



Rolle

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Adalbert von Himmelstein



Rolle Sohn des Grafen von Himmelstein und der Feenkönigin, Neffe von Glenrig von Riemenberg, flinker (+25%), athletischer Fechter (125%), Liebhaber alles Heldischen (75%) und versnobter Grafensohn (50%) aus dem adarischen Adel (100%)

Ziele Der größte Held der Welt werden und allen davon berichten

© Carlos Schramer



Beschreibung

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

200 cm 90 kg

Erscheinung Groß, drahtig, bleiche Haut, weiße, schulterlange Haare, glattrasiert, hypnotische, stahlblaue Augen, eleganter, lässiger Gang/Gesichtsausdruck, edle Kleidung und Ross, Siegelring, Rapier, Diener Jobst

Persönlichkeit Versnobt, pathetisch, voll von sich überzeugt, etwas arrogant, angeberisch, aber gutherzig, hilfsbereit, immun gegen menschliche Magie, aber weniger magisch begabt als Feen, beherrscht grundlegende Feenmagie

© Carlos Schramer



Rolle

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name König Ademar



Rolle Der geistig verwirrte (-75%) König von Adarion (125%), älterer Schriftgelehrter (100%), fasziniert von Mystischem und Okkultem (75%) aus dem adarischen Adel (100%)

Ziele Wenn klar, ein guter König sein und Land beschützen, wenn nicht klar, seine Frau von den Toten auferwecken

© Carlos Schramer



Beschreibung

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

170 cm 70 kg

Erscheinung Schlank, bleich, graue Augen, wirkt immer etwas abwesend und traurig, königliche, goldverzierte Samt- und Seidenkleidung, goldener Dolch, goldene Krone, weißes Taschentuch aus Spitze, Siegelring

Persönlichkeit Durch Hirnkrankheit wechselnd übertrieben fröhlich oder trübselig, unkonzentriert, manchmal fanatisch

© Carlos Schramer



Rolle

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Prinzessin Adett



Rolle König Ademars Tochter, eine junge Aristokratin (75%), begabte (+25%) Sängerin/Harfenistin (50%) und begeisterte Handarbeiterin (50%) aus dem adarischen Adel (100%)

Ziele Vater stolz machen, den Hunger und Krankheit im Land ausrotten, einen Witwen- und Waisen-Fond einrichten

© Carlos Schramer



Beschreibung

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

163 cm 58 kg

Erscheinung Wohl proportionierter, weiblicher Körper, braune Augen, helle Haut, goldenes Perlenhaarnetz, edle Samt- und Seidenkleidung, goldenes Collier, goldene Ringe, Geldbörse, weißes Taschentuch, kleine goldene Harfe

Persönlichkeit Anständig, etwas naiv, lebt in ihrer eigenen Welt

© Carlos Schramer



Rolle

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Arachne



Rolle Die lebenslustige Prinzessin der Nachtalben (100%), magisch begabte (+25%) Druidin (75%) und Kunstmalerin (75%) aus dem geheimnisvollen Nachtwald (100%)

Ziele Irgendwann auch eine gute Königin werden, mehr Wert auf Kunst legen

© Carlos Schramer



Beschreibung

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem


183 cm 69 kg

Erscheinung Jung, hübsch, schlank, hochgewachsen, schwebender Gang, lange Haare, rote Augen, graublaue Haut, spitze Ohren, Tätowierungen, silberverzierte, elegante Kleidung, Krönlein, Druidenstab, Druidendolch


Persönlichkeit Lebenslustig, etwas arrogant, gerecht, modern, kreativ, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, Magie erkennen, mit Tieren reden, Pflanzen kontrollieren, Geister rufen und mit ihnen reden, Heilen

© Carlos Schramer








Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem


Name Die Baba Jaga


Rolle Eine alte irre Naturzauberin (150%) und Jägerin (100%) aus den adarischen Wäldern (100%)

Ziele Unentdeckt bleiben, die Macht erneuern und den nächsten Zyklus einleiten

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

175 cm 65 kg


Erscheinung Drahtig, fettige Haare, runzeliges Gesicht, leichte Rüstung durch ledrige Haut (-25%/±0%), Eisenzähne (zählen als kurze Stichwaffen, nicht als unbewaffnet), Fußlappen, sackähnliches Kleid, Knochenkettten, Knochenstab

Persönlichkeit Schizophren, abgrundtief böse, schlau, kann Flüche sprechen, Bannkreise ziehen, Tiere rufen, Tiere und Pflanzen kontrollieren, im Kessel fliegen, ihre magische Hütte auf Hühnerbeinen kontrollieren

