

BEYOND THE WALL UND ANDERE ABENTEUER

— ADEPT — DES DUNKLEN SCHLÜSSELS



EIN CHARAKTERBUCH FÜR „IM REICH DER GOBLINS“

Impressum

Amerikanische Ausgabe von *Beyond the Wall*

Design: John Cocking, Peter S. Williams, **Entwicklung:** Flatland Games, **Text der amerikanischen Ausgabe:** Peter S. Williams

Der Adept des Dunklen Schlüssels

Projektleitung und Produktion: System Matters Verlag, Jedamzik und Neugebauer GbR

Neuer Text: Oliver Baunach

Redaktion, Lektorat, Korrektorat, Layout: Sarah Jacob

Layoutdesign: Lutz Winter

Grafiken: Lutz Winter, Public Domain Illustrationen gesammelt und publiziert von The British Library (<http://www.bl.uk>); Offenes Zauberbuch und Vintage-Schlüssel on intuери/Shutterstock.com

Verwendete Icons nach Lorc (<http://game-icons.net>) unter Creative Commons Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0>)

Bildbearbeitung: Patrick Wittstock

Druck: WIRmachenDRUCK, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang, DE

Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag unter Lizenz von Flatland Games

Copyright © 2012–2025 Flatland Games

www.system-matters.de – www.flatlandgames.com

Jedamzik und Neugebauer GbR, Augustastraße 45, 45888 Gelsenkirchen



Beyond the Wall and Other Adventures uses several terms and names that are Copyright 2000-2003 Wizards of the Coast, Inc. These terms are used under the terms of the Open Game License v1.0a, and are designated as Open Content by that license.

All proper nouns, names, product line, trade dress, and art is Product Identity. Everything else is open game content.

Share and enjoy.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Beyond the Wall and Other Adventures, Copyright 2012-2025, Flatland Games, llc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

ADEPT DES DUNKLEN SCHLÜSSELS

Seit deiner Kindheit plagen dich Alpträume über einen düsteren Ort, von dem es kein Entrinnen gibt. Als du älter wurdest, brachte dein stetes Nachforschen zwei Dinge zutage: einen Schlüssel aus grünlich schimmerndem Metall, versehen mit magischer Runenschrift, und die Wahrheit über deine Träume. Du hast die Stadt der Goblins gesehen, einen Ort der Finsternis und Hexerei.

Doch viele Fragen sind noch offen: Wo liegt diese Stadt? Ist sie eine Bedrohung für das Dorf? Und sind Goblins schreckliche Monster, oder wollen sie nur der schrecklichen Stadt entfliehen?

Deine Intelligenz und Weisheit starten mit dem Wert 10, alle anderen Werte starten mit dem Wert 8.

WIE WAR DEINE KINDHEIT?

IWI2	WELCHEN BERUF HATTEN DEINE ELTERN? WAS HAST DU VON IHNEN GELERNT?	DU ERHÄLTST
1	Du bist eine Waise. Das Leben war hart für dich.	+ 2 WE, + 2 KO, + 1 IN
2	Dein Vater wurde zu Recht oder Unrecht verstoßen.	+ 2 IN, + 1 WE, + 1 KO, Fertigkeit: <i>Überleben</i>
3	Deine Eltern waren Fischer und du bist nahe dem Fluss aufgewachsen.	+ 2 GE, + 1 ST, + 1 WE, Fertigkeit: <i>Fischen</i>
4	Deine Familie bewirtschaftete eine kleine Farm außerhalb des Dorfes.	+ 2 KO, + 1 WE, + 1 CH, Fertigkeit: <i>Ackerbau</i>
5	Dein Vater war der örtliche Schmied und lehrte dich, mit Hammer und Blasebalg umzugehen.	+ 2 ST, + 1 GE, + 1 CH, Fertigkeit: <i>Schmieden</i>
6	Du hast die Schafe auf dem Berg gehütet, so wie dein Vater vor dir.	+ 2 KO, + 1 GE, + 1 WE, + 1 ST
7	Deine Eltern betrieben die Taverne. Du bist mit den Geschichten zahlreicher Reisender aufgewachsen.	+ 2 CH, + 1 IN, + 1 GE, + 1 WE
8	Du hast am Webstuhl gearbeitet und wie die Nornen Fäden gesponnen und geschnitten.	+ 2 GE, + 1 IN, + 1 CH, Fertigkeit: <i>Weben</i>
9	Dein Vater oder deine Mutter hat die alten Geschichten bewahrt. Dein Kopf ist voll von ihnen.	+ 2 IN, + 1 CH, + 1 WE, Fertigkeit: <i>Volkswisheiten</i>
10	Dein Vater war ein Wachmann, streng, aber fair zu Kindern und Fremden gleichermaßen.	+ 2 ST, + 1 CH, + 1 KO, Fertigkeit: <i>Athletik</i>
11	Du hast auf Wanderungen im Wald Kräuter und Beeren gesammelt.	+ 2 WE, + 1 KO, + 1 GE, Fertigkeit: <i>Kräuterkunde</i>
12	Dein Vater war ein Händler am Ort. Du hast gelernt wie man verhandelt und Leute bezirzt.	+ 2 CH, + 1 IN, + 1 GE, Fertigkeit: <i>Feilschen</i>

