

SP FREIE AKTION / BONUS

1	2 Schadenpunkte ignorieren
	Abklingzeit -1 Runde
	Abwehr +3
	Gegnerabwehr -1
	Im Nahkampf aufstehen
	Laufen +1 Meter
	Waffe aufheben/wechseln/ziehen
2	1 x Ausweichen**
	6 Schadenpunkte ignorieren
	Abklingzeit -3 Runden
	Abwehr +8
	Angriffsprobe +2
	Gegnerabwehr -2
	Laufen +2m
Mislungenen Angriff wiederholen*	
Zauber wechseln (Probe)	
3	2. Angriff in einer Runde
	9 Schadenpunkte ignorieren
	Abklingzeit -10 Runden
	Abwehr +12
	Gegner bei Schaden zu Fall bringen***
Gegnerabwehr -4	
Laufen +3 Meter	

*: Gilt nicht bei Patzern,
 **: Wie mit dem gleichnamigen Talent
 ***: Nicht bei Gegnern die 2+ GK größer



ZUM ZÄHLEN VON LK, RUNDEN...

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

PROBEN ÜBER 20



Als erstes wird bestimmt, welcher Würfel der Erste ist, denn dieser entscheidet, ob die Probe ein Patzer (20=Patzer) oder ein Immersieg (1) ist und die Probe zusätzlich wiederholt werden kann.

Die gewürfelten Ergebnisse werden nach dem Wurf den einzelnen Probenwerten zugeordnet. Eine getauschte 1 wird lediglich als 20 gewertet.

Bei einem Probenwert von 48 hat man 3 Probenwerte, nämlich 20, 20 und 8. Es werden 3 Würfel gewürfelt.

Würfel A wird als erster Würfel erklärt und würfelt eine 6 (kein Patzer). Würfel B erzielt eine 16 und Würfel C eine 1.

Würfel C wird dem 1. Probenwert (20), Würfel B (16) dem 2. Probenwert und Würfel A (6) dem letzten zugeteilt. (20+16+6=42)

TYPISCHE PROBEN

Bemerken	GEI+VE, 8 höheren Wert benutzen	Diebeskunst, Wahrnehmung
Erwachen	GEI+VE	Schnelle Reflexe, Wahrnehmung
Fallen entschärfen	GEI+GE	Diebeskunst
Feilschen	GEI+VE, +AU höheren Wert benutzen	Charmant, Schlitzohr
Feuer machen	GEI+GE	Jäger
Flirten	GEI+AU	Charmant
Gift trotzen	KÖR+HÄ	Einstecker
Inschrift entziffern	GEI+VE	Wahrnehmung, Bildung
Klettern	AGI+ST	Akrobat, Kletterass
Kraftakt	KÖR+ST	Brutaler Hieb, Vernichtender Schlag
Krankheit trotz	KÖR+HÄ	Einstecker
Mechanismus öffnen	GEI+GE, +VE	Diebeskunst, Handwerk, Schlossknacker
Reiten	AGI+BE, +AU höheren Wert benutzen	Reiten, Sattelschütze, Tiermeister
Schätzen	GEI+VE	Beute schätzen
Schleichen	AGI+BE	Heimlichkeit
Schlösser öffnen	GEI+GE	Diebeskunst, Schlossknacker
Schwimmen	AGI+ST	Schwimmen
Springen	AGI+BE	Akrobat
Spuren lesen	GEI+VE	Jäger, Wahrnehmung
Suchen	GEI+VE, 8 höheren Wert benutzen	Diebeskunst, Heimlichkeit, Wahrnehmung
Taschendiebstahl	AGI+GE	Diebeskunst, Heimlichkeit, Kann ich mal vorbei?, Langfinger
Verbergen	AGI+BE	Heimlichkeit
Verständigen	GEI+GE	Bildung
Wissen	GEI+VE	Bildung, Wissensgebiet

HINWEIS ZUR NUTZUNG

Dieses DS-Plate dient dazu alle wichtigen Informationen vor sich auf dem Tisch zu haben und war ursprünglich für Conventions gedacht.

Die Rückseite bietet viel Platz für eigene Tabellen. Ich überlasse es euch diese zu füllen.

Die „Proben über 20“ habe ich nur dazu genommen, weil es da immer wieder Probleme gibt.

Ich habe hinter die Zahlen in der Mitte ein Stück Weissblech von einer Getränkedose geklebt und das Blatt dann laminiert.

Man kann so auf der Vorderseite seine LK mit einem kleinen Magneten anzeigen, ohne dass es verrutscht.

Viel Spaß beim Basteln!

sico72