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem


Name Der Bär


Rolle Ein großer (x2/-25%) und starker (+25%) Lauerjäger und Sammler (100%) aus den adarischen Wäldern (100%)

Ziele Jagen (Einzelgänger), fischen, Früchte sammeln, fressen, fortpflanzen, eventuell Nachwuchs beschützen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

200 cm 180 kg


Erscheinung Stämmiger, muskulöser Körper, dickes, braunes Fell als leichte Rüstung (-25%/±0%), scharfe Krallen (bei 50% der Angriffe) und Zähne (bei 50% der Angriffe) als Waffen

Persönlichkeit Aggressiv, wenn hungrig, scheu/desinteressiert, wenn satt, sucht aktiv nach Beute, greift an, wenn von kleinerem/gleich großem Gegner bedroht/in Enge getrieben, verteidigt Nachwuchs, flieht, wenn unterlegen

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Eine Bäuerin

Rolle Eine ältere Bäuerin (125%), Mutter (75%) und privat an beliebigem Thema interessierte (50%) Frau aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Die Kinder anständig erziehen und versorgen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

172 cm 60 kg


Erscheinung Schlank, schwarze lange Haare, mit grauen Strähnen, wettergegerbte Haut, braune Augen, braune Haube, beiges Kleid mit weißer Schürze, Lederschuhe

Persönlichkeit Ernst, streng aber fürsorglich, sparsam

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Ein Bettler

Rolle Ein aufdringlicher Bettler (100%), aufmerksamer Beobachter (75%) und Taschendieb (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Ein gutes Einkommen ohne harte Arbeit haben

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

170 cm 60 kg


Erscheinung Schmächtig, braunes, fettiges Haar, unrasiert, braune Augen, stinkende, alte, zerrissene, beige Kleidung, alter Kapuzenumhang, Beutel, Feuerstein/Stahl, Becher, Messer

Persönlichkeit Aufdringlich, nervend, aufmerksam, lässt keine Gelegenheit aus

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Der Baum

Rolle Ein sehr großer (x4/-50%), magisch animierter Baum, gehorsamer, schwer verwundbarer (-50%), extrem starker (+100%) aber sehr langsamer (-50%) Diener eines Naturzaubers (50%) aus den adarischen Wäldern (100%) mit hoher Ausdauer (+100%)

Ziele Dem Naturzauberer der, ihn geschaffen hat, dienen und alle seine Befehle befolgen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

600 cm 2000 kg


Erscheinung Großer Baum irgend einer Spezies, kann sich langsam bewegen und mit seinen harten Ästen greifen oder sie als stumpfe Hieb Waffen für Angriffe nutzen

Persönlichkeit Gehorsam, Gewissenhaft, zielstrebig, fürchtet sich vor Feuer

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Beryll vom Klan der Steinsänger

Rolle Die sehr kleine (x0,25/+50%) und sehr schwache (-50%) Königin der Gnome, magisch begabte (+25%) Herrscherin unter der Erde (100%), vornehme Gesellschafterin (100%) und gutherzige Handarbeiterin (100%) aus dem Gnomenadel (100%)

Ziele Das Gnomenreich wachsen und gedeihen lassen, den Gnomen ein gutes Leben bieten

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

55 cm 3 kg


Erscheinung Schlank, hellbraune Haut, lockige, dunkelgrüne Haare, spitze Nase, spitze Ohren, silberner Stirnreif, silbernes Rubincollier, dunkelrote, königliche Gewänder aus Pelz

Persönlichkeit Pflichtbewusst, höflich, freundlich, ihrem Bruder gegenüber zu vertrauensselig, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, andere durch reden in ihren Bann ziehen

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Dolana

Rolle Die skeptische Wirtin des Gasthauses »Zur rostigen Schüssel« (100%), Teilzeithexlerin (75%) und Katzenliebhaberin (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Geld verdienen, ihre Katzen verwöhnen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

168 cm 60 kg


Erscheinung Drahtiger Körper, helle Haut, braune, lange Haare, zum Dutt gebunden, braune Augen, schnurrige Stimme, einfaches Kleid mit Schürze, etwas verdreckt, Holzschuhe, Geldbeutel, Putzlappen, Katzenleckerli

Persönlichkeit Skeptisch, verschwiegen, loyal gegenüber Vislav, fürsorglich gegenüber ihren Katzen

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Duncan aus Winfeld


Rolle Neffe von Glenrig von Riemenberg, ein begabter (+25%), fahrender Alchemist und Heiler (125%), beherrschter Naturbursche (75%) und aufmerksamer Ermittler (75%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Bedürftigen helfen, herum kommen und dabei ehrliches Geld verdienen, um über die Runden zu kommen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