Platziere einen **Ort** → 

IW8 WODURCH HAST DU DICH ALS KIND AUSGEZEICHNET? DU ERHÄLTST

1	Kinder kämpfen oft, aber du hast nie verloren.	+ 2 ST, + 1 WE
2	Es gab kein Spiel, das du nicht gewinnen konntest.	+ 2 GE, + 1 IN
3	Du warst durch nichts unterzukriegen.	+ 2 KO, + 1 CH
4	Du hast jedes Geheimnis bewahrt.	+ 2 IN, + 1 GE
5	Deine Empathie hat dich zu einem beliebten Kameraden gemacht.	+ 2 WE, + 1 KO
6	Du hast nie jemanden getroffen, der dich nicht leiden konnte.	+ 2 CH, + 1 ST
7	Du hast immer die Probleme anderer gelöst und deine eigenen nie erwähnt.	+ 1 ST, + 1 KO, + 1 CH
8	Jeder kann dich etwas lehren, und du hast ein wenig von allem gelernt.	+ 1 GE, + 1 IN, + 1 WE

IW8 DIE ANDEREN SPIELERCHARAKTERE WAREN DEINE BESTEN FREUNDE. MIT WEM HAST DU IN DEINER JUGEND NOCH FREUNDSCHAFT GESCHLOSSEN? DU ERHÄLTST

1	Die Arbeit mit dem Schmied hat die Sorgen aus deinem Kopf vertrieben.	+ 2 ST, + 1 CH
2	Die Fischer hatten dich gern, und du hast mit Ihnen Geschichten ausgetauscht.	+ 2 GE, + 1 WE
3	Du hast mit den Jägern in der Wildnis gelebt.	+ 2 KO, + 1 IN
4	Die Dorfältesten haben dir die alte Kunst des Schachspiels beigebracht.	+ 2 IN, + 1 GE
5	Du wirst bald in die Müllerfamilie einheiraten.	+ 2 WE, + 1 ST
6	Du hast jemandem das Herz gebrochen, oder vielleicht wurde dein Herz gebrochen.	+ 2 CH, + 1 KO
7	Die alte Witwe brauchte Hilfe im Haus.	+ 1 ST, + 1 IN, + 1 CH
8	Der grauhaarige Söldner, der sich im Dorf niedergelassen hat, brachte dir ein oder zwei Dinge bei.	+ 1 GE, + 1 KO, + 1 WE

Platziere einen NSC



Dein Studium der Runen des Schlüssels hat Früchte getragen. Du bist ein Magier der Stufe 1. Du erhältst die Klassenfähigkeiten *Magie erkennen* und *Zaubern*, die Fertigkeit *Goblinwissen*, die Zaubersprüche *Goblin-Sicht* und *Dunkles Gebot* und das Ritual *Tür ins Dunkel*. Die folgenden Tabellen definieren deine weiteren Fähigkeiten.

WIE HAT DEIN FUND DEIN LEBEN VERÄNDERT?

IW6 WIE KAM DER SCHLÜSSEL IN DEINEN BESITZ?

