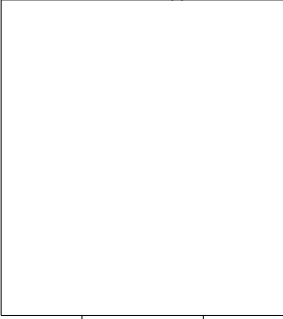


Porträt / Wappen 	Name/Titel:	Wukarra	
	Art:	gehörnte Menschen	Geschl.: weiblich
	Kultur:	Monarchländer	Alter: 33
	Beruf:	Dämonenbeschwörer	Haar: kahlköpfig
	Mod.:		Augen: rotbraun
		<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i>	
Beschreibung:		Haut: hell	
Gesicht vernarbt als Folge eines Brandes in der Kindheit – bewirkt bei den meisten Dämonen einen interessanten Effekt, da sie ja selbst durch den brennenden und heißen Ätherwall kommen müssen			
Narben:	7		
<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	21	(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	15	
DEX: GESCHICK	11	
STR: STÄRKE	8	

LEBEN:	10	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK:	10	(-1 für Wurf wiederholen)
MAGIE:	10	(-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	schleppender Hornknecht, Träger	
2	„altes Ritterschwert der Dämonenkrallen“	
3	Ritualdolch (Schaden 2, Angr -5, Block -7)	
4	Magierrobe	
5	Zunderschwamm-Feuerzeuge	
6	Zaubertrank (+5 MAGIE)	
7	Fläsch mit Jungfrauenblut	
8	Buch: Allgemeine Dämonologie (Zaubersprüche +8)	
9	Buch: Allgemeine Feuermagie (Zaubersprüche +8)	
10	Schaf	6
11	Hund (Schäferhund)	
12	Salz	5
13		
14		
15		
16		
17	Rubin, Feuermagie (Wert: 50)	
18	100 Silbermünzen (Wert: 10)	
19	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	4
20	Anhänger mit Pentagramm, Kupfer (Wert: 0,01)	

Reichtum:	9	von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
Kontakte:	3	von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
Rezepturen:	7	von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)
Zaubersprüche:	11	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:	5	(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)
-----------------------	---	--

**gehörnte Menschen im Kampf:**  
 Schaden 1 / Ausweichen +0  
 Schutz 0, bei 1 bis 20  
 Hörner (2, Angr -4)

**Besonderheiten:**  
 Humanoid, Wärmesicht  
 verwöhnt, weltfremd  
 Dämonologie+4, Dämonruf+

Porträt / Wappen 	Name/Titel:	Worknash		
	Art:	gehörnte Menschen	Geschl.:	männlich
	Kultur:	Monarchländer	Alter:	33
	Beruf:	Dämonenbeschwörer	Haar:	kahlköpfig
	Mod.:		Augen:	rotbraun
	(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)		Haut:	hell
Beschreibung:		Gesicht vernarbt als Folge eines Brandes in der Kindheit – bewirkt bei den meisten Dämonen einen interessanten Effekt, da sie ja selbst durch den brennenden und heißen Ätherwall kommen müssen		
Narben:	7	(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)		

**LVL:** 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:** 21 (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:** 15 (CHARISMA)

**DEX:** 11 (GESCHICK)

**STR:** 8 (STÄRKE)

**LEBEN:** 10 (-1 bis -6 bei Verletzung)

**GLÜCK:** 10 (-1 für Wurf wiederholen)

**MAGIE:** 10 (-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	
7	
8	
9	
10	6
11	
12	5
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	4
20	

**Reichtum:** 9 (von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich))

**Kontakte:** 3 (von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt))

**Rezepturen:** 7 (von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist))

**Zaubersprüche:** 11 (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:** 5 (Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)

**gehörnte Menschen im Kampf:**  
 Schaden 1 / Ausweichen +0  
 Schutz 0, bei 1 bis 20  
 Hörner (2, Angr -4)

**Besonderheiten:**  
 Humanoid, Wärmesicht  
 verwöhnt, welttoffen  
 Dämonologie+4, Dämonruf+

Behälter / Ablageort: schleppender Hornknecht, Träger

Besitz... (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1 rote Dämonenkerze	7
2 schwarze Dämonenkerze	7
3 Zelt für 2 Personen, mit Zubehör	
4 Besteck aus Holz	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

altes Ritterschwert der Dämonenkralle			
Ritterschwert (Schaden 4, Angr +1, Block +2)			
<b>Größe:</b> M	<b>Stabilität:</b> +		
<i>Bei einem erfolgreichen Block wird die gegnerische Waffe festgehalten durch die Kralle in der Parierstange des Schwertes. Dies gelingt bei Waffen bis Größe L. Ein dämonischer Vers (12 Runden) öffnet die Kralle.</i>			
<b>braucht</b>	<b>Wert</b>	<b>Gewicht</b>	<b>LVL</b>
INT 13	800	3	5+