

Porträt / Wappen

Name/Titel:

Heranja von Felsengrund

Art:

Lutzken

Geschl.:

weiblich

Kultur:

Monarchländer

Alter:

30

Beruf:

(Anführer, militärisch)

Haar:

blond

Mod.:

Augen:

graublau

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

Haut:

hell

Beschreibung:

Der Helmbusch aus Menschenhaar (blond) stammt von Fans. Für Führung, Taktik und Strategie gibt es standardmäßig einen Bonus von +8 auf INT, CHA und „Rezepturen“.

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

10

(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

13

AGI:

AGILITÄT

18

STR:

STÄRKE

14

LEBEN:

19

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK:

11

(-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	Kettenhemd, kurz (Schutz 3, bei 1 bis 12)
3	Bein-/Armschienen, Stahl (Schutz 6, bei 1 bis 9)
4	Eisenhut (Schutz 6, bei 1 bis 8) (oben: 1 bis 18)
5	Kettenhaube (Schutz 3, bei 1 bis 15)
6	Fellumhang (Schutz 1, bei 1 bis 2) (hinten: 1 bis 16)
7	Helmbusch aus Menschenhaar
8	Ritterschwert (Schaden 4, Angr +1, Block +2)
9	Drachenschild (Block +5), für Reiter: +8 (Schildseite)
10	Wappenrock (Kleidung für Person, Überwurf)
11	Zunderschwamm-Feuerzeug
12	Horn (Blasinstrument), antike Bauweise
13	Messer (Schaden 1, Angr -3, Block -)
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	Reitpferd, mittelgroß und schnell

Anzahl

Reichtum:

12

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

Kontakte:

15

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen:

3

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:

9

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

Lutzken im Kampf:

Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 0, bei 1 bis 20
-

Besonderheiten:

Mensch
verwöhnt, weltoffen
Führung+, Taktik+, Strategie+

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	1-18	?	Ringkampf	Körper	1-20	0
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-18	1	Boxkampf	Bein-/Armschienen, Stahl	1-9	6
Ritterschwert	1-19	4	Nahkampf	Kettenhemd, kurz	1-12	3
Messer	1-15	1	Boxkampf	Fellumhang, vorn	1-2	1
Hebelarmbrust	1-20	5	< 60m	Fellumhang, hinten	1-16	1

Ausweichen / Blocken	W20	Rüstung (Kopf):	W20	👤
Ausweichen	1-9	Eisenhut	1-8	6
Ritterschwert	1-11	Eisenhut (oben)	1-18	6
Drachenschild	1-14	Kettenhaube	1-15	3
Drachenschild, zu Pferd (Schildseite)	1-17			

Porträt / Wappen

Name/Titel:

Herolf vom Blitzfels

Art:

Lutzken

Geschl.:

männlich

Kultur:

Monarchländer

Alter:

30

Beruf:

(Anführer, militärisch)

Haar:

blond

Mod.:

Augen:

graublau

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

Haut:

hell

Beschreibung:

Der Helmbusch aus Menschenhaar (blond) stammt von Fans. Für Führung, Taktik und Strategie gibt es standardmäßig einen Bonus von +8 auf INT, CHA und „Rezepturen“.

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

10

(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

13

AGI:

AGILITÄT

18

STR:

STÄRKE

14

LEBEN:

19

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK:

11

(-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	Kettenhemd, kurz (Schutz 3, bei 1 bis 12)
3	Bein-/Armschienen, Stahl (Schutz 6, bei 1 bis 9)
4	Eisenhut (Schutz 6, bei 1 bis 8) (oben: 1 bis 18)
5	Kettenhaube (Schutz 3, bei 1 bis 15)
6	Fellumhang (Schutz 1, bei 1 bis 2) (hinten: 1 bis 16)
7	Helmbusch aus Menschenhaar
8	Ritterschwert (Schaden 4, Angr +1, Block +2)
9	Drachenschild (Block +5), für Reiter: +8 (Schildseite)
10	Wappenrock (Kleidung für Person, Überwurf)
11	Zunderschwamm-Feuerzeug
12	Horn (Blasinstrument), antike Bauweise
13	Messer (Schaden 1, Angr -3, Block -)
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	Reitpferd, mittelgroß und schnell

