

## Porträt / Wappen

Name/Titel: Frida

Art: Bjarninger

Geschl.: weiblich

Kultur: Fjordländer

Alter: 28

Beruf: Bärserker

Haar: braun, zottelig

Mod.:

Augen: eisblau

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

Haut: dunkel, Fell

## Beschreibung:

kann die Wurfaxt auch im Nahkampf nutzen (Blocken unmöglich)  
 die Langaxt erfordert beide Hände (Zweihandaxt)  
 falls mit zwei Bartäxten gekämpft wird: Block +1 statt -4  
 als Bärsärker auf Wikinger-Booten unbeliebt / als Bauer unzufrieden

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: 9 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: 9 CHARISMA	
AGI: 21 AGILITÄT	
STR: 16 STÄRKE	

LEBEN: 22	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK: 8	(-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	Rucksack	
2	Brillenhelm (Schutz 5, bei 1 bis 13)	
3	Kettenhemd, lang (Schutz 3, bei 1 bis 14)	
4	Bein-/Armschienen, Eisen (Schutz 5, bei 1 bis 9)	
5	Fellumhang (Schutz 1, bei 1 bis 2) (hinten: 1 bis 16)	
6	Langaxt (Schaden 7, Angr -3, Block -4)	
7	Bartaxt (Schaden 5, Angr -3, Block -4)	2
8	Wurfaxt, Doppelaxt (Schaden 4, Angr -1, 10m, Zeit 1)	2
9	Zunderschwamm-Feuerzeug	
10	Messer (Schaden 1, Angr -3, Block -)	
11	Heiltrank (+5 LEBEN)	
12		
13		
14		
15		
16		
17	100 Goldmünzen (Wert: 100)	3
18	100 Silbermünzen (Wert: 10)	3
19	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	2
20	Anhänger mit Hammersymbol, Silber (Wert: 0,1)	

## 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	1-21	?	Ringkampf	Körper	1-19	1
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-21	2	Boxkampf	Bein-/Armschienen, Eisen	1-9	5
Biss	1-21	3	Ringkampf	Kettenhemd, lang	1-14	3
Langaxt (2 Hände)	1-18	7	Nahkampf	Fellumhang (vorn)	1-2	1
Bartaxt	1-18	5	Nahkampf	Fellumhang (hinten)	1-16	1
Wurfaxt, Doppelaxt	1-20	4	< 10m			
Messer	1-18	1	Boxkampf			
Reiterbogen	1-17	4	< 100m			
Ausweichen / Blocken	W20			Rüstung (Kopf):	W20	█
Ausweichen	1-9			Brillenhelm	1-13	5
Langaxt (2 Hände)	1-6					
Bartaxt (1x)	1-6					
Bartaxt (2x)	1-11					

**Bjarninger im Kampf:**  
 Schaden 2 / Ausweichen -1  
 Schutz 1, bei 1 bis 19  
 Biss (3)

**Besonderheiten:**  
 Bärenkopf, Fell, etwas größer  
 Kälte+, Bauer+, Fischer+  
 Bärwut (Schaden+2, STRx2, INT:2)

## Porträt / Wappen

Name/Titel: Björn

Art: Bjarninger

Geschl.: männlich

Kultur: Fjordländer

Alter: 28

Beruf: Bärserker

Haar: braun, zottelig

Mod.:

Augen: eisblau

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

Haut: dunkel, Fell

## Beschreibung:

kann die Wurfaxt auch im Nahkampf nutzen (Blocken unmöglich)  
 die Langaxt erfordert beide Hände (Zweihandaxt)  
 falls mit zwei Bartäxten gekämpft wird: Block +1 statt -4  
 als Bärsärker auf Wikinger-Booten unbeliebt / als Bauer unzufrieden

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: 9 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: 9 CHARISMA	
AGI: 21 AGILITÄT	
STR: 16 STÄRKE	

LEBEN: 22	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK: 8	(-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	Rucksack	
2	Brillenhelm (Schutz 5, bei 1 bis 13)	
3	Kettenhemd, lang (Schutz 3, bei 1 bis 14)	
4	Bein-/Armschienen, Eisen (Schutz 5, bei 1 bis 9)	
5	Fellumhang (Schutz 1, bei 1 bis 2) (hinten: 1 bis 16)	
6	Langaxt (Schaden 7, Angr -3, Block -4)	
7	Bartaxt (Schaden 5, Angr -3, Block -4)	2
8	Wurfaxt, Doppelaxt (Schaden 4, Angr -1, 10m, Zeit 1)	2
9	Zunderschwamm-Feuerzeug	
10	Messer (Schaden 1, Angr -3, Block -)	
11	Heiltrank (+5 LEBEN)	
12		
13		
14		
15		
16		
17	100 Goldmünzen (Wert: 100)	3
18	100 Silbermünzen (Wert: 10)	3
19	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	2
20	Anhänger mit Hammersymbol, Silber (Wert: 0,1)	

## 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	1-21	?	Ringkampf	Körper	1-19	1
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-21	2	Boxkampf	Bein-/Armschienen, Eisen	1-9	5
Biss	1-21	3	Ringkampf	Kettenhemd, lang	1-14	3
Langaxt (2 Hände)	1-18	7	Nahkampf	Fellumhang (vorn)	1-2	1
Bartaxt	1-18	5	Nahkampf	Fellumhang (hinten)	1-16	1
Wurfaxt, Doppelaxt	1-20	4	< 10m			
Messer	1-18	1	Boxkampf			
Reiterbogen	1-17	4	< 100m			
Ausweichen / Blocken	W20			Rüstung (Kopf):	W20	█
Ausweichen	1-9			Brillenhelm	1-13	5
Langaxt (2 Hände)	1-6					
Bartaxt (1x)	1-6					
Bartaxt (2x)	1-11					

## Bjarninger im Kampf:

Schaden 2 / Ausweichen -1  
 Schutz 1, bei 1 bis 19  
 Biss (3)

## Besonderheiten:

Bärenkopf, Fell, etwas größer  
 Kälte+, Bauer+, Fischer+  
 Bärwut (Schaden+2, STRx2, INT:2)

Behälter / Ablageort: Rucksack

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

Anzahl

1	Besteck aus Holz
2	Honig im Keramiktopf
3	Regenplane mit Netz für Pflanzentarnung
4	Würfelspiel, einfache (Lederbecher, 6 Knochenwürfel)
5	Kletterseil, je 10m
6	Angelsehne und Haken
7	
8	
9	
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