



ALLGEMEIN

Letzte Änderung: **02.01.2013**

Erfolgsbestimmung

- Es sind grundsätzlich zwischen 0 und 5 Erfolge möglich
- Die Erfolge werden durch einen Würfelwurf (**5 w10 - vier weiß, einer schwarz**) bestimmt, der mit dem Erfolgswert verglichen wird
- Der **Erfolgswert** setzt sich aus den beiden Bereichen Domäne und Skill (soweit vorhanden) zusammen. Dazu kommen eventuell noch Boni für Beschreibung oder den Einsatz eines Aspektes.
- Ist bei einer Probe die entsprechende Domäne nicht vorhanden, wird die Erfahrungsstufe des SC als EW verwendet.
- Für die beiden Bereiche werden die Level aufaddiert und die entsprechenden Maximalwürfe (weiß/schwarz) vom Charakterblatt abgelesen
- Der **Maximalwurf** ist für alle weißen Würfel gleich, für den schwarzen kann er eine andere Höhe haben
- Die Erfolge werden für jeden Würfel einzeln bestimmt
- Ein Würfel bringt einen Erfolg, wenn die Zahl kleiner gleich dem jeweiligen Maximalwurf (weiß/schwarz) ist
- Eine „1“ ist immer ein Erfolg, eine „10“ nie. Ein Pasch bedeutet immer 5 Erfolge (das ist SEHR unwahrscheinlich, schickt mir eine Nachricht, wenn ihr einen gewürfelt habt ☺)
- Ist der Erfolgswurf misslungen und es wird dabei mindestens ein 10er geworfen, ist das ein **Patzer** – für jeden 10er bekommt der Gegner 1 Erfolg zusätzlich.
- **Critical:** Bei einem direkten Vergleich mit einem Gegner zählt jeder 1er mehr als 10er im Wurf als 2 Erfolge.
- (*optional*) Die Critical-Einser werden zusätzlich noch einmal gewürfelt- bei einer „1“ kommt wiederum 1 Erfolg dazu und es kann noch einmal gewürfelt werden usw. (exploding dice)
- (*optional*): Es kann jederzeit volles Risiko gegangen werden, Patzer oder Criticals werden dann doppelt gezählt
- **Am einfachsten geht das mit dem Dice-Roller!**

Boni bei Erfolgswürfen durch Beschreibungen

- Beschreibungen ihrer Aktionen sind eine Möglichkeit für Spieler Flavour und Abwechslung ins Spiel zu bringen und das Geschehen für die Mitspieler besser vorstellbar machen und ihnen etwas zu bieten.
- Der Spieler „setzt“ für jeden von ihm beschriebenen Punkt der seiner Meinung nach einen Bonus wert ist, einen seiner Bennies (bzw. aus dem Vorratstopf) ein. Der Spielleiter entscheidet ob alle oder einige Boni angemessen sind. In diesem Fall bekommt der Spieler den/die Bonus/Boni und erhält den/die Benny/Bennies zurück. Bei Boni die nicht angemessen sind, behält er den eingesetzten Benny ein ohne dass es einen Bonus gibt.
- Beschreibungen können sich auf die **eigene Aktion** beziehen. Damit wird eine detaillierte Liste von vorgegebenen Stunts, Taktiken oder Manövern (z.B. „Finte“) unnötig. Es bleibt allein der Kreativität des Spielers überlassen, was für eine Aktion er wie durchführen will, er muss sie nur plastisch beschreiben

- Beschreibungen können auch Besonderheiten der **Situation**/Umgebung einbeziehen. Damit wird wiederum eine detaillierte Liste von vorgegebenen situativen Zu- und Abschlägen (z.B. „Angriff von hinten/oben“) unnötig und es bleibt ebenfalls der Kreativität des Spielers überlassen, wie er seine Aktion an die jeweilige Situation anpassen will
- Allein eine anschauliche Beschreibung ist schon ein guter Ansatz: „Ich atme tief durch und versuche meine zitternden Hände zu beruhigen...“
- Nach SL-Entscheid können auch die Spieler Situation/Umgebung mit für sie hilfreichen Details ausschmücken, so dass eine bestimmte Aktion möglich wird (der berühmte Kronleuchter in der Wirtshauschlägerei)
- Mit der freien Bonus-Vergabe werden also drei Ziele erreicht:
 - Es sind keine Tabellen für Zu- und Abschläge nötig
 - Aktionen werden für alle Spieler anschaulicher und interessanter
 - Stunts und außergewöhnliche Ideen werden belohnt und nicht mit Abschlägen belegt

Bennies – wie bekomme ich sie?

