

ERFAHRUNG

Jeder Charakter gewinnt durch Abenteuer Erfahrung und damit zusätzliche Generierungspunkte, welche für zusätzliche Fertigkeiten verwendet werden können. Manchmal werden auch Vor- & Nachteile gewährt (Begründung erforderlich).

Erhalt von Generierungspunkten

Jeder angefangene Kalendertag gilt normalerweise als ein Livetag (LT)- Freitag bis Sonntag ergibt daher 3 LT.

Pro Livetag erhält die Spielfigur 5 GP. Dies gilt nur, wenn das Spiel auch ein Risiko für den Charakter darstellt!

Die SL kann zusätzliche Livetage vergeben (z.B. für tolles Rollenspiel, extrem gefährliches Live...)
TAVERNEN und ähnliche gesellige Abende werden in der Regel NICHT gewertet!

Beim Einreichen des Charakters für ein Spiel sollte – neben den Attributen, Fertigkeiten und Zaubern immer vermerkt sein:

- **auf welchen Lives** der Charakter bereits war und
- **wie viele Livetage** bzw. Zusatzpunkte er dort erworben hat.
- Sollte der Charakter **magische Gegenstände** (dazu zählen auch Tränke!) erworben haben, kann die Spielleitung dafür **Bestätigungen** verlangen.

Erwerb neuer Fertigkeiten

Jedes Mal, wenn ein Held eine neue Fertigkeit lernt, sollte der Spieler dafür eine Begründung haben (z.B. wurde von anderem Helden beigebracht...).

Bereiche der Erfahrung

Alle Fertigkeiten sind in die folgenden drei Bereiche unterteilt:

Abenteurer (A)

Beinhaltet Fertigkeiten des täglichen Abenteuerlebens (wie z.B. Kampffähigkeiten oder Diebesfertigkeiten).

Magie (M)

Ist der Bereich zu dem alle „übernatürlichen“ Fertigkeiten zählen oder solche Fertigkeiten, welche zur Ausübung der vorigen dienlich sind (z.B. Meditation)

Wissen (W)

Enthält Fertigkeiten, bei denen es um *Wissen* oder *Handwerk* geht (wie z.B. Heilkunde oder Wissen um Untote).

Die Summe der ausgegebenen GP in den einzelnen Fertigungsbereichen gibt an, in welche Richtung der Charakter tendiert und hat für das Erlangen von höheren Graden (Meisterschaften) eine Bedeutung.

Meisterschaft

Die Meisterschaft repräsentiert das **angestrebte Lebensziel** eines Charakters, also *wofür er mal berühmt sein will*. Um einen Meistertitel zu erlangen, muss die Spielfigur eine gewisse Anzahl an GP in Bereichen „investiert“ haben **und** der Held muss eine **Meisterprüfung** ablegen (z.B. eine Aufgabe der SL auf einem Live, welche der Held alleine lösen muss). Diese gibt dann den Zugriff auf Meisterfähigkeiten frei.

Eine SL kann auch unangekündigt eine Spielfigur belohnen, indem sie nach deren Vollendung die Leistungen als „*eines wahren Meisters würdig*“ verlautbart – es wird also auf einem Spiel von einem NSC passender Macht öffentlich gesagt. **Deshalb muss die „angestrebte Meisterschaft“ am Charakterbogen hinterlegt und die nötigen Punkte bereits erspielt und investiert worden sein!**

Wird die Meisterprüfung in 2 oder mehr Bereichen abgelegt, müssen die GP in beiden Bereichen zusammen investiert worden sein, nicht in jedem einzeln.



„Hobby – Meisterschaft“

Um fokussierte Rollen zu ermöglichen ist es auch OHNE MEISTERPRÜFUNG möglich, bereits **ab 100 in einen Bereich investierten Punkten eine einzelne Meisterfähigkeit** auszuwählen, **eine Zweite ab 200 in diesen Bereich investierten Punkten** (und manche frühestens da). Diese muss nicht mit der später angestrebten Meisterschaftsprüfung zusammenhängen! Bei der Wahl von Zaubersprüchen (3* bzw. 4* Stufe) erhält man Zugriff auf 2 Zauber (außer: Gegenschule), also maximal 4 wenn man die Option 2x wählt (Magie 200 und 300)

„Meisterschafts – Goodie“

Wenn eine SL eine Meisterprüfung für einen Charakter plant, darf sie bei deren Gelingen Bonus-Vorteile bis zu 30 Generierungspunkte bei Einzel, oder 25 bei Doppelbereichs-Meisterschaften verteilen. **Sollte der Held diesen Vorteil bereits haben, werden die GP dafür wieder frei.**

In Ehrgesellschaften erhält man +150 Ehre für die Ernennung zum Meister.

Meisterfähigkeiten: Abenteuer

- A1: Blind kämpfen
- A2: Fallen bauen/entschärfen 4
- A3: Gezielter Schlag
- A4: Hinterhalt 4 (erst ab 200 Punkten wählbar)
- A5: Immunität gegen Betäuben
- A6: Immunität gegen Entwaffnen
- A7: Meisterschütze (erst ab 200 Punkten wählbar)
- A8: Persönliche Waffe (erst ab 200 Punkten wählbar)
- A9: Schlösser öffnen 4
- A10: Spuren legen/lesen 4
- A11: Lebenspunkt 6-7
- A12: Lebenspunkt 7-8
- A13: Panzerstecher (erst ab 200 Punkten wählbar)

Der Vermerk „erst ab 200 Punkten wählbar“ bezieht sich auf die Option der Hobby-Meisterfähigkeiten (siehe oben). Diese sind in Kombination mit erspielten GP (Lifetage, Erfahrung) freizuschalten.

