

Porträt / Wappen

Name/Titel: **Zirrrara**

Art: Leguani	Geschl.: weiblich
Kultur: Monarchländer	Alter: 61
Beruf: Alchimisten	Haar: -
Mod.: 	Augen: gelbgrün

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

Haut: **hellgrün**

Beschreibung:

das eine Taschenbuch enthält die gesammelten Rezepte
 das andere Taschenbuch enthält eine Liste mit Zutaten (+Verwendung)
 alle Lampenöl-Flaschen sind als Brandbombe präpariert (mit Lumpen)
 Brandbombe: W20 Schaden durch Feuer (je 1 pro Runde, löscharbar)

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: 19	(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: 12	
AGI: 13	
STR: 11	

LEBEN: 12	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK: 13	(-1 für Wurf wiederholen)
MAGIE: 5	(-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	Packpferd, mittelgroß	Anzahl
2	Rucksack	
3	Mönchskutte	
4	Wanderstab (Schaden 2, Angr +0, Block +4)	
5	Schleuder (Schaden 2, Angr -6, 40m, Zeit 3)	
6	Schleuderblei (Schaden von Schleuder: 4)	4
7	Heiltrank (+5 LEBEN)	2
8	Zunderschwamm-Feuerzeug	
9	Fläsch mit Lampenöl (6 Stunden)	3
10	Diamant, Schadenszauber (Wert: 100)	
11	Calcit, Luftmagie (Wert: 5)	4
12	Aquamarin, Wassermagie (Wert: 5)	4
13	Lapislazuli, Wassermagie (Wert: 10)	2
14	Saphir, Wassermagie (Wert: 50)	
15	versteinertes Holz, Erdmagie (Wert: 5)	8
16	Obsidian, Erdmagie (Wert: 1)	10
17	roter Jaspis, Feuermagie (Wert: 5)	4
18	100 Silbermünzen (Wert: 10)	
19	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	2
20	Buch (leer), Oktav, Pergament (80 halbe Blatt Papier)	2

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 Gegensätzliche die doppelten

Angriff

Angriff	W20	★	Distanz	Rüstung (Körper):	W20	█
Ringkampf	1-13	?	Ringkampf	Körper	1-19	1
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-13	1	Boxkampf			
Klebezunge	1-13	0.2	Nahkampf			
Wanderstab	1-13	2	Nahkampf			
Schleuder (mit Stein)	1-7	2	< 40m			
Schleuder (mit Schleuderblei)	1-7	4	< 40m			
Brandbombe	1-13	i	< 11m			

Ausweichen / Blocken

Ausweichen / Blocken	W20	Rüstung (Kopf):	W20	█
Ausweichen	1-6			
Wanderstab	1-10			

Leguani im Kampf:

Schaden 1 / Ausweichen +0
 Schutz 1, bei 1 bis 19
 Klebezunge

Besonderheiten:

Reptiloid, Kamm, grüne Tarnhaut
 verwöhnt, weltoffen
 Alchimisten-Gilde, großes Wissen

Porträt / Wappen

Name/Titel: Srrazizz

Art:	Leguani	Geschl.:	männlich
Kultur:	Monarchländer	Alter:	61
Beruf:	Alchimisten	Haar:	-
Mod.:		Augen:	gelbgrün

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

Haut: hellgrün

Beschreibung:

das eine Taschenbuch enthält die gesammelten Rezepte
 das andere Taschenbuch enthält eine Liste mit Zutaten (+Verwendung)
 alle Lampenöl-Flaschen sind als Brandbombe präpariert (mit Lumpen)
 Brandbombe: W20 Schaden durch Feuer (je 1 pro Runde, löscharbar)

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: 19 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: 12 CHARISMA	
AGI: 13 AGILITÄT	
STR: 11 STÄRKE	