DU ERHÄLTST

- | | | |
|---|---|--|
| 1 | Aufschlüsse aus deinen Träumen haben dich in zerklüftete Felsspalten fernab des Dorfes geführt. | +1 IN, +1 WE, +1 ST,
Fertigkeit: <i>Athletik</i> |
| 2 | Im Dienste der Kräuterfrau hast du dich in einen fauligen Teil des Waldes gewagt und wurdest belohnt. | +1 IN, +1 WE, +1 KO, Fer-
tigkeit: <i>Kräuterkunde</i> |
| 3 | Du bist nicht stolz darauf, aber der fahrende Händler hätte sowieso nichts mit dem Schlüssel anfangen können. Deine Freunde werden dir den Diebstahl verzeihen. | +1 IN, +1 WE, +1 GE,
Fertigkeit: <i>Heimlichkeit</i> |
| 4 | Als der alte Dorftempel erweitert wurde, hast allein du den grünlich schimmernden Schlüssel unter dem Geröll bemerkt. | +1 IN, +1 WE, +1 GE, Fer-
tigkeit: <i>Wachsamkeit</i> |
| 5 | Du hast den Schlüssel selbst gefertigt. Mit Hilfe von Anweisungen aus deinen Träumen und deinem eigenen Blut. | +1 IN, +1 WE, +1 KO,
Fertigkeit: <i>Verbotenes Wissen</i> |
| 6 | Der Dorfälteste hat ihn dir geschenkt, ehe er friedlich dem Leben entschlief, ein wissendes Lächeln auf den Lippen. | +1 IN, +1 WE, +1 ST,
Fertigkeit:
<i>Volkswisheiten</i> |

IW6 DEIN ERSTER STREIFZUG INS DUNKEL WÄRE BEINAHE DEIN LETZTER GEWORDEN. WAS IST GESCHEHEN?

DU ERHÄLTST

- | | | |
|---|---|---|
| 1 | Deine Freundschaft zu den Fledermäusen hat dich davor gerettet, unruhlich in einen Felsschacht zu stürzen. | +1 WE, +1 CH, Zauber-
trick: <i>Tiere verstehen</i> |
| 2 | Auf der Suche nach Goblins oder ihren Pforten wärest du beinahe einer Meute Banditen in die Hände gestolpert. | +1 IN, +1 CH,
Zaubertrick:
<i>Geräusch erzeugen</i> |
| 3 | Deine törichte Suche nahm ein jähes Ende, als eine Bärenmutter zuerst uneinsichtige Goblins und kurz darauf dich vertrieb. Du hast nicht mit ihr diskutiert. | +1 WE, +1 GE, Zauber-
trick: <i>Tiere verstehen</i> |
| 4 | Du hast keine Goblins gefunden, jedoch einen hungrigen Warg, den du mit einer List in die Flucht schlagen konntest. | +1 IN, +1 GE,
Zaubertrick:
<i>Geräusch erzeugen</i> |
| 5 | Die Goblins haben ihre Bestien auf dich gehetzt, doch konntest du diese mit deiner Magie davon überzeugen, dass nicht du ihr Feind bist – sehr zum Leidwesen der Goblins. | +1 WE, +1 KO, Zauber-
trick: <i>Tiere verstehen</i> |
| 6 | Hartgesottene Monsterjäger hielten dich beinahe für einen Goblin, als sie dich in den Tunneln stellten. | +1 IN, +1 KO,
Zaubertrick:
<i>Geräusch erzeugen</i> |

Platziere einen Ort →



IW6 IM DORF MISSTRAUTE MAN DIR ZUNÄCHST. WIE HAST DU DICH LETZTLICH VERDIENT GEMACHT? DER SPIELER ZU DEINER RECHTEN WAR DABEI. DU ERHÄLTST

