

Porträt / Wappen	Name/Titel: <b>Die Haut</b>		
	Art:	<b>Dschungelelfen</b>	Geschl.: <b>weiblich</b>
	Kultur:	<b>Persidonische Seefahrer</b>	Alter: <b>24</b>
	Beruf:	<b>Meisterdiebe</b>	Haar: <b>kahl</b>
	Mod.:		Augen: <b>Farbe variiert</b>
	<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i>		Haut: <b>Farbe variiert</b>
Beschreibung:			
Narben:	<b>0</b>	(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)	

LVL: LEVEL	<b>10</b>	(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> INTELLIGENZ	<b>14</b>	(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>CHA:</b> CHARISMA	<b>10</b>	
<b>DEX:</b> GESCHICK	<b>22</b>	
<b>STR:</b> STÄRKE	<b>9</b>	

<b>LEBEN:</b>	<b>15</b>	(-1 bis -6 bei Verletzung)
<b>GLÜCK:</b>	<b>8</b>	(-1 für Wurf wiederholen)
<b>MAGIE:</b>	<b>7</b>	(-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 Dolch (Schaden 2, Angr -4, Block -8)	2
3 Wurf dolch (Schaden 2, Angr -6, 10m, Zeit 1)	3
4 Kleidung eines Adligen	
5 Kleidung eines Bauern	
6 Zunderschwamm-Feuerzeug	
7 Heilkräutermixtur (+1 LEBEN im Schlaf)	4
8 Giftkräutermixtur, betäubend	2
9 Regenplane mit Netz für Pflanzentarnung	
10 Nähzeug	
11 Nadel, Eisen (Schaden 0.1, Angr -3), auch Pfeil/Bolzen	
12 Stoffrolle (z.B. für Verband oder Mumifizierung)	2
13 Kletterseil, je 10m	
14 Wurfhaken	
15 Filzhut (Schutz 1, bei 1 bis 8) (oben: 1 bis 14)	
16 Stoffumhang	
17	
18	
19	
20 100 Kupfermünzen (Wert: 1)	3

<b>Reichtum:</b>	<b>5</b>	von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
<b>Kontakte:</b>	<b>9</b>	von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
<b>Rezepturen:</b>	<b>7</b>	von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)
<b>Zaubersprüche:</b>	<b>9</b>	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.)		

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

**Dschungelelfen im Kampf:**  
Schaden 1 / Ausweichen +0  
Schutz 0, bei 1 bis 20  
Verstecken+

**Besonderheiten:**  
Elfen, Chamäleon-Haut, Dschungel+  
Legenden+, Handel+, Schifffahrt+  
Dieberei+, Verkleiden+, Dolche+2

Porträt / Wappen

Name/Titel: **Die Haut**

Art: **Dschungelelfen**

Geschl. **männlich**

Kultur: **Persidonische Seefahrer**

Alter: **24**

Beruf: **Meisterdiebe**

Haar: **kahl**

Mod.:

Augen: **Farbe variiert**

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

Beschreibung:

Haut: **Farbe variiert**

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: **14**

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: **10**

CHARISMA

DEX: **22**

GESCHICK

STR: **9**

STÄRKE

LEBEN: **15**

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK: **8**

(-1 für Wurf wiederholen)

MAGIE: **7**

(-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	Dolch (Schaden 2, Angr -4, Block -8)	2
3	Wurfdolch (Schaden 2, Angr -6, 10m, Zeit 1)	3
4	Kleidung eines Adligen	
5	Kleidung eines Bauern	
6	Zunderschwamm-Feuerzeug	
7	Heilkräutermixtur (+1 LEBEN im Schlaf)	4
8	Giftkräutermixtur, betäubend	2
9	Regenplane mit Netz für Pflanzentarnung	
10	Nähzeug	
11	Nadel, Eisen (Schaden 0.1, Angr -3), auch Pfeil/Bolzen	
12	Stoffrolle (z.B. für Verband oder Mumifizierung)	2
13	Kletterseil, je 10m	
14	Wurfhaken	
15	Filzhut (Schutz 1, bei 1 bis 8) (oben: 1 bis 14)	
16	Stoffumhang	
17		
18		
19		
20	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	3

Reichtum: **5**

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

Kontakte: **9**

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen: **7**

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

Zaubersprüche: **9**

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: **11**

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

**Dschungelelfen im Kampf:**

Schaden 1 / Ausweichen +0

Schutz 0, bei 1 bis 20

Verstecken+

**Besonderheiten:**

Elfen, Chamäleon-Haut, Dschungel+

Legenden+, Handel+, Schifffahrt+

Dieberei+, Verkleiden+, Dolche+

Behälter / Ablageort: Rucksack

---

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

1	Angelsehne und Haken
2	Besteck aus Holz
3	Napf aus Holz
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	