

Porträt / Wappen

Name/Titel: **Die Haut**Art: **Dschungelelfen**Geschl.: **weiblich**Kultur: **Persidonische Seefahrer**Alter: **24**Beruf: **Meisterdiebe**Haar: **kahl**Mod.: **(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)**Augen: **Farbe variiert****Beschreibung:**Haut: **Farbe variiert**Narben: **0**

(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)

LVL: **10**
LEVEL: **10**

(Bei Start ist LVL üblicherweise auf 1, später maximal bis 20. Nach jedem Abenteuer darf man einmal würfeln: Falls höher als LVL gewürfelt, steigt LVL um 1 Punkt. Für jeden Punkt in LVL kann man Eigenschaften um 1 erhöhen – siehe Beschreibung in den einzelnen Bereichen)

INT: **14**
INTELLIGENZ

(Bei Start werden 45 Punkte verteilt auf diese vier Eigenschaften, wobei jede Eigenschaft mindestens 5 und höchstens 15 Punkte erhalten darf. Die Zahlen sollten zur Beschreibung passen, z.B. haben Riesen eine hohe STR, Magier haben hohe INT, Anführer haben hohe CHA, Diebe und Kämpfer haben hohe AGI. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eins der vier)

CHA: **10**
CHARISMA**AGI:** **22**
AGILITÄT**STR:** **9**
STÄRKE**LEBEN:** **15**

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK: **8**

(-1 für Wurf wiederholen)

MAGIE: **7**

(-1 bis -3 pro Zauber)

(Bei Start werden 20 Punkte verteilt. Zahlen passend zur Beschreibung: Fee viel GLÜCK, Riese viel LEBEN, nur selten MAGIE. Pro Punkt in LVL +1 auf eins der drei.)

Besitz... (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)

1	Rucksack	Anzahl
2	Dolch (Schaden 2, Angr -4, Block -8)	2
3	Wurfdolch (Schaden 2, Angr -6, 10m, Zeit 1)	3
4	Kleidung eines Adeligen	
5	Kleidung eines Bauern	
6	Zunderschwamm-Feuerzeug	
7	Heilkräutermixtur (+1 LEBEN im Schlaf)	4
8	Giftkräutermixtur, betäubend	2
9	Regenplane mit Netz für Pflanzentarnung	
10	Nährzeug	
11	Nadel, Eisen (Schaden 0.1, Angr -3), auch Pfeil/Bolzen	
12	Stoffrolle (z.B. für Verband oder Mumifizierung)	2
13	Kletterseil, je 10m	
14	Wurfhaken	
15	Filzhut (Schutz 1, bei 1 bis 8) (oben: 1 bis 14)	
16	Stoffumhang	
17		
18		
19		
20	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	3

Regelbox

Glück kann man wie folgt investieren:

- 1 / -2 / -3 um Probe zum 1. / 2. / 3. Mal zu wiederholen
- 1 bis -20 um kleinen Gegenstand bis mächtigen Gegenstand zu finden
- alles (min. 1) um einer tödlichen Situation auf wundersame Weise zu entkommen

Besondere Angriffe im Kampf (1 gewürfelt und/oder Angriff mit -10 Erschwerung gelungen):

- Kopftreffer – geht auf Kopf-Rüstung, also Helme etc., kann Narben erhöhen, Bedingung: Kopf ist erreichbar
- Alternative (wie auch die folgenden Punkte): Schaden, der die Rüstung durchdringen konnte, wird verdoppelt
- eine zweite Aktion mit dieser Angriffshand ist sofort möglich (aber keine weiteren), (normal: 1 Aktion pro Hand)
- für je 4 Punkte Waffenschaden wird 1 Punkt Schaden durch Erschütterung angerichtet (ignoriert Rüstung)
- Gegner muss AGI-Probe schaffen / sonst Sturz (AGI-Probe zum Aufstehen, gewürfelte 1 = ohne Zeitverzug)
- Gegner muss STR-Probe schaffen / sonst 1 Körperlänge (Angreifer) zurück + 1 Runde inaktiv (Abwehr möglich)
- Gegner muss INT-Probe schaffen / sonst 1 Runde inaktiv (auch keine Abwehr), Bedingung: Kopf ist erreichbar

Zauber sprechen:

