

Schicksalspunkte (S18, S30):

3 pro Session/Schurke 5  
1. Neu würfeln / 2. Tod entgehen / 3. Freund in Not helfen (+2 ohne Fähigkeit)

Proben/Würfeln

20 Patzer, 1 Kritischer Erfolg

Attribute

1w20 <=Attribut  
Konkurrenz Proben werden mit Differenz zum MW ermittelt

Aktive Wahrnehmung: Intelligenz  
Passive Wahrnehmung: Weisheit

Fertigkeit (S28)

+2/+4/+6 Bonus auf Attribut  
- Keine Liste!  
- Oberbegriff für Expertenwissen  
- Freunde damit unterstützten (+2)

Zauberei

2000 EP	EP - Königreich retten
1000 EP	Grafenschaft retten, Großen Erzfeind besiegen
500 EP	- Verbrechen Aufklären, Magisches Artefakt sammeln, Dorf vor Monster retten

- Bestiarium EP fürs überwinden, nicht töten  
- alle 5 Stufen +1 Bonus auf Attribute  
- Neue Fertigkeit?

Magier KENNEN ihre Zauber  
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberticks (S35)  
- Att-Probe, immer mit RW  
- spontan  
- 2 zum Start

Charakter Erstellung

1. Charakterbuch wählen
2. 3 Tabellen Kindheit
3. 4 Tabellen für Training
4. Rettungswürfe aus Charakterbuch notieren
5. SL würfelt auf Szenario Zufallstabellen der SC links daneben ist dabei gewesen & kann mit Fertigkeiten und Schicksalspunkten helfen

- Es ist ein kleines Dorf!  
Wenn ein Ort platziert wird muss dieser nicht mit dem Wurf zusammenhängen (S13, Beispiel)  
- bespricht die Ergebnisse (nicht die Attribute) und damit Verbindungen  
- 1\* darf das Ergebnis gewählt werden  
- **Gesinnung:** Ordnung/Rechtschaffen - Neutral - Chaos/Chaotisch  
- SL macht sich Notizen

Gruppenwürfe

Statt einzeln zu würfeln, kann einer würfeln und der Rest unterstützt.

Charisma (S30)

Diff > 5 wird der Held gebeten zu gehen  
Rettungswurf  
1W20 >=RW

Kampf

1W20+Grundangr.+ Stufe+Waffenspez.	> RK
------------------------------------	------

Anderer Schaden: Sturz/Feuer S32  
- höchste Ini startet, = dann Spieler  
- 1 Runde = paar Schwertschläge/Pfeil  
- OLP (S32): braucht sofort Hilfe  
- jede Runde - 1 bis - 10, dann tot  
- überrascht? Eine Runde aussetzen

NSC

Wenn nicht schon gegeben:  
Grundbegriffsbonus|Ini = Trefferwürfel  
RW auf S75

Gefolgsleute (S25)

Beispiel: Gepäckträger, Gelehrter  
Attribute: 1x13,1x7,Rest 10  
1-2 Fertigkeiten(+2 bei Hilfe) +4 bei hochbegabt

Verbündete (S25)

Beispiel: Knappe, Verehrer, Schüler oder Tiergefährte  
- Helden, wollen Ruhm und Reichtum  
- Nur nach großen Ereignissen  
- Haben Namen und Werte  
- Stufe = Held - 5

Wahre Namen (S33)

• LLP p. Nacht (versorgt +2 LP p. Nacht)  
• Vollständige Bettruhe +3LP  
• Weisheitsprobe zum stabilisierenden(Heilung /Kräuterkunde hilft)

- Norm. nur Geister, Zwerge und Dämonen  
- klingen wie Kauderwelsch oder andere Geräusche (Metall auf Metall)  
- Haben Macht! Hilft beim Geister Befehlen.  
- +5 auf alles (auch RW) wenn Namen ausgesprochen wird  
- +1 beim Helfen und Magischer Heilung wenn der Namen genannt wird  
- Oft gibt es eine Namenszeremonie zum Erwachsen werden. Oder hatte er schon einen?

Erwachsen werden. Oder hatte er schon einen?

