



## Spielbemerkungen:

Derzeitige Heimatregion: \_\_\_\_\_

# 592 AZ

## ABENTEUER

**Spielstufe**  
(eine einkringeln)

Dieses Zertifikat belegt, dass

Name, Klassen und Stufen des Charakters

gespielt von:

Spielername

RPGA-Nummer

das Abenteuer  
**Tod im Adri**

abgeschlossen hat

Ein 2-ründiges Spezial-Abenteuer im  
Fürstentum Herbergsbad  
und Adri-Markland

**ZE-Kosten:**

Für das Abenteuer

Zusätzlich verbraucht

Verbleibende ZE

wofür ausgegeben: \_\_\_\_\_

**DGS 4**

(max. 1.633 EP / 1.025 GM)

**DGS 6**

(max. 2.383 EP / 1.556 GM)

**Lady Nacacia's Spellbook:** This spellbook contains the following arcane spells: 1. level: Burning Hands, Change Self, Charm Person, Color Spray, Comprehend Language, Erase, Expeditious Retreat, Mage Armor, Magic Missile, Magic Weapon, Message, Protection from Good, Shield, Shocking Grasp, Sleep; 2. level: Alter Self, Arcane Lock, Cat's Grace, Continual Flame, Detect Thoughts, Endurance, Glitterdust, Invisibility, Knock, Locate Object, Mirror Image, Protection from Arrows, See Invisibility; 3. level: Clairaudience / Clairvoyance, Dispel Magic, Explosive Runes, Fireball, Greater Magic Weapon, Haste, Keen Edge, Lightning Bolt, Suggestion, Tongues; 4. level: Charm Monster, Detect Scrying, Dimension Door, Enervation, Ice Storm, Lesser Geas, Minor Globe of Invulnerability, Phantasmal Killer, Stoneskin; Market Price: 0 GP; Frequency: Region. After a Regional, mages may try to copy an amount of spells up to their caster level into their own spellbook, if they meet the prerequisites mentioned in the Player's Handbook.

**Lady Nacacias Zauberbuch:** Dieses Zauberbuch enthält die folgenden arkanen Zauber: 1. Stufe: Austilgen, Botschaft, Brennende Hände, Erscheinung verändern, Person verzaubern, Rascher Rückzug, Magierrüstung, Magisches Geschoß, Magische Waffe, Schild, Schockgriff, Schutz vor Gutem, Sprachen verstehen; 2. Stufe: Arkanes Schloss, Ausdauer, Dauerhafte Flamme, Gedanken wahrnehmen, Gegenstand aufspüren, Gestalt verändern, Glitzerstaub, Katzenhafte Anmut, Klopfen, Spiegelbilder, Schutz vor Pfeilen, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit; 3. Stufe: Blitz, Einflüsterung, Explosive Runen, Feuerball, Hast, Hellhören / Hellsehen, Mächtige magische Waffe, Magie bannen, Schärfen, Zungen; 4. Stufe: Ausspähung entdecken, Dimensionstür, Entkräftung, Eissturm, Schwächerer Geas, Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit, Monster bezaubern; Steinhaut, Tödliches Phantom; Marktpreis: 0 GM; Vorkommen: Regional. Zauberer können nach einem Regionalabenteuer versuchen, eine Anzahl von Zaubern, die ihrer Zauberstufe entspricht, in ihr eigenes Zauberbuch zu übertragen, sofern sie alle Voraussetzungen erfüllen, die im Spielerhandbuch genannt sind.

Veranstaltung **DreieichCON XII**

Datum: **23.11.2002**

SL:

Unterschrift

RPGA-Nummer

**Lebenshaltungskosten:**

- ☐ Keine; ☐ Abenteurer-Standard (12 GM x ZE);  
☐ Gehoben (50 GM x ZE); ☐ Luxuriös (100 GM x ZE)

**Verbrauchbare Gegenstände:**

*Schriftrollen:* Zaubergrad x Zauberstufe x 25 GM;  
*Trank:* Zaubergrad x Zauberstufe x 50 GM;  
*Steckenladung:* Zaubergrad x Zauberstufe x 15 GM;  
*Wundersamer Gegenstand:* Marktwert.

**Andere Barausgaben:**

*Pfeile / Bolzen:* normal = 5 KM, Meisterarbeit = 7 GM, silberne = 1 GM, +1 = 40 GM, +2 = 160 GM, +3 = 360 GM; +4 = 640 GM, +5 = 1.000 GM

**Verkaufte Gegenstände:**

**Gekaufte Gegenstände:**

Einkäufe insgesamt

Verkäufe insgesamt

EP vor dem Abenteuer

Erhaltene EP

Ausgegebene EP

Derzeitige EP

GM vor dem Abenteuer

Erhaltene GM

Ausgegebene GM

GM nach dem Abenteuer

Summe Ein- / Verkäufe

Derzeitige GM

**Ausrüstungsübersicht (Name und Wert der Gegenstände):**

Grundausrüstung: ( )

Charakterverbundene Gegenstände:

1.

2.

3.

**Verbrauchbare Gegenstände**

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□