





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 König Rudojev der I.


Rolle Machthungriger König von Nebia (125%), älterer Militärstrategie (100%) und leidenschaftlicher Theaterbesucher (75%) aus dem nebischen Adel (100%)

Ziele Ein großes Weltreich errichten, Sohn auf den adarischen Thron setzen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

183 cm 78 kg


Erscheinung Groß, drahtig, grüne stechende Augen, sonnengebräunt, königliche Samt- und Seidenkleidung, goldener Säbel, goldener Stirnreif, weißes Taschentuch aus Spitze, Siegelring

Persönlichkeit Machthungrig, scharfer, strategischer Verstand, zielgerichtet, skrupellos, seiner Familie treu ergeben

© Carlos Schramer






Rolle



Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem


Name Prinz Radoi


Rolle König Rudojeps Sohn, erster Ritter des Reiches (100%), leidenschaftlicher Minnesänger (75%) und halbherziger Aristokrat (50%) aus dem nebischen Adel (100%)

Ziele Große Taten vollbringen und der Damenwelt imponieren

© Carlos Schramer



Beschreibung



Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

183 cm 85 kg

Erscheinung Durchtrainiert, gut gepflegt, glattrasiert, grüne Augen, sonnengebräunt, extravagante, goldverzierte Kleidung, goldener Säbel, Gürteltaschen, Laute, Siegelring

Persönlichkeit Hinter jedem Rock her, fleißig im Kampf und in der Liebe, politisch weniger interessiert, eigentlich anständig, aber durch Familie etwas vorgeschädigt

© Carlos Schramer





Rolle

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Hargrimm (in der Stadt)



Rolle Ein älterer, machthungriger Nekromant (125%),
jähzorniger Leichenbestatter (100%) und Freizeitalkhemist
(75%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%)

Ziele Als Alleinherrscher die menschlichen Lande
versklaven, unsterblich werden

© Carlos Schramer



Beschreibung

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

183 cm 79 kg

Erscheinung Groß, drahtig, ungepflegt, Dreitagebart,
schwarze Augen, sonnengebräunte, fleckige Haut, alte,
schlichte Handwerkerkleidung, braune Ledertasche, Feuer-
stein/Stahl, Maßband, Seil, Schaufel

Persönlichkeit Machthungrig, größenwahnsinnig,
fanatisch, skrupellos, egoistisch, kann Geister rufen und
mit ihnen reden, Leichen und Skelette zu Untoten machen
und kontrollieren, Gegner durch Verwesung schädigen

© Carlos Schramer



Rolle

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Hargrimm (unterwegs,
verkleidet als Ura-Prister)



Rolle Ein älterer, machthungriger Nekromant (125%),
jähzorniger Leichenbestatter (100%) und Freizeitalkhemist
(75%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%)

Ziele Als Alleinherrscher die menschlichen Lande
versklaven, unsterblich werden, Osarius wiedererwecken

© Carlos Schramer



Beschreibung

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

183 cm 79 kg

Erscheinung Groß, drahtig, ungepflegt, Dreitagebart,
schwarze Augen, sonnengebräunte, fleckige Haut, braune
Priesterrobe, braune Ledertasche, Feuerstein/Stahl, Seil,
Laterne, Schaufel, manipulative Kräuter

Persönlichkeit Machthungrig, größenwahnsinnig,
fanatisch, skrupellos, egoistisch, kann Geister rufen und
mit ihnen reden, Leichen und Skelette zu Untoten machen
und kontrollieren, Gegner durch Verwesung schädigen

© Carlos Schramer



Rolle

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Osarius (in der Stadt)



Rolle Ein ungestümer Nekromant (100%), Totengräber
(75%) und skrupelloser Sadist (50%) mittleren Alters aus
dem adarischen Volk (100%)

Ziele Hargrimms Pläne unterstützen, ihn eines Tages
umbringen und selbst der größte Nekromant werden

© Carlos Schramer



Beschreibung

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

180 cm 78 kg

Erscheinung Groß, drahtig, energischer Gang, Drei-
tagebart, schwarze Augen, helle Haut, schlichte Hand-
werkerkleidung, beige Ledertasche, Feuerstein/Stahl,
Knochenorakel, Schaufel, Zimmermannsaxt

