

Des Auftrag des Meisters

Es ist wiederum so weit. Der Dunkle Meister Antillus entsendet seine Schergen. Diesesmal hat er es auf den Weltenschlüssel abgesehen. Doch wie dieser aussieht ist ein Rätsel.

Bekannt ist nur, das sich der Gegenstand momentan in der Stadt Bruchfels befinden soll.

Alles weitere wird ausgewürfelt.

Jeder Charakter beginnt mit 5 Lebenspunkten

Würfe:

Angabe der Werte: Stärke | Geschicklichkeit | Schnelligkeit | Magie | Wahrnehmung

Die Charaktere:

1: Der Krieger: 9 | 5 | 5 | 0 | 6

Spezial: +2 Leben

2: Der Nichtsnutz: 5 | 5 | 9 | 0 | 6

Spezial: Schrei der Furcht +2 Geschwindigkeit.

3: Der Dieb: 2 | 9 | 7 | 0 | 7

Spezial: Geschicklichkeit +2 Beim knacken von schlössern

4. Der Dunkle Mönch: 2 | 6 | 3 | 9 | 5

Spezial: Kann ein Familia beschwören das ihm gehorcht mit den werten 6 | 6 | 6 | 0 | 6

Beschwörungswurf muss eine Ziffer über 12 sein!

5: Der Lebende Rammbock: 12 | 5 | 5 | 0 | 3

Spezial: Zerschlagen normaler Türen hat 100% Erfolgschance)

6: Der Taschendrache: 6 | 5 | 6 | 0 | 8

Spezial: Kann nicht reden aber kleine Flammen verursachen!

7: Der gescheiterte Alchemist 5 | 8 | 7 | 0 | 5

Spezial: besitzt 2 Tränke die auszuwürfeln sind

1= Heiltrank 2= Gifttrank 3=Wahrheitsserum 4= Blendtrank 5=Säure

6= Wirkung vergessen (wirkung erneut würfeln!)

8: Der Imp: 3 | 5 | 11 | 0 | 7

Spezial: Immunität gegen Feuer und kann seine Hände in Brand setzen

9: Der magier/Die Hexe 3 | 3 | 3 | 11 | 5

Spezial: Magieart würfeln:

1=Feuer 2=Eis 3=Heilmagie 4=Wasser 5=Manipulation 6=Joker

Magiebeschreibung, siehe nächste Seite!

Der Wurf auf die Stärke der Magie ist mit einem D10 zu würfeln!

1-3: verfehlt

4-6: niedrige Wirkung

7-9: starke Wirkung

10: Verherend! (Tötet,zerstört oder heilt ein Ziel zu 100%)

10: Joker (aussuchen!)

Verhalten der Stadt:

1: Die Dorfbewohner kennen und fürchten euch

2: Aufstand in der Stadt

3: Das Haus des Magiers ist streng bewacht

4: Die Tore stehen offen

5: Aufgestockte Wachen

6: Ihr werdet erwartet (Die gesamte Stadt ist aufmerksam)

Wetter und Umwelt:

1: Schönes Wetter

2: Schönes Wetter (Nacht)

3: Regen

4: Regen (Nacht)

5: Nebel

6: Nebel (Nacht)

Startort:

1: Auf einer Waldlichtung

2: Mitten im Wald

3: In einem Weizenfeld

4: Auf einer Straße die direkt zur Stadt führt

5: Auf einem Bauernhof

6: Im verwunschenen Wald

Was ist der Weltenschlüssel?

1: Eine konservierte Krallen eines alten Drachen

2: Ein reichlich verzierter goldener Kelch

3: Eine kunstvolle Schatulle, die sich nicht öffnen lässt

4: Ein kristaliner Schlüssel

5: Ein uralte aussehender Kompass mit zahlreichen Rädchen und Schrauben

6: Ein Faustgroßer Rubin