Attribute

Stärke	+Nahkampf/+Schaden im NK
Geschick	+Fernkampf/+RK
Konstitution	+Mod bei Lvl-Up auf TP
Intelligenz	+Anzahl an Sprachen
Weisheit	+RW-Zauber-Beeinflussen
Charisma	+Mod an Verbündeten (sonst 4)

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke)+1 Kämpfer  
Rüstungsklasse (RK):  
Abstrakter Wert, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen (Normal 10).  
Trefferpunkte (TP):  
TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt und braucht Hilfe

Rituale

Zauberspruch (S36)  
- Stufe = Zauber am Tag  
- 2 bei Start  
- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

Magier KENNEN ihre Zauber  
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberticks (S35)  
- Att-Probe, immer mit RW  
- spontan  
- 2 zum Start

Attribute

Stärke	+Nahkampf/+Schaden im NK
Geschick	+Fernkampf/+RK
Konstitution	+Mod bei Lvl-Up auf TP
Intelligenz	+Anzahl an Sprachen
Weisheit	+RW-Zauber-Beeinflussen
Charisma	+Mod an Verbündeten (sonst 4)

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke)+1 Kämpfer  
Rüstungsklasse (RK):  
Abstrakter Wert, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen (Normal 10).  
Trefferpunkte (TP):  
TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt und braucht Hilfe

Rituale

Zauberspruch (S36)  
- Stufe = Zauber am Tag  
- 2 bei Start  
- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

Magier KENNEN ihre Zauber  
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberticks (S35)  
- Att-Probe, immer mit RW  
- spontan  
- 2 zum Start

Attribute

Stärke	+Nahkampf/+Schaden im NK
Geschick	+Fernkampf/+RK
Konstitution	+Mod bei Lvl-Up auf TP
Intelligenz	+Anzahl an Sprachen
Weisheit	+RW-Zauber-Beeinflussen
Charisma	+Mod an Verbündeten (sonst 4)

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke)+1 Kämpfer  
Rüstungsklasse (RK):  
Abstrakter Wert, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen (Normal 10).  
Trefferpunkte (TP):  
TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt und braucht Hilfe

Rituale

Zauberspruch (S36)  
- Stufe = Zauber am Tag  
- 2 bei Start  
- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

Magier KENNEN ihre Zauber  
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberticks (S35)  
- Att-Probe, immer mit RW  
- spontan  
- 2 zum Start

Attribute

Stärke	+Nahkampf/+Schaden im NK
Geschick	+Fernkampf/+RK
Konstitution	+Mod bei Lvl-Up auf TP
Intelligenz	+Anzahl an Sprachen
Weisheit	+RW-Zauber-Beeinflussen
Charisma	+Mod an Verbündeten (sonst 4)

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke)+1 Kämpfer  
Rüstungsklasse (RK):  
Abstrakter Wert, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen (Normal 10).  
Trefferpunkte (TP):  
TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt und braucht Hilfe

Rituale

Zauberspruch (S36)  
- Stufe = Zauber am Tag  
- 2 bei Start  
- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

Magier KENNEN ihre Zauber  
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberticks (S35)  
- Att-Probe, immer mit RW  
- spontan  
- 2 zum Start

Attribute

Stärke	+Nahkampf/+Schaden im NK
Geschick	+Fernkampf/+RK
Konstitution	+Mod bei Lvl-Up auf TP
Intelligenz	+Anzahl an Sprachen
Weisheit	+RW-Zauber-Beeinflussen
Charisma	+Mod an Verbündeten (sonst 4)

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke)+1 Kämpfer  
Rüstungsklasse (RK):  
Abstrakter Wert, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen (Normal 10).  
Trefferpunkte (TP):  
TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt und braucht Hilfe

Rituale

Zauberspruch (S36)  
- Stufe = Zauber am Tag  
- 2 bei Start  
- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

Magier KENNEN ihre Zauber  
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberticks (S35)  
- Att-Probe, immer mit RW  
- spontan  
- 2 zum Start

Attribute

Stärke	+Nahkampf/+Schaden im NK
Geschick	+Fernkampf/+RK
Konstitution	+Mod bei Lvl-Up auf TP
Intelligenz	+Anzahl an Sprachen
Weisheit	+RW-Zauber-Beeinflussen
Charisma	+Mod an Verbündeten (sonst 4)