175 cm 75 kg


Erscheinung Wettergegerbt, furchiges Gesicht, kurz geschnittene Haare, glattrasiert, blaue Augen, ernster Blick, schlichte, wetterfeste Kleidung, Operationsbesteck, Heilkräutern, Geldbeutel, langes Messer, Buckler, Pferdewagen

Persönlichkeit Beherrscht, nachdenklich, ernst, hilfsbereit, mag Volk mehr als Adel, kann Verletzungen/Krankheiten diagnostizieren/heilen, zerstörte Körperteile regenerieren, Verborgenes/Magie/Gefühle entdecken

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem


Name Gräfin Filarett von Seilenbruck


Rolle Die arrogante Stadthalterin von Seilenbruck (125%), skrupellose Aristokratin (75%) und glamouröse Lebefrau (75%) mittleren Alters aus dem adarischen Adel (100%)

Ziele Ein Leben in Luxus führen, möglichst nichts mit dem Pöbel zu tun haben

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

168 cm 59 kg


Erscheinung Blondgelocktes Haar unter Perlennetz auftoupiert, vornehme Blässe, hochnäsiges Lächeln, edle, golddurchwirkte Kleidung, Perlenschmuck, wertvoller Dolch im Strumpfband, Amulett gegen magische Kontrolle

Persönlichkeit Arrogant, hochnäsig, schlechte Verliererin

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Eine Feendruidin


Rolle Eine lebenslustige Feendruidin (100%), fürsorgliche Tiermeisterin (75%) und magisch begabte (+25%), privat an beliebigem Thema interessierte (75%) Frau aus dem Sonnenwald (100%)

Ziele Dem Feenreich dienen und die Natur erhalten

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

168 cm 60 kg


Erscheinung Jung, hübsch, schlank, schwebender Gang, lange Haare mit Zöpfen, grüne Augen, helle Haut, Tätowierungen, grüne Robe mit Blätteroptik, grüne Stiefel, Silberkordel als Gürtel, Kräuterbeutel, Druidenstab, Sichel

Persönlichkeit Lebenslustig, fürsorglich, kann in Anderswelt wechseln, Magie erkennen, mit Tieren reden, Tiere rufen, Tiere kontrollieren, Pflanzen kontrollieren, mit Geistern reden, Heilen

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Ein Fledermausschwarm

Rolle Ein Schwarm, fliegender Hetzjäger (100%) aus der Anderswelt (100%)

Ziele Jagen im Schwarm, fressen, fortpflanzen, Nachwuchs beschützen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

jeweils 60 cm jeweils 0,2 kg


Erscheinung Hundert handtellergroße Fledermäuse, Echoortung zur Orientierung ohne Sicht, spitze Zähne als Waffe, Schwarmkörper (GröÙenzahl aus Sicht des Gegners: 1/+50%, aus Sicht des Schwarms: 0,25/+50%)

Persönlichkeit Aggressiv, wenn hungrig, desinteressiert, wenn satt, sucht aktiv nach Insekten und kleinen Vögeln, greift an, wenn bedroht, verteidigt Nachwuchs, flieht, wenn unterlegen, nachtaktiv

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Glenrig von Riemenberg

Rolle Ein älterer, verstorbener Abenteurer (125%), heldenhafter Recke (100%) und Antiquitätensammler (75%) aus dem adarischen Landadel (100%)

Ziele Sein Erbe in guten Händen wissen

© Carlos Schramer



Beschreibung



Das kompakte Rollenspielsystem

183 cm 0 kg

Erscheinung Stattlich, graues Haar, tot, Astralkörper

Persönlichkeit Held alter Schule, nicht immer einer Meinung mit dem Grafen von Riemenberg

© Carlos Schramer



Rolle

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Eine Gnomin vom Klan der
Fayenbanner



Rolle Eine sehr kleine (x0,25/+50%) und sehr schwache (-
50%) Gelehrte (100%), magisch begabte (+25%) Ingenieurin
(75%) und fanatische Feenhasserin (75%) aus dem
Gnomenvolk (100%)

Ziele Das Gnomenreich stark machen, um die Feen
nieder zu werfen

© Carlos Schramer



Beschreibung

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

57 cm 3 kg

Erscheinung Schlank, braune Haut, rote, geflochtene
Haare, Knubbelnase, spitze Ohren, schwarze Fellkleidung,
Lederschuhe, Lederschürze, Ledertasche mit Schreibzeug
und Messwerkzeugen

Persönlichkeit Ehrlich, fanatisch, höflich, liebt alles
gnomische, hasst die Feen, kann in Anderswelt wechseln, im
Dunkeln sehen, mit Gedanken Dinge bewegen

© Carlos Schramer



Rolle

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Der Greif



Rolle Ein sehr großer (x4/-50%) und sehr starker
(+50%) Lauerjäger (100%) aus aus den adarischen Bergen
(100%)

