

Porträt / Wappen

Name/Titel: **Lanka von den Knuffen-Puffen**

Art:	Lutzken	Geschl.:	weiblich
Kultur:	Regeninsulaner	Alter:	55
Beruf:	Elementarmagier	Haar:	schwarz/grau
Mod.:		Augen:	braun

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

Beschreibung:

Knuffen-Puffen, Griffin-Dorks, Slither-Inks, Raven-Knaven

Narben: **0**

(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)

LVL: **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: 23	(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: 12	
AGI: 11	
STR: 9	

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

1	Rucksack	Anzahl	
2	Magierrobe		
3	Magier-Spitzhut (Schutz 1, bei 1 bis 8) (oben: 1 bis 18)		
4	„Zipp-Zapp-Magie-Stöcklein“		
5	Wanderstock (Schaden 2, Angr +0, Block -2)		
6	Buch: Allgemeine Blitzmagie (Zaubersprüche +8)		
7	Besen (Schaden 2, Angr -1, Block +3)		
8	Zaubertrank (+5 MAGIE)		
9	Heiltrank (+5 LEBEN)		
10	Aquamarin, Wassermagie (Wert: 5)	2	
11	Bernstein, Blitzmagie (Wert: 20)		
12	Calcit, Luftmagie (Wert: 5)	2	
13	roter Jaspis, Feuermagie (Wert: 5)	2	
14	versteinertes Holz, Erdmagie (Wert: 5)	2	
15	Zelt für 2 Personen, mit Zubehör		
16	Siegelring aus Bronze		
17	Öllaterne		
18			
19			
20	„Ring des Rückflusses“ (ab LVL 11)		

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**

1-11 ? Ringkampf

Rüstung (Körper):

Körper

W20

1-20 0

Schlag/Tritt/Kopfstoß

1-11 1 Boxkampf

Wanderstock

1-13 2 Speerkampf

Besen (2 Hände)

1-12 2 Nahkampf

Ausweichen / Blocken

Ausweichen

W20

1-5

Rüstung (Kopf):

Magier-Spitzhut

W20

1-8 1

Wanderstock

1-5

Magier-Spitzhut (oben)

1-18 1

Besen (2 Hände)

1-10

Lutzken im Kampf:
Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 0, bei 1 bis 20**Besonderheiten:**
Mensch
Reformkirche, Königin
Luft/Wasser/Erde/Feuer+4, Stäbe+2

Porträt / Wappen

Name/Titel: Lanko von den Griffin-Dorks

Art:	Lutzken	Geschl.:	männlich
Kultur:	Regeninsulaner	Alter:	55
Beruf:	Elementarmagier	Haar:	schwarz/grau
Mod.:		Augen:	braun

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

Beschreibung:

Knuffen-Puffen, Griffin-Dorks, Slither-Inks, Raven-Knaven

Narben: 0

(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)

LVL: 10
LEVEL

(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: 23 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: 12 CHARISMA	
AGI: 11 AGILITÄT	
STR: 9 STÄRKE	

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

1 Rucksack	Anzahl
2 Magierrobe	
3 Magier-Spitzhut (Schutz 1, bei 1 bis 8) (oben: 1 bis 18)	
4 „Zipp-Zapp-Magie-Stöcklein“	
5 Wanderstock (Schaden 2, Angr +0, Block -2)	
6 Buch: Allgemeine Blitzmagie (Zaubersprüche +8)	
7 Besen (Schaden 2, Angr -1, Block +3)	
8 Zaubertrank (+5 MAGIE)	
9 Heiltrank (+5 LEBEN)	
10 Aquamarin, Wassermagie (Wert: 5)	2
11 Bernstein, Blitzmagie (Wert: 20)	
12 Calcit, Luftmagie (Wert: 5)	2
13 roter Jaspis, Feuermagie (Wert: 5)	2
14 versteinertes Holz, Erdmagie (Wert: 5)	2
15 Zelt für 2 Personen, mit Zubehör	
16 Siegelring aus Bronze	
17 Öllaterne	
18	
19	
20 „Ring des Rückflusses“ (ab LVL 11)	

LEBEN: 6	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK: 6	(-1 für Wurf wiederholen)
MAGIE: 18	(-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.)

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	1-11	?	Ringkampf	Körper	1-20	0
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-11	1	Boxkampf			
Wanderstock	1-13	2	Speerkampf			
Besen (2 Hände)	1-12	2	Nahkampf			

Ausweichen / Blocken	W20	Rüstung (Kopf):	W20	█
Ausweichen	1-5	Magier-Spitzhut	1-8	1
Wanderstock	1-5	Magier-Spitzhut (oben)	1-18	1
Besen (2 Hände)	1-10			

Lutzken im Kampf:
Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 0, bei 1 bis 20Besonderheiten:
Mensch
Reformkirche, Königin
Luft/Wasser/Erde/Feuer+4, Stäbe+2

Behälter / Ablageort: Rucksack

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

	Anzahl
1 Buch: Das zweite Leben des haarigen Töpfers	
2 Zündhölzer	11
3 Fläsch mit Lampenöl (6 Stunden)	3
4 blaue Tinte (für circa 100 Blatt Papier)	
5 große Papierrolle (entspricht 5 Blatt Papier)	
6 rote Dämonenkerzen	7
7 Nähzeug	
8 Angelsehne und Haken	
9 Nordweiser (Faden mit Magnetit auf Holzstück, Schale)	
10 Schuhcreme	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18 100 Goldmünzen (Wert: 100)	
19 100 Silbermünzen (Wert: 10)	3
20 100 Kupfermünzen (Wert: 1)	2

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

Buch „Das zweite Leben des haarigen Töpfers“

Harald Pottmacher wird mit 40 zur Ausbildung in die berühmte Magierschule der Regeninsel („Hog's Hedge“) eingeladen und beginnt mit 50 seine Abenteuerreise, löst Probleme in der Welt mit Elementarmagie und findet den Trank des ewigen Lebens.

Zipp-Zapp-Magie-Stöcklein

Zauberstab: Ein kleines Stück Holz von einem vom Blitz gespaltenen Baum

Größe: S Stabilität: ++

Kann bis zu 7 Zauber speichern.
Kann helfen, die Zauberdauer eines Zaubers von 3 Runden auf 2 Runden zu verkürzen (abgekürzter Zaubername wird gesprochen). Erleichtert Blitzmagie um 1 Punkt.

braucht	Wert	Gewicht	LVL
INT 15	700	0.25	1+

Ring des Rückflusses

goldener Ring (Wert: 5)

Größe: XS Stabilität: ++

Wer zu Boden geht und das Bewusstsein verliert, bei dem verpufft oft jeglicher gespeicherter Zauber in bunten Knall- und Heul-Effekten. Mit diesem Ring wird das magische Feuerwerk auf die Hälfte reduziert und 50% der investierten MAGIE fließt zurück in den Körper.

braucht	Wert	Gewicht	LVL
INT 20	2500	0.05	11+