

# 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

# *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):**

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

- Stufe = Held - 5

# *Proben/Würfeln*

20 Patzer, 1 Kritischer Erfolg

## *Attribute*

1w20  $\leq$  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.

## *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
- 0LP (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 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?

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)

## *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  $\leq$  Stufe
- Komponenten benötigt
- Misserfolg, Effekt tritt ein aber mit unerwartender Wendung
- Neue: 1 Woche p. Stufe studieren
- Können abgelesen werden