

Charisma (S30)
Diff > 5 wird der Held gebeten zu gehen

Rettungswurf
1W20 >=RW

Kampf

1W20+Grundangr.+ Stufe+Waffenspez.	> RK
<ul style="list-style-type: none">- 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)

5/8

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

1/8

- Vollständige Bettruhe +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?

Erfahrung (S34)

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

6/8

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 Punkte

Initiative:
GE-Mod+Klasse+(Schurkenbonus) +1 Kämpfer

Rüstungsklasse (RK):
Abstrakter Wert wie schwer es ist einen Charakter zu treffen (Normal 10).

Trefferpunkte (TP):

2/8

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

Zauberei

Magier KENNEN ihre Zauber
Die drei Gründe der Magie auf S38

Zaubertricks (S35)

- Att-Probe, immer mit RW
- spontan
- 2 zum Start
- Misslingt, bestehende Zauber werden abgebrochen (Magie leer bis ausgeruht oder Magie entgleitet seiner Kontrolle)
- Kleiner Effekt, Nahe Reichweite, keine Wunden, nicht permanent)
falls Effekt größer, dann gibt es Malus (S36)

7/8

TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt und braucht Hilfe

Schicksalspunkte (S18, S30):
3 pro Session/Schurke 5

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

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

3/8

Zauberspruch (S36)

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

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

8/8

- Stufe = Held - 5

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)

Gruppenwürfe

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

4/8