

Porträt / Wappen

Name/Titel:

Worranna

Art:

Zentauren

Geschl.:

weiblich

Kultur:

Monarchländer

Alter:

26

Beruf:

schwere Kavallerie

Haar:

schwarz

Mod.:

Augen:

braun

(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)

Haut:

rotbraun

Beschreibung:

aus irgendeinem Grund beim Militär des Monarchen rausgeflogen...

Narben:

1

(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)

LVL:

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:

INTELLIGENZ

9

CHA:

CHARISMA

7

AGI:

AGILITÄT

21

STR:

STÄRKE

18

(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)

LEBEN:

26

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK:

4

(-1 für Wurf wiederholen)

MAGIE:

0

(-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	
2	Kürass, vorn (Schutz 5, bei 1 bis 10) (hinten: 1 bis 2)	
3	Sturmhaube (Schutz 6, bei 1 bis 14)	
4	Bein-/Armschienen, Stahl (Schutz 6, bei 1 bis 9)	
5	Mordhammer (Schaden 9, Angr -5, Block -4)	
6	Lanze, zu Pferd (Schaden 12, Angr -5, Block -)	
7	Kurzsword (Schaden 4, Angr +0, Block +0)	
8	Wurfdolch (Schaden 2, Angr -6, 10m, Zeit 1)	2
9	Zunderschwamm-Feuerzeug	
10	Kletterseil, je 10m	
11	Pferdedecke	
12	kleine Trommel	
13	Würfelspiel, einfach (Lederbecher, 6 Knochenwürfel)	
14	Zentauren-Pyjama	
15	Schabracke mit Wappen (Kleidung fürs Pferd)	
16		
17	Kauharz, Fjordländisch	
18	100 Goldmünzen (Wert: 100)	
19	100 Silbermünzen (Wert: 10)	3
20	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	2

Anzahl

Reichtum:

11

von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)

Kontakte:

13

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen:

6

von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)

Zaubersprüche:

0

von 0 (kein Magier) bis 19 (Meistermagier)

(Bei Start werden 20 Punkte verteilt. Zahlen sollten passen, z.B. Prinz ist reich, Zauberer hat viele Zaubersprüche, Alchimist viele Rezepte/Baupläne. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eine der vier Kategorien.)

Block mit Waffe/Schild / Ausweichen (Platz)

Blocken / Ausweichen:

10 / 8

(Halb so viel wie in AGI, immer abrunden.)

**Zentauren im Kampf:**  
Schaden 1 / Ausweichen -2  
Schutz 0, bei 1 bis 20  
Hufe (4, Angr -4), Stampfen (8, 2x)

**Besonderheiten:**  
Pferdekörper, groß, schnell, reitbar  
verwöhnt, weltoffen  
Lanzen+4, Reiten+

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 Gegensätzliches die doppelten

Angriff	W20	✳	Distanz	Rüstung (Körper):	W20	🛡
Ringkampf	1-21	?	Ringkampf	Körper	1-20	0
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-21	1	Boxkampf	Bein-/Armschienen, Stahl	1-9	6
Hufe	1-17	4	Nahkampf	Kürass, vorn	1-10	5
Stampfen (2x, Gegner am Boden)	1-21	8	Ringkampf	Kürass, hinten	1-2	5
Mordhammer (2 Hände)	1-16	9	Nahkampf			
Mordhammer, als Speer (2 Hände)	1-17	5	Speerkampf			
Lanze, zu Pferd (bzw. Zentauren)	1-20	12	Lanze			
Kurzsword	1-21	4	Nahkampf			
Wurfdolch	1-15	2	< 10m			
Ausweichen / Blocken	W20			Rüstung (Kopf):	W20	👤
Ausweichen	1-8			Sturmhaube	1-14	6
Mordhammer (2 Hände)	1-6					
Kurzsword	1-10					

Porträt / Wappen	Name/Titel: <b>Worrakh</b>				
	Art:	<b>Zentauren</b>	Geschl.:	<b>männlich</b>	
	Kultur:	<b>Monarchländer</b>	Alter:	<b>26</b>	
	Beruf:	<b>schwere Kavallerie</b>	Haar:	<b>schwarz</b>	
	Mod.:		Augen:	<b>braun</b>	
	(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)			Haut:	<b>rotbraun</b>
	Beschreibung: <b>aus irgendeinem Grund beim Militär des Monarchen rausgeflogen...</b>				
Narben:	<b>1</b>				
(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)					

<b>LVL:</b> LEVEL	<b>10</b>	(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)
----------------------	-----------	--

<b>INT:</b> INTELLIGENZ	<b>9</b>	(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)
<b>CHA:</b> CHARISMA	<b>7</b>	
<b>AGI:</b> AGILITÄT	<b>21</b>	
<b>STR:</b> STÄRKE	<b>18</b>	