Anzahl

Reichtum:

12

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

Kontakte:

15

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen:

3

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:

9

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

Lutzken im Kampf:

Schaden 1 / Ausweichen +0

Schutz 0, bei 1 bis 20

-

Besonderheiten:

Mensch

verwöhnt, weltoffen

Führung+, Taktik+, Strategie+

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	1-18	?	Ringkampf	Körper	1-20	0
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-18	1	Boxkampf	Bein-/Armschienen, Stahl	1-9	6
Ritterschwert	1-19	4	Nahkampf	Kettenhemd, kurz	1-12	3
Messer	1-15	1	Boxkampf	Fellumhang, vorn	1-2	1
Hebelarmbrust	1-20	5	< 60m	Fellumhang, hinten	1-16	1

Ausweichen / Blocken	W20	Rüstung (Kopf):	W20	👤
Ausweichen	1-9	Eisenhut	1-8	6
Ritterschwert	1-11	Eisenhut (oben)	1-18	6
Drachenschild	1-14	Kettenhaube	1-15	3
Drachenschild, zu Pferd (Schildseite)	1-17			

Behälter / Ablageort: Rucksack

Besitz...	(meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1	lange Urkunde mit adeliger Abstammung	
2	100 Goldmünzen (Wert: 100)	2
3	100 Silbermünzen (Wert: 10)	2
4	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	
5	Fackel (halbe Stunde)	2
6	Besteck aus Zinn	
7	Gewürze, edel	
8	Tonflasche mit Wein	
9	Hebelarmbrust (Schaden 5, Angr +2, 60m, Zeit 6)	
10	Bolzen für Hebelarmbrust	11
11	Breitblattspitze (Schaden +1 falls ungeschützt)	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		

Porträt / Wappen

Name/Titel:

Lieselotte

Art:

Reitpferd, mittelgroß und schnell

Geschl.:

weiblich

Kultur:

Alter:

4

Beruf:

Haar:

braun

Mod.:

Augen:

schwarz

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

Haut:

rotbraun

Beschreibung:

ein edles, aber nicht zu schnelles Reitpferd, ruhiges Gemüt
es ist an Menschenmengen (z.B. Fans) gewöhnt, aber trotzdem ist es so,
dass das Pferd nicht mit jedem mitläuft
sollte es doch einmal gestohlen werden, so kann man es an dem Brand-
zeichen (persönliches Siegel) erkennen

Narben:

1

(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)

INT:

INTELLIGENZ

2

CHA:

CHARISMA

10

AGI:

AGILITÄT

14

STR:

STÄRKE

20

LEBEN:

20

MAGIE:

0

Blocken / Ausweichen:

7

(Halb so viel wie in AGI, abrunden.
Ausweichen erfordert etwas Platz.)

Reitpferd, mittelgroß und schnell im Kampf:

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

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

Anzahl / Info

1	Zelt für 2 Personen, mit Zubehör	
2	Schabracke mit Wappen (Kleidung fürs Pferd)	
3	Kraftfutter für Pferde	6
4	Pferdedecke	
5	Fackel (halbe Stunde)	3
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

Angriff	W20	✱	Distanz	Rüstung (Körper):	W20	🛡
Biss/Tritt/Rempeln	1-14	1	Boxkampf	Körper	1-20	0
Hufe	1-10	4	Nahkampf			
Stampfen (2x, Gegner am Boden)	1-14	8	Ringkampf			

Ausweichen / Blocken	W20		Rüstung (Kopf):	W20	📵
Ausweichen	1-5				