- I Kenne ich einen Zauber? (Probe auf „Zaubersprüche“, Bücher geben Bonus)
- II Probe auf INT, erschwert um den Grad des Zaubers (max. Grad = LVL deines Charakters)
- III Kosten von MAGIE abziehen, Wirkung im Spiel umsetzen

Edelsteine:

Passende Edelsteine können mit a) oder b) beim Zaubern helfen und werden dabei verbraucht:

- a) einen Zauber erleichtern (z.B. für Erleichterung von +4 muss der Edelstein min. Wert 16 haben)
- b) die Kosten senken (z.B. für Senkung um -5 muss der Edelstein min. Wert 25 haben), max. bis zu 50% Senkung!

Prinzipien (göttliche Buffs):

für je (INT) ausgegebene Prinzipien-Energie sinkt die INT um 1 Punkt (pro Tag Erholung +1), Effekt: Hallu./Wahn es gibt einen Buff von +1 pro 1 Punkt bei spezialisierten Göttern und einen Buff von +0,5 bei omnipotenten Göttern ist die Tätigkeit den Dogmen des Gottes entsprechend, gelten halbe Kosten / für Gegenseitliches die doppelten

Angriff

Ringkampf

W20 **Distanz****Rüstung (Körper):****W20**

Körper

1-20 0

Schlag/Tritt/Kopfstoß

1-22 1 Boxkampf

Dolch

1-20 2 Boxkampf

Wurfdolch

1-18 2 < 10m

Nadel, Eisen

1-19 0.1 Boxkampf

Ausweichen / Blocken

Ausweichen

W20**Rüstung (Kopf):****W20**

Dolch

1-5

Filzhut (oben)

1-14 1

Dschungelelfen im Kampf:

Schaden 1 / Ausweichen +0

Schutz 0, bei 1 bis 20

Verstecken+

Besonderheiten:Elfen, Chamäleon-Haut, Dschungel+
Legenden+, Handel+, Schiffahrt+
Dieberei+, Verkleiden+, Dolche+2

Porträt / Wappen

Name/Titel: **Die Haut**Art: **Dschungelelfen**Geschl.: **männlich**Kultur: **Persidonische Seefahrer**Alter: **24**Beruf: **Meisterdiebe**Haar: **kahl**Mod.: **(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)**Augen: **Farbe variiert**

Beschreibung:

Haut: **Farbe variiert**Narben: **0**

(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)

LVL: **10**
LEVEL: **10**

(Bei Start ist LVL üblicherweise auf 1, später maximal bis 20. Nach jedem Abenteuer darf man einmal würfeln: Falls höher als LVL gewürfelt, steigt LVL um 1 Punkt. Für jeden Punkt in LVL kann man Eigenschaften um 1 erhöhen – siehe Beschreibung in den einzelnen Bereichen)

INT: 14 INTELLIGENZ	(Bei Start werden 45 Punkte verteilt auf diese vier Eigenschaften, wobei jede Eigenschaft mindestens 5 und höchstens 15 Punkte erhalten darf. Die Zahlen sollten zur Beschreibung passen, z.B. haben Riesen eine hohe STR, Magier haben hohe INT, Anführer haben hohe CHA, Diebe und Kämpfer haben hohe AGI. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eins der vier)
CHA: 10 CHARISMA	
AGI: 22 AGILITÄT	
STR: 9 STÄRKE	

LEBEN: 15	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK: 8	(-1 für Wurf wiederholen)
MAGIE: 7	(-1 bis -3 pro Zauber)

(Bei Start werden 20 Punkte verteilt. Zahlen passend zur Beschreibung: Fee viel GLÜCK, Riese viel LEBEN, nur selten MAGIE. Pro Punkt in LVL +1 auf eins der drei.)

