

Porträt / Wappen

Name/Titel:

Xillanna

Art:

Mittelmeerleute

Geschl.:

weiblich

Kultur:

Spartaner, Oberschicht

Alter:

29

Beruf:

Ares-Priester

Haar:

blond

Mod.:

Augen:

braun

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

Haut:

hell

Beschreibung:

Die Gruppe der Gläubigen trainiert jeden Tag ein paar Stunden mit einfachen Kampfübungen und erzeugt so +2 Prinzip-Energie pro Stunde für das Prinzip „Armata“ (Kampf). Aktuell hat die Gruppe 40 Energie. Speer ist „lang“: Umzingeln mit 8 statt 4 Leuten möglich und üblicherweise darf der Speerkämpfer sich nähernde Feinde zuerst angreifen.

Narben:

1

(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

9

(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

11

AGI:

AGILITÄT

22

STR:

STÄRKE

13

LEBEN:

18

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK:

12

(-1 für Wurf wiederholen)

MAGIE:

0

(-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	Speer (Schaden 5, Angr -2, Block -4), lang
2	Kurzsword (Schaden 4, Angr +0, Block +0)
3	Hoplitenschild, scharf (Block +6)(Angr -6, Schaden 2)
4	Korinther-Bronzehelm (Schutz 4, bei 1 bis 17)
5	Bein-/Armschienen, Bronze (Schutz 4, bei 1 bis 9)
6	Fackel (halbe Stunde)
7	Zunderschwamm-Feuerzeug
8	Messer (Schaden 1, Angr -3, Block -)
9	Anhänger mit Ares-Symbol, Gold (Wert: 5)
10	Saphir, Wassermagie (Wert: 50)
11	Rubin, Feuermagie (Wert: 50)
12	100 Goldmünzen (Wert: 100)
13	100 Silbermünzen (Wert: 10)
14	goldener Ring (Wert: 5)
15	
16	Sparta-Hoplit (Kosten: 7 pro Tag)
17	Träger, Mensch (Kosten: 1 pro Tag)
18	Geliebte
19	Geliebter
20	Tross (auf die Gruppe verteilte Sachen)

Anzahl

Reichtum:

17

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

Kontakte:

9

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen:

4

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

Zaubersprüche:

0

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, Alchemist 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.)

Mittelmeerleute im Kampf:
Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 0, bei 1 bis 20
-
Besonderheiten:
Mensch
elitär, reich, Unterdrücker
1H-Schwerter +4, Prinzip: Kampf

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	Bein-/Armschienen, Bronze	1-9	4
Speer	1-20	5	Speerkampf			
Kurzsword	1-26	4	Nahkampf			
Hoplitenschild, scharf	1-16	2	Nahkampf			
Messer	1-19	1	Boxkampf			
Reiterbogen	1-18	4	< 100m			
Schleuder	1-16	2	< 40m			
Ausweichen / Blocken	W20			Rüstung (Kopf):	W20	👤
Ausweichen	1-11			Korinther-Bronzehelm	1-17	4
Speer	1-7					
Kurzsword	1-15					
Hoplitenschild, scharf	1-17					

Porträt / Wappen

Name/Titel:

Xilleus

Art:

Mittelmeerleute

Geschl.:

männlich

Kultur:

Spartaner, Oberschicht

Alter:

29

Beruf:

Ares-Priester

Haar:

blond

Mod.:

Augen:

braun

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

Haut:

hell

Beschreibung:

Die Gruppe der Gläubigen trainiert jeden Tag ein paar Stunden mit einfachen Kampfübungen und erzeugt so +2 Prinzip-Energie pro Stunde für das Prinzip „Armata“ (Kampf). Aktuell hat die Gruppe 40 Energie. Speer ist „lang“: Umzingeln mit 8 statt 4 Leuten möglich und üblicherweise darf der Speerkämpfer sich nähernde Feinde zuerst angreifen.

