

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.