Ziele Jagen, fressen, fortpflanzen

© Carlos Schramer



Beschreibung

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

1000 cm 500 kg

Erscheinung Dickes Fell als leichte Rüstung (-25%/
±0%), dunkelbraune Federn, scharfer Schnabel (bei 40% der
Angriffe), scharfe Krallen an Vorderbeinen (bei 40% der
Angriffe), Lähmungsschrei (bei 20% der Angriffe)

Persönlichkeit Agressiver Jäger in offenem Gelände,
jagt meist Tiere, hält sich von Ortschaften fern)

© Carlos Schramer



Rolle

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Ein Handwerker



Rolle Ein Handwerksmeister irgend eines Fachs (100%),
fleißiger Händler (75%) und passabler Vater (50%)
mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Geschäfte machen, den Sohn zu einem genauso
guten Handwerker machen

© Carlos Schramer



Beschreibung

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

178 cm 80 kg

Erscheinung Blonde, kinnlange Haare, Schnurrbart,
blaue Augen, schlichte Handwerkerkleidung mit Leder-
schürze, braune Stiefel, Geldbeutel

Persönlichkeit Streng, einfaches Gemüt, fleißig

© Carlos Schramer



Rolle

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Ein Incubus (Menschenform)



Rolle Ein älterer Incubus verführerischer Manipulator
(100%), mit beliebiger Tarnidentität (100%), privat inte-
ressiert an beliebigem Thema (75%) aus irgend einem
adarischen Sozialstand (100%)

Ziele Seine wahre Identität geheim halten, Frauen
finden

© Carlos Schramer



Beschreibung

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem


183 cm 90 kg

Erscheinung Jung, stämmig, groß, sehr gut aussehend,
strahlt für übersinnlich begabte eine seltsame Aura aus,
Ausrüstung, je nach Tarnidentität


Persönlichkeit Skrupellos, lüstern, deutlich älter als
er aussieht, kann zwischen Biest- und Menschenform
wechseln, Willen manipulieren, im Dunkeln sehen

© Carlos Schramer








Rolle



Name Ein Incubus (Biestform)

Rolle Ein älterer Incubus verführerischer Manipulator (100%), mit beliebiger Tarnidentität (100%), privat interessiert an beliebigem Thema (75%) aus irgend einem adarischen Sozialstand (100%)

Ziele Frauen aussaugen, möglichst nicht gesehen werden, schnell zurück verwandeln, außer wenn schon zu spät

© Carlos Schramer



Beschreibung




183 cm

90 kg


Erscheinung Gehörnter, teufelsähnlicher Körper mit Flügeln, schwarze Haut und Augen, wirkt insgesamt etwas verschwommen, Ausrüstung, je nach Tarnidentität

Persönlichkeit Skrupellos, lüstern, kann zwischen Biest- und Menschenform wechseln, Willen manipulieren, im Dunkeln sehen, Rüssel aus Mund schießen um Lebenskraft zuzusaugen und durch Gift zu betäuben




© Carlos Schramer



Rolle




Name Kobold


Rolle Ein Kobold, kleiner (x0,5/+25%) und schwacher (-25%) Streichespieler (100%), magisch begabter (+25%) Rätselliebhaber (75%) und schadenfroher Taschendieb (75%) aus der Anderswelt in der Gegend von Adarheim (100%)

Ziele Spaß haben und ein paar Menschen ihre eigene Dummheit vor Augen führen

© Carlos Schramer



Beschreibung




98 cm

14 kg


Erscheinung Manchmal ein Stuhl, meist kleinwüchsig, großer Kopf, spitze Nase, sonnengebräunte Haut, schulterlange Haare, glattrasiert, schwarze Augen, undefinierbares Grinsen, schlichte, eigenwillige Kleidung, lederner Sack

Persönlichkeit Schadenfroh, ehrlich, lässt sich nichts gefallen, kann in Anderswelt wechseln, sich verwandeln, Illusionen erschaffen, Magie erkennen/bannen, Glück/Pech bringen, Gegenstände teleporieren




© Carlos Schramer



Rolle



Name Ein Leibwächter Vislavs

Rolle Ein loyaler Leibwächter Vislavs (100%), gewissenloser Gauner (75%) und leidenschaftlicher Glücksspieler (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Gehorsam Vislavs Befehle ausführen, ein Spielchen wagen

© Carlos Schramer



Beschreibung



183 cm

90 kg

Erscheinung Bulliger Körper, helle Haut, gewaschen und rasiert, braune kurz geschorene Haare, braune Lederkleidung, breitkrempiger Hut, langes Messer, Buckler (-25%), Armbrust

