

Porträt / Wappen	Name/Titel: Gampa Tochter von Glara		
	Art:	Bauzwerge	Geschl.: weiblich
	Kultur:	Bergkönigreich	Alter: 38
	Beruf:	Zwergen-Mineure	Haar: rotbraun
	Mod.:		Augen: hellblau
	<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i>		
Beschreibung: Narben durch Pengstoff-Unfall und Steinsplitter das Zwergenpony trägt die Besitztümer von 11 bis 20			
Narben:	6	(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	16	(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	17	
STR: STÄRKE	15	

LEBEN:	18	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK:	12	(-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	Grubenhelm (Schutz 6, bei 1 bis 12) (oben: bis 17)	
3	Kettenhemd, lang (Schutz 3, bei 1 bis 14)	
4	wattiertes Unterzeug (Schutz 1, bei 1 bis 18)	
5	Zwergenspaten (Schaden 3, Angr -2, Block -4)	
6	Donnerpistole (3x Schaden 5, Angr +2, 8m, Zeit 35)	
7	Donnerpistole: 1x kl.Schrotladung + 1x Pulver	9
8	Knall-Apfel (10x Schaden 6, Angr +0, 9m, Zeit 2), Lunte	
9	100 Silbermünzen (Wert: 10)	4
10	Zwergenpony	
11	Zelt für 2 Personen, mit Zubehör	
12	Kraffutter für Pferde	6
13	Buch: Über den Bau von Stollen und Minen (zwergisch)	
14	Spitzhacke (Schaden 8, Angr -8, Block -4)	
15	Pferdedecke	
16	Kletterseil, je 10m	3
17	Lunte, Schnur mit Pulverspur, je 0.1m (= 10 Runden)	20
18	Pengstoff-Beutel (100x Pulver)	2
19	Tauchh. (Schutz 8, bis 18) (19: Glas, 20: Schlauch)	
20	Taucheranzug, wasserdicht (Schutz 2, 1 bis 20)	

Reichtum:	11	von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
Kontakte:	4	von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
Rezepturen:	15	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:	8	(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)
------------------------------	----------	--------------------------------------------

Bauzwerge im Kampf:
Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 0, bei 1 bis 20
LEBEN +2

Besonderheiten:
Zwerge, klein, große Hände
Zwergentechnik, Leben unter Tage
Tunnelbau+, Pulver+, Fallen+

Porträt / Wappen

Name/Titel: **Gimmruk Sohn von Glorki**

Art: **Bauzwerge**

Geschl. **männlich**

Kultur: **Bergkönigreich**

Alter: **38**

Beruf: **Zwergen-Mineure**

Haar: **rotbraun**

Mod.:

Augen: **hellblau**

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

Haut: **hell, oft dreckig**

Beschreibung:

Narben durch Pengstoff-Unfall und Steinsplitter
das Zwergenpony trägt die Besitztümer von 11 bis 20

Narben: **6**

(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: **16**

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: **7**

CHARISMA

DEX: **17**

GESCHICK

STR: **15**

STÄRKE

LEBEN: **18**

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK: **12**

(-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	Grubenhelm (Schutz 6, bei 1 bis 12) (oben: bis 17)	
3	Kettenhemd, lang (Schutz 3, bei 1 bis 14)	
4	wattiertes Unterzeug (Schutz 1, bei 1 bis 18)	
5	Zwergenspaten (Schaden 3, Angr -2, Block -4)	
6	Donnerpistole (3x Schaden 5, Angr +2, 8m, Zeit 35)	
7	Donnerpistole: 1x kl.Schrotladung + 1x Pulver	9
8	Knall-Apple (10x Schaden 6, Angr +0, 9m, Zeit 2), Lunte	
9	100 Silbermünzen (Wert: 10)	4
10	Zwergenpony	
11	Zelt für 2 Personen, mit Zubehör	
12	Krafftutter für Pferde	6
13	Buch: Über den Bau von Stollen und Minen (zwergisch)	
14	Spitzhacke (Schaden 8, Angr -8, Block -4)	
15	Pferdedecke	
16	Kletterseil, je 10m	3
17	Lunte, Schnur mit Pulverspur, je 0.1m (= 10 Runden)	20
18	Pengstoff-Beutel (100x Pulver)	2
19	Tauchh. (Schutz 8, bis 18) (19: Glas, 20: Schlauch)	
20	Taucheranzug, wasserdicht (Schutz 2, 1 bis 20)	

Reichtum: **11**

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

Kontakte: **4**

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen: **15**

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: **8**

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

Bauzwerge im Kampf:

Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 0, bei 1 bis 20
LEBEN +2

Besonderheiten:

Zwerge, klein, große Hände
Zwergentechnik, Leben unter Tage
Tunnelbau+, Pulver+, Fallen+

Behälter / Ablageort: Rucksack

Besitz... (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1 100 Goldmünzen (Wert: 100)	
2 Besteck aus Zinn	
3 Kupferkessel mit Kette	
4 Gewürze, einfach	
5 Salz	4
6 Zunderschwamm-Feuerzeug	
7 Öllaterne	
8 Fläsch mit Lampenöl (6 Stunden)	4
9 Werkzeug für Ausbesserungen an Rüstung	
10 Angelsehne und Haken	
11 kleines Hämmerchen (Schaden 2, Angr -4, Block -)	
12 Messer (Schaden 1, Angr -3, Block -)	
13 Nordweiser (Faden mit Magnetit auf Holzstück, Schale)	
14 Kleintierfalle	
15	
16	
17	
18	
19	
20	