- Am Anfang des Spielabends bekommt jeder SC weiße Bennies in Höhe seiner **Erfahrungsstufe**
- Hat der Spieler in der Session vorher einen oder mehrere **Wesenszüge** ausgespielt, beginnt er von Anfang an mit einem grauen Benny (am Ende jeder Session verteilen)
- Während des Spiels bekommt man dann graue Bennies für **coole Aktionen** von seinen Mitspielern. Dafür gibt es einen gemeinsamen Vorrat von Spielerzahl x2 an grauen Bennies, die an die Mitspieler vergeben werden können
- Während des Spiels kann ein **Aspekt** eines SCs durch den SL oder einen Mitspieler „**gereizt**“ werden. Voraussetzung ist, dass der betreffende SC durch den Einsatz des Aspekts in eine eindeutig missliche Lage kommt.
- Das Reizen eines Aspektes sollte immer zum Ziel haben dass die Geschichte dramatischer, spannender oder interessanter wird. (Quelle Fate2Go)
- Lehnt der gereizte Spieler ab, dann muss er einen Benny zahlen (durch SL gereizt) bzw. ein Benny aus dem Vorrat geht an den SL (durch Mitspieler)
- Nimmt er sie an, dann bekommt er einen weißen Benny zusätzlich.

Bennies – Mechanik

- Weiße Bennies können pro Session nur 1x ausgegeben werden, dann sind sie verbraucht
- Graue Bennies gehen nach dem Ausgeben als schwarze an den SL, der dafür jederzeit einen Wurf um 3 erschweren oder einen Würfel noch mal würfeln lassen kann. Danach kommen sie wieder in den Topf und können erneut durch die Spieler vergeben werden
- Mit einem Benny kann ein Spieler einen unbedeutenden Fakt schaffen (SL muss zustimmen)
- Für einen Benny kann der Erfolgswert um 1 erhöht werden. (in beliebiger Anzahl, auch durch Mitspieler)
- Am Ende der Runde wird mit w10 gegen die Anzahl aller übrigen weißen Bennies gewürfelt. Bei kleiner/gleich Erfolg +30 EP für jeden SC.
- (*optional*) Vor der Session gibt jeder Spieler einen Benny ab. Ein Spieler würfelt dann so viele w10 „vor“. Diese





können von jedem Spieler eingesetzt werden. Dabei wird vor dem Wurf erklärt dass ein Würfel eingesetzt wird und um welchen es sich handeln soll.

Einsatz von Aspekten

- Einen Aspekt einzusetzen kostet **1 Benny**
- Die Anwendbarkeit des Aspektes in der Situation muss **rollenspielerisch ausgespielt** werden, wenn er eingesetzt werden soll
- Eine Möglichkeit: **+3 auf den EW**
- Alternative: **einen Würfel noch einmal würfeln** (muss VOR dem Wurf entschieden werden!)
- *(optional): bevor ein Aspekt das erste Mal ausgespielt wird, muss er noch in Form eines Confessionals oder Flashbacks in die Runde eingeführt werden.*

Boni durch Zusammenarbeit

- Ein Mitspieler kann dieselbe Domäne/Skill würfeln, wenn er einen Mitspieler bei einer regulären Aktion unterstützt. Bei diesem Wurf gibt es keine Bescheibuns-Boni.
- Die Anzahl der Erfolge kommt als Bonus auf den Erfolgswert des unterstützten Spielers.

