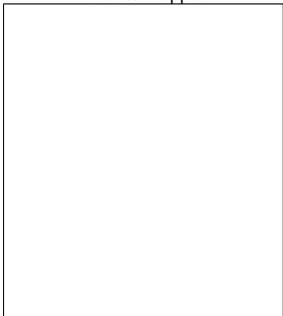


Porträt / Wappen	Name/Titel: <b>Lilliput</b>
	Art: <b>Pixies</b> <span style="float: right;">Geschl.: <b>weiblich</b></span>
	Kultur: <b>Waldelfen</b> <span style="float: right;">Alter: <b>99</b></span>
	Beruf: <b>Kundschafter</b> <span style="float: right;">Haar: <b>violett</b></span>
	Mod.: <input type="text"/> <span style="float: right;">Augen: <b>smaragdgrün</b></span>
	<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i> <span style="float: right;">Haut: <b>hell</b></span>
Beschreibung: <b>der Falke heißt „Kratz“  der Rabe heißt „Krächz“  die fjordländische Farbe dient als Kriegsbemalung  der Kampfstil der Pixie-Kundschafter geht fast immer ins Auge (Krieg)  oder in Mund/Ohr (Duell) oder in Finger/Ohrläppchen (Schlägerei)</b>	
Narben: <b>0</b> (Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)	

<b>LVL:</b> <b>10</b> 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)
--------------------------------	--

<b>INT:</b> <b>10</b> 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)	<b>LEBEN:</b> <b>6</b>	(-1 bis -6 bei Verletzung)
<b>CHA:</b> <b>17</b> CHARISMA		<b>GLÜCK:</b> <b>20</b>	(-1 für Wurf wiederholen)
<b>DEX:</b> <b>23</b> GESCHICK		<b>MAGIE:</b> <b>4</b>	(-1 bis -3 pro Zauber)
<b>STR:</b> <b>5</b> STÄRKE		(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.)	

<b>Besitz...</b> (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	<b>Anzahl</b>	<b>Reichtum:</b> <b>6</b> von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
1 winzige Armbrust (Schaden 0.5, Angr +0, 5m, Zeit 3)		<b>Kontakte:</b> <b>6</b> von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
2 Nadel, Eisen (Schaden 0.1, Angr -3), auch Pfeil/Bolzen	7	<b>Rezepturen:</b> <b>6</b> von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)
3 Nagel (Schaden 0.2, Angr -5), Speer / 2H-Hammer		<b>Zaubersprüche:</b> <b>12</b> von 0 (kein Magier) bis 19 (Meistermagier)
4 Knopfschild (Block +4), für Kampf gegen Winzlinge		(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.)
5 Putztuchhemd (Schutz 0.1, bei 1 bis 10)		<b>Blocken / Ausweichen:</b> <b>11</b> (Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)
6		<b>Pixies im Kampf:</b> Schaden 0 / Ausweichen +4 Schutz 0, bei 1 bis 20 Flatterflug (Ausweichen +8)
7 Falke, geschult		<b>Besonderheiten:</b> Feen, Humanoid, winzig, Flieger Wälder+, Feenkunde Reise+, Jagd+
8		
9 Rabe, zutraulich		
10		
11 goldener Ring (Wert: 5)		
12 Calcit, Luftmagie (Wert: 5)		
13 Lapislazuli, Wassermagie (Wert: 10)		
14		
15 Zündhölzer	8	
16		
17 Giftkräutermixtur, betäubend	2	
18 Zahnfarbe (blau), Fjordländisch	3	
19 Zahnfarbe (schwarz), Fjordländisch	1	
20		

Porträt / Wappen 	Name/Titel:	Lollipop		
	Art:	Pixies	Geschl.:	männlich
	Kultur:	Waldelfen	Alter:	99
	Beruf:	Kundschafter	Haar:	violett
	Mod.:		Augen:	smaragdgrün
		<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i>		
Beschreibung:		Haut: hell		
		der Falke heißt „Kratz“ der Rabe heißt „Krächz“ die fjordländische Farbe dient als Kriegsbemalung der Kampfstil der Pixie-Kundschafter geht fast immer ins Auge (Krieg) oder in Mund/Ohr (Duell) oder in Finger/Ohrläppchen (Schlägerei)		
Narben:	0			
<i>(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)</i>				

LVL:	10	(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)
LEVEL		

INT:	10	(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:	17	
DEX:	23	
STR:	5	
INTELLIGENZ		
CHARISMA		
GESCHICK		
STÄRKE		

LEBEN:	6	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK:	20	(-1 für Wurf wiederholen)
MAGIE:	4	(-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	winzige Armbrust (Schaden 0.5, Angr +0, 5m, Zeit 3)	
2	Nadel, Eisen (Schaden 0.1, Angr -3), auch Pfeil/Bolzen	7
3	Nagel (Schaden 0.2, Angr -5), Speer / 2H-Hammer	
4	Knopfschild (Block +4), für Kampf gegen Winzlinge	
5	Putztuchhemd (Schutz 0.1, bei 1 bis 10)	
6		
7	Falke, geschult	
8		
9	Rabe, zutraulich	
10		
11	goldener Ring (Wert: 5)	
12	Calcit, Luftmagie (Wert: 5)	
13	Lapislazuli, Wassermagie (Wert: 10)	
14		
15	Zündhölzer	8
16		
17	Giftkräutermixtur, betäubend	2
18	Zahnfarbe (blau), Fjordländisch	3
19	Zahnfarbe (schwarz), Fjordländisch	1
20		

Reichtum:	6	von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
Kontakte:	6	von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
Rezepturen:	6	von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)
Zaubersprüche:	12	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. Alchimist hat viele Rezepte/Baupläne. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eine der vier Kategorien.)		

Blocken / Ausweichen:	11	(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)
-----------------------	----	--

**Pixies im Kampf:**  
 Schaden 0 / Ausweichen +4  
 Schutz 0, bei 1 bis 20  
 Flatterflug (Ausweichen +8)

**Besonderheiten:**  
 Feen, Humanoid, winzig, Flieger  
 Wälder+, Feenkunde  
 Reise+, Jagd+