Meisterfähigkeiten: Magie

- M1: Glaubensaspekt 4 (erst ab 200 Punkten wählbar)
- M2: Magie binden
- M3: Magischer Spruch 3*/4* Spezialist (erst ab 200 Punkten wählbar, 2 Zauber)
- M4: Meditation 4
- M5: Ritualkunde 4
- M6: Zeremonienkunde 4
- M7: Stille Magie
- M8: Konzentration 2
- M9: Machtwort

HOBBY-MEISTERSCHAFT – SPRÜCHE
Ein **Universalist** mit dieser Option erhält frühzeitig Zugriff auf (2x) 3*-Stufe. Sobald er geprüfter Meister ist „rutscht“ dieser Zugriff auf 4*-Stufe, *Allgemein* hinauf.
Ein **Spezialist** kann (2x) 4* (Seine Schule) oder 2x 3* (neutrale Schule) wählen.

Meisterfähigkeiten: Wissen

- W1: Alchemie 4 (erst ab 200 Punkten wählbar)
- W2: Alchemistisches Rezept 4 (erst ab 200 Punkten wählbar)
- W3: Artefaktkunde 4
- W4: Giftkunde 4
- W5: Giftrezept 4
- W6: Handwerk 4
- W7: Heilkunde 4
- W8: Pflanzenkunde 4
- W9: Rechtskunde 4
- W10: Schmied 4
- W11: Wissen um ... 4
- W12: Einzelfertigkeit-Koryphäe (erst ab 200 Punkten wählbar)



Archetypen (Meister-Charakterklassen)

Abenteurer (benötigt 250 investierte Punkte):

„Krieger“: A1, A3, A5, A6, A8, A11, A12

„Schütze“: A2, A3, A7, A8, A10, A11, A12

„Schurke“: A1, A2, A3, A4, A6, A8, A9, A13

Magie (benötigt 250 investierte Punkte):

„Magier“: M3, M4, M7, M8, M9

„Prediger“: M1, M2, M4, M7, M8

„Priester“: M1, M4, M7, M8, W11, W12

„Ritualist“: M2, M4, M5, M8, W11

„Theurg“: M1, M4, M8 und M2, M3, M7

Wissen (benötigt 250 investierte Punkte):

„Alchemist“: W1, W2, W5, W8

„Gelehrter“: W3, W9, W11, W12

„Handwerker“: W3, W6, W10, W12

„Heiler“: W4, W5, W7, W8, W11

„Naturkundler“: A10, W4, W6, W8, W11

Der KRIEGER-BONUS ist für folgende angestrebte Archetypen gültig: **Krieger, Schütze, Akademiesoldat (Offizier), Unterstützungssoldat (Plänkler) und Waldläufer.**

ST & GE müssen in Summe 3 ergeben (4 falls „Ausgeglichen“), man darf keine Magie-, Alchemie-

Abenteurer & Wissen (300 investierte Punkte)

„Akademiesoldat“: A3, A4, A8, A11, W7, W11

„Assassine“: A1, A4, A7, A8, A10, A13, W4, W5,

„Detektiv“: A1, A3, A5, A8, A9, A10, W4, W9

„Glücksritter“: A1, A6, A8, A9, A10, A11, A13, W12

„Unterstützungssoldat“: A5, A6, A8, A11, A13, W6 o.10

„Waldläufer“: A3, A7, A8, A10, A11, W4, W8, W11

Abenteurer & Magie (300 investierte Punkte)

„Arkaner Schütze“: A7, A8, A9, A11, M3, M4, M8

„Kriegsmagus“: A5, A8, A11, M3, M4, M8, M9

„Kriegspriester“: A5, A8, A11, A12, M1, M4, M8

„Kriegsritualist“: A5, A6, A8, A11, A12, M2, M3, M5

„Tempelritter“: A5, A6, A8, A11, A12, M1, M4, M8

„Trickbetrüger“: A1, A3, A8, A9, A13, M3, M7, M8

Magie & Wissen (300 investierte Punkte)

„Gildenmagier“: M3, M5, M7, M9, W3, W11, W12

„Gildenspezialist“: M3, M4, M6, M8, M9, W(auf 4)

„Klostergelehrter“: M1, M4, M7, M8, W3, W11, W12

„Mystischer Handwerker“: M2, M5, W3, W6 o. 10

„Naturmagier“: M3, M4, M7, W3, W8, W12

Weitere (andere) Meisterfähigkeiten – abgesehen von den Beiden „Hobby-Meisterschaften“ – können unter besonderen Umständen (erspielt, SL-ok) erlernt werden, aber erst, wenn bereits alle Vorgesehenen gelernt wurden.

Nach erfolgreicher Meisterprüfung erhält der Held zusätzlich einen Vorteil (**Meisterschafts-Goodie**).

Sollte der Held diesen Vorteil bereits haben, werden die GP dafür wieder frei.

Beispiel – Der Mystische Technikus

Galdrenil, der elfische Zauberschmied möchte Meister seines Faches werden, welches in zwei Bereichen angesiedelt ist (Wissen und Magie). Der Charakter muss für den Meistergrad, neben der Meisterprüfung, 300 GP in die Bereiche investiert haben.

Auf einem Live wird Galdrenil (von der SL in einer Spielrolle) vorgeschlagen, eine besondere magische Maschine zu bauen. Nach etlichen Schwierigkeiten kann Galdrenil die Maschine stolz präsentieren.

Die Spielleitung ist mit der geleisteten Arbeit zufrieden und ernennt Galdrenil (wieder in einer Rolle im Spiel) zum Meister – Technikus (mystischer Handwerker).