Persönlichkeit Gewissenlos, stellt keine Fragen


© Carlos Schramer



Rolle



Name Der Mantikor






Rolle Ein großer (x2/-25%) und starker (+25%) Lauerjäger (100%) und Rätselliebhaber (75%) aus den adarischen Wäldern (100%)

Ziele Jagen, fressen, mit Beute spielen

© Carlos Schramer



Beschreibung



198 cm


120 kg

Erscheinung Goldbraunes Fell als leichte Rüstung (-25%/±0%), wettergegerbte Gesichtshaut, dunkelbraune Haare und Bart, scharfe Krallen (bei 70% der Angriffe), rotbrauner, giftiger Skorpionschwanz (bei 30% der Angriffe)


Persönlichkeit Aggressiv wenn hungrig, desinteressiert wenn satt, greift aus Deckung an, kann mit hypnotischer Stimme Rätsel aufgeben, um zu verwirren

© Carlos Schramer








Rolle



Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem


Name Mirabella


Rolle Die weise Königin der Feen (125%), friedliebende Wahrsagerin (100%) und magisch begabte (+25%) Reiterin (75%) mittleren Alters aus dem Sonnenwald (100%)

Ziele Das Volk und den Wald schützen, ein Gleichgewicht zwischen den Völkern bewahren

© Carlos Schramer



Beschreibung




Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

183 cm 90 kg


Erscheinung Wunderschön, schlank, hochgewachsen, lange lockige Haare, blaue Augen, helle Haut, scheint immer von einem Lichtschimmer umgeben, leichte, goldverzierte Kleidung, goldene Blumenkrone, goldene Halskette

Persönlichkeit Friedliebend, konsequent, zielstrebig, fürsorglich ihrem Volk gegenüber, kann in Anderswelt wechseln, Wunden heilen, Tiere rufen, mit allen Wesen reden, Magie erkennen/bannen, wahrsagen, Willen manipulieren

© Carlos Schramer






Rolle



Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Nachtalbenkrieger

Rolle Ein loyale Nachtalbenkrieger (100%), magisch begabter (+25%) Waldläufer (75%) und privat interessiert an beliebigem Thema (50%) aus dem geheimnisvollen Nachtwald (100%)

Ziele Der Königin dienen, das Nachtalbenreich schützen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

175 cm 70 kg


Erscheinung Drahtig, aufrechter, lautloser Gang, lange Haare, glatt rasiert, rote Augen, graublaue Haut, spitze Ohren, Plattenharnisch (-75%/-50%), Speer, Dolch, Feuerstein/Stahl, Wasserschlauch, Nebelflasche

Persönlichkeit Loyal und rechtschaffen, nicht gerade zimperlich, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, mit Tieren reden, mit Natur verschmelzen, jedem Wetter widerstehen

© Carlos Schramer






Rolle



Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Eine Nixe

Rolle Eine junge Nixe, Unterwasserjägerin (100%), liebe Sängerin (75%) und privat interessiert an beliebigem Thema (50%) aus einem adarischen See (100%)

Ziele Ihre Existenz geheim halten und trotzdem die Welt an Land kennenzulernen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

165 cm 60 kg


Erscheinung Langes Haar, helle Haut, hübsch, hellblaue Augen (bei Wut gelb), im Wasser schuppiger Fischschwanz, an Land menschliche Beine, Holzkamm, einfaches Stoffkleid und Holzschuhe (von einer Badenden gestohlen/versteckt)

Persönlichkeit Neugierig, ehrlich, kann Luft/Wasser atmen, zwischen Wasser- und Landgestalt wechseln, durch magischen Schrei Angreifer in Schlaf versetzen, durch Gesang betören, selbst schnell heilen

© Carlos Schramer






Rolle



Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Noctura

Rolle Die strenge Königin der Nachtalben (125%), fürsorgliche Tiermeisterin (100%) und magisch begabte (+25%) Reiterin (75%) mittleren Alters aus dem geheimnisvollen Nachtwald (100%)

Ziele Das Volk und den Wald schützen, ihre Tochter verheiraten

© Carlos Schramer



Beschreibung




Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem


183 cm 69 kg

Erscheinung Elegant, schlank, hochgewachsen, schwebender Gang, lange Haare, rote Augen, graublaue Haut, spitze Ohren, edle, verzierte Kleidungs, Krone, Zepter, Ringe




Persönlichkeit Streng, etwas arrogant aber gerecht, fürsorglich ihrem Volk gegenüber, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, Magie erkennen/bannen, Gefühle erkennen, mit Tieren reden, Tiere rufen/kontrollieren

