

Charakterbogen-Sammelordner

In diesem Ordner werden Charakterbogen-Vorlagen von Abenteuern gesammelt, zu denen es keine Extra-Regeln gibt.

- Charakterbogen (Disney-Prinzessinnen)
- Charakterbogen (Mauswald)
- Charakterbogen Lumina

Charakterbogen (Disney-Prinzessinnen)

Allgemeine Informationen

Name:

Alter:

Herkunft:

Aussehen:

Wie siehst du aus? Wie kleidest du dich? Welche besonderen Merkmale hast du?

Persönlichkeit:

Wie bist du so als Charakter? Wie verhältst du dich normalerweise?

Geschichte:

Wie ist dein Leben bisher verlaufen? Was hast du erlebt?

(Anmerkung: Zum Zeitpunkt des Abenteuers habt ihr alle schon euer Happy-End.)

Sonstige Merkmale:

Gibt es noch etwas über dich zu sagen, was bis jetzt keinen Platz gefunden hat?

Fähigkeiten

Attribute

(12 Punkte zu verteilen; maximal 5 Punkt auf ein einzelnes Attribut)

Körperkraft (KK)		Spezialfähigkeiten	
Geschicklichkeit (GE)		Singen	+3
Willenskraft (WI)		[Spezialfähigkeit 2]	
Konzentration (KO)		[Spezialfähigkeit 3]	
Soziales Interagieren (SI)			

Spezialfähigkeiten

[Platz für zusätzliche Informationen]

Kampf

Angriff: ?W6+?+? (je nach Waffe)

Lebenspunkte: 1W6 + 25 + 2x Körperkraft

Verteidigung: 12

Geschwindigkeit: 10 + Geschicklichkeit

Waffe/n:

Hier kannst du eintragen, ob du Waffen besitzt und wenn ja, welche.

Beutel

Du darfst dir **7 Gegenstände** aussuchen, die du in deinem Reisegepäck verstaut hast.

Drei davon passen in eine kleine Tasche/an einen Gürtel o.Ä., welche/n du immer bei dir trägst (d.h. die Gegenstände müssen klein genug/verstaubar sein).

Zusätzlich dazu startest du das Spiel mit ____ Goldmünzen.

Tierfreund

Hast du einen tierischen Freund/Begleiter? Hier kannst du Details dazu festhalten.

Charakterbogen (Mauswald)

Allgemeine Informationen

Name:

Geschlecht:

Alter:

Wesen: (Bist du ein Tier, ein Mensch oder ein magisches Wesen?)

Herkunft: (Aus welcher Welt/ aus welchem Ort stammst du?)

Aussehen:

Wie siehst du aus? Wie kleidest du dich? Welche besonderen Merkmale hast du?

Persönlichkeit:

Wie bist du so als Charakter? Wie verhältst du dich normalerweise?

Geschichte:

Wie ist dein Leben bisher verlaufen? Was hast du erlebt?

Sonstige Merkmale:

Gibt es noch etwas über dich zu sagen, was bis jetzt keinen Platz gefunden hat?

Fähigkeiten

Attribute

(16 Punkte zu verteilen; höchstens 5 auf ein Attribut -> diesen Wert je nach Schwierigkeitsgrad des Abenteurer anpassen!)

Stärke		Intelligenz	
Geschicklichkeit		Willenskraft	
Ausdauer		Konzentration	
Kämpfen		Kommunikation	

Spezialfähigkeiten

[Such dir 5 Dinge aus, die du besonders gut kannst und verteile 12 Punkte -> diesen Wert je nach Schwierigkeitsgrad des Abenteurer anpassen!]

Kampf

Schaden (wird je nach Waffe festgelegt): ?W6 (Grundscha­den der Waffe, vom Spielleiter festgelegt)+ ? (fixer Wert, vom Spielleiter festgelegt)+? (durch passendes Attribut)

Lebenspunkte: Grundwert (legt Spielleiter fest) + 1x Ausdauer-Wert + 1W6

Verteidigung:

Geschwindigkeit:

Beutel

Du darfst dir **3 Gegenstände** aussuchen, die du in deinem Rucksack/Beutel/deiner todschicken Tasche/etc. bei dir führst.

Zusätzlich dazu startest du das Spiel mit ____ Kokosmünzen.

Trägst du etwas bei dir, was man als Waffe verwenden könnte?

Charakterbogen Lumina

Charakterbogen

Name:

Aussehen:

Wie siehst du aus? Was hast du an? Hast du besondere Merkmale?

Persönlichkeit:

Wie bist du so als Charakter? Wie verhältst du dich?

Geschichte:

Wie ist dein Leben bisher verlaufen? Was hast du erlebt?

Sonstige Merkmale:

Gibt es noch etwas über dich zu sagen, das bis jetzt keinen Platz gefunden hat?

Attribute (Verteile 15 Punkte, aber höchstens 5 auf ein Attribut)

Stärke	0	Intelligenz	0
Geschicklichkeit	0	Willenskraft	0
Ausdauer	0	Wahrnehmung	0
Fernkampf	0	Charisma	0
Umbra	0	Lux	0

Spezialfähigkeiten (Verteile 5 Punkte auf bis zu 3 besondere Fähigkeiten.)

Fähigkeit A +0

Fähigkeit B +0

Fähigkeit C +0

Kampf

Lebenspunkte: / 20 + Ausdauer

Manapunkte: / 5 + Intelligenz + Charisma

Initiative: 1W6 + Willenskraft

Nahkampf-Verteidigung: 10 + Stärke

Fernkampf-Verteidigung: 10 + Geschicklichkeit

Angriff: 3W6 + Stärke/Geschicklichkeit/Fernkampf/Umbra

Schaden: 1W6 + X

Besitz

Du darfst dir 3 Gegenstände aussuchen, die du bei dir trägst. Das kann ein Zelt, ein Handspiegel oder ein Fernrohr sein. Ihr dürft natürlich auch kreativer sein. Bei besonderen Wünschen, lasst es mich wissen. Eine Waffe, einen Essensvorrat für 6 Tage und einen Geldbeutel mit 10 Gold darf jeder ohne weiteres bei sich tragen.

Zusatzregeln für Lumina:

Es gibt vier Arten von Waffen: Stärkewaffen, Geschicklichkeitswaffen, Fernkampfwaffen und Fokusstäbe mit Umbra. Alle werden mit 3W6 plus ihrem Attribut gewürfelt. Erreicht der Wert den Verteidigungswert des Gegners, wird der Schaden gewürfelt. Stuntpunkte bei einem erfolgreichen Angriff werden auf den Schaden drauf gerechnet. Bei einem Misserfolg kann ein Verbündeter die Stuntpunkte auf seinen Angriff auf den gleichen Gegner dazu addieren.

In Lumina können Angriffszauber mit Umbra und Augmentationszauber mit Lux gewirkt werden. Angriffe werden wie bei anderen Waffen gewirkt, kosten jedoch 1 Manapunkt und haben zusätzliche Wirkungen je nach Element. Feuer fügt nach einer Runde den Schaden erneut zu, Wasser zieht Gegner zu einem hin, Luft stößt Gegner davon und Erde haut Gegner zu Boden. Lux augmentiert Verbündete für 3 Runden und immer um 1W6. Feuer erhöht Schaden, Wasser heilt und entfernt Feuer, Erde erhöht Verteidigung und Luft erlaubt Nahkämpfern einen Angriff aus der Entfernung.