

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)

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

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

Erfahrung (S34)

Zauberei

Magier KENNEN ihre Zauber

Die drei Gründe der Magie auf S38

Zauberricks (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 <b>links</b> 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 |
|------------------------------------|------|

- höchste Ini startet, = dann Spieler
- 1 Runde = paar Schwertschläge/Pfeil abschießen - ca. 10 Sekunden
- OLP (S32): braucht sofort Hilfe
- Jede Runde - 1 bis - 10,dann tot
- überrascht? Eine Runde aussetzen

Anderer Schaden: Sturz/Feuer S32

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

- +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

Rituale

- Att-Probe
- 1 bei Start
- Dauer: Grad = Stunden
- Grad <= Stufe
- Komponenten benötigt
- Misserfolg, Effekt tritt ein aber mit unerwartender Wendung
- Neue: 1 Woche p. Stufe studieren
- können abgelesen werden

Zauberspruch (S36)

- Stufe = Zauber am Tag

- 2 bei Start

- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

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) |

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