Erfolgswert-Wahrscheinlichkeiten

Stufe	Wert	EW	Stufe	Wert	EW	Stufe	Wert	EW	Stufe	Wert	EW
1	1/2	0,6	11	3/4	1,6	21	5/6	2,6	31	7/8	3,6
2	1/3	0,7	12	3/5	1,7	22	5/7	2,7	32	8/5	3,7
3	1/4	0,8	13	4/2	1,8	23	6/4	2,8	33	8/6	3,8
4	2/1	0,9	14	4/3	1,9	24	6/5	2,9	34	8/7	3,9
5	2/2	1,0	15	4/4	2,0	25	6/6	3,0	35	8/8	4,0
6	2/3	1,1	16	4/5	2,1	26	6/7	3,1	36	8/9	4,1
7	2/4	1,2	17	4/6	2,2	27	7/4	3,2	37	9/6	4,2
8	2/5	1,3	18	5/3	2,3	28	7/5	3,3	38	9/7	4,3
9	3/2	1,4	19	5/4	2,4	29	7/6	3,4	39	9/8	4,4
10	3/3	1,5	20	5/5	2,5	30	7/7	3,5	40	9/9	4,5

Anwendung von Social Skills

- Einen NSC zu überzeugen erfolgt durch ein Duell zwischen ihm und dem SC.
- Es müssen insgesamt die Erfolge unten erzielt werden.
- Das kann solange probiert werden, bis der NSC einmal mehr Erfolge hat oder bei einem Patzer, dann scheitert das Vorhaben

1	Kleiner Gefallen ohne Aufwand
3	Kleiner Gefallen mit etwas Aufwand (bring das bitte für mich..., kleiner Preisnachlass)
6	Großer Gefallen mit viel Aufwand (Gefahr für Job, illegal, großer Preisnachlass)
10	Riesiger Gefallen mit extremen Aufwand oder direkt gegen Überzeugungen/Job (Gefangenen freilassen, für immer Mündel übernehmen)
15	Direkt Bedrohung für das eigene Leben

Lesen/Schreiben und Sprachen

- Ein SC der Lesen/Schreiben kann, kann dies bei seiner Muttersprache automatisch auf INT
- Für jeden Punkt Lesen/Schreiben (inkl. Start) kann man eine Fremdsprache oder die Muttersprache um 1 steigern

- Bücher: für einen Tag in-game (max 1x pro Session) oder für eine verpasste Session ein Buch möglich. Informationen analog der Erfolge beim FW. Maximal in Höhe der Stufe möglich. Ergebnis zwischen Sessions per eMail
- Muttersprache-Dokumente im Spiel: je nachdem, wie viele Erfolge beim FW wird ausgewürfelt, welche Worte geschwärzt werden. (ein Wurf pro Stunde)

Erfolge	Würfel
0	W6
1	W8
2	W10
3	W12
4	W20
5	Keine



ENTWICKLUNG

Erfahrungspunkte und Prioritäten

- Es wird immer die gesamte Priorität gesteigert, nicht die einzelnen Domänen die darin sind – sie haben immer den gleichen Wert
- Die Prioritäten können in beliebiger Reihenfolge gesteigert werden.
- In einer Erfahrungsstufe müssen die Prioritäten unterschiedlich oft gesteigert werden, nämlich 4x, 3x und 2x. Das ist an den Kästchen unter der Priorität erkennen, die dann abgehakt werden
- Ist eine neue Erfahrungsstufe erreicht, werden alle Haken aus den Kästchen gelöscht und die Prioritäten können wieder beliebig neu gesteigert werden
- Wofür es Erfahrungspunkte gibt ist sehr individuell und von der Gruppe abhängig, z.B. für das Ausspielen von Aspekten, Wesenszügen und der 6 Bereiche, die auf dem Charakterblatt genannt sind
- Neue Erfahrungsstufe: neuer Aspekt/Wesenszug zusätzlich
- Neue Erfahrungsstufe: neuer weißer Benny zusätzlich
- Neue Erfahrungsstufe: neue Domäne, solange bis alle Prioritäten voll sind
- Neue Erfahrungsstufe: Zauberer neuen Zauberspruch als Skill zur Auswahl

Steigern – die einfache Variante

- *Vorteil bei diese Variante ist dass sie einfach ist aber sie bringt den Nachteil mit sich dass die Kosten eher unausgewogen und Fluff unverhältnismäßig teuer ist*
- Eine Priorität um 1 zu Steigern kostet jeweils 100 EP
- Eine neue Erfahrungsstufe ist erreicht, sobald alle Prioritäten voll gesteigert sind
- Bei Erreichen einer neuen Erfahrungsstufe können Skills in Anzahl der neuen Erfahrungsstufe gesteigert oder neu hinzugenommen werden
- Es können auch Skills außerhalb der priorisierten Domänen gewählt werden
- Skills dürfen maximal den Wert der augenblicklichen Erfahrungsstufe haben