- | | | |
|----------|--|---|
| 1 | Immer mehr Leute wurden im Dorf vermisst. Alle verdächtigten dich, bis ihr dem wahren Verräter auf die Schliche kamt und die Vermissten retten konntet. Dein Freund erhält +1 IN . | +1 WE, +1 IN, Zaubertrick: <i>Verwünschen</i> |
| 2 | Eine <i>Tür ins Dunkel</i> brach mitten im Dorf auf! Geistesgegenwärtig konntest du die Goblins aus dem Dorf herauslocken. Dein Freund mahnte die Kinder, sich still zu verhalten. Er erhält +1 WE . | +1 IN, +1 WE, Zaubertrick: <i>Trugbild erschaffen</i> |
| 3 | Es war deines Freundes Spitzfindigkeit zu verdanken, dass ihr die Goblins gegeneinander ausspielen und den um Hilfe rufenden Händler befreien konntet. Dein Freund erhält +1 CH . | +1 WE, +1 CH, Zaubertrick: <i>Verwünschen</i> |
| 4 | Die Dorfbewohner mussten Vorurteile ablegen, nachdem du mit dem <i>Dunklen Gebot</i> die Führung übernommen und gemeinsam mit deinem Freund UND den Goblins die Banditen aus dem Norden vertrieben hast. Dein Freund erhält +1 CH . | +1 IN, +1 CH, Zaubertrick: <i>Trugbild erschaffen</i> |
| 5 | Du konntest den Opferdolch des Goblinpriesters vom gefesselten Barden ablenken. Während du den Zauber wirktest, schlug dein Freund den Priester bewusstlos. Dein Freund erhält +1 ST . | +1 WE, +1 ST, Zaubertrick: <i>Verwünschen</i> |
| 6 | Die Verhandlungen schlugen fehl. Die Goblette hetzte euch ihre Schergen auf den Hals. Nur durch deine Täuschungen und deines Freundes Schwertarm konnten Tode unter den Dorfbewohnern vermieden werden. Dein Freund erhält +1 ST . | +1 IN, +1 ST, Zaubertrick: <i>Trugbild erschaffen</i> |

Platziere einen NSC →



IW6 DEINE REISE INS DUNKEL IST NOCH LANGE NICHT VORBEI. WAS HILFT DIR BEI DEINER SUCHE? DU ERHÄLTST

- | | | |
|----------|---|--|
| 1 | Die reisende Seherin lag in deinen Armen im Sterben. Sie wusste um dein Schicksal und rang dir einen Schwur ab, ehe sie starb. | + 2 CH, eine düstere Prophezeiung |
| 2 | Ein kleinwüchsiger Schemen trat nachts an dein Bett. Dir wurden drei Kerzen geschenkt, die Dunkelheit anstelle von Licht spenden. | + 2 GE, 3 Dunkelkerzen |
| 3 | Ein Fremder erschien dir auf einer Waldlichtung – ein Elfenhexer, der um deine Bürde wusste. Du hast etwas von ihm gelernt. | + 2 KO, den wahren Namen eines Fürsten der Stadt der Goblins |
| 4 | Deine Familie begriff deine düstere Berufung und will dich auf deiner Reise unterstützen. | + 2 CH, 4W6 Silbermünzen |
| 5 | Deine Streifzüge gewährten dir Zutritt zu einer geschützten Höhle, einst Heim eines Goblinhexers. | + 2 ST, eine geräumige Forscherhöhle |
| 6 | Aus deinem letzten Alptraum bist du mit einem Kleinod in deinen Händen erwacht. Eine Einladung und Bürde zugleich. | + 2 CH, einen Ring des Goblin-Adels |

FÜLLE DEINEN CHARAKTERBOGEN AUS!

1. Notiere den Namen, die Klasse und die Stufe deines Charakters.
2. Notiere deine Attributswerte und schreibe deinen Attributsmodifikator ins nebenstehende Feld. Lies ihn auf der Tabelle ganz hinten ab.
3. Notiere deine Fertigkeiten, deine Klassenfähigkeiten, deine Startausrüstung und alles, was du noch kaufen möchtest. Der Adept des Dunklen Schlüssels beginnt mit folgender Ausrüstung: *der Dunkle Schlüssel, den du wie ein Medaillon um den Hals trägst, eine dunkelbraune Reiserobe, eine arg mitgenommene Kopfbedeckung, 3 Fackeln, Gerüchte über das Ritual des 10. Grades* Der Letzte Abschied, *4W6 Silbermünzen*.
4. Wähle eine Gesinnung. Dein Charakter kann Rechtschaffen, Chaotisch oder Neutral sein. Wenn du dich nicht entscheiden kannst, wähle Neutral: Die meisten Wesen sind neutral.
5. Dein Grundangriffsbonus wird durch deine Klasse bestimmt. Als Magier der Stufe 1 hast du einen Grundangriffsbonus von +0.
6. Deine Initiative ist gleich deiner Stufe + deinem Geschicklichkeits-Modifikator + 0 für die Klasse Magier.
7. Deine Rüstungsklasse ist 10 + dein Geschicklichkeits-Modifikator.
8. Du hast 3 Schicksalspunkte.
9. Du hast 10 Trefferpunkte + deinen Konstitutions-Modifikator.
10. Notiere deine Rettungswürfe, die du der Tabelle unten entnehmen kannst.
11. Notiere deinen Angriffsbonus und Schaden für jede Waffe, die du nutzen möchtest. Dein Angriffsbonus für eine Nahkampfwaffe ist der Grundangriffsbonus + dein Stärke-Modifikator. Für Fernkampfwaffen ist es der Grundangriffsbonus + dein Geschicklichkeits-Modifikator. Dein Stärke-Modifikator wird außerdem auf den Schadenswurf der Nahkampfwaffe angerechnet.

