



Die Gefährten Phase

Die Phase zwischen dem Wechsel der Jahreszeiten und den einzelnen Abenteuern wird von der Gruppe gemeinsam begangen und entschieden was sie in dieser Zeit gemeinsam oder getrennt tun wollen. Diese Phase kann von einer Woche oder einer Jahreszeit dauern, abhängig vom Stil des Spielleiters.

Wenn sie in die Gefährten Phase übergehen müssen sich die Spieler Entscheiden ob sie sich gemeinsam in eine Zuflucht oder einen bekannten Ort begeben oder getrennt um eigene Angelegenheiten kümmern wollen.

(GRW S. 169)

Ansehen Aufrechterhalten

Wenn ein Held seine Gefährtenphase nicht in seiner Heimat verbringt muss er Schatzpunkte ausgeben um nicht sein Ansehen bei seinem Volk um 1 zu reduzieren. Er muss Schatzpunkte Ausgeben die seinem aktuelle Ansehenswert entsprechen.

„Geschenke an Verwandte und Freunde, halten die Erinnerung an einen aufrecht!“

Aktivitäten

Hier steht es nun den Spielern frei zu beschreiben was ihr Held in dieser Phase seines Lebens unternimmt. Wenn er besucht und was er mit der Ferienzeit bis zu seiner nächsten Reise machen möchte. Ob er nun zu seiner Familie reist oder ob er sich um sein eigenes Anwesen kümmert oder er einen Herbst in der Halle des Elbenkönigs verbringen will.

Erfahrungspunkte ausgeben

Helden können ihre angesammelten Erfahrungspunkte nun ausgeben und bestimmte Werte ihres Charakters steigern. Sie können pro Gefährten Phase nur einen Punkt in **Heldenmut** oder in **Weisheit** erlangen.

Mann kann nur mit Erfahrungspunkten seine Waffenfertigkeiten steigern. Man kann so viele Punkte steigern wie man möchte bei den Waffenfertigkeiten. Schau auf die Tabelle um zu sehen welcher Rang vielviele Punkte Kostet.

Heldenmut und Weisheit	Stufe der Waffenfertigkeit	Kosten für eine neue Stufe
-	0	2
2	00	4
3	000	6
4	0000	10
5	00000	16
6	000000	25

Ansehen wahren

Wenn der Held sich nicht zuhause aufhält und er keine Schatzpunkte hat um sein Ansehen zu wahren kann er auch 1 Erfahrungspunkt ausgeben um sein Ansehen zu wahren. Dieser Punkt stellt die Anstrengung dar die der Held auf sich nimmt damit die Seinen erfahren was er alles in der Welt geleistet hat.

Abenteuerpunkte Ausgeben

Mit den Abenteuerpunkten kann der Spieler nun seine allgemeinen Fertigkeiten steigern. Auch hier gilt dass er so viele Punkte ausgeben und aufbewahren kann wie er möchte. Sie verfallen nicht wenn er sie einmal nicht nutzt. Rollenspieltechnisch sollte der Spieler schon beschreiben was sein Held genau in dieser Zeit getan hat um seinen Wert zu erhöhen.

Neue Stufe	Kosten	Kosten für bevorzugte Fertigkeiten
0	4	3
00	8	6
000	12	9
0000	16	12
00000	20	15
000000	24	18

