

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 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

Rettungswurf

1W20 >=RW

Kampf

Charisma (S30)

Diff > 5 wird der Held gebeten zu gehen

Gruppenwürfe

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

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

- Oft gibt es eine Namenszeremonie zum

Erwachsen werden. Oder hatte er schon einen?

- unerwartender Wendung

- Misserfolg, Effekt tritt ein aber mit

- Neue: 1 Woche p. Stufe studieren

- können abgelesen werden

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

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

Rituale

Zauberspruch (S36)

- Stufe = Zauber am Tag

- 2 bei Start

- Neue: 1 Woche Studium (+int Probe)

- Att-Probe

- Dauer: Grad = Stunden

- Grad > = Stufe

- Komponenten benötigt

- Misserfolg, Effekt tritt ein aber mit

- unerwartender Wendung

- Neue: 1 Woche p. Stufe studieren

- können abgelesen werden