

- 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)

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

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

Weitere Werte

Initiative: GE-Mod+Klasse+(Schurke Kämpfer

Rüstungsklasse (RK):

Abstrakter Wert, wie schwer es ist, ein Charakter zu treffen (Normal 10).

Trefferpunkte (TP):

TP<=0 Bewusstlos / schwer verletzt ui braucht Hilfe

Regenerierung

P p. Nacht (versorgt +2 LP p. Nacht)
 llständige Bettruhe +3LP
 eiseitsprobe zum stabilisieren(Heilung räuterkunde hilft)

Vahre Namen (S33)

rm. nur Geister, Zwerge und monen
 ngen wie Kauderwelsch oder andere räusche (Metall auf Metall)
 ben Macht! Hilft beim Geister fehlen.
 i auf alles (auch RW) wenn Namen sgesprochen wird
 . beim Helfen und Magischer Heilung
 nn der Namen genannt wird
 : gibt es eine Namenszeremonie zum wachsen 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

penwürfe

einzeln zu würfeln, kann einer würfeln
 er Rest unterstützt.

isma (S30)

• 5 wird der Held gebeten zu gehen

ngswurf

) >=RW

Kampf

+Grundangr.+	> RK
+Waffenspez.	

chste Ini startet, = dann Spieler
 Runde = paar Schwertschläge/Pfeil
 schießen - ca. 10 Sekunden
 P (S32): braucht sofort Hilfe
 de Runde - 1 bis - 10,dann tot
 errascht? Eine Runde aussetzen

er Schaden:

Sturz/Feuer S32

Charakterbuch wählen
3 Tabellen Kindheit
4 Tabellen für Training
rettungswürfe aus Charakterbuch tieren
5L würfelt auf Szenario Zufallstabelle der SC links daneben ist dabei sen & kann mit Fertigkeiten und ksalspunkten helfen

ist ein kleines Dorf!
 nn ein Ort platziert wird muss dieser
 ht mit dem Wurf zusammenhängen (ispiel)
 sprecht die Ergebnisse (**nicht** die
 ribute) und damit Verbindungen
 darf das Ergebnis gewählt werden
sinnung: Ordnung/Rechtschaffer
 utral - Chaos/Chaotisch
 macht sich Notizen

icksalspunkte (S18, S30):

4/8 3 Session/Schurke 5
 zu 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)