

Porträt / Wappen	Name/Titel: Maramaka Tochter der Karamaka	
	Art: Kriegszwerge	Geschl.: weiblich
	Kultur: Bergkönigreich	Alter: 35
	Beruf: traditionelle Bergkämpfer	Haar: dunkelblond
	Mod.: <input type="text"/>	Augen: hellblau
	<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i>	
Beschreibung:		Haut: hell, tätowiert
LEBEN: 24 (20+4)		
Panzerschild: nach vorn abgestützt ein Block von +8, getragen nur +2		
Narben: 3		
<i>(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)</i>		

LVL: <input type="text" value="10"/>	<small>(Bei Start ist LVL üblicherweise auf 1, später maximal bis 20. Nach jedem Abenteuer darf man einmal würfeln: Falls höher als LVL gewürfelt, steigt LVL um 1 Punkt. Für jeden Punkt in LVL kann man Eigenschaften um 1 erhöhen – siehe Beschreibung in den einzelnen Bereichen)</small>
---	---

INT: <input type="text" value="12"/>	<small>(Bei Start werden 45 Punkte verteilt auf diese vier Eigenschaften, wobei jede Eigenschaft mindestens 5 und höchstens 15 Punkte erhalten darf. Die Zahlen sollten zur Beschreibung passen, z.B. haben Riesen eine hohe STR, Magier haben hohe INT, Anführer haben hohe CHA, Diebe und Kämpfer haben hohe DEX. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eins der vier)</small>
CHA: <input type="text" value="6"/>	
DEX: <input type="text" value="21"/>	
STR: <input type="text" value="16"/>	

LEBEN: <input type="text" value="20"/>	<small>(-1 bis -6 bei Verletzung)</small>
GLÜCK: <input type="text" value="10"/>	<small>(-1 für Wurf wiederholen)</small>
MAGIE: <input type="text" value="0"/>	<small>(-1 bis -3 pro Zauber)</small>
<small>(Bei Start werden 20 Punkte verteilt. Zahlen passend zur Beschreibung: Fee viel GLÜCK, Riese viel LEBEN, nur selten MAGIE. Pro Punkt in LVL +1 auf eins der drei.)</small>	

Besitz...	(meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1	Rucksack	
2	Kampfhammer (Schaden 5, Angr -4, Block -4)	
3	Zwergenspaten (Schaden 3, Angr -2, Block -4)	
4	Windenarmbrust (Schaden 8, Angr +0, 240m, Zeit 20)	
5	Bolzen für Windenarmbrust	3
6	Panzerschild mit Spikes (Block +2/+8)	
7	zwergische Plattenrüstung (Schutz 6, bei 1 bis 19)	
8	zwergischer Visierhelm (Schutz 6, bei 1 bis 19)	
9	Öllaterne	
10	zwergisches Öfeuerzeug	
11	gutes Kletterseil (zwergisch), je 10m	10
12	Steigeisen (Spikes für Schuhe)	2
13	Kletterhaken (werden in Fels getrieben)	12
14	kleines Hämmerchen (Schaden 2, Angr -4, Block -)	
15	große Papierrolle (entspricht 5 Blatt Papier)	6
16	schwarze Zeichenkohle (für 50 Blatt Papier)	
17	Saphir, Wassermagie (Wert: 50)	10
18	100 Goldmünzen (Wert: 100)	4
19	100 Silbermünzen (Wert: 10)	4
20	Anhänger mit Hammersymbol, Titanium (Wert: 10)	

Reichtum: <input type="text" value="18"/>	<small>von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)</small>
Kontakte: <input type="text" value="8"/>	<small>von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)</small>
Rezepturen: <input type="text" value="4"/>	<small>von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)</small>
Zaubersprüche: <input type="text" value="0"/>	<small>von 0 (kein Magier) bis 19 (Meistermagier)</small>
<small>(Bei Start werden 20 Punkte verteilt. Zahlen sollten zur Beschreibung passen, z.B. Prinz ist reich, Zauberer hat viele Zaubersprüche, Dieb hat viele Kontakte. Alchemist hat viele Rezepte/Baupläne. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eine der vier Kategorien.)</small>	

Blocken / Ausweichen: <input type="text" value="10"/>	<small>(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)</small>
--	---

Kriegszwerge im Kampf:
 Schaden 1 / Ausweichen +0
 Schutz 0, bei 1 bis 20
 LEBEN +4

Besonderheiten:
 Zwerge, klein, große Hände
 Zwergentechnik, Leben unter Tage
 Armbrust+4, Hammer+4

