

| | |
|---|--|
| Porträt / Wappen | Name/Titel: Bronta „Holzbrecherin“ Brahmana |
| | Art: große Neschari Geschl.: weiblich |
| | Kultur: Jiin-Dao Alter: 31 |
| | Beruf: Weltenforscher Haar: kahl |
| | Mod.: <input type="text"/> Augen: schwarz |
| | (Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf) Haut: grau (+blaue Farbe) |
| Beschreibung: jüngstes Kind in der Familie, mit dem geringsten Erbanteil Ehrentitel bei wilden Leuten im Norden erhalten die goldenen Ringe sind an 10 Fingern und als Piercing im Gesicht Schlagringe: im Kampf auf kürzeste Distanz (Prügelei/Überfall) Angr -0 | |
| Narben: 0 (Zahl von 0 bis 20, ändert CHA) | |

| | |
|--|--|
| LVL: <input type="text" value="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: <input type="text" value="11"/> 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: <input type="text" value="10"/> CHARISMA | |
| DEX: <input type="text" value="14"/> GESCHICK | |
| STR: <input type="text" value="20"/> STÄRKE | |

| | |
|--|----------------------------|
| LEBEN: <input type="text" value="26"/> | (-1 bis -6 bei Verletzung) |
| GLÜCK: <input type="text" value="4"/> | (-1 für Wurf wiederholen) |
| MAGIE: <input type="text" value="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... | Anzahl |
|---|--------|
| 1 Kiste mit Ledergurten | |
| 2 Kleidung eines Adligen | |
| 3 Hirnschale, Eisen (Schutz 4, bei 1 bis 8) | |
| 4 Lederhut (Schutz 2, bei 1 bis 8) (oben: 1 bis 18) | |
| 5 Brigantine (Schutz 4, bei 1 bis 12) | |
| 6 Wanderstab (Schaden 2, Angr +0, Block +4) | |
| 7 Pergamentbogen, Quart gefaltet (wie 8 Blatt Papier) | |
| 8 Zeichenkohle, schwarz (für 50 Blatt Papier) | |
| 9 Siegelring aus Bronze | |
| 10 Zunderschwamm-Feuerzeug | |
| 11 Öllaterne | |
| 12 Fläsch mit Lampenöl (6 Stunden) | 4 |
| 13 goldener Ring (Wert: 5) | 20 |
| 14 Langaxt (Schaden 7, Angr -3, Block -4) | |
| 15 Schlagring (Schaden+1, Angr -5, Block -) | 2 |
| 16 | |
| 17 | |
| 18 | |
| 19 | |
| 20 | |

| | |
|---|--|
| Reichtum: <input type="text" value="15"/> | von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich) |
| Kontakte: <input type="text" value="11"/> | von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt) |
| Rezepturen: <input type="text" value="4"/> | von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist) |
| Zaubersprüche: <input type="text" value="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: <input type="text" value="7"/> | (Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.) |
|---|--|

große Neschari im Kampf:
 Schaden 2 / Ausweichen -3
 Schutz 1, bei 1 bis 20
 Stoßzahn (4, Angr -4), Stampfen (3)

Besonderheiten:
 Elefantenkopf, groß, Gedächtnis+
 viele Götter, Kastensystem
 Reise+, Geografie, Legenden

Porträt / Wappen

Name/Titel: **Bronto „Steinknacker“ Brahmani**

Art: **große Neschari**

Geschl.: **männlich**

Kultur: **Jiin-Dao**

Alter: **31**

Beruf: **Weltenforscher**

Haar: **kahl**

Mod.:

Augen: **schwarz**

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

Haut: **grau (+blaue Farbe)**

Beschreibung:

jüngstes Kind in der Familie, mit dem geringsten Erbanteil
 Ehrentitel bei wilden Leuten im Norden erhalten
 die goldenen Ringe sind an 10 Fingern und als Piercing im Gesicht
 Schlagringe: im Kampf auf kürzeste Distanz (Prügelei/Überfall) Angr -0

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: **11**

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: **14**

GESCHICK

STR: **20**

STÄRKE

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 | Kiste mit Ledergurten | |
| 2 | Kleidung eines Adligen | |
| 3 | Hirnschale, Eisen (Schutz 4, bei 1 bis 8) | |
| 4 | Lederhut (Schutz 2, bei 1 bis 8) (oben: 1 bis 18) | |
| 5 | Brigantine (Schutz 4, bei 1 bis 12) | |
| 6 | Wanderstab (Schaden 2, Angr +0, Block +4) | |
| 7 | Pergamentbogen, Quart gefaltet (wie 8 Blatt Papier) | |
| 8 | Zeichenkohle, schwarz (für 50 Blatt Papier) | |
| 9 | Siegelring aus Bronze | |
| 10 | Zunderschwamm-Feuerzeug | |
| 11 | Öllaterne | |
| 12 | Fläsch mit Lampenöl (6 Stunden) | 4 |
| 13 | goldener Ring (Wert: 5) | 20 |
| 14 | Langaxt (Schaden 7, Angr -3, Block -4) | |
| 15 | Schlagring (Schaden+1, Angr -5, Block -) | 2 |
| 16 | | |
| 17 | | |
| 18 | | |
| 19 | | |
| 20 | | |

Reichtum: **15**

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

Kontakte: **11**

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: **7**

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

große Neschari im Kampf:

Schaden 2 / Ausweichen -3
 Schutz 1, bei 1 bis 20
 Stoßzahn (4, Angr -4), Stampfen (3)

Besonderheiten:

Elefantenkopf, groß, Gedächtnis+
 viele Götter, Kastensystem
 Reise+, Geografie, Legenden

| Besitz... | (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein) | Anzahl |
|-----------|---|--------|
| 1 | Seekarte (Mediterranes Meer) | |
| 2 | Landkarte (Land der Wilden Leute, Westen) | |
| 3 | Zelt für 2 Personen, mit Zubehör | |
| 4 | Tinte, blau (für circa 100 Blatt Papier) | 11 |
| 5 | Tinte, schwarz (für circa 100 Blatt Papier) | 3 |
| 6 | Buch (leer), Folio, Pergament (wie 80 doppelte Blatt) | |
| 7 | Brettspiel: Triremen versenken | |
| 8 | Würfelspiel, einfach (Lederbecher, 6 Knochenwürfel) | |
| 9 | Besteck aus Silber | |
| 10 | Keramikschale mit Verzierungen | |
| 11 | Kochtopf aus Eisen mit Gestell | |
| 12 | Amphore mit Wein | |
| 13 | | |
| 14 | | |
| 15 | | |
| 16 | | |
| 17 | Wechselschein der Banca Veneziana (Wert: 100) | 3 |
| 18 | 100 Goldmünzen (Wert: 100) | 4 |
| 19 | 100 Silbermünzen (Wert: 10) | 2 |
| 20 | 100 Kupfermünzen (Wert: 1) | 2 |