

Porträt / Wappen	Name/Titel:	Xillanna		
	Art:	Mittelmeerleute	Geschl.:	weiblich
	Kultur:	Spartaner, Oberschicht	Alter:	29
	Beruf:	Ares-Priester	Haar:	blond
	Mod.:		Augen:	braun
		<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i>		
Beschreibung:		Die Gruppe der Gläubigen trainiert jeden Tag ein paar Stunden mit einfachen Kampfübungen und erzeugt so +2 Prinzip-Energie pro Stunde für das Prinzip „Armata“ (Kampf). Aktuell hat die Gruppe 40 Energie. Speer ist „lang“: Umzingeln mit 8 statt 4 Leuten möglich und jemand mit höherer INT darf bei Annäherung gratis zustechen.		
Narben:	1			
<i>(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)</i>				

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	11	
DEX: GESCHICK	22	
STR: STÄRKE	13	

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	Speer (Schaden 5, Angr -2, Block -4), lang	
2	Kurzschwert (Schaden 4, Angr +0, Block +0)	
3	Hoplitenschild, scharf (Block +6)(Angr -6, Schaden 2)	
4	Korinther-Bronzehelm (Schutz 4, bei 1 bis 17)	
5	Messer (Schaden 1, Angr -3, Block -)	
6	Fackel (halbe Stunde)	1
7	Zunderschwamm-Feuerzeug	2
8	Messer (Schaden 1, Angr -3, Block -)	
9	Anhänger mit Ares-Symbol, Gold (Wert: 5)	
10	Zelt für 2 Personen, mit Zubehör	6
11	Sparta-Hoplit (Kosten: 7 pro Tag)	2
12	Träger, Mensch (Kosten: 1 pro Tag)	4
13	Geliebte	
14	Geliebter	
15	Saphir, Wassermagie (Wert: 50)	2
16	Rubin, Feuermagie (Wert: 50)	2
17	100 Goldmünzen (Wert: 100)	2
18	100 Silbermünzen (Wert: 10)	5
19	goldener Ring (Wert: 5)	2
20	Tross (auf die Gruppe verteilte Sachen)	

Reichtum:	17	von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
Kontakte:	9	von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
Rezepturen:	4	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:	11	(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)
-----------------------	----	--

Mittelmeerleute im Kampf:
Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 0, bei 1 bis 20
-

Besonderheiten:
Mensch
elitär, reich, Unterdrücker
1H-Schwerter +4, Prinzip: Kampf

Porträt / Wappen 	Name/Titel:	Xilleus	
	Art:	Mittelmeerleute	Geschl. männlich
	Kultur:	Spartaner, Oberschicht	Alter: 29
	Beruf:	Ares-Priester	Haar: blond
	Mod.:		Augen: braun
	(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)		Haut: hell
Beschreibung: Die Gruppe der Gläubigen trainiert jeden Tag ein paar Stunden mit einfachen Kampfübungen und erzeugt so +2 Prinzip-Energie pro Stunde für das Prinzip „Armata“ (Kampf). Aktuell hat die Gruppe 40 Energie. Speer ist „lang“: Umzingeln mit 8 statt 4 Leuten möglich und jemand mit höherer INT darf bei Annäherung gratis zustechen.			
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 11	
DEX: GESCHICK 22	
STR: STÄRKE 13	

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	
2	
3	
4	
5	
6	1
7	2
8	
9	
10	6
11	2
12	4
13	
14	
15	2
16	2
17	2
18	5
19	2
20	

Reichtum: 17 von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
Kontakte: 9 von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
Rezepturen: 4 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. 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.)

Mittelmeerleute im Kampf:
 Schaden 1 / Ausweichen +0
 Schutz 0, bei 1 bis 20

Besonderheiten:
 Mensch
 elitär, reich, Unterdrücker
 1H-Schwerter +4, Prinzip: Kampf

Behälter / Ablageort: Tross (auf die Gruppe verteilte Sachen)

Besitz...	(meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1	Seekarte (Mediterranes Meer)	
2	Waffenöl	3
3	Amphore mit Wein	3
4	Wollkleidung, Männer (Hemd, Hose, ...)	4
5	Wollkleidung, Frauen (Hemd, Rock, ...)	4
6	Kletterseil, je 10m	1
7	Kamm aus Holz	4
8	Gewürze, edel	3
9	Salz	4
10	Kupferkessel mit Kette	
11	Besteck aus Zinn	10
12	Fackel (halbe Stunde)	20
13	Reiterbogen (Schaden 4, Angr -4, 100m, Zeit 2)	
14	Pfeile für Reiterbogen	7
15	Breitblattspitze (Schaden +1 falls ungeschützt)	7
16	Schleuder (Schaden 2, Angr -6, 40m, Zeit 3)	2
17	Schleuderkeramik (Schaden Schleuder: 3), brandheiß	12
18		
19		
20		