Steigern – die ausbalancierte Variante

- *Vorteil bei dieser Variante ist dass die Kosten sich an der Nützlichkeit orientieren und das Spiel dadurch ausgewogen ist. Fluff ist günstig und dadurch tendenziell mehr vertreten.*
- Eine Priorität um +1 zu Steigern kostet abhängig von den darin enthaltenen Domänen die folgenden EP:

Domänen	
Transzendenz	120
Kampf	110
Haupt	100
Neben	90

- Einen Skill neu zu lernen oder um +1 zu steigern kostet abhängig von dessen Nützlichkeit die folgenden EP:

Skills	
magic	80
kampf	70
oft/wichtig	60
selten/unwichtig	50
Fluff	40

- Bei den Skills gibt es Zu-/Abschläge bei den EP-Kosten abhängig davon, auf welcher Priorität sich bei dem SC die Domäne befindet, aus der der Skill stammt:

Priorität	Domäne	Zu-/Abschlag
III		-10
I+II		0
0		10

- Für eine neue Erfahrungsstufe müssen zwei Kriterien erfüllt sein:

1. Alle Prioritäten sind voll gesteigert
2. Es sind mindestens die folgenden EP ausschließlich für Skills ausgegeben worden

Erfahrungsstufe	EP
1	0
2	100
3	300
4	600
5	1000
6	1500
7	2100
8	2800
9	3600

- Skills dürfen maximal den Wert der augenblicklichen Erfahrungsstufe haben

Steigern – die Bonus-Variante

- Der SC erhält bei jedem Erfahrungsstufenanstieg einen bestimmten Bonus an EP um eine spieltechnisch „suboptimale“ Domänen-/Skillauswahl auszugleichen

KAMPF

Waffen-, Fernkampf- und Rüstungsklasse

- Waffenklasse (WK), Fernkampfklasse (FK) und Rüstungsklasse (RK) bestimmen sich allein aus den kumulativen Kosten. Diese sind additiv. (z.B. ein Helm mit 25 und Armschienen mit 10 ergeben zusammen 35 – also RK 2, kommt noch ein Harnisch mit 15 hinzu, ist es RK 3)
- Es gibt keine vorgegebenen Werte für bestimmte Waffen, was die WK/FK/RK konkret für Ausrüstung bedeutet, das bleibt alleine dem gesunden Menschenverstand der Spieler überlassen

Kumulative Kosten in Kronen									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	30	60	100	150	210	280	370	460	560

- Ist die WK/FK des Treffenden höher als die RK des Getroffenen, wird ein Treffer mehr erzielt
- Ist die WK/FK des Treffenden kleiner als die RK des Getroffenen, wird ein Treffer weniger erzielt
- Bei waffenlosem Kampf wird generell ein Treffer weniger erzielt (WK/FK=0)
- Im Kampf kann ein SC die Priorität seiner Körperkraft an RK und WK ohne Malus verwenden. Ist sie höher, wird die Differenz als Malus auf den Kampfwurf verwendet.
- Bei Bewegungs-Aktionen wird die RK immer voll als Malus abgezogen

Kampf

- Die Kampferfolge der Gegner werden verglichen, der Unterlegene erhält die Differenz als Treffer
- Beim Kampf gegen mehrere Gegner muss der Erfolgswert auf die verschiedenen Gegner aufgeteilt werden. 1. zuerst würfelt ein Gegner 2. SC entscheidet ob er a) den ersten ignoriert b) zwischen beiden aufteilt oder c) alle Punkte gegen den ersten einsetzt. (zumindest 1 Punkt aufzusparen ermöglicht einen zweiten Wurf)
- (optional)* Erschöpfung: jeder Schlag kostet einen Punkt des maximalen Erfolgswerts der verwendet werden kann.
- (optional)* eine erhaltene Wunde wird zusätzlich zu der normalen Behinderung in der nächsten Runde als Malus gewertet