LEBEN: 12	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK: 13	(-1 für Wurf wiederholen)
MAGIE: 5	(-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	Packpferd, mittelgroß	Anzahl
2	Rucksack	
3	Mönchskutte	
4	Wanderstab (Schaden 2, Angr +0, Block +4)	
5	Schleuder (Schaden 2, Angr -6, 40m, Zeit 3)	
6	Schleuderblei (Schaden von Schleuder: 4)	4
7	Heiltrank (+5 LEBEN)	2
8	Zunderschwamm-Feuerzeug	
9	Fläsch mit Lampenöl (6 Stunden)	3
10	Diamant, Schadenszauber (Wert: 100)	
11	Calcit, Luftmagie (Wert: 5)	4
12	Aquamarin, Wassermagie (Wert: 5)	4
13	Lapislazuli, Wassermagie (Wert: 10)	2
14	Saphir, Wassermagie (Wert: 50)	
15	versteinertes Holz, Erdmagie (Wert: 5)	8
16	Obsidian, Erdmagie (Wert: 1)	10
17	roter Jaspis, Feuermagie (Wert: 5)	4
18	100 Silbermünzen (Wert: 10)	
19	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	2
20	Buch (leer), Oktav, Pergament (80 halbe Blatt Papier)	2

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

Angriff	W20	★	Distanz	Rüstung (Körper):	W20	█
Ringkampf	1-13	?	Ringkampf	Körper	1-19	1
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-13	1	Boxkampf			
Klebezunge	1-13	0.2	Nahkampf			
Wanderstab	1-13	2	Nahkampf			
Schleuder (mit Stein)	1-7	2	< 40m			
Schleuder (mit Schleuderblei)	1-7	4	< 40m			
Brandbombe	1-13	i	< 11m			

Ausweichen / Blocken

Ausweichen / Blocken	W20	Rüstung (Kopf):	W20	█
Ausweichen	1-6			
Wanderstab	1-10			

Leguani im Kampf:

Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 1, bei 1 bis 19
Klebezunge

Besonderheiten:

Reptiloid, Kamm, grüne Tarnhaut
verwöhnt, weltoffen
Alchimisten-Gilde, großes Wissen

Behälter / Ablageort: Rucksack

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

Anzahl

1	Öllaterne	
2	Schleuderblei (Schaden von Schleuder: 4)	8
3		
4		
5		
6		
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	

Porträt / Wappen	Name/Titel: Pythia	
	Art: Packpferd, mittelgroß	Geschl.: weiblich
	Kultur:	Alter: 4
	Beruf:	Haar: braun
	Mod.:	Augen: schwarz
	(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)	
	Beschreibung:	
	ein ruhiges, genügsames Kaltblutpferd es ist gewöhnt an alchimistische Gerüche und schwere Lasten es hat sich herausgestellt, dass weniger wertvolle Ware hier gut gelagert werden kann und das Pferd nicht mit jedem mitläuft	
Narben:	0 (Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)	

INT: 2 INTELLIGENZ	LEBEN: 24	Packpferd, mittelgroß im Kampf: Schaden 1 / Ausweichen -2 Schutz 0, bei 1 bis 20 Hufe (4, Angr -4), Stampfen (8, 2x)
CHA: 10 CHARISMA	MAGIE: 0	
AGI: 11 AGILITÄT	Blocken / Ausweichen: 5 (Halb so viel wie in AGI, abrunden. Ausweichen erfordert etwas Platz.)	
STR: 24 STÄRKE		

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

	Anzahl / Info
1	Pferdedecke
2	Regenplane mit Netz für Pflanzentarnung
3	Zelt für 2 Personen, mit Zubehör
4	Fläsch mit Lampenöl (6 Stunden)
5	Putztuchhemd (Schutz 0.1, bei 1 bis 10)
6	Zunderschwamm-Feuerzeug
7	Kletterseil, je 10m
8	Kochtopf aus Eisen mit Gestell
9	schwarze Tinte (für circa 100 Blatt Papier)
10	Fläsch mit Betäubungsgift (konzentriert)
11	Schleuderblei (Schaden von Schleuder: 4)
12	Kraftfutter für Pferde
13	Öllaterne
14	Besteck aus Holz
15	Gewürze, einfach
16	
17	
18	
19	
20	

Angriff	W20	★	Distanz	Rüstung (Körper):	W20	█
Biss/Tritt/Rempeln	1-11	1	Boxkampf	Körper	1-20	0
Hufe	1-7	4	Nahkampf			
Stampfen (2x, Gegner am Boden)	1-11	8	Ringkampf			
Ausweichen / Blocken	W20			Rüstung (Kopf):	W20	█
Ausweichen	1-3					