

INT: INTELLIGENZ	<input style="width: 80%;" type="text" value="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: CHARISMA	<input style="width: 80%;" type="text" value="12"/>	
AGI: AGILITÄT	<input style="width: 80%;" type="text" value="11"/>	
STR: STÄRKE	<input style="width: 80%;" type="text" value="9"/>	

LEBEN:	<input style="width: 80%;" type="text" value="6"/>	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK:	<input style="width: 80%;" type="text" value="6"/>	(-1 für Wurf wiederholen)
MAGIE:	<input style="width: 80%;" type="text" value="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.)

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

Reichtum:

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

Kontakte:

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen:

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

Zaubersprüche:

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:

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

Lutken im Kampf:
Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 0, bei 1 bis 20
-

Besonderheiten:
Mensch
Reformkirche, Königin
Luft/Wasser/Erde/Feuer+4, Stäbe+2

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., nach 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 seines 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		<i>Distanz</i>	Rüstung (Körper):	W20	
Ringkampf	1-11	?	<i>Ringkampf</i>	Körper	1-20	0
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-11	1	<i>Boxkampf</i>			
Wanderstock	1-13	2	<i>Speerkampf</i>			
Besen (2 Hände)	1-12	2	<i>Nahkampf</i>			

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			

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)

Haut:

hell

Beschreibung:

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

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

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:

CHARISMA

12

AGI:

AGILITÄT

11

STR:

STÄRKE

9

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.)

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

1	Rucksack	
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)	

Anzahl

Reichtum:

11

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

Kontakte:

4

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen:

5

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

Zaubersprüche:

10

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:

5

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

Lutzken im Kampf:
Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 0, bei 1 bis 20
-

Besonderheiten:
Mensch
Reformkirche, Königin
Luft/Wasser/Erde/Feuer+4, Stäbe+2

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	1-11	?	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			

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

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+

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		