Verwundungen

- Ein SC verträgt seine LP an Wunden, wenn er diese erhält ist er ohnmächtig und wacht erst Stunden später auf
- Für jede erhaltene Wunde darüber wird einzeln gegen jeden überschießenden LP gewürfelt
- Bei Misserfolg verliert er jeweils dauerhaft eine Stufe (Bennies) und behält eine Behinderung, die ein beliebiges Attribut permanent um diese Zahl verringert
- Erhält er mehr Wunden als LP+Stufe, ist er endgültig tot.
- Ein NSC verträgt unterschiedlich viele Wunden, im Normalfall ist er bei 3-5 tot.
- Erhaltene Wunden werden als Malus bei allen körperlichen Aktionen abgezogen bis sie geheilt sind

- Heilung erfolgt vor jedem Spielabend als Erfolgswurf Widerstandskraft (evtl. Boni und Aspekte). Der SC erhält dann die Erfolge in Wunden zurück.
- Alternativ kann er auf den Wurf verzichten und 1 LP regenerieren.
- Heilung in-game erfolgt nur, wenn die ganze Gruppe einen ganzen Tag nichts macht

Fernkampf

- Beim Fernkampf sind zwei Würfe nötig
- Der erste bestimmt je nach Relation zwischen Entfernung und Größe des Ziels darüber, ob es getroffen wird

	groß	mittel	klein	sehr klein
nah	0	1	2	3
mittel	1	2	3	4
weit	2	3	4	5
sehr weit	3	4	5	

- Der zweite über den Schaden. Beim zweiten Wurf werden alle Boni des ersten übernommen, zusätzlich kommen noch die erwürfelten Erfolge des ersten Wurfs hinzu.
- Bei einem Treffer im Fernkampf hat das Ziel die Möglichkeit auszuweichen. Die Erfolge dabei werden dann wie sonst auch subtrahiert. Das Ausweichen kann analog zur Defensive im Kampf auch mit Nicht-Kampf-Skills geschehen
- Wenn sich zwei Figuren im Nahkampf befinden, muss mit einem w6 mindestens die Zahl der zu erreichenden Erfolge gewürfelt werden, sonst trifft der Schuss den Gegner
- (optional)* alternativ kann der Fernkampf als statische Aktion behandelt werden, bei der ermittelt wird ob der Schütze das Ziel trifft. Bei einem Treffer wird die Schwierigkeit dann nicht subtrahiert. Das ist einfacher, führt aber dazu, dass schwierigere Treffer immer mehr Schaden verursachen

Taktik Defensive im Kampf

- Es kann kein Schaden beim Gegner verursacht werden
- 10er werden bei Criticals nicht berücksichtigt
- Jeder 1er zählt bei Criticals als 3 Erfolge (ohne weitere Würfe)
- Statt Nahkampf können auch passende andere Attribute verwendet werden (z.B. Geschicklichkeit, Körperkraft)
- Statt der Waffen- können auch passende Nicht-Kampfskills (mit halbem Wert) verwendet werden

MAGIE

Die 4 Wege der Magie (Herowars)

- Der **Theismus** zieht seine Kraft aus Affinitäten eines Gottes und einer Reliquie (Kruzifix).
- Die **Zauberei** benutzt festgelegte Sprüche aus Büchern, die über einen Talisman (~Zauberstab) auf den sie gelegt werden, wirken.
- Der **Animismus** geht den Umweg über einen beschworenen Geist oder Dämon der in einen Fetisch (~Pentagramm) gebunden wird.
- Im **Mystizismus** werden bestimmte Pfade durch Konzentration und Rituale beschriftet die Kräfte freisetzen.

Magier

- Ein zauberfähiger Charakter muss als eine Domäne die **Transzendenz** auswählen. Dies sagt aus, wie stark er magisch begabt ist. Daneben gibt es noch zwei Skills
- **Zaubern**: Zauberformel ausführen, wird mit Transzendenz kombiniert
- **Magiekunde**: Erforschen und Lernen von Sprüchen, wird mit Intelligenz kombiniert.
- Entwickeln von eigenen Zaubern und Wirken von spontanen Zaubern, wird mit Transzendenz kombiniert.

