

Porträt / Wappen

Name/Titel: Talaanna 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:

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: 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: 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: 7	
CHARISMA	
AGI: 22	
AGILITÄT	
STR: 12	
STÄRKE	

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	Anzahl
2	Langbogen (Schaden 5, Angr -4, 200m, Zeit 2)	
3	Pfeile für Langbogen	14
4	Bodkin spitze (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

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			

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+

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: **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: **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: **7**

CHARISMA

AGI: **22**

AGILITÄT

STR: **12**

STÄRKE

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	Anzahl
2	Langbogen (Schaden 5, Angr -4, 200m, Zeit 2)	
3	Pfeile für Langbogen	14
4	Bodkin spitze (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

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

Ringkampf

W20 **Distanz**

1-22 ? Ringkampf

Schlag/Tritt/Kopfstoß

1-22 1 Boxkampf

Langbogen

1-22 5 < 200m

Dolch

1-18 2 Boxkampf

Ritterschwert

1-23 4 Nahkampf

W20 **Rüstung (Körper):**

Körper

1-20 0

Brigantine

1-12 4

wattiertes Unterzeug

1-18 1

Fellumhang, vorn

1-2 1

Fellumhang, hinten

1-16 1

Ausweichen / Blocken

Ausweichen

W20

1-11

Dolch

1-3

Ritterschwert

1-13

W20 **Rüstung (Kopf):**

Barbuta Venetia

1-16 5

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+

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		

Anzahl Begleiterin Beschreibung**LVL INT CHA AGI STR Ressourcen**

1	(Pfeiiif !!!)	Reitpferd, mittelgroß und schnell	-	2	10	14	20	LEBEN	20	MAGIE	0	GLÜCK	0
---	---------------	-----------------------------------	---	---	----	----	----	-------	----	-------	---	-------	---

1	(Huhu! Huhu!)	Falke	-	3	8	20	3	LEBEN	3	MAGIE	0	GLÜCK	0
---	---------------	-------	---	---	---	----	---	-------	---	-------	---	-------	---

								LEBEN		MAGIE		GLÜCK	
--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	-------	--	-------	--

								LEBEN		MAGIE		GLÜCK	
--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	-------	--	-------	--

								LEBEN		MAGIE		GLÜCK	
--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	-------	--	-------	--

								LEBEN		MAGIE		GLÜCK	
--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	-------	--	-------	--

								LEBEN		MAGIE		GLÜCK	
--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	-------	--	-------	--

								LEBEN		MAGIE		GLÜCK	
--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	-------	--	-------	--

								LEBEN		MAGIE		GLÜCK	
--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	-------	--	-------	--

								LEBEN		MAGIE		GLÜCK	
--	--	--	--	--	--	--	--	-------	--	-------	--	-------	--