





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, Knochenketten, 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 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 Camina

Rolle Barts Gemalin, eine Hausfrau und Mutter (100%), Gärtnerin (75%) und Handarbeiterin (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Ihren Mann und ihre Tochter wiederbekommen, den Schuldigen bestrafen

© Carlos Schramer



Beschreibung



Das kompakte Rollenspielsystem


170 cm 65 kg

Erscheinung Normale Figur, braune, lockige Haare, helle Haut, grüne Augen, weiße Haube, blaues Kleid mit weißer Schürze, Sandalen


Persönlichkeit Wütend, verzweifelt, gibt allem und jedem die Schuld an ihrem Unglück

© Carlos Schramer








Rolle



Name Dobert

Rolle Haskels Vater, ein aufbrausender Ziegenzüchter (100%), Kartenspieler (75%) und notorischer Jammerer (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Ein gutes Auskommen haben, seinen Sohn zurückbekommen, die Schuldigen bestrafen

© Carlos Schramer



Beschreibung




178 cm

70 kg


Erscheinung Hager, schwarzes, kurzgeschorenes Haar, wettergegerbte Haut, braune Augen, einfache, braune Kleidung, Holzschuhe

Persönlichkeit Aufbrausend, wütend, voreilig, enttäuscht von der Obrigkeit




© Carlos Schramer



Rolle



Name Elberich


Rolle Der neugierige Wirt der »Taverne zum grünen Baum« (100%), Klatschmaul (75%) und Angler (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)

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

© Carlos Schramer



Beschreibung




175 cm

90 kg


Erscheinung Dick, Glatze, helle Haut, roter Kopf, braune Augen, weißes Hemd, schwarze Kniebundhose, Holzschuhe, weiße Schürze, Wischlappen, Geldbeutel

Persönlichkeit Fröhlich, neugierig, ehrlich, liebt Klatsch und Tratsch




© Carlos Schramer



Rolle




Name Baron Garnhelm von Forstenfeld

Rolle Ein älterer Territorialverwalter (100%), ehemaliger Hauptmann (100%) und Weinkenner (50%) aus dem adarischen Landadel (100%) ohne Beine (-100%, wenn Beine nötig)

Ziele Recht und Ordnung aufrecht erhalten, Täter zur Strecke bringen

© Carlos Schramer



Beschreibung




125 cm

70 kg

Erscheinung Bullige Figur, braunes, kurzes Haar, bleiche Haut, graugrüne Augen, keine Unterschenkel, teure, rote Kleidung, zum Hut gebundene rote Gugel, rote Brigantine (-50%/-25%), Dolch, leichte Armbrust

Persönlichkeit Rauer Bursche, derbe Sprache, etwas verbittert, etwas herrisch, trinkt und isst gern




© Carlos Schramer



Rolle



Name Gerte

Rolle Ein Mädchen, leidenschaftliche Naturliebhaberin (50%) und kleine Hausfrau (25%) aus dem adarischen Volk (75%)

Ziele Einmal eine Jägerin werden und viele Kinder kriegen

© Carlos Schramer



Beschreibung




140 cm

35 kg


Erscheinung Braune, lockige Haare, helle Haut, blaugrüne Augen, blaues Kopftuch, beiges Kleid, Sandalen, Ledergürtel mit Täschchen und Messer

Persönlichkeit Fröhlich, liebt den Wald und die Jagd mit ihrem Vater

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Der Greif

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

Ziele Jagen, fressen, fortpflanzen

© Carlos Schramer



Beschreibung




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), durch Ranke am Bein, mit Knochenrunen, von der Baba Jaga kontrolliert

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem


Name Haskel


Rolle Ein Junge, fröhlicher Ziegenhirte (50%) und Flötenspieler (25%) aus dem adarischen Volk (75%)

Ziele Seine Familie nicht enttäuschen, genau so gut Flöte spielen wie Siequart

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

139 cm 40 kg


Erscheinung Schwarzes, kurzgeschorenes Haar, wettergegerbte Haut, braune Augen, einfache braune Kleidung, Strohhut, barfuß, Flöte, Stock

Persönlichkeit Fröhlich, offenherzig

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem

Name Sir Heimann von Riemenberg


Rolle Ein Ritter des Grafen (100%), Freund der Jagd (75%) und Theaterliebhaber (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Adel (100%)

Ziele Dem Grafen dienen, seine Familie schützen, Ruhm und Ehre erlangen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Das kompakte Rollenspielsystem

183 cm 90 kg


Erscheinung Groß, durchtrainiert, schwarzes, schulterlanges Haar, helle Haut, graublaue Augen, teure, blaue Kleidung, Umhang, Plattenharnisch (-75%/-50%) mit riemenberger Wappen, Dolch, Langes Schwert

Persönlichkeit Höflich, ritterlich, etwas arrogant

© Carlos Schramer






Rolle



Das kompakte Rollenspielsystem


Name Hillfrie


Rolle Merkus Gemalin, eine ältere Bäuerin (125%), Mutter (75%) und Flötenspielerin (50%) aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Bei der Familie ihres Sohnes unterkommen

