

Porträt / Wappen	Name/Titel:	Worranna	
	Art:	Zentauren	Geschl.: weiblich
	Kultur:	Monarchländer	Alter: 26
	Beruf:	schwere Kavallerie	Haar: schwarz
	Mod.:		Augen: braun
	(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)		Haut: rotbraun
Beschreibung: aus irgendeinem Grund beim Militär des Monarchen rausgefliegen...			
Narben:	1	(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)	

LVL: LEVEL	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)
---------------	----	--

INT: INTELLIGENZ	9	(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: CHARISMA	7	
DEX: GESCHICK	21	
STR: STÄRKE	18	

LEBEN:	26	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK:	4	(-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.)		

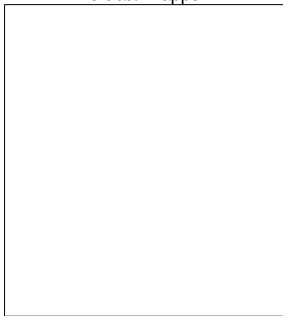
Besitz...	(meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1	Kürass, vorn (Schutz 5, bei 1 bis 10) (hinten: 1 bis 2)	
2	Sturmhaube (Schutz 6, bei 1 bis 14)	
3	Bein-/Armschienen, Stahl (Schutz 6, bei 1 bis 9)	
4	Mordhammer (Schaden 9, Angr -5, Block -4)	
5	Lanze, zu Pferd (Schaden 12, Angr -5, Block -)	
6	Kurzschwert (Schaden 4, Angr +0, Block +0)	
7	Wurfdolch (Schaden 2, Angr -6, 10m, Zeit 1)	2
8	Zunderschwamm-Feuerzeug	
9	Kletterseil, je 10m	
10	Pferdedecke	
11	kleine Trommel	
12	Würfelspiel, einfach (Lederbecher, 6 Knochenwürfel)	
13		
14		
15		
16		
17	Kauharz, Fjordländisch	
18	100 Goldmünzen (Wert: 100)	
19	100 Silbermünzen (Wert: 10)	3
20	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	2

Reichtum:	11	von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
Kontakte:	13	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.)
-----------------------	----	--

**Zentauren im Kampf:**  
Schaden 1 / Ausweichen -2  
Schutz 0, bei 1 bis 20  
Hufe (4, Angr -4), Stampfen (2, 2x)

**Besonderheiten:**  
Pferdekörper, groß, schnell, reitbar  
verwöhnt, welttoffen  
Lanzen+4, Reiten+

Porträt / Wappen 	Name/Titel:	Worrakh		
	Art:	Zentauren	Geschl.:	männlich
	Kultur:	Monarchländer	Alter:	26
	Beruf:	schwere Kavallerie	Haar:	schwarz
	Mod.:		Augen:	braun
	(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)		Haut:	rotbraun
Beschreibung:		aus irgendeinem Grund beim Militär des Monarchen rausgeflogen...		
Narben:	1	(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)		

**LVL:**  (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:**  (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:**  (CHARISMA)

**DEX:**  (GESCHICK)

**STR:**  (STÄRKE)

**LEBEN:**  (-1 bis -6 bei Verletzung)

**GLÜCK:**  (-1 für Wurf wiederholen)

**MAGIE:**  (-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	Kürass, vorn (Schutz 5, bei 1 bis 10) (hinten: 1 bis 2)
2	Sturmhaube (Schutz 6, bei 1 bis 14)
3	Bein-/Armschienen, Stahl (Schutz 6, bei 1 bis 9)
4	Mordhammer (Schaden 9, Angr -5, Block -4)
5	Lanze, zu Pferd (Schaden 12, Angr -5, Block -)
6	Kurzschwert (Schaden 4, Angr +0, Block +0)
7	Wurfdolch (Schaden 2, Angr -6, 10m, Zeit 1)
8	Zunderschwamm-Feuerzeug
9	Kletterseil, je 10m
10	Pferdedecke
11	kleine Trommel
12	Würfelspiel, einfach (Lederbecher, 6 Knochenwürfel)
13	
14	
15	
16	
17	Kauharz, Fjordländisch
18	100 Goldmünzen (Wert: 100)
19	100 Silbermünzen (Wert: 10)
20	100 Kupfermünzen (Wert: 1)

**Reichtum:**  (von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich))

**Kontakte:**  (von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt))

**Rezepturen:**  (von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist))

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

**Zentauren im Kampf:**  
 Schaden 1 / Ausweichen -2  
 Schutz 0, bei 1 bis 20  
 Hufe (4, Angr -4), Stampfen (2, 2x)

**Besonderheiten:**  
 Pferdekörper, groß, schnell, reitbar  
 verwöhnt, welttoffen  
 Lanzen+4, Reiten+

Behälter / Ablageort: Rucksack

---

Besitz... (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1 Kamm aus Holz	
2 Stoffrolle (z.B. für Verband oder Mumifizierung)	5
3 Kraftfutter für Pferde	6
4 Kochtopf aus Eisen mit Gestell	
5 Gewürze, einfach	5
6 Wurfdolch (Schaden 2, Angr -6, 10m, Zeit 1)	6
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	