Porträt / Wappen

Name/Titel: **Moromok Sohn des Torotok**

Art: **Kriegszwerge**

Geschl.: **männlich**

Kultur: **Bergkönigreich**

Alter: **35**

Beruf: **traditionelle Bergkämpfer**

Haar: **dunkelblond**

Mod.:

Augen: **hellblau**

Beschreibung:

LEBEN: 24 (20+4)

Panzerschild: nach vorn abgestützt ein Block von +8, getragen nur +2

Narben: **3**

(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)

LVL: **10**

LEVEL

(Bei Start ist LVL üblicherweise auf 1, später maximal bis 20. Nach jedem Abenteuer darf man einmal würfeln: Falls höher als LVL gewürfelt, steigt LVL um 1 Punkt. Für jeden Punkt in LVL kann man Eigenschaften um 1 erhöhen – siehe Beschreibung in den einzelnen Bereichen)

INT: **12**

INTELLIGENZ

(Bei Start werden 45 Punkte verteilt auf diese vier Eigenschaften, wobei jede Eigenschaft mindestens 5 und höchstens 15 Punkte erhalten darf. Die Zahlen sollten zur Beschreibung passen, z.B. haben Riesen eine hohe STR, Magier haben hohe INT, Anführer haben hohe CHA, Diebe und Kämpfer haben hohe DEX. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eins der vier)

CHA: **6**

CHARISMA

DEX: **21**

GESCHICK

STR: **16**

STÄRKE

LEBEN: **20**

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK: **10**

(-1 für Wurf wiederholen)

MAGIE: **0**

(-1 bis -3 pro Zauber)

(Bei Start werden 20 Punkte verteilt. Zahlen passend zur Beschreibung: Fee viel GLÜCK, Riese viel LEBEN, nur selten MAGIE. Pro Punkt in LVL +1 auf eins der drei.)

Besitz... (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)

Anzahl

1	Rucksack	
2	Kampfhammer (Schaden 5, Angr -4, Block -4)	
3	Zwergenspaten (Schaden 3, Angr -2, Block -4)	
4	Windenarmbrust (Schaden 8, Angr +0, 240m, Zeit 20)	
5	Bolzen für Windenarmbrust	3
6	Panzerschild mit Spikes (Block +2/+8)	
7	zwergische Plattenrüstung (Schutz 6, bei 1 bis 19)	
8	zwergischer Visierhelm (Schutz 6, bei 1 bis 19)	
9	Öllaterne	
10	zwergisches Ölf Feuerzeug	
11	gutes Kletterseil (zwergisch), je 10m	10
12	Steigeisen (Spikes für Schuhe)	2
13	Kletterhaken (werden in Fels getrieben)	12
14	kleines Hämmerchen (Schaden 2, Angr -4, Block -)	
15	große Papierrolle (entspricht 5 Blatt Papier)	6
16	schwarze Zeichenkohle (für 50 Blatt Papier)	
17	Saphir, Wassermagie (Wert: 50)	10
18	100 Goldmünzen (Wert: 100)	4
19	100 Silbermünzen (Wert: 10)	4
20	Anhänger mit Hammersymbol, Titanium (Wert: 10)	

Reichtum: **18**

von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)

Kontakte: **8**

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen: **4**

von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)

Zaubersprüche: **0**

von 0 (kein Magier) bis 19 (Meistermagier)

(Bei Start werden 20 Punkte verteilt. Zahlen sollten zur Beschreibung passen, z.B. Prinz ist reich, Zauberer hat viele Zaubersprüche, Dieb hat viele Kontakte. Alchemist hat viele Rezepte/Baupläne. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eine der vier Kategorien.)

Blocken / Ausweichen: **10**

(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)

Kriegszwerge im Kampf:

Schaden 1 / Ausweichen +0

Schutz 0, bei 1 bis 20

LEBEN +4

Besonderheiten:

Zwerge, klein, große Hände

Zwergentechnik, Leben unter Tage

Armbrust+4, Hammer+4

Behälter / Ablageort: Rucksack

Besitz... (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein) Anzahl

1	Fläsch mit Lampenöl (6 Stunden)	4
2	Zelt für 2 Personen, mit Zubehör	
3	Tabakrolle	6
4	Tonflasche mit Bier	2
5	Wurfhaken	
6	Bolzen für Windenarmbrust	13
7	weiße Locke (Geschenk einer elfischen Begegnung)	
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		