



CHARAKTEROPTIONEN ILLUSTRATION: CHRISTOPH „MAD_EMINENZ“ BALLE

MADEPTEN EINER HELDENKLASSE

NEUE TALENTE UND ARCHETYPEN VON SPHÄRENWANDERER

DREIKLASSENSPIEL?

Jedem ist das wahrscheinlich schon einmal in ähnlicher Form passiert: „Ich möchte einen Paladin spielen!“ „Geht nicht.“ „Dann einen Kleriker.“ „Naja, geht auch nicht. Du kannst halt keine Rüstung tragen.“ Die Beschränkung auf drei Grundklassen macht es einem zwar einfach, doch einfach allein reicht nicht immer aus.

Wie eine Umfrage ergeben hat, erreichen die viele Spieler mit ihren Charakteren niemals die Stufen, die sie bräuchten, um bestimmte Charakterkonzepte umzusetzen. Die RvC haben schon geholfen, doch bleibt noch immer einiges offen. Mit dieser Regelerweiterung kann dem Abhilfe geschaffen werden. Neben dem erforderlichen Talent, dem dies gelingt, werden auch einige Archetypen vorgestellt, die zum schnellen Spiel verwendet werden können.

TALENT: HELDENADEPT

Alle Klassen 1 (IV)

Durch dieses Talent erhält der Charakter bereits früher Zugriff auf einige Talente oder Fähigkeiten, die ihm erst in einer Heldenklasse offenstehen würden. Für jede Stufe des Talents, die er erwirbt, erhält er Zugriff auf einen Rang aller Talente, die der gewählten Heldenklasse (maximal eine möglich) auf Stufe (9 + Rang in Heldenadept) offenstehen. Sonderfertigkeiten von Heldenklassen werden ebenso gehandhabt. Die Wahl dieses Talents verpflichtet den Charakter außerdem in der späteren Abenteuerlaufbahn die gewählte Heldenklasse einzuschlagen, deren Adept er geworden ist.

ACHTUNG

Die Archetypen wurden mit den Regeln zu Kulturtalenten und Kulturausrüstung aus den RvC erstellt. Sie sind auf Stufe 2 gesteigert, da das Heldenadept-Talent sonst nicht sinnvoll genutzt werden kann. Nutzt sie als vorgefertigte Charaktere für Cons, Anregungen für eigene Charaktere oder als Gegner in euren Abenteuern.

Beispiel: Ein Krieger legt sich einen Rang in Heldenadept: Paladin zu und erhält damit dauerhaften Zugriff auf alle Talente mit Voraussetzung PAL 10 bis zu einem Rang von 1, also Fürsorger I, Rüstzauberer I, Umdecken I, Vertrauter I und Wechsler I.

Zudem darf er je einen einzelnen Heilerzauber der Stufe 1 erlernen und von nun an Schriftrollen ablesen. Die einzige Heldenklasse, die ihm von nun an offensteht, ist der Paladin.

Kauft er sich einen zweiten Rang in Heldenadept: Paladin, erhält er dauerhaften

Zugriff auf den zweiten Rang der oben genannten Talente und darf sich einen Zauber der Stufe 1 oder 2 aussuchen. Kauft er sich das Talent ein drittes Mal, stehen ihm neben dem neuen Zauber und den neuen Rängen in den alten Talenten, auch neue Talente offen: Dämonen zerschmettern I, Schlachtruf I, Untote zerschmettern I, Vertrautenband I und Zauber macht I.

Mit dem regulären Erreichen der Heldenklasse darf er sich dann erneut Zaubersprüche auswählen, erhält aber wahrscheinlich keinen Zugriff auf Talente, die für ihn nicht ohnehin mittlerweile verfügbar wären.

BEISPIELE FÜR HELDENADEPTEN

👤	MAL - ATT			SPÄ ?		
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4	ST: 4	BE: 0	VE: 0	HÄ: 0
GE: 6	AU: 0					
Bewaffnung			Panzerung			
Kurzschwert (WB+1), Kurzbogen (WB+1)			Leder, komplett (+3), dunkler Umhang			
Talente (Kultur: Gassner): Beute schätzen I, Flink II, Geschwind, Heimlichkeit II, Heldenadept (Attentäter I), Hinterhältiger Angriff I, Ich muss weg I, Klein, Langfinger I, Leichtfüßig						
Ausrüstung: Kleidung, Rucksack, Feuerstein & Zunder, Wasserschlauch, Decke, 10m Seil, Kartenspiel, Dietriche, 5x Heilkräuter, Gift für 20 GM						
GH: 1		GK: kl		EP: 50		

👤	ELF - WAM			KRI ?		
KÖR: 8	AGI: 7	GEI: 5	ST: 6	BE: 3	VE: 0	HÄ: 1
GE: 0	AU: 0					
Bewaffnung			Panzerung			
Langschwert (WB+4, GA-2)			Kettenp., Lederzeug+Helm, Parieschwert (+5)			
Talente (Kultur: Vandria): Brutaler Hieb I, Heldenadept (Waffenmeister I), Nachtsicht, Parade I, Perfektion: Langschwert I, Prügler I, Schnell, Waffenkennner: Langschwert I						
Ausrüstung: Kleidung, Rucksack, Feuerstein & Zunder, Wasserschlauch, Decke, Helia-Anhänger, beiger Leinenumhang, Langschwert, 5x Heilkräuter						
GH: 6		GK: no		EP: 78		

👤	ZWE - KLE			HEI ?		
KÖR: 8	AGI: 4	GEI: 8	ST: 2	BE: 0	VE: 1	HÄ: 2
GE: 0	AU: 5+1					
Bewaffnung			Panzerung			
eisenhaller Streithammer (WB+4, GA-1, Ini-2)			eisenh. Kettenp., Lederzeug, Helm (+4), runenbest. Robe (Au+1)			
Heilende Hand , Magische Waffe, Vertreiben						
Talente (Kultur: Bergzweg): Dunkelsicht, Gerüstet I, Heldenadept (Kleriker I), Rüstzauberer I, Schlachtruf I, Waffenkennner (Streithammer I), Zäh						
Ausrüstung: Kleidung (weite Gewänder), Rucksack, Feuerstein & Zunder, Wasserschlauch, Decke, 5x Heilkräuter, Metkrug, Pfeife, Kletterhaken, Cor-Anhänger						
GH: 5		GK: no		EP: 81		

👤	MEN - PAL			KRI ?		
KÖR: 8	AGI: 6	GEI: 6	ST: 4	BE: 0	VE: 0	HÄ: 2
GE: 0	AU: 4+1					
Bewaffnung			Panzerung			
Zweihänder (WB+3, GA-4, Ini-2)			Plattenp., Leders., Helm (+5), runenbest. Wappent. (Au+1)			
Heilende Hand (schon eingerechnet)						
Talente (Kultur: Vandria): Brutaler Hieb I, Diener des Lichts I, Flink I, Fürsorger I, Heldenadept (Paladin I), Parade I, Reiten I, Rüstzauberer I						
Ausrüstung: Kleidung, Rucksack, Feuerstein & Zunder, Wasserschlauch, Decke, Helia-Anhänger, beiger Leinenumhang, Langschwert, 5x Heilkräuter						
GH: 6		GK: no		EP: 103		