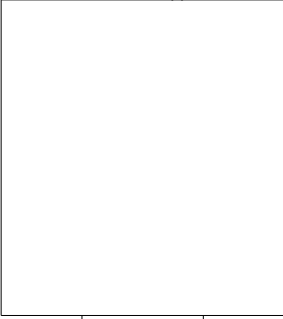


Porträt / Wappen 	Name/Titel:	Carlotta	
	Art:	Tauri	Geschl.: weiblich
	Kultur:	Sonnenländer	Alter: 31
	Beruf:	Bogenschützen	Haar: schwarz
	Mod.:		Augen: braun
	(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)		Haut: schwarz
Beschreibung: <div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>			
Narben: 0 (Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)			

LVL: 10 <small>LEVEL</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)
--	--

INT: 9 <small>INTELLIGENZ</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)
CHA: 6 <small>CHARISMA</small>	
DEX: 21 <small>GESCHICK</small>	
STR: 19 <small>STÄRKE</small>	

LEBEN: 25 <small>LIFE</small>	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK: 5 <small>LUCK</small>	(-1 für Wurf wiederholen)
MAGIE: 0 <small>MAGIC</small>	(-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 Mordaxt (Schaden 8, Angr -4, Block -4)	
3 Kriegsbogen (Schaden 7, Angr -5, 180m, Zeit 3)	
4 Pfeile für Kriegsbogen	20
5 Bodkinspitze (Rüstung um 2 schwächer)	6
6 Brandspitze (Eisenkägig für Öllumpen)	6
7 Breitblattspitze (Schaden +1 falls ungeschützt)	6
8 Zunderschwamm-Feuerzeug	
9 Zelt für 2 Personen, mit Zubehör	
10 Augenklappe	
11 Lederschienen (Schutz vor Bogensehne)	
12 Ersatzsehne für Bogen	4
13 Würfelspiel, einfach (Lederbecher, 6 Knochenwürfel)	
14 Kletterseil, je 10m	4
15	
16	
17	
18 100 Goldmünzen (Wert: 100)	
19 100 Silbermünzen (Wert: 10)	2
20 100 Kupfermünzen (Wert: 1)	3

Reichtum: 10 <small>WEALTH</small>	von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
Kontakte: 14 <small>CONTACTS</small>	von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
Rezepturen: 6 <small>RECIPIES</small>	von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)
Zaubersprüche: 0 <small>SPRINKLES</small>	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 <small>DEFENSE</small>	(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)
---	--

Tauri im Kampf:
 Schaden 2 / Ausweichen -1
 Schutz 1, bei 1 bis 19
 Hörner (4, Angr -4), Hufe (3, Angr -2)

Besonderheiten:
 Stierkopf, Hufbeine, etwas großer
 Hitze+, Sonnenkirche, König
 Bögen+4, Ladezeiten-1

Porträt / Wappen

Name/Titel: **Carlosso**

Art: **Tauri**

Geschl. **männlich**

Kultur: **Sonnenländer**

Alter: **31**

Beruf: **Bogenschützen**

Haar: **schwarz**

Mod.:

Augen: **braun**

(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)

Haut: **schwarz**

Beschreibung:

Narben: **0**

(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:

9

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:

19

STÄRKE

LEBEN: **25**

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK: **5**

(-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	Mordaxt (Schaden 8, Angr -4, Block -4)	
3	Kriegsbogen (Schaden 7, Angr -5, 180m, Zeit 3)	
4	Pfeile für Kriegsbogen	20
5	Bodkinspitze (Rüstung um 2 schwächer)	6
6	Brandspitze (Eisenkäfig für Öllumpen)	6
7	Breitblattspitze (Schaden +1 falls ungeschützt)	6
8	Zunderschwamm-Feuerzeug	
9	Zelt für 2 Personen, mit Zubehör	
10	Augenklappe	
11	Lederschienen (Schutz vor Bogensehne)	
12	Ersatzsehne für Bogen	4
13	Würfelspiel, einfach (Lederbecher, 6 Knochenwürfel)	
14	Kletterseil, je 10m	4
15		
16		
17		
18	100 Goldmünzen (Wert: 100)	
19	100 Silbermünzen (Wert: 10)	2
20	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	3

Reichtum: **10**

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

Kontakte: **14**

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen: **6**

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.)

Tauri im Kampf:

Schaden 2 / Ausweichen -1

Schutz 1, bei 1 bis 19

Hörner (4, Angr -4), Hufe (3, Angr -2)

Besonderheiten:

Stierkopf, Hufbeine, etwas größer

Hitze+, Sonnenkirche, König

Bögen+4, Ladezeiten-1

Behälter / Ablageort: Rucksack

Besitz... (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1 Kochtopf aus Eisen mit Gestell	
2 Gewürze, einfach	10
3 Gewürze, edel	2
4 Buch: Die Tricks der Meisterschützen	
5 Buch: 101 Rezepte für Wild und Geflügel	
6 Buch: Die heißblütige Radonya	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	