

## Ersten Schritte

### Wildnis Larvin

Gegenstände und Besonderheiten(Jungbrunnen Extra Kapitel)

Personen und Feinde in der Larvin Wildnis

Beute von Gegnern(Bild mit unterschift: "Wer's findet darf's behalten") Was so gefunden wird.

Steigern der Erfahrungspunkte. Punkte für alle Partys.

Und Punkte durch Gespräche(Alchemist und Goldregen).

### Larvin und Laronnes

Geschäfte in Larvin und Laronnes

Personen und Feinde in Larvin und Laronnes

Funde in Larvin und Laronnes

### Katakomben von Larvin

Personen und Gegner in den Katakomben

Funde in den Katakomben

Kartenabfrage in den Katakomben

### Die Tunnelbahn(3h40m)

(wenn man wartet das ein Geschäft aufmacht kann man die Tunnelbahn zum schneller Warten missbrauchen(es muss nicht zwangsweise die Party warten die ins Geschäft will. Wenn eine Party wartet, warten all))

Tickets vs. Schaffner

Stationen

### Valvice

Geschäfte in Valvice

Personen und Gegner in Valvice

Funde in Valvice

### Grotten von Valvice

Personen und Gegner in den Grotten

Funde in den Grotten

### Cassida

Geschäfte in Cassida

Personen und Feinde in Cassida

Funde in Cassida

### Schlossverließ

Personen und Gegner im Schlossverließ

Funde im Verließ

Katloch und Mernoc  
Geschäfte in Katloch und Mernoc  
Gegner in Katloch und Mernoc  
Funde in Katloch und Mernoc

Agyssium unter Katloch  
Feinde im Agyssium  
Funde im Agyssium

Perdida  
Geschäfte  
Bewohner und Gegner  
Fundorte

Fainvil  
Geschäfte  
Bewohner und Gegner  
Fundorte

Pirat Rock  
Geschäfte  
Bewohner und Gegner  
Fundorte

Wildnis  
Fundorte  
Besondere Ort(Monolithe, Löwe usw.)  
Freunde und Feinde in der Wildnis

Einteilung der Wildnis in besondere Ort  
wo gibts z. B. viele Zwerge, Hexen, Geister, Feen usw.

Ozean  
Reisen mit dem Schiff  
Besonderheiten(Waffen nicht Werfen!)  
Gegner

Lösungsbereich  
-der Steinnerne Wächter  
Möglicher Lösungsweg mit kleinen Karten der Städte und Dungeons

Laufwege von x nach y(z. B. vom Lichs'In zum Schloss)

Fundortmarkierung für wichtige Orte  
Bebildung von zu treffenden Personen

Alle Charakterbilder

Klassen und Rassen

Zauber pro Klasse

wer kann was Tragen an Waffen und Rüstungen

Rassenauswirkung auf die Klassen

-Attribute

-Gewicht

-Tragfähigkeit

-Magie und Lebenspunkte

-Antimagiewerte

Spezial Charaktere

-Aufnehmbar

-Persönlichkeiten

Namen in Fate

Zauberlisten

Gegenstände

Tränke

Fresspackete und Wasserflaschen und das Nächtigen am gemütlichen Lagerfeuer

Edelsteine, Diamanten, Kristalle und Schriftrollen

Gewicht und Wirkung und wo bekommt man sie her.

Waffen

-1. Hand und 2. Hand Waffen, was wirkt wie

-Waffenlisten

Rüstungen

Alle Geschäfte im Überblick

Grundpreis und Preis der Geschäfte sehr unterschiedlich

An und Verkauf

-Banken

-Kneipen

-Gilden

-Heiler

-Schmiede

-Krämer

-Hotels(Hotel vs. Lagerplatz)

Was passiert wenn man einen Charakter bei einem Krämer oder in einer Kneipe vergisst.

Jungbrunnen

Wer will bis wann Trinken

-Männer & Frauen

-Klasse & Rasse

Auswirkungen des Brunnens auf Attribute und Körper(Gewicht/Tragkraft)

## Der Weg zum Altar von Alarian Altar von Alarian

### Die Startflöte

Tipps, Tricks und kleine Mogelein für ein einfaches Fateleben

- Elementarsprüche
- z. B. Sturm beim Segeln
- Berserker
- Zerfallen zu Staub
- Wirkung der versch. Brunnen auf Berserker
- Partywechsel um NPCs zu wechseln in der Wildnis
- Anheuern in Kneipen mit zwei Partys
- Beten mit Priestern und Klerikern
- Tunnelbahn warten um Zeit zu überbrücken
- Verstecken wirkt noch kurz nach. Sozusagen wie Unsichtbar light
- Ines die Absolute Unschuld
- Vanderlak + Vanerlak + Vanderlak + Van...
- Restourationstränke in Reserve haben
- Notorisch Pleite?
- Schnell steigern im Level(alle Partys bekommen EP)
- Schützen haben gute Pfeile beim anheuern. Klauen und Entlassen.