

Porträt / Wappen

Name/Titel: **Yuki (grauer Lotos)**Art: **Meowari**Geschl.: **weiblich**Kultur: **Katapaner**Alter: **26**Beruf: **Ninjas (herrenlos)**Haar: **schwarz**Mod.: Augen: **gelb-braun**

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

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: **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: **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: **11**

CHARISMA

AGI: **21**

AGILITÄT

STR: **11**

STÄRKE

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)

| | | |
|----|----------------------------------------------------|--------|
| 1 | Rucksack | Anzahl |
| 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 Adeligen | |
| 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)

Zauberbücher: **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 Gegensätzliche die doppelten

Angriff

Ringkampf

W20 **Distanz**

1-21 ? Ringkampf

Rüstung (Körper):

Körper

W20

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)

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: **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: 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: 11 | |
| AGI: 21 | |
| STR: 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)

| | | |
|----|----------------------------------------------------|--------|
| 1 | Rucksack | Anzahl |
| 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 Adeligen | |
| 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“ | |

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

Ringkampf

W20 **Distanz**

1-21 ? Ringkampf

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

Ausweichen

1-12

Katana

1-11

Wanderstab (2 Hände)

1-14

Rüstung (Körper):

W20

Körper

1-20 0

Rüstung (Kopf):

W20

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+

„rostiger Siegelring der 10.000 Siegel“

Behälter / Ablageort: Rucksack

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 | |

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 | |

**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 beliebiger 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+ |