Persönlichkeit Ungestüm, machthungrig, skrupellos,
sadistisch, kann Geister rufen und mit ihnen reden, Leichen
und Skelette zu Untoten machen und kontrollieren, Gegner
durch Verwesung schädigen

© Carlos Schramer



Rolle

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Osarius (nach seiner
Wiedererweckung)



Rolle Ein beseelter, untoter Nekromant (100%), schwer
verwundbarer (-25%), ehemaliger Totengräber (75%) und
skrupelloser, an Hargrimms Befehle gebundener Sadist
(50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%), mit
hoher Ausdauer (+100%) und ohne Schmerzempfinden

Ziele Loyal Hargrimms Pläne unterstützen

© Carlos Schramer



Beschreibung

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem


180 cm 78 kg

Erscheinung Groß, drahtig, energischer Gang, Drei-
tagebart, schwarze Augen, eines fehlt, helle, eingefallene
und fleckige Haut, abgenutzte Robe mit Kapuze, beige
Ledertasche, Feuerstein/Stahl, Zimmermannsaxt


Persönlichkeit Machthungrig, skrupellos, sadistisch,
kann Geister rufen und mit ihnen reden, Leichen und
Skelette zu Untoten machen und kontrollieren, Gegner
durch Verwesung schädigen

© Carlos Schramer








Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Frau Dalura (Libell)

Rolle Die treue Leibwächterin König Ademars (125%), umsichtige Agentin der Feenkönigin (100%) und magisch begabte Schauspielerin (75%) mittleren Alters aus dem Sonnenwald (100%)

Ziele Befehle der Feenkönigin ausführen, Ademar beschützen, Tarnung beibehalten, Ademars Wille richtig lenken

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

173 cm 65 kg


Erscheinung Eher herbe Schönheit, drahtig, langer Zopf, grüne Augen, helle Haut, teures, nicht all zu verspielte Kleidung, eingenähtes Kettengeflecht (-25%/-0%), teures Schwert, Geldbörse, Siegelring

Persönlichkeit Treu, ernst, direkt, wirkt etwas ausgebrannt, kann in Anderswelt wechseln, Magie erkennen/bannen, Gefühle erkennen, Willen manipulieren, Gestalt wandeln, Schutzschild erschaffen, Wunden heilen

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Medicus Laurin


Rolle Ein nebischer Spion (100%), Ademars Leibarzt (75%) und Freund freizügiger Lektüren (50%) mittleren Alters aus dem nebischen Adel (100%)

Ziele König Rudojevs Befehle ausführen, ansonsten ein angenehmes Leben am Hofe führen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

168 cm 73 kg


Erscheinung Duckmäuserisch, braune Augen, helle Haut, Lederkleidung mit eingenähtem Kettengeflecht (-25%/0%), Arzttasche, Heilkräuter, Gifte, Schreibzeug, Feuerstein/Stahl, Schwert, versteckte Armbrust, magisches Amulett

Persönlichkeit Nebia treu ergeben, scharfer Verstand, ruhig, geduldig, zurückhaltend, ansonsten Schleimer, kein Gedankenlesen/-manipulieren möglich, wegen magischem Amulett

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Adarheimer Stadtwache

Rolle Ein arroganter Soldat der adarheimer Stadtwache (75%), politisch interessierter (50%) und neunmalkluger Bücherwurm (50%) aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Dem Hauptmann keine Schande machen und die dummen Stadtbesucher über Adarheim aufklären

© Carlos Schramer



Beschreibung



Das kompakte Rollenspielsystem

183 cm 86 kg

Erscheinung Durchtrainiert, braune Augen, steifer Gang, adarheimer Stadtwachenuniform, Helm und Gambeson (-25%/-0%) mit Stadtwappen, Helmbarte, Dolch, Schlagstock

Persönlichkeit Loyal, arrogant, neunmalklug

© Carlos Schramer



Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Bolter






Rolle Ein königlicher Kutschmeister (100%), leidenschaftlicher Karten- und Würfelspieler (75%) und Geschichtenerzähler (50%) mittleren Alters aus dem einfachen adarischen Volk (100%)

Ziele Anständige Arbeit machen, immer genug Geld für ein Spielchen haben, Fahrgäste zufriedenstellen