© Carlos Schramer



Rolle



Name Eine Arus-Priesterin






Rolle Eine freundliche Priesterin des Arus (75%), Verwalterin des Badehauses (50%) und leidenschaftliche Musikerin (50%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%)

Ziele Den Willen des Gottes Arus verkünden und den Gläubigen Freude ins Herz bringen

© Carlos Schramer



Beschreibung



165 cm


58 kg

Erscheinung Jung, athletisch, langer Pferdeschwanz, braune Augen, sonnengebräunt, luftige, goldverzierte Robe, goldener Stirnreif/Schmuck, Silberkelch, Weihwasser, berauschende Kräuter, Duftkräuter, Flöte




Persönlichkeit Nächstenlieb, fröhlich, unterhaltsam, kann Wunder des Lichts, des Weihens von Dingen, der Heilung, der Bannung von Untoten, Dämonen und Flüchen, der Trance, der Liebe und der Willenskraft wirken

© Carlos Schramer



Rolle


Name Ein armer Räuber

Rolle Ein armer Räuber (75%), ehemaliger Bauer (50%) und Wilderer (50%) aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Im Wald überleben

© Carlos Schramer



Beschreibung


170 cm

65 kg

Erscheinung Drahtige Figur, schulterlange, braune Haare, sonnengegerbte Haut, braune Augen, einfache, dreckige, beige Kleidung, braunes Mundtuch, langes Messer

Persönlichkeit Verzweifelt aber nicht lebensmüde

© Carlos Schramer



Rolle


Name Der Riesenwurm







Rolle Ein extrem großer (x2/-25%) und extrem starker (+25%) Gräber und Fresser (100%) aus dem adarischen Erdboden (100%)

Ziele Graben, fressen, fortpflanzen

© Carlos Schramer



Beschreibung



500 cm


240 kg

Erscheinung Hellbrauner, 5 Schritte langer und 1 Fuß breiter Leib, unterteilt in 40 Segmente, lebens-wichtige Organe im 3. bis 10. Segment, harte Zähne als Waffen




Persönlichkeit Frisst und wühlt sich beharrlich durch die Erde, kein guter, aber dafür sehr starker Kämpfer

© Carlos Schramer



Rolle


Name Ein adarischer Ritter

Rolle Ein junger, adarischer Ritter (75%), vornehmer Aristokrat (50%) und Hundezüchter (50%) aus dem adarischen Adel (100%)

Ziele Dem König dienen, sich einen Namen und seine Familie stolz machen

© Carlos Schramer



Beschreibung



183 cm

90 kg


Erscheinung Durchtrainiert, blondes, kurz geschorenes Haar, blaue Augen, stolzer Gang, Plattenharnisch (-75%/-50%), schwarze Unterkleidung, Waffenrock, Dreieckschild (-50%) mit adarischem Wappen, Dolch, Schwert, Lanze

Persönlichkeit Vornehm, gerecht, stolz, etwas arrogant

© Carlos Schramer






Rolle



Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem


Name Ein Satyr


Rolle Ein fröhlicher Götterbote (125%), unsterblicher Musikant (75%) und gemütlicher Lebemann (50%) mittleren Alters aus der Anderswelt (100%)

Ziele Den Willen der Götter erfüllen, ansonsten ein genussvolles Leben führen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

170 cm 65 kg


Erscheinung Sympathisch, jugendlich, schlank, Bocksbeine/-hörner/-ohren, Teufelsschwanz, Ziegenbärtchen, helle Haut, Tätowierungen, Lendenschurz, Halskette, Gürteltäschchen mit Schnaps und Süßigkeiten, Instrument

Persönlichkeit Fröhlich, freundlich, ehrlich, etwas faul, kann in Anderswelt wechseln, mit Tieren reden, im Dunkeln sehen, Willen der Götter hören, jede Sprache sprechen, in Bann ziehen, Wesen aufspüren, jedem Wetter widerstehen

© Carlos Schramer






Rolle



Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Ein Schläger Vislavs

Rolle Ein brutaler Schläger Vislavs (75%), genuss-süchtiger Gauner (50%) und passabler Holzschnitzer (50%) aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Gehorsam Vislavs Befehle ausführen, seinen Spaß haben

© Carlos Schramer



Beschreibung




Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

183 cm 87 kg


Erscheinung Bulliger Körper, sonnengebräunte Haut, fettige schwarze Haare, Stoppelbart, Narbe im Gesicht, einfache, beige Kleidung, braunes Mundtuch und Kapuze, langes Messer, Buckler (-25%), Messer

