

Porträt / Wappen	Name/Titel: Talanna Adamiraja		
	Art:	Hochelfen	Geschl.: weiblich
	Kultur:	Hochelfen	Alter: 291
	Beruf:	Jäger	Haar: goldblond
	Mod.:		Augen: saphirblau
	(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)		
Beschreibung:		Haut: hell	
von den Hochelfen verstoßen wegen „unnötiger Grausamkeit“ von den Waldelfen verstoßen wegen „unnötiger Grausamkeit“ jagt jetzt immer allein, sehnt sich nach intelligenten Zielen (Orks, ...)			
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	14	(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	7	
AGI: AGILITÄT	22	
STR: STÄRKE	12	

LEBEN:	10	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK:	8	(-1 für Wurf wiederholen)
MAGIE:	12(24)	(-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	Langbogen (Schaden 5, Angr -4, 200m, Zeit 2)	
3	Pfeile für Langbogen	14
4	Bodkinspitze (Rüstung um 2 schwächer)	6
5	Breitblattspitze (Schaden +1 falls ungeschützt)	8
6	Ersatzsehne für Bogen	2
7	Dolch (Schaden 2, Angr -4, Block -8)	2
8	Ritterschwert (Schaden 4, Angr +1, Block +2)	2
9	Brigantine (Schutz 4, bei 1 bis 12)	
10	wattiertes Unterzeug (Schutz 1, bei 1 bis 18)	
11	Fellumhang (Schutz 1, bei 1 bis 2) (hinten: 1 bis 16)	
12	Barbuta Venetia (Schutz 5, bei 1 bis 16)	
13	Helmbusch aus Pferdehaar	
14	Zunderschwamm-Feuerzeug	
15	Netz aus Seilen	
16		
17	Reitpferd, mittelgroß und schnell	
18	Falke, geschult	
19	Saphir, Wassermagie (Wert: 50)	6
20	Bernstein, Blitzmagie (Wert: 20)	5

Anzahl

Reichtum:	12
von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)	
Kontakte:	4
von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)	
Rezepturen:	4
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:	11
(Halb so viel wie in AGI, immer abrunden.)	

Hochelfen im Kampf:
Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 0, bei 1 bis 20
-
Besonderheiten:
Elfen, Feen, MAGIE zählt doppelt
Feenkunde+, himmlisches Wissen
Bögen+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 „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	1-22	?	Ringkampf	Körper	1-20	0
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-22	1	Boxkampf	Brigantine	1-12	4
Langbogen	1-22	5	< 200m	wattiertes Unterzeug	1-18	1
Dolch	1-18	2	Boxkampf	Fellumhang, vorn	1-2	1
Ritterschwert	1-23	4	Nahkampf	Fellumhang, hinten	1-16	1
Ausweichen / Blocken	W20			Rüstung (Kopf):	W20	👤
Ausweichen	1-11			Barbuta Venetia	1-16	5
Dolch	1-3					
Ritterschwert	1-13					

Porträt / Wappen

Name/Titel:

Talass Adamirion

Art:

Hochelfen

Geschl.:

männlich

Kultur:

Hochelfen

Alter:

291

Beruf:

Jäger

Haar:

goldblond

Mod.:

Augen:

saphirblau

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

Haut:

hell

Beschreibung:

von den Hochelfen verstoßen wegen „unnötiger Grausamkeit“  
von den Waldelfen verstoßen wegen „unnötiger Grausamkeit“  
jagt jetzt immer allein, sehnt sich nach intelligenten Zielen (Orks, ...)

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

14

(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

7

AGI:

AGILITÄT

22

STR:

STÄRKE

12

LEBEN:

10

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK:

8

(-1 für Wurf wiederholen)

MAGIE:

12(24)

(-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	Langbogen (Schaden 5, Angr -4, 200m, Zeit 2)	
3	Pfeile für Langbogen	14
4	Bodkinspitze (Rüstung um 2 schwächer)	6
5	Breitblattspitze (Schaden +1 falls ungeschützt)	8
6	Ersatzsehne für Bogen	2
7	Dolch (Schaden 2, Angr -4, Block -8)	2
8	Ritterschwert (Schaden 4, Angr +1, Block +2)	2
9	Brigantine (Schutz 4, bei 1 bis 12)	
10	wattiertes Unterzeug (Schutz 1, bei 1 bis 18)	
11	Fellumhang (Schutz 1, bei 1 bis 2) (hinten: 1 bis 16)	
12	Barbuta Venetia (Schutz 5, bei 1 bis 16)	
13	Helmbusch aus Pferdehaar	
14	Zunderschwamm-Feuerzeug	
15	Netz aus Seilen	
16		
17	Reitpferd, mittelgroß und schnell	
18	Falke, geschult	
19	Saphir, Wassermagie (Wert: 50)	6
20	Bernstein, Blitzmagie (Wert: 20)	5

Anzahl

Reichtum:

12

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

Kontakte:

4

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen:

4

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:

11

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

**Hochelfen im Kampf:**  
Schaden 1 / Ausweichen +0  
Schutz 0, bei 1 bis 20  
-  
**Besonderheiten:**  
Elfen, Feen, MAGIE zählt doppelt  
Feenkunde+, himmlisches Wissen  
Bögen+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 „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	1-22	?	Ringkampf	Körper	1-20	0
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-22	1	Boxkampf	Brigantine	1-12	4
Langbogen	1-22	5	< 200m	wattiertes Unterzeug	1-18	1
Dolch	1-18	2	Boxkampf	Fellumhang, vorn	1-2	1
Ritterschwert	1-23	4	Nahkampf	Fellumhang, hinten	1-16	1
Ausweichen / Blocken	W20			Rüstung (Kopf):	W20	👤
Ausweichen	1-11			Barbuta Venetia	1-16	5
Dolch	1-3					
Ritterschwert	1-13					

Behälter / Ablageort: Rucksack

Besitz...	(meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1	Regenplane mit Netz für Pflanzentarnung	
2	Kleintierfalle	4
3	Besteck aus Zinn	
4	Kochtopf aus Eisen mit Gestell	
5	Salz	2
6	Gewürze, edel	
7	Buch: 101 Rezepte für Wild und Geflügel	
8	Buch: Die Tricks der Meisterschützen	
9	Pfeile für Langbogen	20
10		
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		

[illegible]