

# NPCs

## Der Wirt

Name: Thore

- Mensch, Mitte 30, männlich
- Aussehen: groß und schlank; dunkle, kurze, strubbelige Haare; kantiges Gesicht; nussbraune Augen; trägt ein Leinenhemd mit einer Weste darüber und eine Hose aus Wolle sowie ein Paar Mokkasins aus Leder
- hat den Gasthof von seinem Vater geerbt, der vor einigen Jahren verstorben ist (an einer Krankheit) und führt ihn zusammen mit seiner Mutter und seiner Frau; hat 3 Kinder im Alter von 3 bis 10 Jahren
- ist an sich zufrieden mit dem ruhigen Leben im Dorf und dankbar dafür, aber manchmal hat er auch ein wenig Fernweh und beneidet die Reisenden, die bei ihm einkehren, oder langweilt sich, weil so wenig passiert

## Attribute

Stärke	2	Intelligenz	2
Geschicklichkeit	1	Willenskraft	2
Ausdauer	2	Konzentration	1
Kämpfen		Kommunikation	4

## Die Begleiterin von Joris

Name: Nima

- Mensch, Anfang 40, weiblich
- Aussehen: dünn, fast schon hager; heller Hautton, der aber durch das viele Arbeiten draußen ein wenig dunkler geworden ist; lange braune Haare, die sie meist in einem geflochtenen Zopf trägt; dunkelbraune Augen; bisschen große, gerade Nase und herzförmiges Gesicht mit hohen Wangenknochen; raue Hände (vom vielen Arbeiten); trägt ein einfaches Kleid aus Leinen, darüber eine Jacke aus Wolle, um den Hals ein Lederband mit einem geschnitzten Holzanhänger und auf dem Kopf ein Kopftuch

- ist die Schwester eines Bauern aus dem Dorf und bereits verwitwet; hat bereits fünf erwachsene Kinder; lebt und arbeitet auf dem Hof ihres Bruders
- ist eine ruhige, fast schon stille Person, die sich aber viel um andere kümmert und auch den alten Joris ab und an besucht und unterstützt

## Attribute

Stärke		Intelligenz	3
Geschicklichkeit	2	Willenskraft	3
Ausdauer	2	Konzentration	1
Kämpfen		Kommunikation	3

# Joris

Joris ist von der Erscheinung her ein Mann von etwa sechzig Jahren. Er wäre wohl etwas über 1,80m groß, wenn er nicht so einen krummen Rücken hätte. Seine Haut ist wettergegerbt, sein Haar silberfarben und schon etwas dünner. Er trägt seinen Bart etwas länger, in einem kleinen geflochtenen Zopf. Joris trägt ein einfaches Hemd und eine Hose aus Leinen, darüber einen langen Mantel aus Wolle und halbhohe Lederstiefel. Seine Augen sind wasserblau und wirken, oberflächlich betrachtet, etwas trüb. Ab und an funkeln sie jedoch wie die neugierigen Augen eines unternehmungslustigen Kindes.

Tatsächlich sieht Joris in seiner echten Gestalt fast genauso aus. Jedoch ist viel von seiner Vergesslichkeit, körperlichen Trägheit, Altersschwäche und Trübheit seines Blicks nur gespielt. Und dieses Verhalten legt er ab, wenn er sich zu erkennen gibt. Trotzdem ist er noch von einigen Problemen des Alters geplagt: Sein Rücken macht ihm zu schaffen und seine Sinne sind nicht mehr so scharf wie früher - um diese zu verbessern nutzt er meist ein Schlückchen Zaubertrank im Frühstückstee.

## Attribute

Stärke		Intelligenz	4
Geschicklichkeit		Willenskraft	4
Ausdauer		Konzentration	4
Kämpfen		Kommunikation	2

## Spezialfähigkeiten

**Zaubern** (mit *Konzentration*)+2

**Alchemie** (mit *Intelligenz* oder *Konzentration*)+2

**Kräuterkunde** (mit *Intelligenz*) +1

## Kampf

Lebenspunkte: 40

Manapunkte: 24

Verteidigung: 10

Geschwindigkeit: 10

## Zauber

### Feuerball

schleudert einen Feuerball auf ein beliebiges Ziel; verursacht 2W6+4 Feuerschaden bei Erfolg

### Schutz

gibt einem beliebigen Ziel in der Nähe für die nächsten 2 Runden +2 Verteidigung

### Heilen

heilt ein beliebiges Ziel in der Nähe um 2W6+4 Lebenspunkte

### Licht

erzeugt eine schwebende Lichtkugel (Lichtfarbe und Platzierung darf selbst bestimmt werden); kann maximal 5 Meter von dem/der Zaubernenden entfernt sein

### Trugbild

beschwört eine Illusion (nur visuell, macht keine Geräusche o.Ä.); kann maximal 5 Meter von dem/der Zaubernenden entfernt sein und hält maximal 1 Minute; kann mit einer erfolgreichen Probe auf Willenskraft (Schwierigkeit: 12) durchschaut werden

### Doppelgänger

erzeugt einen Doppelgänger von sich selbst (Platzierung darf selbst bestimmt werden); kann mit einer erfolgreichen Probe auf Willenskraft (Schwierigkeit: 12) durchschaut werden

## Unsichtbarkeit

der Zaubernde wird unsichtbar; hält maximal 1 Minute; kann mit einer erfolgreichen Probe auf Willenskraft (Schwierigkeit: 12) durchschaut werden

## Schweben

versetzt den Zaubernden in den Zustand des Schwebens; derjenige kann sich frei im Raum bewegen, jedoch nicht mehr als 100m über dem Erdboden

## Telekinese

der Zaubernde kann einen Gegenstand seiner Wahl innerhalb von 5 Metern beliebig bewegen

## Wahrheit

kann auf ein beliebiges Ziel innerhalb von 5 Metern gewirkt werden; das Ziel muss eine Willenskraft-Probe (Schwierigkeit: 12) bestehen, sonst kann er/sie für 1 Minute nicht lügen

## Inventar

Als Joris der Alte trägt er nichts weiter bei sich. Wenn die Charaktere ihn auf dem Turm antreffen, hat er einen **Heiltrank** (heilt bei Benutzung 10 LP) und einen **Manatrank** (füllt bei Benutzung 10 MP auf) dabei.

# Ritterrüstung

## Attribute

Stärke	3	Intelligenz	
Geschicklichkeit	2	Willenskraft	
Ausdauer	5	Konzentration	
Kämpfen	3	Kommunikation	

## Kampf

Schaden: 1W6+7

Lebenspunkte: 35

Verteidigung: 12

Geschwindigkeit: 9

---

Revision #4

Created 19 December 2022 13:08:44 by Tocos

Updated 23 December 2022 09:43:58 by Tocos