Besitz... (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)

1	Rucksack	Anzahl
2	Dolch (Schaden 2, Angr -4, Block -8)	2
3	Wurfdolch (Schaden 2, Angr -6, 10m, Zeit 1)	3
4	Kleidung eines Adeligen	
5	Kleidung eines Bauern	
6	Zunderschwamm-Feuerzeug	
7	Heilkräutermixtur (+1 LEBEN im Schlaf)	4
8	Giftkräutermixtur, betäubend	2
9	Regenplane mit Netz für Pflanzentarnung	
10	Nährzeug	
11	Nadel, Eisen (Schaden 0.1, Angr -3), auch Pfeil/Bolzen	
12	Stoffrolle (z.B. für Verband oder Mumifizierung)	2
13	Kletterseil, je 10m	
14	Wurfhaken	
15	Filzhut (Schutz 1, bei 1 bis 8) (oben: 1 bis 14)	
16	Stoffumhang	
17		
18		
19		
20	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	3

Regelbox

Glück kann man wie folgt investieren:

- 1 / -2 / -3 um Probe zum 1. / 2. / 3. Mal zu wiederholen
- 1 bis -20 um kleinen Gegenstand bis mächtigen Gegenstand zu finden
- alles (min. 1) um einer tödlichen Situation auf wundersame Weise zu entkommen

Besondere Angriffe im Kampf (1 gewürfelt und/oder Angriff mit -10 Erschwerung gelungen):

- Kopftreffer – geht auf Kopf-Rüstung, also Helme etc., kann Narben erhöhen, Bedingung: Kopf ist erreichbar
- Alternative (wie auch die folgenden Punkte): Schaden, der die Rüstung durchdringen konnte, wird verdoppelt
- eine zweite Aktion mit dieser Angriffshand ist sofort möglich (aber keine weiteren), (normal: 1 Aktion pro Hand)
- für je 4 Punkte Waffenschaden wird 1 Punkt Schaden durch Erschütterung angerichtet (ignoriert Rüstung)
- Gegner muss AGI-Probe schaffen / sonst Sturz (AGI-Probe zum Aufstehen, gewürfelte 1 = ohne Zeitverzug)
- Gegner muss STR-Probe schaffen / sonst 1 Körperlänge (Angreifer) zurück + 1 Runde inaktiv (Abwehr möglich)
- Gegner muss INT-Probe schaffen / sonst 1 Runde inaktiv (auch keine Abwehr), Bedingung: Kopf ist erreichbar

Zauber sprechen:

- I Kenne ich einen Zauber? (Probe auf „Zaubersprüche“, Bücher geben Bonus)
- II Probe auf INT, erschwert um den Grad des Zaubers (max. Grad = LVL deines Charakters)
- III Kosten von MAGIE abziehen, Wirkung im Spiel umsetzen

Edelsteine:

Passende Edelsteine können mit a) oder b) beim Zaubern helfen und werden dabei verbraucht:

- a) einen Zauber erleichtern (z.B. für Erleichterung von +4 muss der Edelstein min. Wert 16 haben)
- b) die Kosten senken (z.B. für Senkung um -5 muss der Edelstein min. Wert 25 haben), max. bis zu 50% Senkung!

Prinzipien (göttliche Buffs):

für je (INT) ausgegebene Prinzipien-Energie sinkt die INT um 1 Punkt (pro Tag Erholung +1), Effekt: Hallu./Wahn es gibt einen Buff von +1 pro 1 Punkt bei spezialisierten Göttern und einen Buff von +0,5 bei omnipotenten Göttern ist die Tätigkeit den Dogmen des Gottes entsprechend, gelten halbe Kosten / für Gegenseitliches die doppelten

Angriff	W20	★	Distanz	Rüstung (Körper):	W20	
Ringkampf	1-22	?	Ringkampf	Körper	1-20	0
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-22	1	Boxkampf			
Dolch	1-20	2	Boxkampf			
Wurfdolch	1-18	2	< 10m			
Nadel, Eisen	1-19	0.1	Boxkampf			

Ausweichen / Blocken	W20	Rüstung (Kopf):	W20	
Ausweichen	1-11	Filzhut	1-8	1
Dolch	1-5	Filzhut (oben)	1-14	1

Dschungelelfen im Kampf:
 Schaden 1 / Ausweichen +0
 Schutz 0, bei 1 bis 20
 Verstecken+

Besonderheiten:
 Elfen, Chamäleon-Haut, Dschungel+
 Legenden+, Handel+, Schiffahrt+
 Dieberei+, Verkleiden+, Dolche+2

Behälter / Ablageort: Rucksack

Besitz... (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)

Anzahl

1	Angelsehne und Haken
2	Besteck aus Holz
3	Napf aus Holz
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

Behälter / Ablageort:

Besitz... (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)

Anzahl

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20