

Proben

Gandalfrune = automatischer Erfolg

Auge = 0

Ergebnis >= SG -> Erfolg

Bei Erfolg

Anzahl 6en:

0 = normaler Erfolg

1 = guter Erfolg

2+ = außergewöhnlich

Bei Misserfolg

1 Hoffnungspunkt = +Attributs

Bonus

Merkmale einsetzen:

- Automatischer Erfolg
- Unerwartete Situation
- Abenteuerpunkte

Fokusgefährte unversehrt -> +1

Hoffnung Sitzungsende

Fokusgefährte beigestanden ->

Hoffnung zurückerhalten

Verderbensprobe HW +

Weisheit: Misserfolg =

Schattenpunkte

Furchtprobe HW +

Heldenmut: Misserfolg = keine

Hoffnung einsetzen

Lebensstandard

Arm < 5 G

Bescheiden 5 G

Martialisch 10 G

Wohlhabend 25 G

Reich 50 G

Abenteuerpunkte

Allgemeine Fähigkeiten

1	4
2	8
3	12
4	18
5	22
6	26

Erfahrungspunkte

Berufung, Heldenmut & Weisheit

2	4
3	6
4	10
5	18
6	28
7!	36

Waffenfertigkeit

1	2
2	4
3	6
4	10
5	18
6	28

Attribute

Pro Stufe 20 Erfahrungs- & Abenteuerpunkte.

Heldenhafte Kulturen

Alle Kosten + 25% (min +1)

DER EINE RING

ABENTEUER AM RANDE DER WILDNIS



Abenteuerphase

Vorbereitungswürfe

- Reise: Wissen SG 14
- Kampf: Kriegskunst SG 14
- Begegnung: Empathie SG 14, gibt 1-3 extra EW

Reisen

Rollen: Anführer, Kundschafter, Jäger, Späher

Reiseprobe: Auge = Gefahrenepisode
Misslungen = +2 / +3
Erschöpfung
Ponys / Boote = -1 Erschöpfung

Aktionen während der Reise

- Kräuter sammeln
- Jagen / Nahrung sammeln
- Spuren lesen
- Fallen stellen
- Kundschaften
- Nach POI suchen
- Wissen über Region

Begegnungen

Vorstellung Wissensprobe für beste **Vorgehensweise**

Beeindrucken, Auftreten, Rätseln

Interaktion Empathie, Anführen, Überreden, Rätseln, Musizieren

Kampf

Überraschungsangriffe:

Wahrnehmung/ Heimlichkeit,
Kampfkunst, Jagen Probe

überrascht --> keine

Auftaktsalve, keine
Vorbereitungswürfe

Auftaktsalven mit

Bogen/Speer --> SG 12 +

Abwehr + Schild

Kampfhaltungen

- Angriffshaltung - SG 6
- Bereitschaft – SG 9
- Verteidigung - SG 12
- Hinten – SG 12

Angriffswurf >= SG + Abwehr +

Schild: - Ausdauer (=

Waffenschaden)

guter Erfolg: + Schadensbonus

außergewöhnlicher Erfolg: + 2x

Schadensbonus

Heldenwürfel >= Schärfe =

durchbohrender Treffer

Schutzprobe:

HW + Rüstung + Helm gg SG

Verletzungswert

Hoffnung im Kampf vor

Aktion ausgeben

Auge Mordors

Grenze bestimmt durch Region,

Wert erhöht, wenn Gefährte

Schattenpunkte erlangt, Magie,

Wurf vom Auge (außerhalb Kampf)

Enthüllungen haben negative

Auswertungen auf Gemeinschaft

Aktionen im Kampf

Gezielter Angriff: mind.

Guter Erfolg sonst Fehlschlag

Zurückwerfen lassen:

Ausdauerverlust halbiert,

nächste Runde keine Aktion

Helm abnehmen -3

Erschöpfung

Angriff: Gegner einschüchtern

– Probe auf Beeindrucken

/Kriegskunst SG 10 + Gegner

Attr -> Feind verliert HP

Voller Angriff: 1 EW für Angriff

aber nächste Runde keinen

Abwehrbonus

Bereitschaft: Anstacheln –

Probe Anführen / Musizieren

SG 14 = 2-4 Ausdauer

Gegner Verwirren Rätseln /

Heimlichkeit SG 10 +

Attributsstufe: Gegner – 2-5

Abwehrpunkte

Verteidigung: 1

Hoffnungspunkt um Gefährten

Beschützen

Durchatmen Athletik SG 14: 4-6

Ausdauer (1mal im Kampf)

Hinten: Schuss vorbereiten –

Eine Runde keine Aktion, bei

erfolgreichem Angriff

automatisch durchbohrend

Ausweichmanöver Heimlichkeit

SG 10 + max Gegner Attribut ->

nächste Runde 1-3 extra HW

Fliehen: Hinten -> zu

Rundenbeginn

Sonst -> Athletik SG 10 +

Gegner Attr

Zustände

Erschöpft: Erschöpfung >=

Ausdauer, 1-3 auf EW = 0

Verzweifelt: Schatten >=

Hoffnung, Auge = Anfall von

Wahnsinn

• Ausgelaugt: Hoffnung = 0

• Verwundet: misslungene

Schutzprobe

• Bewusstlos: 2 Wunden /

Ausdauer = 0

• Sterbend: Verwundet & 0

Ausdauer

• Vergiftet: Wunde +

Zusatzeffekte

Erholung

Nach Kampf (30 min)= ->

Ausdauerreg. = Seele

(unverwundet)

Wunde behandeln – Heilen SG

14

Pro Nacht (sicher)

Verwundet = 1

Behandelte Wunde = 2

Unverwundet = 2 + Seele –

Erschöpfung

Pro Nacht (unsicher)

Verwundet = 0

Behandelte Wunde = 1

Unverwundet = 2

Rösser

Tragen Last, verringern

Erschöpfung, nicht alle im

Kampf einsetzbar

Größe Bonus im Kampf

Mittel +3, Groß +5, Riesig +5

Gefährtenphase

Ansehen wahren (Jahresende):

nicht zuhause -1 Ansehen oder

Gold (10 * Ansehen)

Erfahrungs-/Abenteurpunkte

ausgeben

1 Unternehmung machen

Unternehmungen

Gönner treffen, Verderben heilen,

Lebensstandard erhöhen, Ansehen

verbessern, Neue Zuflucht

gründen, Titel erhalten, Regionale

Unternehmungen

Magische Schätze

1 HW werfen

Zahl = Gold in Augenzahl /

geringer Gegenstand

Auge = Schattenpunkte

Gandalf = Identifikation

Geringer Gegenstand

1-4: normaler Gegenstand

5-7: Gold

8-9: seltener Gegenstand

10: 10 Gold / nochmal werfen

Gandalf: sehr seltener

Gegenstand

Auge: 1 Silber

Identifikation

EW mit EP kaufen

Keine 6: Schatzobjekt, 1x 6:

Schatz/ Artefakt, 2x 6:

Legendäres Item, 3x 6: + EP

zurück