

Fertigkeit (S28)
+2/+4/+6 Bonus auf Attribut
- Keine Liste!
- Oberbegriff für Expertenwissen
- Freunde damit unterstützten (+2)

Aktive Wahrnehmung: Intelligenz
Passive Wahrnehmung: Weisheit

Proben/Würfeln

20 Patzer, 1 Kritischer Erfolg

Attribute

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

Schicksalspunkte (S18, S30):

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

Erfahrung (S34)

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

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

Zauberei

Magier KENNEN ihre Zauber

Die drei Gründe der Magie auf S38
Zauberticks (S35)

- Att-Probe, immer mit RW
- spontan
- 2 zum Start

- 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

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 |

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 abschließen - ca. 10 Sekunden
- 0LP (S32): braucht sofort Hilfe
Jede Runde - 1 bis - 10,dann tot
- überrascht? Eine Runde aussetzen

Regenerierung

- 1LP p. Nacht (versorgt +2 LP p. Nacht)
- Vollständige Betruhe +3LP
- Weisheitsprobe zum stabilisieren(Heilung /Kräuterkunde hilft)

Wahre Namen (S33)

- 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?

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

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

Attribute (S15, S27)

| | |
|--------------|-------------------------------|
| 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) |

Rituale

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

(S36)

- Misslingt, bestehende Zauber werden abgebrochen (Magie leer bis ausgereut oder Magie entgleitet seiner Kontrolle)
- Kleiner Effekt, Nahe Reichweite, keine Wunden, nicht permanent)
- falls Effekt größer, dann gibt es Malus (S36)