

Porträt / Wappen

Name/Titel: ?

Art: Sumpfkreatur

Geschl.: ?

Kultur: (Überleben im Sumpf)

Alter: ?

Beruf: Jäger, antik

Haar: Pflanzenranken

Mod.:

Augen: komplett schwarz

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

Haut: braungrün, Glibber

Beschreibung:

die Regenplane und das Pflanzenseil sind gleichzeitig eine Art „Kleidung“ (wie Mantel mit Gürtel), da man nicht nackt herumlaufen soll
Verwandlungszauber wirken nur auf sich selbst, Beispiel:

1 zusätzlicher Arm kostet 1 MAGIE (1 Tag)

4 zusätzliche Arme kosten 2 MAGIE (1 Tag)

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: 13
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: 5
CHARISMAAGI: 17
AGILITÄTSTR: 20
STÄRKE

LEBEN: 24

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK: 3

(-1 für Wurf wiederholen)

MAGIE: 3

(-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	Regenplane mit Netz für Pflanzentarnung	Anzahl
2	Seil aus Pflanzenfasern, je 10m	
3	Knotenstock (Schaden 4, Angr -4, Block -4)	4
4	kruder Speer (Schaden 4, Angr -3, Block -4), lang	2
5	kruder Bogen (Schaden 2, Angr -5, 30m, Zeit 2)	2
6	kruder Pfeil (Angr -3) für Kurzbogen und kruden Bogen	10
7	Angelsehne und Haken	4
8	Heilkräutermixtur (+1 LEBEN im Schlaf)	4
9	Giftkräutermixtur, betäubend	8
10	Steinmesser (Schaden 1, Angr -3, Block -), instabil	
11	Netz aus primitiven Seilen	
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

Reichtum: 1

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

Kontakte: 2

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen: 18

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

Zauberbücher: 9

von 0 (kein Magier) bis 19 (Meistermagier)

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

Block mit Waffe/Schild / Ausweichen (Platz)

Blocken / Ausweichen: 8

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

Sumpfkreatur im Kampf:

Schaden 1 / Ausweichen +0

Schutz 1, bei 1 bis 19

Ringkampf+, Verwandlung, Silber

Besonderheiten:

Wasserhybrid, 4 Arme

Schwimmen+, Sumpf+, Wildnis

Speere+4, Jagd+

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 „Zauberbücher“, 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	1-25	?	Ringkampf	Körper	1-19	1
Schlag/Tritt/Kopfstoß (4 Arme!)	1-17	1	Boxkampf			
Knotenstock	1-13	4	Nahkampf			
kruder Speer (2 Hände)	1-18	4	Speerkampf			
kruder Bogen + kruder Pfeil	1-9	2	< 30m			
Steinmesser (instabil)	1-14	1	Boxkampf			

Ausweichen / Blocken	W20		Rüstung (Kopf):	W20	█
Ausweichen	1-8				
Knotenstock	1-4				
kruder Speer	1-8				