

INHALT

EINLEITUNG 4

1 GRUNDLAGEN 6

Einleitung	7	Besondere Umstände	33
Begegnungen	10	Seltenheiten	35
Entdeckungen	17	Kampagnenaufbau	36
Auszeit	22	Abenteuer entwickeln	40
Regelauslegungen	28	Begegnungen entwickeln	46
Problemlösungen	30	Karten zeichnen	52
Gemeinsames Erzählen	32		

2 WERKZEUGE 54

Einleitung	55	Artefakte	106
Kreaturen erschaffen	56	Edelsteine und Kunstgegenstände	114
Gefahren erschaffen	74	Leiden	116
Gegenstände erschaffen	82	Weltenbau	122
Eigenheiten von Gegenständen	86	Länder & Nationen	130
Intelligente Gegenstände	88	Ansiedlungen & Ortschaften	132
Verfluchte Gegenstände	90	Die Ebenen des Multiversums	136
Relikte	94		

3 UNTERSYSTEME 146

Einleitung	147	Ruf	164
Siegpunkte	148	Duelle	166
Einfluss	151	Gefolgsleute	168
Nachforschungen	154	Gebietserkundungen	170
Verfolgungsjagden	156	Fahrzeuge	174
Infiltration	160		

4 ALTERNATIVREGELN 180

Einleitung	181	Charaktere der Stufe 0	195
Attributswertvarianten	182	Alternative Magische Gegenstände	196
Gesinnungsvarianten	184	Stufenlose Kompetenzen	198
Umfangreiche Hintergründe	186	Fertigkeitspunkte	199
Talente und Eigenschaften	192	Ausdauer	200

5 NSC-GALERIE 202

Einleitung	203	Schausteller	238
Amtspersonen	206	Seefahrer	240
Arbeiter	208	Söldner	242
Arme Leute	210	Verbrecher	244
Beamte	212	Waldleute	246
Entdecker	216		
Gelehrte	218		
Gläubige	220		
Händler	222		
Heiler	224		
Höflinge	226		
Kriminelle	228		
Mystiker	232		
Schankleute	236		

GLOSSAR & INDEX 250