

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

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

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

- 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

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)

5/8