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke)+1 Kämpfer  
Rüstungsklasse (RK):  
Abstrakter Wert, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen (Normal 10).  
Trefferpunkte (TP):  
TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt und braucht Hilfe

Rituale

Zauberspruch (S36)  
- Stufe = Zauber am Tag  
- 2 bei Start  
- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

Magier KENNEN ihre Zauber  
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberticks (S35)  
- Att-Probe, immer mit RW  
- spontan  
- 2 zum Start

Attribute

Stärke	+Nahkampf/+Schaden im NK
Geschick	+Fernkampf/+RK
Konstitution	+Mod bei Lvl-Up auf TP
Intelligenz	+Anzahl an Sprachen
Weisheit	+RW-Zauber-Beeinflussen
Charisma	+Mod an Verbündeten (sonst 4)

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke)+1 Kämpfer  
Rüstungsklasse (RK):  
Abstrakter Wert, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen (Normal 10).  
Trefferpunkte (TP):  
TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt und braucht Hilfe

Rituale

Zauberspruch (S36)  
- Stufe = Zauber am Tag  
- 2 bei Start  
- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

Magier KENNEN ihre Zauber  
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberticks (S35)  
- Att-Probe, immer mit RW  
- spontan  
- 2 zum Start

Attribute

Stärke	+Nahkampf/+Schaden im NK
Geschick	+Fernkampf/+RK
Konstitution	+Mod bei Lvl-Up auf TP
Intelligenz	+Anzahl an Sprachen
Weisheit	+RW-Zauber-Beeinflussen
Charisma	+Mod an Verbündeten (sonst 4)

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke)+1 Kämpfer  
Rüstungsklasse (RK):  
Abstrakter Wert, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen (Normal 10).  
Trefferpunkte (TP):  
TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt und braucht Hilfe

Rituale

Zauberspruch (S36)  
- Stufe = Zauber am Tag  
- 2 bei Start  
- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

Magier KENNEN ihre Zauber  
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberticks (S35)  
- Att-Probe, immer mit RW  
- spontan  
- 2 zum Start

Attribute

Stärke	+Nahkampf/+Schaden im NK
Geschick	+Fernkampf/+RK
Konstitution	+Mod bei Lvl-Up auf TP
Intelligenz	+Anzahl an Sprachen
Weisheit	+RW-Zauber-Beeinflussen
Charisma	+Mod an Verbündeten (sonst 4)

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke)+1 Kämpfer  
Rüstungsklasse (RK):  
Abstrakter Wert, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen (Normal 10).  
Trefferpunkte (TP):  
TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt und braucht Hilfe

Rituale

Zauberspruch (S36)  
- Stufe = Zauber am Tag  
- 2 bei Start  
- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

Magier KENNEN ihre Zauber  
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberticks (S35)  
- Att-Probe, immer mit RW  
- spontan  
- 2 zum Start

Attribute

Stärke	+Nahkampf/+Schaden im NK
Geschick	+Fernkampf/+RK
Konstitution	+Mod bei Lvl-Up auf TP
Intelligenz	+Anzahl an Sprachen
Weisheit	+RW-Zauber-Beeinflussen
Charisma	+Mod an Verbündeten (sonst 4)

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke)+1 Kämpfer  
Rüstungsklasse (RK):  
Abstrakter Wert, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen (Normal 10).  
Trefferpunkte (TP):  
TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt und braucht Hilfe

Rituale

Zauberspruch (S36)  
- Stufe = Zauber am Tag  
- 2 bei Start  
- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

Magier KENNEN ihre Zauber  
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberticks (S35)  
- Att-Probe, immer mit RW  
- spontan  
- 2 zum Start

Attribute

Stärke	+Nahkampf/+Schaden im NK
Geschick	+Fernkampf/+RK
Konstitution	+Mod bei Lvl-Up auf TP
Intelligenz	+Anzahl an Sprachen
Weisheit	+RW-Zauber-Beeinflussen
Charisma	+Mod an Verbündeten (sonst 4)