<b>LEBEN:</b>	<b>26</b>	(-1 bis -6 bei Verletzung)
<b>GLÜCK:</b>	<b>4</b>	(-1 für Wurf wiederholen)
<b>MAGIE:</b>	<b>0</b>	(-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
2	Kürass, vorn (Schutz 5, bei 1 bis 10) (hinten: 1 bis 2)
3	Sturmhaube (Schutz 6, bei 1 bis 14)
4	Bein-/Armschienen, Stahl (Schutz 6, bei 1 bis 9)
5	Mordhammer (Schaden 9, Angr -5, Block -4)
6	Lanze, zu Pferd (Schaden 12, Angr -5, Block -)
7	Kurzsword (Schaden 4, Angr +0, Block +0)
8	Wurfdolch (Schaden 2, Angr -6, 10m, Zeit 1)
9	Zunderschwamm-Feuerzeug
10	Kletterseil, je 10m
11	Pferdedecke
12	kleine Trommel
13	Würfelspiel, einfach (Lederbecher, 6 Knochenwürfel)
14	Zentauren-Pyjama
15	Schabracke mit Wappen (Kleidung fürs Pferd)
16	
17	Kauharz, Fjordländisch
18	100 Goldmünzen (Wert: 100)
19	100 Silbermünzen (Wert: 10)
20	100 Kupfermünzen (Wert: 1)

Anzahl

<b>Reichtum:</b>	<b>11</b>
von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)	
<b>Kontakte:</b>	<b>13</b>
von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)	
<b>Rezepturen:</b>	<b>6</b>
von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)	
<b>Zaubersprüche:</b>	<b>0</b>
von 0 (kein Magier) bis 19 (Meistermagier)	
(Bei Start werden 20 Punkte verteilt. Zahlen sollten passen, z.B. Prinz ist reich, Zauberer hat viele Zaubersprüche, Alchimist viele Rezepte/Baupläne. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eine der vier Kategorien.)	
Block mit Waffe/Schild / Ausweichen (Platz)	
<b>Blocken / Ausweichen:</b>	<b>10 / 8</b>
(Halb so viel wie in AGI, immer abrunden.)	

**Zentauren im Kampf:**  
Schaden 1 / Ausweichen -2  
Schutz 0, bei 1 bis 20  
Hufe (4, Angr -4), Stampfen (8, 2x)

**Besonderheiten:**  
Pferdekörper, groß, schnell, reitbar  
verwöhnt, weltoffen  
Lanzen+4, Reiten+

<b>Regelbox</b>
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): <ul style="list-style-type: none"><li>Kopftreffer – geht auf Kopf-Rüstung, also Helme etc., kann Narben erhöhen, Bedingung: Kopf ist erreichbar</li><li>Alternative (wie auch die folgenden Punkte): Schaden, der die Rüstung durchdringen konnte, wird verdoppelt</li><li>eine zweite Aktion mit dieser Angriffshand ist sofort möglich (aber keine weiteren), (normal: 1 Aktion pro Hand)</li><li>für je 4 Punkte Waffenschaden wird 1 Punkt Schaden durch Erschütterung angerichtet (ignoriert Rüstung)</li><li>Gegner muss AGI-Probe schaffen / sonst Sturz (AGI-Probe zum Aufstehen, gewürfelte 1 = ohne Zeitverzug)</li><li>Gegner muss STR-Probe schaffen / sonst 1 Körperlänge (Angreifer) zurück + 1 Runde inaktiv (Abwehr möglich)</li><li>Gegner muss INT-Probe schaffen / sonst 1 Runde inaktiv (auch keine Abwehr), Bedingung: Kopf ist erreichbar</li></ul>
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 Gegensätzliches die doppelten

Angriff	W20	☀	Distanz	Rüstung (Körper):	W20	🛡
Ringkampf	1-21	?	Ringkampf	Körper	1-20	0
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-21	1	Boxkampf	Bein-/Armschienen, Stahl	1-9	6
Hufe	1-17	4	Nahkampf	Kürass, vorn	1-10	5
Stampfen (2x, Gegner am Boden)	1-21	8	Ringkampf	Kürass, hinten	1-2	5
Mordhammer (2 Hände)	1-16	9	Nahkampf			
Mordhammer, als Speer (2 Hände)	1-17	5	Speerkampf			
Lanze, zu Pferd (bzw. Zentauren)	1-20	12	Lanze			
Kurzsword	1-21	4	Nahkampf			
Wurfdolch	1-15	2	< 10m			
Ausweichen / Blocken	W20			Rüstung (Kopf):	W20	👤
Ausweichen	1-8			Sturmhaube	1-14	6
Mordhammer (2 Hände)	1-6					
Kurzsword	1-10					

Behälter / Ablageort: Rucksack

Besitz...	(meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1	Kamm aus Holz	
2	Stoffrolle (z.B. für Verband oder Mumifizierung)	5
3	Kraftfutter für Pferde	6
4	Kochtopf aus Eisen mit Gestell	
5	Gewürze, einfach	5
6	Wurfdolch (Schaden 2, Angr -6, 10m, Zeit 1)	6
7	Zentauren-Pyjama	
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		