

Stilkarte



Stilkarte



Stilkarte



Stilkarte



Stilkarte



Stilkarte



Stilkarte



Stilkarte



Stilkarte



### ***„`ne Gute“***

Das Ergebnis eines einzelnen W20 Wurfs kann zu einer „1“ geändert werden.

### ***„Heldentat“***

Der Held darf eine Probe auf eine Eigenschaft wiederholen.

### ***„Überaus talentiert ...“***

Der Held darf eine Probe auf ein beliebiges Talent wiederholen.

### ***„Pariert, pariert und wieder pariert ...“***

Die nächste Parade oder Ausweichmanöver des Helden gelingt automatisch. Dafür muss der Held allerdings auf seine nächste Attacke verzichten.

### ***„Gut geschlafen“***

Der Held erhält eine zusätzliche Regenerationsphase. In dieser regeneriert er automatisch die maximal mögliche Zahl von Punkten.

### ***„Soft, Kraft ...“***

Der Held darf für die Ermittlung seiner Trefferpunkte statt W6 jeweils einen W20 verwenden.

Gilt nicht für Zauber.

### ***„Von der Schippe gesprungen“***

Die Schadenspunkte aus einer oder mehreren Quellen werden so weit reduziert, dass der Held noch „einen Lebenspunkt“ hat.

### ***Astralgott***

Der nächste Zauber des Helden gelingt automatisch. Der Held kann neben AsP auch mit LeP bezahlen. Für diesen Zauber erhält er einen einmaligen Vorrat von ST AsP. Nebenwirkungen nach Meisterentscheid sind möglich.

Nichtzauberer ziehen eine neue Karte.

### ***„Sympathisch“***

Der Held ist einer Meisterperson sympathisch. Die genauen Auswirkungen hängen von der jeweiligen Situation ab und liegen im Ermessen des Meisters.

### ***„Ich bin dein Vater!“***

Eine Aktion des Helden schockiert eine Meisterperson dermaßen, dass sie vor Verblüffung nicht reagieren kann.

### ***„Wink mit dem Zaunpfahl“***

Der Meister muss den Spielern sagen, wie das Abenteuer noch zu retten ist.

### ***„Kann mit Vögeln sprechen“***

Der Spieler kann ein Tier, welches in der Region heimisch ist in das Abenteuer einführen. Er kann die Grundstimmung (hungrig, zufrieden etc.) in der das Tier sich befindet festlegen, hat aber weiter keinen Einfluss auf das Tier.

### ***„Göttlicher Beistand“***

Die Helden profitieren von einem Mirakel oder Wunder nach Maßgabe des Meisters.

### ***„Laune des Schicksals“***

Werfen Sie einen Würfel, um die Wirkung für die nächste Aktion des Helden zu bestimmen.

**1-2 Peinlich:** Die Aktion nimmt einen denkbar peinlichen Verlauf.

**3-4 Extrem:** Alle Effekte verdoppeln sich. Egal ob gut oder schlecht.

**5-6 Göttlich:** Die Aktion verläuft absolut heroisch.

### ***„Moment mal, ich hab' doch noch...“***

Der Held findet in seiner Ausrüstung oder Umgebung einen Gegenstand, der ihm in der jetzigen Situation nützlich sein kann. Der Spieler kann einen Vorschlag machen, der Meister hat jedoch das letzte Wort (z.B. bei einem Sack mit 100 Dukaten).

### ***„Hab's vergessen“***

Der Held darf für eine Szene (oder auch länger) einen bestimmten Effekt ignorieren (z.B. Krankheit, Wunden, Verzauberung etc.).

### ***„Häh!?! Momendemol!“***

Der Spieler darf eine Entscheidung revidieren, die seinen Helden in größere Schwierigkeiten gebracht hätte.

### ***„Da war doch was!“***

Eine Probe auf **Sinnes-schärfe**, **Gefahreninstinkt** oder vergleichbare Probe gelingt automatisch.

### **„Unkaputtbar“**

Der Held ist für eine Szene unüberwindlich. Er kann alle Wunden ignorieren und selbst dann noch kämpfen, wenn seine LE unter Null gefallen ist. Die **LE** darf maximal **KO**-Punkte unter Null fallen, die **AE** maximal **MU**-Punkte. Überzählige AsP werden später von den LeP abgezogen. Nach dem Kampf muss der Held sofort nach den üblichen Regeln behandelt werden.

### **„Glücksfall“**

Der Held stößt auf eine seltene Ware oder Dienstleistung. Der Meister kann dies als „1“ beim Wurf auf die Verfügbarkeit einer Ware, oder die Qualität eines Handwerkers werten.

### **„Entwischt“**

Der Held entkommt einem Hinterhalt, Überfall, Razzia oder ähnlich unerfreulichem Übergriff. Er kann nur sich in Sicherheit bringen, keine Schätze, Kameraden oder ähnliches.

Wenn für das Abenteuer eine Gefangenahme unabdingbar ist, sollte der Meister diese Karte entfernen

### **„Dich kenn ich doch“**

Der Held trifft auf einen alten Bekannten, der ihm einen Freundschaftsdienst erweisen kann. Wozu der Bekannte genau bereit ist liegt im Ermessen des Meisters.

### **„Fleischwunde“**

Der Held geht nach einem Treffer zu Boden, doch nimmt er anstelle der ermittelten TP nur 1W6 SP. Die Wirkung kann sich auch auf mehrere Quellen erstrecken, wenn der Held diesen praktisch gleichzeitig ausgesetzt ist.

### **„Überaus talentiert ...“**

Der Held darf eine Probe auf ein beliebiges **Talent** wiederholen.

### **„Gut geschlafen“**

Der Held erhält eine zusätzliche Regenerationsphase. In dieser regeneriert er automatisch die maximal mögliche Zahl von Punkten.

### **„Saft, Kraft ...“**

Der Held darf für die Ermittlung seiner Trefferpunkte statt W6 jeweils einen W20 verwenden.  
Gilt nicht für Zauber.

### **„Da war doch was!“**

Eine Probe auf **Sinnes-schärfe**, **Gefahreninstinkt** oder vergleichbare Probe gelingt automatisch.