

HELLFROST

ABENTEUERÜBERBLICK v.1.02

Ersteller: Ulrich Dreyer www.pnprpg.de

NAME DES ABENTEUERS:

DATUM:

DATUM IM SPIEL:

ggf. vereinbarte Belohnung(en):

Spielleiter:

Gegebene Erfahrungspunkte (Datum / Menge):

SPIELERNAME

CHARAKTERNAME

HANDICAPS

Notieren Sie sich ggf. die Handicaps der SC, um die Übersicht zu behalten

WUNDEN / ERSCHÖPFUNG

mache Kreuzchen oder verwende Würfel als Marker

□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□
□□		□□		□□		□□		□□		□□	

SONSTIGE EFFEKTE

Vergiftungen, Krankheiten

RUHM

Gemeinsame Errungenschaften

Beispiele, Gruppe:

- * hat die Prinzessin befreit
- * hat den bösen Magier besiegt

Individuelle, seinen Ruhm beeinflussende Taten des Charakters

Beispiele, Charakter:

- * hat den Orkhäuptling erschlagen: +2
- * hat eine wichtige Eingebung gehabt: +1/+2
- * hat den Alarm ausgelöst: -2
- * hat sich unehrenhaft verhalten: -1/-2/-3
- * war untätig im Kampf: -3 (SH S. 169)

ERLANGEN VON RUHM

Anders als Erfahrungspunkte wird Ruhm nicht automatisch am Ende jeder Spielsitzung gewährt, sondern immer dann, wenn die Helden die Gelegenheit haben, von Ihren Taten zu berichten. Dies kann sich folglich über mehrere Spielsitzungen hinweg ansammeln. (siehe SH ab S. 166, Kapitel „Ruhm“)

Zusammenfassung des Ablaufs:

Erzähler würfelt einmalig für die Gruppe auf Überreden

- bei Erfolg 1W6 Ruhm für jeden Spieler
- bei Steigerung 2W6 für jeden Spieler
- Kritischer Fehlschlag -1W6 für jeden Spieler

Anschließend:

Jeder Spieler würfelt die vom Erzähler erarbeiteten Ruhmwürfel, modifiziert durch die individuellen Taten. Diese kann der Spielleiter auf der Vorderseite in der Tabelle sammeln und dem Spieler zum Zeitpunkt der Probe mitteilen.

MASSENKAMPF

Die Tabelle für Ruhm im Massenkampf findet sich im Spielerhandbuch Seite 170.

ERFAHRUNGSPUNKTE, AUFSTEIGEN

Für je 5 EP kann der Spieler entweder

- * Ein neues Talent erwerben
- * Eine Fertigkeit, deren Wert gleich oder größer als der des zugehörigen Attributs ist, um eine Stufe steigern
- * Zwei Fertigkeiten, deren Wert niedriger als der des zugehörigen Attributs ist, um je eine Stufe steigern.
- * Eine neue Fertigkeit auf einem Wert von W4 erwerben.
- * Ein Attribut um eine Stufe steigern. (einmal pro Charakter-Rang)

SITUATION	MODIFIKATOR
Erzähler	
Ist Skalde (Arkaner Hintergrund Gesangsmagie, SH S. 94)	+1
hat Talent "Meisterhafter Erzähler" (SH S. 51)	für jeden Spieler W8 statt W6 als Ruhmwürfel + keine Ruhmabzüge für Gruppe bei kritischem Fehlschlag
hat Talent "Legendärer Erzähler" (SH S. 51)	Gruppe erhält bei variabler Ruhmvergabe pro weiterer Steigerung nach der ersten +1W8 Ruhm
Besitzt einen negativen Ruhm	-2
Höchster Charakterrang	
Fortgeschritten	-1
Veteran	-2
Heldenhaft	-4
Legendär	-6
Anzahl der Feinde	
Ihr wart zahlenmäßig überlegen	-1
Sie waren euch mehr als 2 zu 1 überlegen	+1
Sie waren euch mehr als 4 zu 1 überlegen	+2
Sie waren euch mehr als 10 zu 1 überlegen	+4
Höchste gegnerische Robustheit	
4 oder weniger	-1
5 bis 6	+0
7 bis 10	+1
11 bis 15	+2
16 bis 20	+4
21 und mehr	+6
Wildcards	
Pro WildCard	+1
Pro namhaftem WildCard	+2
Pro WildCard der mit einem Schlag erledigt wurde	+4
Arkane Hintergründe	
Gegner hatte 5 oder weniger Mächte	+1
Gegner hatte 6 bis 10 Mächte	+2
Gegner hatte 11 oder mehr Mächte	+4