

Porträt / Wappen	Name/Titel: Yuki (grauer Lotos)		
	Art:	Meowari	Geschl.: weiblich
	Kultur:	Katapaner	Alter: 26
	Beruf:	Ninjas (herrenlos)	Haar: schwarz
	Mod.:		Augen: gelb-braun
	<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i>		
Haut: schwarzes Fell			
Beschreibung: Der Siegelring ist typisch bei den geheimen Agenten der Katapan-Ninjas und wird im Buch des Jin-Tsu-Katzi unter "Tarnen und Täuschen" im Abschnitt "Die Macht der Feder" beschrieben.			
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	12	(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	21	
STR: STÄRKE	11	

LEBEN:	12	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK:	18	(-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)		Anzahl
1	Rucksack	
2	Katana (Schaden 7, Angr +2, Block +1)	
3	Wurfstern (Schaden 1, Angr +0, 10m, Zeit 1)	9
4	Wurfdolch (Schaden 2, Angr -6, 10m, Zeit 1)	3
5	Beutel mit Blendpulver	2
6	schwarzer Ninjaanzug	
7	Kleidung eines Adligen	
8	Kleidung eines Bauern	
9	Blasrohr, klein (Schaden 0.1, Angr -5, 6m, Zeit 2)	
10	Fläsch mit Betäubungsgift (konzentriert)	
11	Fläsch mit schwarzem Venum-Gift (konzentriert)	
12	Wanderstab (Schaden 2, Angr +0, Block +4)	
13	Zunderschwamm-Feuerzeug	
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20	„rostiger Siegelring der 10.000 Siegel“	

Reichtum:	11
von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)	
Kontakte:	13
von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)	
Rezepturen:	6
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, Alchimist viele Rezepte/Baupläne. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eine der vier Kategorien.)	
Block mit Waffe/Schild / Ausweichen (Platz)	
Blocken / Ausweichen:	10 / 12
(Halb so viel wie in AGI, immer abrunden.)	

Meowari im Kampf:
Schaden 0,5 / Ausweichen +2
Schutz 0, bei 1 bis 20
Biss (2), Krallen (1), Schleichen+

Besonderheiten:
Katzenkopf, Fell, Balance+, Sprung+
Höflichkeit, Shinto, xenophob
Hofwissen, Giftkunde, Taktiken+

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	1-20	0
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-21	0.5	Boxkampf			
Biss	1-21	2	Ringkampf			
Krallen	1-21	1	Boxkampf			
Katana	1-23	7	Nahkampf			
Wurfstern	1-21	1	< 10m			
Wurfdolch	1-15	2	< 10m			
Blasrohr, klein	1-16	0.1	< 6m			
Wanderstab (2 Hände)	1-21	2	Nahkampf			
Ausweichen / Blocken	W20			Rüstung (Kopf):	W20	👤
Ausweichen	1-12					
Katana	1-11					
Wanderstab (2 Hände)	1-14					

Porträt / Wappen	Name/Titel: Yuki (grauer Lotos)		
	Art:	Meowari	Geschl.: männlich
	Kultur:	Katapaner	Alter: 26
	Beruf:	Ninjas (herrenlos)	Haar: schwarz
	Mod.:		Augen: gelb-braun
	(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)		
Beschreibung:			
Der Siegelring ist typisch bei den geheimen Agenten der Katapan-Ninjas und wird im Buch des Jin-Tsu-Katzi unter "Tarnen und Täuschen" im Abschnitt "Die Macht der Feder" beschrieben.			
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	12	(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	21	
STR: STÄRKE	11	
LEBEN: 12		(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK: 18		(-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)	Anzahl
1	Rucksack	
2	Katana (Schaden 7, Angr +2, Block +1)	
3	Wurfstern (Schaden 1, Angr +0, 10m, Zeit 1)	9
4	Wurfdolch (Schaden 2, Angr -6, 10m, Zeit 1)	3
5	Beutel mit Blendpulver	2
6	schwarzer Ninjaanzug	
7	Kleidung eines Adligen	
8	Kleidung eines Bauern	
9	Blasrohr, klein (Schaden 0.1, Angr -5, 6m, Zeit 2)	
10	Fläsch mit Betäubungsgift (konzentriert)	
11	Fläsch mit schwarzem Venum-Gift (konzentriert)	
12	Wanderstab (Schaden 2, Angr +0, Block +4)	
13	Zunderschwamm-Feuerzeug	
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20	„rostiger Siegelring der 10.000 Siegel“	

Reichtum: 11
von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
Kontakte: 13
von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
Rezepturen: 6
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, Alchimist viele Rezepte/Baupläne. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eine der vier Kategorien.)
Block mit Waffe/Schild / Ausweichen (Platz)
Blocken / Ausweichen: 10 / 12
(Halb so viel wie in AGI, immer abrunden.)
Meowari im Kampf:
Schaden 0,5 / Ausweichen +2
Schutz 0, bei 1 bis 20
Biss (2), Krallen (1), Schleichen+
Besonderheiten:
Katzenkopf, Fell, Balance+, Sprung+
Höflichkeit, Shinto, xenophob
Hofwissen, Giftkunde, Taktiken+

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: 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	1-20	0
Schlag/Tritt/Kopfstoß	1-21	0.5	Boxkampf			
Biss	1-21	2	Ringkampf			
Krallen	1-21	1	Boxkampf			
Katana	1-23	7	Nahkampf			
Wurfstern	1-21	1	< 10m			
Wurfdolch	1-15	2	< 10m			
Blasrohr, klein	1-16	0.1	< 6m			
Wanderstab (2 Hände)	1-21	2	Nahkampf			
Ausweichen / Blocken	W20			Rüstung (Kopf):	W20	👁
Ausweichen	1-12					
Katana	1-11					
Wanderstab (2 Hände)	1-14					

Besitz...	(meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1	Wurfhaken	
2	Kletterseil, je 10m	2
3	Regenplane mit Netz für Pflanzentarnung	
4	Buch: Die Kunst des Jin-Tsu-Katzi	
5	geschöpftes Quin-Papier (1 Blatt Papier)	6
6	blaue Tinte (für circa 100 Blatt Papier)	
7	schwarze Tinte (für circa 100 Blatt Papier)	
8	Besteck aus Holz	2
9	Napf aus Holz	2
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

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		

rostiger Siegelring
der 10.000 Siegel

Siegelring aus Eisen,
rostig: halb so stabil wie
neue Objekte

Größe: XS Stabilität: ++

Kann an einer bestimmten Stelle ein
beliebiges Siegel als Relief mit belie-
biger Farbe ausformen. Der Nutzer
muss eine genaue Vorstellung davon
haben, wie das Siegel auszusehen
hat (denkt beim Aufsetzen daran).

braucht

Wert

Gewicht

LVL

INT 12

1700

0.25

9+