Narben:

1

(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

9

(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

11

AGI:

AGILITÄT

22

STR:

STÄRKE

13

LEBEN:

18

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK:

12

(-1 für Wurf wiederholen)

MAGIE:

0

(-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	Speer (Schaden 5, Angr -2, Block -4), lang
2	Kurzsword (Schaden 4, Angr +0, Block +0)
3	Hoplitenschild, scharf (Block +6)(Angr -6, Schaden 2)
4	Korinther-Bronzehelm (Schutz 4, bei 1 bis 17)
5	Bein-/Armschienen, Bronze (Schutz 4, bei 1 bis 9)
6	Fackel (halbe Stunde)
7	Zunderschwamm-Feuerzeug
8	Messer (Schaden 1, Angr -3, Block -)
9	Anhänger mit Ares-Symbol, Gold (Wert: 5)
10	Saphir, Wassermagie (Wert: 50)
11	Rubin, Feuermagie (Wert: 50)
12	100 Goldmünzen (Wert: 100)
13	100 Silbermünzen (Wert: 10)
14	goldener Ring (Wert: 5)
15	
16	Sparta-Hoplit (Kosten: 7 pro Tag)
17	Träger, Mensch (Kosten: 1 pro Tag)
18	Geliebte
19	Geliebter
20	Tross (auf die Gruppe verteilte Sachen)

Anzahl

Reichtum:

17

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

Kontakte:

9

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen:

4

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

Zaubersprüche:

0

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, Alchemist 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.)

Mittelmeerleute im Kampf:
Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 0, bei 1 bis 20
-
Besonderheiten:
Mensch
elitär, reich, Unterdrücker
1H-Schwerter +4, Prinzip: Kampf

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	Bein-/Armschienen, Bronze	1-9	4
Speer	1-20	5	Speerkampf			
Kurzsword	1-26	4	Nahkampf			
Hoplitenschild, scharf	1-16	2	Nahkampf			
Messer	1-19	1	Boxkampf			
Reiterbogen	1-18	4	< 100m			
Schleuder	1-16	2	< 40m			
Ausweichen / Blocken	W20			Rüstung (Kopf):	W20	👤
Ausweichen	1-11			Korinther-Bronzehelm	1-17	4
Speer	1-7					
Kurzsword	1-15					
Hoplitenschild, scharf	1-17					

Behälter / Ablageort: Tross (auf die Gruppe verteilte Sachen)

Besitz...	(meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1	Seekarte (Mediterranes Meer)	
2	Waffenöl	3
3	Amphore mit Wein	3
4	Wollkleidung, Männer (Hemd, Hose, ...)	4
5	Wollkleidung, Frauen (Hemd, Rock, ...)	4
6	Kletterseil, je 10m	1
7	Kamm aus Holz	4
8	Gewürze, edel	3
9	Salz	4
10	Kupferkessel mit Kette	
11	Besteck aus Zinn	10
12	Fackel (halbe Stunde)	20
13	Reiterbogen (Schaden 4, Angr -4, 100m, Zeit 2)	
14	Pfeile für Reiterbogen	7
15	Breitblattspitze (Schaden +1 falls ungeschützt)	7
16	Schleuder (Schaden 2, Angr -6, 40m, Zeit 3)	2
17	Schleuderkeramik (Schaden Schleuder: 3), brandheiß	12
18	Zelt für 2 Personen, mit Zubehör	6
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	Adelphos	Elite-Krieger, mediterraner Hoplit	-	7	5	16	15	LEBEN	20	
								MAGIE	0	
								GLÜCK	0	
1	Mariam	Elite-Kriegerin, mediterraner Hoplit	-	7	5	16	15	LEBEN	20	
								MAGIE	0	
								GLÜCK	0	
4	Träger	Lazaros, Zenon, Georgios, Aristides	-	5	6	8	15	LEBEN	12	
								MAGIE	0	
								GLÜCK	0	
1	Georgios	Geliebter	-	10	13	8	8	LEBEN	9	
								MAGIE	0	
								GLÜCK	0	
1	Pherenike	Geliebte	-	10	13	8	8	LEBEN	9	
								MAGIE	0	
								GLÜCK	0	
								LEBEN		
								MAGIE		
								GLÜCK		
								LEBEN		
								MAGIE		
								GLÜCK		
								LEBEN		
								MAGIE		
								GLÜCK		
								LEBEN		
								MAGIE		
								GLÜCK		