© Carlos Schramer



Beschreibung



Das kompakte Rollenspielsystem


160 cm 75 kg

Erscheinung Klein, kräftig, Pferdeschwanz, blaue Augen, sonnengebräunt, höfische Kutscherkleidung, braune Ledertasche, Werkzeug zur Pferdepflege, Wasserflasche, Decke, Feuerstein/Stahl, Dolch, Spielkarten, Würfel, Geldbörse


Persönlichkeit Anständig, trau, nicht unter zu kriegern, leicht spielsüchtig

© Carlos Schramer








Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem


Name Sire Dorus


Rolle Eine junger Tempelkrieger Dals (75%), ernster Mitarbeiter der Inquisitionsabteilung (50%) und Sänger im Tempelchor (50%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%)

Ziele Den Willen des Gottes Dal verkünden, das Böse vernichten, das Wohlwollen des Inquisitors erlangen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

183 cm 90 kg


Erscheinung Jung, durchtrainiert, breite Schultern, braune Augen, helle Haut, Plattenharnisch (-75%/-50%), Dreieckschild (-50%) mit Phönix-Wappen, Schwert, Dolch, Feuerstein/Stahl, heiliges Buch, Weihwasser, Schreibzeug

Persönlichkeit Fromm, neugierig, ernst, kann Wunder der Heilung, des Lichts, des Entdeckens von Bösem, des Weihens von Wasser und der Bannung von Untoten und Dämonen und Geistern wirken

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Hagemut

Rolle Der fröhliche Wirt der »Taverne zur goldenen Ähre« (100%), Klatschmaul (75%) und Kartenspieler (50%) mittleren Alters aus dem einfachen adarischen Volk (100%)

Ziele Geld verdienen, ein gutes Leben führen, die Gäste zufrieden stellen, auf dem Laufenden bleiben

© Carlos Schramer



Beschreibung



Das kompakte Rollenspielsystem

168 cm 100 kg


Erscheinung Klein, dick, Schnurrbart, Halbglatze, speckige Haut, einfache Stoffkleidung, Schürze, Geldbeutel, Wischlappen

Persönlichkeit Fröhlich, neugierig, ehrlich, liebt Klatsch und Tratsch

© Carlos Schramer





Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem


Name Ada


Rolle Eine Hausfrau (100%), eifrige Gärtnerin (75%) und Lautenspielerin (50%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%)

Ziele Eine glückliche Ehe führen und in Kürze Kinder bekommen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

173 cm 60 kg


Erscheinung Jung, schlank, entschlossener Gang, lange Haare, blaue Augen, helle Haut, schlichte, städtische Kleidung, Ledertasche mit Proviant, Wasserschlauch, Messer, Feuerstein/Stahl, Laute

Persönlichkeit Fröhlich, bodenständig, bestimmt, weiß was sie will

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Ulrick


Rolle Ein hübscher Bauernsohn (100%), Apfelzüchter (75%) und Dorffesttänzer (50%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%)

Ziele Seiner Liebsten zu ehren eine neue Apfelsorte »Ada« züchten, ein guter Ehemann sein

© Carlos Schramer



Beschreibung



Das kompakte Rollenspielsystem


175 cm 70 kg

Erscheinung Jung, gut aussehend, drahtig, lange Haare, Dreitagebart, grüne Augen, sonnengebräunte Haut, ländliche Kleidung, Seil, Messer, Feuerstein/Stahl, immer ein oder zwei Äpfel


Persönlichkeit Etwas naiv aber gutherzig und bodenständig

© Carlos Schramer








Rolle



Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem


Name Rykos


Rolle Ein fröhlicher Götterbote (125%), unsterblicher Satyr-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, Flöte

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 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



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



Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Nachtalbenkrieger(in)





Rolle Ein(e) loyale(r) Nachtalbenkrieger(in) (100%), magisch begabte(r) (+25%) Waldläufer(in) (75%) und passable(r) Holzschnitzer(in)/Dichter(in)/Würfelspieler(in) (50%) mittleren Alters aus dem geheimnisvollen Nachtwald (100%)

Ziele Der Königin dienen, das Volk schützen

© Carlos Schramer



Beschreibung



Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

175 cm 70 kg

Erscheinung Drahtig, aufrechter, lautloser Gang, lange Haare, als Mann 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