Persönlichkeit Eigenes Leben ist ihm mehr wert, als Befehle, ansonsten loyal

© Carlos Schramer






Rolle



Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem


Name Ein Skelett


Rolle Ein gruseliger (-50%) Skelettkrieger (75%), absolut gehorsamer Scherge des Nekromanten (50%) und schwer verwundbarer (-25%) irgend eines ehemalige Berufsstandes (50%) aus den Gräften von Adarion (100%) mit hoher Ausdauer (+100%) und ohne Schmerzempfinden

Ziele Dem Nekromanten der, ihn geschaffen hat, dienen und alle seine Befehle befolgen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

181 cm 10 kg


Erscheinung Groß, bleich, weiß leuchtendes Symbol, in Schädel geritzt, grünlicher Schimmer in Augenhöhlen, leichte Rüstung (-25%/±0%) aus Kleiderfetzen, rostigem Helm, rostigen Handschuhen und Stiefeln, alter Speer

Persönlichkeit Absolut gehorsam und willenlos, Gewissenhaft, zielstrebig, furchtlos, skrupellos

© Carlos Schramer






Rolle



Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Ein adarischer Soldat

Rolle Ein loyaler Soldat der adarischen Armee (75%), Handwerkersohn (50%) und passabler Holzschnitzer (50%) aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Dem König dienen und das Volk schützen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

180 cm 85 kg


Erscheinung Durchtrainiert, kurz geschorenes Haar, braune Augen, entschlossenes Auftreten, adarische Unifo., Brustpanzer, Helm, Handschuhe, Stiefel (-50%/-25%), Dreieckschild (-50%) mit adarischem Wappen, Schwert, Pike

Persönlichkeit Loyal, ehrlich, tapfer

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Ein Stadtwachensoldat

Rolle Ein loyaler Soldat der Stadtwache (75%), Kartenspieler (50%) und Wirtshausgänger einfachen Gemüts (50%) aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Dem Hauptmann keine Schande machen und nach dem Dienst einen guten Schluck trinken

© Carlos Schramer



Beschreibung



Das kompakte Rollenspielsystem

181 cm 80 kg

Erscheinung Durchtrainiert, braunes, kurz geschorenes Haar, braune Augen, schlendernder Gang, Stadtwachuniform, Gambeson (-25%/-0%) mit dem Wappen und in den Farben der Stadt, Helm, Helmbarte, Dolch, Schlagstock

Persönlichkeit Loyal, einfaches Gemüt

© Carlos Schramer



Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Der Tatzelwurm







Rolle Ein Jäger (100%) aus aus den adarischen Bergen (100%)

Ziele Versteckt halten, fressen, fortpflanzen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

250 cm 120 kg


Erscheinung Schuppige Echsenhaut als leichte Rüstung (-25%/±0%), Schlangenhinterleib, Drachenvorderleib, scharfe Krallen als Waffen, wenn Angriff erfolgreich, nächster Angriff mit spitzen Fangzähnen (Lähmungsgift)

Persönlichkeit Scheu, verlässt Höhle nur zum Jagen (Einzelgänger), greift an, wenn von kleinerem/gleich großem Gegner bedroht/in Enge getrieben, kann sich nicht für Angriff entscheiden, wenn eingekreist, flieht, wenn unterlegen

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Ein Tempelwächter der Ura

Rolle Eine schweigsamer Tempelwächter der Ura (100%), zuverlässiger Gehilfe des Lagerverwalters (75%) und bele-sener Historiker (50%) mittleren Alters aus dem einfachen, adarischen Volk (100%)

Ziele Den Tempel beschützen, die Ausrüstung im Lager in Stand halten

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

183 cm 95 kg


Erscheinung Muskelbepackt, Haar und Bart mit grauen Ansätzen, braune Augen, silberverzier. Robe, Brustharnisch, Armschienen, Stiefel (-50%/-25%), Feuerstein/Stahl, Weihwasser, Schmerzmittel, Dolch, zweihändiger Streitkolben

Persönlichkeit Schweigsam, gelassen, unerbittlich, kann Wunder der Heilung, des Lichts, des Entdeckens von Bösem, des Weihens von Wasser und des Schutzschildes wirken

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Sire Thindar aus dem Baremas

Rolle Vetter von Glenrig von Riemenberg, ein furchtloser Monsterjäger (125%), unbeirrbarer Priester Dals (75%) und schweigsamer Naturbursche (75%) mittleren Alters aus dem adarischen Baremas (100%)

Ziele Dal Ruhm und Ehre bringe, ihm zu Ehren Monstren zur Strecke bringen

© Carlos Schramer



Beschreibung



Das kompakte Rollenspielsystem


195 cm 100 kg

Erscheinung Groß, muskelbepa., haarlos, bleich, narben-übersät, eisgraue Augen, entschloss., leiser Gang, Plattenharnisch (-75%/-50%), Waffenrock, Dreieckschild (-50%), Dolch, Streitkolben, Doppelspeer, Armbrust, Bola, Wagen