RETTUNGSWÜRFE

STUFE	ERFAHRUNG	GRUND-ANGRIFFS-BONUS	GIFT	ODEM	VERWAND-LUNG	ZAUBER	MAGISCHER GEGEN-STAND
1	0	+0	14	15	13	12	11
2	2.500	+1	14	15	13	12	11
3	5.000	+1	14	15	13	12	11
4	10.000	+2	14	15	13	12	11
5	20.000	+2	14	15	13	12	11
6	40.000	+3	13	13	11	10	9
7	80.000	+3	13	13	11	10	9
8	150.000	+4	13	13	11	10	9
9	300.000	+4	13	13	11	10	9
10	450.000	+5	13	13	11	10	9

REGELÜBERSICHT

PROBEN MACHEN

Attributprobe: Würfle einen W20 und vergleiche das Ergebnis mit dem entsprechenden Attribut, nicht dem kleineren Attributsmodifikator. Wenn die Zahl auf dem Würfel gleich oder kleiner als das Attribut ist, dann war die Probe erfolgreich. War sie höher, ist sie ein Misserfolg.

Rettungswurf: Würfle einen W20. Wenn das Ergebnis gleich oder höher als der Wert des Rettungswurfes ist, war der Wurf ein Erfolg.

Angriffswurf: Würfle einen W20 und addiere den entsprechenden Angriffsbonus. Vergleiche das Ergebnis mit der Rüstungsklasse des Gegners. Wenn die Zahl gleich oder größer als die RK des Gegners ist, dann war der Angriff ein Erfolg. Andernfalls ist der Angriff misslungen.

KLASSENFÄHIGKEITEN

Trefferwürfel: W6

Initiative-Bonus: +0

Rüstung: Magier können keine Rüstung tragen.

Zaubern: Magier beherrschen die Macht der Magie auf drei verschiedene Arten: Zauberticks, Zaubersprüche und Rituale. Dein Charakterbuch bestimmt deine Startzauber.

Magie spüren: Da Magier empfänglich für die Welt der Magie sind, können sie spüren, ob eine Person, ein Ort oder Gegenstand magisch ist. Dies erfordert einige Minuten Konzentration. Daher können Magier nicht durch bloße Anwesenheit Magie erkennen. Zudem bemerken andere Leute zumeist, wenn der Magier sie unentwegt anstarrt, während sein Mahl kalt wird. Der Spielleiter kann entscheiden, wann eine Präsenz so stark ist, dass der Magier sie auf der Stelle bemerkt.

SCHICKSALSPUNKTE

Ein Charakter kann seine Schicksalpunkte auf folgende Weisen ausgeben:

Einem Freund helfen: Normalerweise kann ein Charakter seinem Freund nur bei einer Attributprobe helfen, wenn er eine passende Fertigkeit besitzt. Gibt der Charakter aber einen Schicksalpunkt aus, um zu helfen, erhält der Kamerad einen Bonus von +2 auf einen Wurf, auch ohne dass der Charakter die passende Fertigkeit besitzt.

Zweite Chance: Ein Charakter kann einen Schicksalpunkt ausgeben, um einen beliebigen Wurf zu wiederholen, beispielsweise eine Attributprobe, einen Rettungswurf oder einen Angriff.

Den Tod betrügen: Ein sterbender Charakter kann einen Schicksalpunkt ausgeben, um sich auf 0 Trefferpunkte zu stabilisieren und keinen weiteren Schaden mehr zu nehmen.

Attributswert	Modifikator
1-4	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

