

## 1. UPDATE ZUR CHARAKTERSTEIGERUNG

Wir haben die Anzahl der Steigerungspunkte, mit denen man seine Erfahrung erhöht (siehe Seite 173 im Fragment), deutlich angehoben. Nun merkt man noch deutlicher, dass der Charakter einen neuen Rang erreicht. Außerdem können auch Gilden mit extremen Anforderungen an die Eigenschaftswerte nun erstellt und die Charaktere entsprechend gesteigert werden.

Die Änderungen könnt Ihr der folgenden Tabelle entnehmen:

| <b>Steigerungspunkte für die Erhöhung der Erfahrung</b> |  |          |          |
|---|--|----------|----------|
| <b>Größenklasse Sterbliche</b>                          |  |          |          |
|   | 1/5  | 1/2      | 1        |
| <b>Größenklasse Halbsterbliche</b>                      |  |          |          |
|   | 1/2  | 1        | 2        |
| <b>Größenklasse Unsterbliche</b>                        |  |          |          |
|   | 1  | entfällt | entfällt |
| <b>Rang des Charakters</b>                              | <b>Steigerungspunkte, die der Charakter in dem Rang erhält</b> |          |          |
| 0   | 20   | 16       | 12       |
| 1   | 30   | 24       | 18       |
| 2   | 40   | 32       | 24       |
| 3   | 50   | 40       | 30       |
| 4   | 60   | 48       | 36       |
| 5   | 70   | 56       | 42       |
| 6   | 80   | 64       | 48       |
| 7   | 90   | 72       | 54       |
| 8   | 100  | 80       | 60       |
| 9   | 110  | 88       | 66       |
| 10  | 120  | 96       | 72       |
| Summe   | 770  | 616      | 462      |

01.05.2020

Lars-Michael Stock  
AdveRunde Spieleverlag