Persönlichkeit Unbeirrbar, schweigsam, ehrlich, ge-recht, reinlich, kann Wunder des Lichts, des Entdeckens von Bösem, des Weihens von Dingen, des Schutzschildes und des Aufspürens wirken

© Carlos Schramer








Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem


Name Vislav


Rolle Der fette Boss der seilenbrucker Unterwelt (125%), leidenschaftlicher Lebermann (75%) und gerissener Schachspieler (75%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Filarett ausbooten, illegale Geschäfte vor dem Gesetz geheim halten, gutes Leben führen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

183 cm 200 kg


Erscheinung Kurze schwarze Haare, schwarzer Kinnbart mit Zöpfen, fatter Körper, extravagante Kleidung, verzierter Dolch, dicker, lederner Geldbeutel

Persönlichkeit Gewitzt, vorsichtig, auf eigenen Vorteil bedacht, verlässlich

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem


Name Eine Waldspinne


Rolle Eine große (x2/-25%) und starke (+50%) Waldspinne und Fallenstellerin (100%) aus dem geheimnisvollen Nebelwald (100%)

Ziele Netz spinnen, fressen, fortpflanzen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

350 cm 500 kg

Erscheinung Großer, brauner Leib, 8 schwarze Beine und 8 schwarze Augen, Chitinpanzer als leichte Rüstung (-25%/±0%), scharfe, starke Kieferzangen und klebrige Fäden als Waffen und Werkzeuge

Persönlichkeit Erneuert beharrlich das Netz, bleibt geduldig in Deckung, bis Beute gefangen, greift an, wenn sie von kleinerem oder gleich großem Gegner bedroht oder in die Enge getrieben wird, flieht, wenn unterlegen

© Carlos Schramer





Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Der Wolf







Rolle Ein kleiner (x0,5/+25%) Hetzjäger (100%) aus den adarischen Wäldern (100%)

Ziele Jagen (im Rudel), fressen, fortpflanzen, eventuell Nachwuchs beschützen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

125 cm 30 kg


Erscheinung Grauschwarzes, dickes Fell als leichte Rüstung (-25%/±0%), ausdauernder Körper, scharfe Reißzähne als Waffen

Persönlichkeit Aggressiv, wenn hungrig, scheu/desinteressiert, wenn satt, sucht und hetzt Beute, greift an, wenn von kleinerem/gleich großem Gegner bedroht/in Enge getrieben, verteidigt Nachwuchs, flieht, wenn unterlegen

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem


Name Die Wurzel


Rolle Eine sehr kleine (x0,25/+50%), magisch animierte Wurzel, gehorsamer, schwer verwundbarer (-50%), Diener eines Naturzauberers (50%) aus den adarischen Wäldern (100%) mit hoher Ausdauer (+100%)

Ziele Dem Naturzauberer der, sie geschaffen hat, dienen und alle seine Befehle befolgen

© Carlos Schramer



Beschreibung



Das kompakte Rollenspielsystem


60 cm 0,5 kg

Erscheinung Kleine Wurzel im Waldboden, kann sich bewegen, aber nicht den Ort ihres Wachstums verlassen, kann peitschen, nach Dingen greifen und umschlingen, hartes Wurzelholz als Waffen


Persönlichkeit Gehorsam, Gewissenhaft, zielstrebig, fürchtet sich vor Feuer

© Carlos Schramer








Rolle



Name
Der Wyvern

Rolle
Ein großer (x2/-25%) und starker (+25%) Lauerjäger (100%) aus dem adarischen Flachland (100%)

Ziele
Jagen (Einzelgängen), fressen, fortpflanzen

© Carlos Schramer



Beschreibung



700
cm
200
kg







Erscheinung
Ledrige Haut als leichte Rüstung (-25%/±0%), ledrige Schwingen, scharfe Klauen (bei 30% der Angriffe), spitzer Schwanz (bei 70% der Angriffe) als Waffen, kreischender Schrei

Persönlichkeit
Aggressiver Jäger in offenem Gelände, Nest auf großen Bäumen, Felsnadeln, Ruinen, jagt meist Tiere




© Carlos Schramer



Rolle




Name

Rolle

Ziele



© Carlos Schramer



Beschreibung




cm
kg


Erscheinung

Persönlichkeit




© Carlos Schramer



Rolle



Name

Rolle

Ziele


© Carlos Schramer



Beschreibung




cm
kg



Erscheinung

Persönlichkeit




© Carlos Schramer



Rolle



Name

Rolle

Ziele

© Carlos Schramer




Beschreibung



cm
kg





Erscheinung

Persönlichkeit

© Carlos Schramer