© 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, Leder-schuhe

Persönlichkeit Verzweifelt, resigniert, will eigentlich auch nicht mehr leben

© Carlos Schramer








Rolle

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem


Name Holder

Rolle Ewens Gemahl, ein trauriger Müller (100%) Schnapsbrenner (75%) und Angler (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Ein gutes Auskommen haben, Gewissheit über seine Frau bekommen, die Schuldigen bestrafen

© Carlos Schramer



Beschreibung


Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

173 cm 75 kg

Erscheinung Drahtig, blondes, langes Haar, Pferdeschwanz, blaue Augen, braune, einfache Kleidung, weiße Schürze, Holzschuhe

Persönlichkeit Einfaches Gemüt, traurig, nahe am Wasser gebaut




© Carlos Schramer



Rolle

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem


Name Lina

Rolle Eine enttäuschte Kräuterfrau (100%), Dorfhexe (100%) und Tierfreundin (75%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Ein gutes Auskommen haben, den Leuten helfen, nicht all zu offensichtlich hexen

© Carlos Schramer



Beschreibung


Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

172 cm 62 kg

Erscheinung Hübsch, langes, lockiges, rotes Haar, grüne Augen, grünes Kleid mit großem Ausschnitt, Halskette, beige Schürze, Sandalen

Persönlichkeit Klug, selbstsicher, direkt, etwas enttäuscht von Welt, gutherzig, kann Böses entdecken, Flüche brechen, Gegnern beruhigen, Wunden heilen, Schutzkreise ziehen, Tieren rufen, mit ihnen reden, Tiergestalt annehmen




© Carlos Schramer



Rolle

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

Name Meister Longulf

Rolle Ein besessener Schmied (100%), Wilderer (75%) und Trinker (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Unerkannt bleiben, Baba Jagas Willen ausführen, lieber sterben, als sie zu verraten

© Carlos Schramer



Beschreibung


Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

173 cm 85 kg

Erscheinung Stämmig, dunkelblonde, verschwitzte, lange Haare, Stoppelbart, graublaue Augen, beiges Hemd, braune Kniebundhose, braune Lederschürze, Lederschuhe, Hammer, Bogen

Persönlichkeit Einfacher Handwerker, eigenbrödlisch, durch Fluch, unter Baba Jagas Kontrolle, sehr stark (+25%), sehr ausdauernd (+50%) und verspürt keine Be-
nommenheit oder Schmerzen




© Carlos Schramer



Rolle

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem


Name Feldweibel Onatus

Rolle Der Feldweibel Garnhelms (100%), penibler Waffenmeister (75%) und Pferdeliebhaber (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Für Recht und Ordnung sorgen, seinen Sauhaufen von Soldaten auf Vordermann bringen

© Carlos Schramer



Beschreibung

Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem


178 cm 85 kg

Erscheinung Durchtrainiert, schwarze, kurze Haare, Vollbart, braune Augen, rote Kleidung, braune Stiefel und Brigantine (-50%/-25%) mit forstenfelder Wappen, Eisenhut, Dolch, Schwert, Buckler (-25%)


Persönlichkeit Dem Baron treu ergeben, gesetzestreu, militärisch zackig, etwas pedantisch und stur

© Carlos Schramer








Rolle



Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem


Name Siequart

Rolle Der Hundeführer Garnhelms (75%), Flötenspieler (50%) und Naturfreund (50%) aus dem adarischen Volk (100%)

Ziele Ein gutes Auskommen haben, seinem Herrn dienen, die Hunde schützen

© Carlos Schramer



Beschreibung




Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

175 cm 70 kg


Erscheinung Hager, blondes kurzes Haar, blaue Augen, einfache, braune Kleidung, beige Gugel, weiche Lederschuhe, Dolch am Gürtel, Beutel mit Hundefutter, Flöte

Persönlichkeit Einfaches Gemüt, macht was man ihm sagt, liebt Hunde und Musik

© Carlos Schramer






Rolle



Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem


Name Tauben-Weni


Rolle Eine alte rechthaberische Taubenzüchterin (100%), Tratschtante (75%), Bäuerin (50%) und Handarbeiterin (50%) aus dem adarischen Volk (75%)

Ziele Die Tauben versorgen, ein gutes Leben führen, auf dem Laufenden bleiben

© Carlos Schramer



Beschreibung




Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem

167 cm 55 kg


Erscheinung Drahtig, langes, graues Haar, zu Zöpfen geflochten, graue Augen, braunes Kleid, weiße Schürze, weiße Haube, Sandalen

Persönlichkeit Rechthaberisch, resolut, neugierig, liebt Klatsch und Tratsch

© Carlos Schramer






Rolle



Gaudium Ludendi
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




Gaudium Ludendi
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



Gaudium Ludendi
Das kompakte Rollenspielsystem


Name Die Wurzel


Rolle Eine sehr kleine (x0,25/+50%), magisch animierte Wurzel, gehorsamer, schwer verwundbarer (-50%), Diener eines Naturzaubers (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



Gaudium Ludendi
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

