**Erfahrungspunkte EP** (quadratische Würfel) zur Steigerung der **Grade** gibt es jeweils für:

* den **1.** - **3. erfüllten Auftrag** in einer **Stadt** (auch für eine Fälschung),
* **besiegte Wächter** (unter den Schicksalskarten),
* gelöste **Abenteueraufgaben** (nur, wenn die Aufgabe auch bestanden wurde),
* bestandene **Abenteuer** (nur, wenn auch der Endgegner besiegt wurde) und
* **besiegte Schatten**.

**Einmalig zu Beginn des Kampfes:**

**Spezialangriff**

Von Abenteuerendgegnern oder Schatten

**Initiative**

Ergebnis gilt für alle Mitglieder der Gruppe

**Danach abwechselnd**

**Angriff**

**Wert** Angriff

* Wert der Waffe (z. B. Kurzschwert +4) **+**
* Boni aus Stärketrank, Zauberspruch oder Fertigkeiten
* 1 W 20 oder Würfelersatzkarte

**Ergebnis < 20**: Angriff misslungen

**Ergebnis 20+**: Angriff erfolgreich, der Verteidiger versucht den Schaden abzuwehren.

**Abwehr**

**Wert**: Abwehr

* Wert des Schildes dazu addieren (z. B. Buckler +1) **+**
* Boni aus Stärketrank, Zauberspruch (Zauberschild) oder Fertigkeiten (z. B. Akrobatik) **+**
* 1 W 20 oder Würfelersatzkarte

**Ergebnis**:

Angriff > Abwehr: Treffer, Verteidiger verliert mind. -1 LP(evtl..auch mehr)**.**

Angriff **=<** Abwehr: Abwehr erfolgreich, kein Treffer, kein Verlust von LP.

**Festgelegte Marke gewinnen.**

Prüfwurf (PW) Eigenschaft + 1 W20 + Modifikatoren >

Modifikatoren:+2 pro 1 Goldstück auf das Ergebnis (vor dem Würfeln)

+ Unterstützung der Begleiter auf das Ergebnis.

**Ergebnis**

**<20** Prüfwurf misslungen **Schicksalskarte ziehen** und ausführen.

**=> 20** Prüfwurf gelungen, es folgt der Widerstandswurf.

Für **3 Goldstücke** entfällt der Widerstandswurf.

**Widerstandswurf**

**Prüfwurf > Widerstandswurf,** der Spieler darf die Marke aufnehmen.

**Prüfwurf =< Widerstandswurf,** die Marke bleibt liegen; für 1 Aktionkann der Versuch

wiederholt werden.