

Porträt / Wappen	Name/Titel: Angelique		
	Art:	gesegnetes Volk	Geschl.: weiblich
	Kultur:	Ausgestoßene der Gesegneten	Alter: 38
	Beruf:	Nekromanten	Haar: schwarz
	Mod.:		Augen: sehr dunkel
	(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)		Haut: sehr hell
Beschreibung: ein Interesse an der Rettung von normalen Sterblichen führte vielleicht dazu, sich den verbotenen Pforten der Nekromantie zu widmen – was natürlich gegen die himmlischen Gesetze verstößt			
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	22	(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	9	
AGI: AGILITÄT	14	
STR: STÄRKE	10	

LEBEN:	7	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK:	3	(-1 für Wurf wiederholen)
MAGIE:	20	(-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	Magierrobe
3	Kürass, vorn (Schutz 5, bei 1 bis 10) (hinten: 1 bis 2)
4	Kurzsword (Schaden 4, Angr +0, Block +0)
5	Kurzbogen (Schaden 3, Angr -4, 50m, Zeit 1)
6	Ersatzsehne für Bogen
7	Pfeile für Kurzbogen und kruden Bogen
8	Lederschienen (Schutz vor Bogensehne)
9	Waffenöl
10	Stoffumhang
11	Stoffrolle (z.B. für Verband oder Mumifizierung)
12	Messer (Schaden 1, Angr -3, Block -)
13	Zunderschwamm-Feuerzeug
14	Knochenrunen
15	Knochenflöte
16	Würfelspiel, einfach (Lederbecher, 6 Knochenwürfel)
17	100 Silbermünzen (Wert: 10)
18	100 Kupfermünzen (Wert: 1)
19	Anhänger mit Sonnensymbol, Gold (Wert: 1)
20	Anhänger mit Mondsymboll, Silber (Wert: 0,1)

Anzahl

Reichtum:	6
von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)	
Kontakte:	3
von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)	
Rezepturen:	8
von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)	
Zaubersprüche:	13
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:	7
(Halb so viel wie in AGI, immer abrunden.)	

gesegnetes Volk im Kampf:
Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 0, bei 1 bis 20
-

Besonderheiten:
Humanoid, Flieger
Seelenmal, himmlisches Wissen
Nekromantie+4, Dämonruf

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): <ul style="list-style-type: none">Kopftreffer – geht auf Kopf-Rüstung, also Helme etc., kann Narben erhöhen, Bedingung: Kopf ist erreichbarAlternative (wie auch die folgenden Punkte): Schaden, der die Rüstung durchdringen konnte, wird verdoppelteine 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: <ul style="list-style-type: none">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	1-14	?	Ringkampf	Körper	1-20	0
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-14	1	Boxkampf	Kürass, vorn	1-10	5
Kurzsword	1-14	4	Nahkampf	Kürass, hinten	1-2	5
Messer	1-11	1	Boxkampf			
Kurzbogen	1-10	3	< 50m			

Ausweichen / Blocken	W20		Rüstung (Kopf):	W20	👤
Ausweichen	1-7				
Kurzsword	1-7				

Porträt / Wappen

Name/Titel:

Lucius

Art:

gesegnetes Volk

Geschl.:

männlich

Kultur:

Ausgestoßene der Gesegneten

Alter:

38

Beruf:

Nekromanten

Haar:

schwarz

Mod.:

Augen:

sehr dunkel

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

Haut:

sehr hell

Beschreibung:

ein Interesse an der Rettung von normalen Sterblichen führte vielleicht dazu, sich den verbotenen Pforten der Nekromantie zu widmen – was natürlich gegen die himmlischen Gesetze verstößt

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

22

(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

9

AGI:

AGILITÄT

14

STR:

STÄRKE

10

LEBEN:

7

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK:

3

(-1 für Wurf wiederholen)

MAGIE:

20

(-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)		Anzahl
1	Rucksack	
2	Magierrobe	
3	Kürass, vorn (Schutz 5, bei 1 bis 10) (hinten: 1 bis 2)	
4	Kurzschwert (Schaden 4, Angr +0, Block +0)	
5	Kurzbogen (Schaden 3, Angr -4, 50m, Zeit 1)	
6	Ersatzsehne für Bogen	2
7	Pfeile für Kurzbogen und kruden Bogen	16
8	Lederschienen (Schutz vor Bogensehne)	
9	Waffenöl	
10	Stoffumhang	
11	Stoffrolle (z.B. für Verband oder Mumifizierung)	3
12	Messer (Schaden 1, Angr -3, Block -)	
13	Zunderschwamm-Feuerzeug	
14	Knochenrunen	
15	Knochenflöte	
16	Würfelspiel, einfach (Lederbecher, 6 Knochenwürfel)	
17	100 Silbermünzen (Wert: 10)	2
18	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	2
19	Anhänger mit Sonnensymbol, Gold (Wert: 1)	
20	Anhänger mit Mondsymboll, Silber (Wert: 0,1)	

Reichtum:

6

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

Kontakte:

3

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen:

8

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

Zaubersprüche:

13

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:

7

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

gesegnetes Volk im Kampf:
Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 0, bei 1 bis 20
-

Besonderheiten:
Humanoid, Flieger
Seelenmal, himmlisches Wissen
Nekromantie+4, Dämonruf

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	1-14	?	Ringkampf	Körper	1-20	0
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-14	1	Boxkampf	Kürass, vorn	1-10	5
Kurzschwert	1-14	4	Nahkampf	Kürass, hinten	1-2	5
Messer	1-11	1	Boxkampf			
Kurzbogen	1-10	3	< 50m			

Ausweichen / Blocken	W20	Rüstung (Kopf):	W20	👤
Ausweichen	1-7			
Kurzschwert	1-7			

Behälter / Ablageort: Rucksack

Besitz...	(meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1	schwarze Dämonenkerzen	7
2	Besteck aus Holz	
3	Einbalsamierungsöl	
4	Nähzeug	
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		