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke)+1 Kämpfer  
Rüstungsklasse (RK):  
Abstrakter Wert, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen (Normal 10).  
Trefferpunkte (TP):  
TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt und braucht Hilfe

Rituale

Zauberspruch (S36)  
- Stufe = Zauber am Tag  
- 2 bei Start  
- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

Magier KENNEN ihre Zauber  
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberticks (S35)  
- Att-Probe, immer mit RW  
- spontan  
- 2 zum Start

Attribute

Stärke	+Nahkampf/+Schaden im NK
Geschick	+Fernkampf/+RK
Konstitution	+Mod bei Lvl-Up auf TP
Intelligenz	+Anzahl an Sprachen
Weisheit	+RW-Zauber-Beeinflussen
Charisma	+Mod an Verbündeten (sonst 4)

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke)+1 Kämpfer  
Rüstungsklasse (RK):  
Abstrakter Wert, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen (Normal 10).  
Trefferpunkte (TP):  
TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt und braucht Hilfe

Rituale

Zauberspruch (S36)  
- Stufe = Zauber am Tag  
- 2 bei Start  
- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

Magier KENNEN ihre Zauber  
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberticks (S35)  
- Att-Probe, immer mit RW  
- spontan  
- 2 zum Start

Attribute

Stärke	+Nahkampf/+Schaden im NK
Geschick	+Fernkampf/+RK
Konstitution	+Mod bei Lvl-Up auf TP
Intelligenz	+Anzahl an Sprachen
Weisheit	+RW-Zauber-Beeinflussen
Charisma	+Mod an Verbündeten (sonst 4)

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke)+1 Kämpfer  
Rüstungsklasse (RK):  
Abstrakter Wert, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen (Normal 10).  
Trefferpunkte (TP):  
TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt und braucht Hilfe

Rituale

Zauberspruch (S36)  
- Stufe = Zauber am Tag  
- 2 bei Start  
- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

Magier KENNEN ihre Zauber  
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberticks (S35)  
- Att-Probe, immer mit RW  
- spontan  
- 2 zum Start

Attribute

Stärke	+Nahkampf/+Schaden im NK
Geschick	+Fernkampf/+RK
Konstitution	+Mod bei Lvl-Up auf TP
Intelligenz	+Anzahl an Sprachen
Weisheit	+RW-Zauber-Beeinflussen
Charisma	+Mod an Verbündeten (sonst 4)

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke)+1 Kämpfer  
Rüstungsklasse (RK):  
Abstrakter Wert, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen (Normal 10).  
Trefferpunkte (TP):  
TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt und braucht Hilfe

Rituale

Zauberspruch (S36)  
- Stufe = Zauber am Tag  
- 2 bei Start  
- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

Magier KENNEN ihre Zauber  
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberticks (S35)  
- Att-Probe, immer mit RW  
- spontan  
- 2 zum Start

Attribute

Stärke	+Nahkampf/+Schaden im NK
Geschick	+Fernkampf/+RK
Konstitution	+Mod bei Lvl-Up auf TP
Intelligenz	+Anzahl an Sprachen
Weisheit	+RW-Zauber-Beeinflussen
Charisma	+Mod an Verbündeten (sonst 4)

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke)+1 Kämpfer  
Rüstungsklasse (RK):  
Abstrakter Wert, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen (Normal 10).  
Trefferpunkte (TP):  
TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt und braucht Hilfe

Rituale

Zauberspruch (S36)  
- Stufe = Zauber am Tag  
- 2 bei Start  
- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

Magier KENNEN ihre Zauber  
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberticks (S35)  
- Att-Probe, immer mit RW  
- spontan  
- 2 zum Start

Attribute

Stärke	+Nahkampf/+Schaden im NK
Geschick	+Fernkampf/+RK
Konstitution	+Mod bei Lvl-Up auf TP
Intelligenz	+Anzahl an Sprachen
Weisheit	+RW-Zauber-Beeinflussen
Charisma	+Mod an Verbündeten (sonst 4)

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke)+1 Kämpfer  
Rüstungsklasse (RK):  
Abstrakter Wert, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen (Normal 10).  
Trefferpunkte (TP):  
TP<=0