Zauberformeln

- Jeder Magier hat ein begrenztes Repertoire an Zauberformeln.
- Er beginnt mit zwei Zauberformeln zur Auswahl und erhält pro Erfahrungsstufe eine weitere hinzu. Zusätzlich können auch weitere aus Spruchrollen gelernt werden.
- Zum **Erlernen** einer neuen Zauberformel muss ihm für jede Machtstufe ein Magiekunde-Wurf mit der entsprechenden Anzahl von Erfolg gelingen. Für jede Machtstufe müssen alle vorherigen schon erforscht sein, also der Reihe nach 1-2-3-4-5. Für einen Versuch muss mindestens eine Stunde Konzentration aufgewendet werden. Jede zusätzliche Stunde gibt einen Bonus von 1. Bei einem Fehlschlag kann er den restlichen Tag nicht mehr Zaubern, sonst hat es keine Konsequenzen.
- Für jede Zauberformel sind Umstände (Machtstufe) und Zauberdauer detailliert festgelegt. Wird davon abgewichen, kommt es zu Mali beim Zaubern (Zauberdauer) bzw. es sind mehr Erfolge nötig (Machtstufe)
- Zauberformeln werden dem Spieler nur in Fließtext ausgehändigt. Die Details muss er im Spielverlauf herausfinden.

Wirken eines Zaubers

- Ein Zauber wird grundsätzlich immer durch eine schwache **Handbewegung** und das **Sprechen/Flüstern** der Formel gewirkt. Das bekommt nicht unbedingt jemand mit. (Nur wenn er z.B. unter Beobachtung steht) Ist der

Magier gefesselt oder geknebelt, gibt es jeweils einen Malus von w6.

- Der Magier muss sich voll **konzentrieren** können und darf keine anderen Handlungen ausüben. Er fällt während der Zauberzeit in eine Art Trance. Wird seine Konzentration unterbrochen, kommt es zu einem Fehlschlag (s.u.) (*Die Trance wird in-game eingeleitet indem er von 3 potenziert mit der Stufe ab auf Hebräisch abwärts zählt.*)
- Die Veränderung der Realität wird schwieriger und gefährlicher, je mehr „Zeugen“ es dafür gibt. Die Zahl der Menschen die in etwa 3 Schritt Umkreis stehen kommt als Malus auf den Erfolgswurf. Würfelt der Magier außerdem nicht mit einem w6 mindestens diese Zahl, kommt es bei einem Fehlschlag des Spruches zu einem **Paradox** – einem schlagartigen Energieabfluss hin zu einem der Umstehenden. Ein Paradox verdoppelt die Nebenwirkungen des Fehlschlages. (1 ist immer ein Fehlschlag, 6 nie)
- Ein Magier kann nur Zauber wirken, deren Macht maximal seiner **Erfahrungsstufe** entspricht. Er kann freiwillig diese Regel verletzen, dann kommt es allerdings zu denselben Nebenwirkungen als ob der Zauber misslungen wäre, selbst wenn er gelingt. Misslingt er tatsächlich, so zählen die Nebenwirkungen doppelt
- Die Machtstufe des gewirkten Zaubers kommt immer als Malus auf den Erfolgswert beim Zauberwurf

Fehlschlag

- Einen Zauber zu wirken kostet nichts. Der Magier kann so viele Zauber wirken, wie er möchte. Bei einem **Fehlschlag** altert der Zauberer aber um die Macht des fehlgeschlagenen Zaubers in Jahren und erhält zusätzlich augenblicklich körperlichem Schaden in dieser Höhe
- Bei einem **Patzer** wird diese Zahl verdoppelt
- Die Auswirkungen von Fehlschlägen wegen Paradox, misslungenem Zauber, Patzer und Erfahrungsstufe sind kumulativ!

Rettungswurf

- Wird eine **Person** unmittelbar und direkt **verzaubert**, so erhält sie einen Rettungswurf.
- Der entspricht ihrer **Stufe abzüglich** der Anzahl der **Erfolge** die über die für das Gelingen des Zaubers nötigen vom Zauber erzielt wurden **zuzüglich** der Priorität **Widerstandskraft** des Opfers.
- Wird dieser Wert oder darunter mit **w10** gewürfelt, dann entfaltet der Zauber **keine Wirkung**. Unabhängig von den Modifikatoren bei 10 immer, bei 1 nie.

Alchemie

- Ein Alchemist braucht mindestens 12h **Zeit** um einen Trank zu brauen.
- Er kann immer nur eine begrenzte **Anzahl** an Tränken (entsprechend der Stufe+1) wirksam halten. Dazu muss er sie bei sich tragen und darf sich nie länger als einige Minuten von ihnen entfernen.
- Gibt er einen Trank an eine andere Person weiter, bleibt er nur noch für 12h wirksam.



