

Legendäre Waffe
Das Sonnenschwert 80

Zauberstecken..... 82

Legendärer Stecken
Stab des Magus 84

Zauberstäbe 86

Legendärer Zauberstab
Zauberstab des Wunders 88

Magische Rüstung..... 90

Tränke..... 92

Ringe 94

Umhänge..... 96

Wundersame Gegenstände.... 98

Magie nutzen, um deine Geschichte zu erzählen..... 103

EINFÜHRUNG

Du befindest dich in einem phantastischen Reich. Das bedeutet, es gibt phantastische Kreaturen, und noch phantastischere Fähigkeiten.

Welche Art von Magie übst du aus?

Wie wirst du deine Kräfte nutzen?

Dieses Buch ist eine Möglichkeit, diese zwei sehr wichtigen Fragen zu beantworten. Es ist ein Leitfaden der außergewöhnlichen Fähigkeiten, welche in der Welt von Dungeons & Dragons existieren, und der magisch orientierten Klassen, die Abenteurern zur Verfügung stehen. Es bietet dir eine breite Auswahl an Optionen, zusammen mit Zaubersprüchen und magischen Gegenständen, um deinen Helden auszustatten.

Lies dieses Buch von vorn bis hinten durch oder öffne es an einer beliebigen Stelle, lass dich von den spannenden Illustrationen verzaubern und fang mit dem Brainstorming an. Je mehr du liest, desto mehr Charakterideen werden aus deiner Fantasie entspringen.

Jeder Charakter ist einzigartig. Selbst wenn zwei von ihnen die gleiche magische Anrufung kennen, werden sie ihre Entscheidungen auf eine individuelle Reise führen, die du erzählst. Bei Dungeons & Dragons geht es darum, unvergessliche Charaktere zu erschaffen, und die Geschichte deiner magischen Heldentaten fangen gerade erst an.

Lass sie uns entdecken!

BARDE

KLERIKER

DRUIDE

MAGIER

HEXENMEISTER

ZAUBERER

CHARAKTER-KLASSEN

Die Charakterklasse ist ein wesentliches definierendes Merkmal deines Charakters. Du kannst es dir als den Beruf deines Charakters vorstellen, auch wenn es etwas mehr beinhaltet als nur die tägliche Arbeit. Die Klasse eines Charakters definiert seine Bildung, Fähigkeiten und Attribute. Sie bestimmt auch, wie Charaktere miteinander umgehen. Jede Klasse hat Stereotypen (gute und schlechte), die beeinflussen, ob dein Charakter als vertrauenswürdig oder hinterlistig, loyal oder unzuverlässig angesehen wird. Im Fall von Magienutzern, die im Mittelpunkt dieses Buches stehen, können Klassen auch beeinflussen, wie ihre Anhänger Magie und Zauber nutzen.

Zusätzlich wird dein Charakter einem von zwölf Völkern angehören, von Menschen, über Elfen oder Zwergen bis zu Tabaxi (Katzenvolk), Kenku (Vogelleute) oder Halb-Orks (siehe *Krieger & Waffen* für mehr Details). Auch wenn manche Völker besser zu gewissen Klassen passen als andere, kann dein Charakter aus jeder Kombination bestehen, die du magst. Es kann Spaß machen, seine Zeit damit zu verbringen sich kreative Geschichten auszudenken, die erklären, wie dein Charakter die Ausbildung und die Fähigkeiten für die gewählte Klasse bekommen hat.

BARDE

Glaubst du, in Musik liegt Magie?

Stehst du oft im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit?

Liebst du es, aufzutreten?

Dann bist du vielleicht ein BARDE!

BARDENSCHULEN

Barden können ihre Musik und Magie auf der Straße, von einem Mentor oder als Teil einer offiziellen Ausbildung lernen. Alle Barden gehören informellen Vereinigungen an, die *Schulen* heißen, durch die sie ihre Geschichten und Traditionen teilen. Es gibt zwei solche Schulen.

SCHULE DES WISSENS

Diese Barden glauben an die Kraft der Worte, um die Welt zu verändern. Sie sind klug, scharfsinnig, witzig und geschickt darin, Zauber zu wirken.

SCHULE DES WAGEMUTS

Diese Barden glauben an Tatkraft, um die Welt zu verändern. Sie versuchen, andere durch ihr Handeln zu inspirieren und die Geschichten großer Helden am Leben zu erhalten.

Von Stadt zu Stadt zu reisen, Lieder zu singen und Geschichten zu erzählen: Das Leben eines Barden wird normalerweise damit assoziiert, die Abenteuer anderer Leute, zu Geschichten gesponnen, für ein paar Münzen zu erzählen oder zu singen. Allerdings gibt es einige Barden, die selbst dem Abenteuerleben nachgehen. Was könnte schließlich glorreicher sein, als Lieder zu singen, in denen du der Star bist?

Barden wissen, dass Geschichten und Lieder die Macht besitzen, die Realität zu formen. In diesen Geschenken liegt Magie, und Barden nutzen diese Magie, um große Taten zu vollbringen. Ein Talent für Musik ist etwas, das alle Barden teilen, aber ein Instrument zu spielen und Lieder zu singen ist nicht die einzige Art der Darbietung, die ihnen zur Verfügung steht. Vielleicht möchtest du lieber ein Dichter, ein Schauspieler, ein Akrobat, ein Tänzer oder ein Clown sein.

Auch wenn die meisten Barden es bevorzugen, ihre Verbündeten von der Seitenlinie zu unterstützen, sind sie durchaus in der Lage, sich mit Zaubern zu verteidigen, die ihre Waffen und Rüstung verbessern. Dennoch tendiert ihre Magie eher zu Bezauberungen und Illusionen als zu zerstörerischen Kräften. Das Ende eines Lebens ist schließlich das Ende einer Geschichte, und Barden glauben meist, dass es immer eine Chance auf Wiedergutmachung gibt, solange die Geschichte weiter erzählt wird.

AUSRÜSTUNG UND ATTRIBUTE

Rüstung Barden reisen meist leicht und nutzen nur Leder oder beschlagene Lederrüstung.

Waffen Sie bevorzugen elegante Waffen, wie Rapiere, Schwerter und Handarmbrüste, zusammen mit Dolchen, Beilen und Schleudern.

Musikinstrumente Fast alle Barden spielen eine Art Musikinstrument, von einer einfachen Schilfrohrflöte bis zur eleganten Harfe. Außerdem können sie ihr Instrument zum Zaubern nutzen.

Musik als Magie Die magische Musik eines Barden hat viele Effekte, darunter die Kranken zu heilen, andere zu bezaubern oder Leute von Gedankenkontrolle zu befreien.

Inspirierende Geschenke Barden nutzen Musik und Lieder, um andere um sie herum dazu zu inspirieren, große Taten zu vollbringen. Sollte ein Mitglied deiner Gruppe sich schwertun, weiß ein Barde oft genau, was es hören muss, damit sich die Sache zum Guten wendet.