

Porträt / Wappen		Name/Titel: Bella (von Pixpix)	
	Art:	Pixies	Geschl.: weiblich
	Kultur:	Waldelfen	Alter: 111
	Beruf:	Feenzauberer	Haar: kupfern, gelockt
	Mod.:		Augen: lila (L) / gülden (R)
	(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)		Haut: dunkel
Beschreibung: das Frettchen wird als Reittier benutzt, kann Baum hochklettern (der Adelstitel gilt eigentlich nur nahe der Heimatblume und wurde von einem adeligen Mensch verliehen, der Pixies gegenüber dankbar war)			
Narben:	0	(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	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)
CHA: CHARISMA	17	
AGI: AGILITÄT	15	
STR: STÄRKE	5	

LEBEN:	5	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK:	8	(-1 für Wurf wiederholen)
MAGIE:	17	(-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	Siegelring vorn (Schutz 3, bei 1 bis 8) (hinten: 1 bis 2)
2	Putztuchhemd (Schutz 0.1, bei 1 bis 10)
3	Nadel, Eisen (Schaden 0.1, Angr -3), auch Pfeil/Bolzen
4	
5	Frettchen
6	
7	Knochenrunen
8	
9	Zeichenkohle, schwarz (für 50 Blatt Papier)
10	geschöpftes Quin-Papier (1 Blatt Papier)
11	
12	Calcit, Luftmagie (Wert: 5)
13	Lapislazuli, Wassermagie (Wert: 10)
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

Anzahl

Reichtum:	6
von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)	
Kontakte:	4
von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)	
Rezepturen:	3
von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)	
Zaubersprüche:	17
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:	7 / 11
(Halb so viel wie in AGI, immer abrunden.)	

**Pixies im Kampf:**  
Schaden 0 / Ausweichen +4  
Schutz 0, bei 1 bis 20  
Flatterflug (Ausweichen +8)

**Besonderheiten:**  
Feen, Humanoid, winzig, Flieger  
Wälder+, Feenkunde  
Verwandlung+4, Weltenreisen+4

### 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 (Mini)	1-15	?	Ringkampf	Körper	1-20	0
Schlag/Tritt/Kopfstoß (ran+weg)	1-15	0	Boxkampf	Siegelring, vorn	1-8	3
Nadel, Eisen (ran+weg)	1-12	0.1	Boxkampf	Siegelring, hinten	1-2	3
				Putztuchhemd	1-10	0.1
Ausweichen / Blocken	W20			Rüstung (Kopf):	W20	👁
Ausweichen	1-11					
Flatterflug (Ausweichen +8)	1-19					

Porträt / Wappen	Name/Titel: <b>Bello (de la Pix)</b>	
	Art: <b>Pixies</b>	Geschl.: <b>männlich</b>
	Kultur: <b>Waldelfen</b>	Alter: <b>111</b>
	Beruf: <b>Feenzauberer</b>	Haar: <b>kupfern, gelockt</b>
	Mod.: <div></div> <div>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</div>	Augen: <b>lila (L) / gülden (R)</b>
Beschreibung:		Haut: <b>dunkel</b>
das Frettchen wird als Reittier benutzt, kann Baum hochklettern (der Adelstitel gilt eigentlich nur nahe der Heimatblume und wurde von einem adeligen Mensch verliehen, der Pixies gegenüber dankbar war)		
Narben: <b>0</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>18</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>17</b>	
<b>AGI:</b> AGILITÄT	<b>15</b>	
<b>STR:</b> STÄRKE	<b>5</b>	

<b>LEBEN:</b>	<b>5</b>	(-1 bis -6 bei Verletzung)
<b>GLÜCK:</b>	<b>8</b>	(-1 für Wurf wiederholen)
<b>MAGIE:</b>	<b>17</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	Siegelring vorn (Schutz 3, bei 1 bis 8) (hinten: 1 bis 2)
2	Putztuchhemd (Schutz 0.1, bei 1 bis 10)
3	Nadel, Eisen (Schaden 0.1, Angr -3), auch Pfeil/Bolzen
4	
5	Frettchen
6	
7	Knochenrunen
8	
9	Zeichenkohle, schwarz (für 50 Blatt Papier)
10	geschöpftes Quin-Papier (1 Blatt Papier)
11	
12	Calcit, Luftmagie (Wert: 5)
13	Lapislazuli, Wassermagie (Wert: 10)
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

Anzahl

<b>Reichtum:</b>	<b>6</b>
von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)	
<b>Kontakte:</b>	<b>4</b>
von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)	
<b>Rezepturen:</b>	<b>3</b>
von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)	
<b>Zaubersprüche:</b>	<b>17</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>7 / 11</b>
(Halb so viel wie in AGI, immer abrunden.)	

**Pixies im Kampf:**  
Schaden 0 / Ausweichen +4  
Schutz 0, bei 1 bis 20  
Flatterflug (Ausweichen +8)

**Besonderheiten:**  
Feen, Humanoid, winzig, Flieger  
Wälder+, Feenkunde  
Verwandlung+4, Weltenreisen+4

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

<b>Angriff</b>	<b>W20</b>	<b>✳</b>	<b>Distanz</b>	<b>Rüstung (Körper):</b>	<b>W20</b>	<b>🛡</b>
Ringkampf (Mini)	1-15	?	Ringkampf	Körper	1-20	0
Schlag/Tritt/Kopfstoß (ran+weg)	1-15	0	Boxkampf	Siegelring, vorn	1-8	3
Nadel, Eisen (ran+weg)	1-12	0.1	Boxkampf	Siegelring, hinten	1-2	3
				Putztuchhemd	1-10	0.1

<b>Ausweichen / Blocken</b>	<b>W20</b>	<b>Rüstung (Kopf):</b>	<b>W20</b>	<b>👁</b>
Ausweichen	1-11			
Flatterflug (Ausweichen +8)	1-19			

[illegible]