- Die **Wirksamkeit** eines Trankes wird erst bei der Anwendung bestimmt (dann erfolgt der Zauberwurf). Modifikatoren bei der Herstellung des Trankes müssen für diesen Zeitpunkt notiert werden.

Kleriker

- Ein Kleriker hat eine begrenzte Anzahl von Gebeten pro Tag. Diese entspricht seiner Stufe+1.

- Im Gegensatz zum Zauberer gelingt das Gebet immer, es muss keine Mindestzahl gewürfelt werden, sondern die Anzahl der Erfolge bestimmt nur über die Auswirkungen
- Will der Kleriker zusätzliche Gebete vornehmen, erhält er die Erfolge seines Gebetswurfes als Schaden, den er behält bis er die Möglichkeit hatte durch Beichte o.Ä. wieder die Gunst seines Gottes zu erlangen.





DOMÄNEN UND SKILLS

Kampfreflexe
Kampfkraft
Schlagkraft

Arkane
Spiritualität
Okkultismus

Zielgenauigkeit

Wissen = alles mit KUNDE hinten

Aggressivität (110)	Treffsicherheit (110)	Transzendenz (120)
Schwert (70)	Bogen (70)	Chaosmagie (80)
Speer (70)	Armbrust (70)	Zauberschrift lesen (80)
Stichwaffe (70)	Wurfspeer (70)	Zauber entwickeln (80)
Reiterkampf (70)	Wurfwaffe (70)	Zauber lernen (80)
Meucheln (70)	Schleuder (70)	Zauber identifizieren (80)
Turnier (60)		Runen lesen (80)
Waffenlos (60)		Gebet/Ritual (80)
Multikampf (60)		

Kampf/Magie
oft / wichtig (60)
selten / weniger wichtig (50)
Fluff
abgeleiteter Sekundärwert

Stärke

Bewegung
Koordination

Lebenskraft
Physis

Charisma
Aura
Kommunikation

Körperkraft (100)	Gewandtheit (100)	Fingerfertigkeit (100)	Konstitution (100)	Ausstrahlung (100)	Wahrnehmung (100)
Kraftakt (60)	Entfesseln (60)	Diebstahl (60)	(Widerstand)	Handeln/Feilschen (60)	Sinnenschärfe (60)
(Kampf in RK)	Schleichen (60)	Schlösser öffnen (60)	(Heilung)	Performance (50)	Menschenkenntnis (60)
(Kampf mit WK)	Ausweichen (60)	Entfesseln (60)	(Ausdauer)	Rhetorik (50)	Spurenlesen (60)
	Reiten (60)	Falschspiel (60)		Einschüchtern (50)	Gassenwissen (50)
	Spurt (50)	Fälschen (50)		Flirten (50)	Empathie (50)
	Klettern (50)			Singen (40)	Intuition (50)
	Schwimmen (50)			Diplomatie (40)	Fallen entdecken (50)
	Tanzen (40)				

Klugheit
Verstand
Scharfsinn

Wissen

Verwaltung

Intelligenz (90)	Handwerk (90)	Natur (90)	Akademie (90)	Militärwesen (90)	Regierung (90)
Geistesblitz (60)	Medizin (60)	Spurenlesen (60)	Religion (60)	Taktik (60)	Handel (50)
Recherche (60)	Giftmischen (60)	Jagd (50)	Geschichte (60)	Gegner taxieren (60)	Bau (50)
Lernen (50)	Fahrzeug lenken (50)	Überleben (50)	Lesen/Schreiben (60)	Manöver-Karten (50)	Wirtschaft (50)
Fälschen (50)	Mechanik (40)	Pflanzenkunde (50)	Sprachen (50)	Initiative-Streitkolben (50)	
Mathematik (40)	Schmieden (40)	Tierkunde (50)	Heraldik (50)	Strategie (50)	
Lehren (40)	Schnitzen (40)	Orientierung (50)	Recht (40)	Truppenführung-Marker (50)	
Erinnern (40)	Architektur (40)	Tiervertrauen (40)	Naturwissenschaft (40)	Rekrutierung/Training (50)	
Willensstärke (40)	Reparatur (40)	Abrichten (40)	Etikette (40)		
Verstecken?	Malerei (40)		Philosophie (40)		
	Bildhauer (40)				

