

## 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

## 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

## 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

### 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)