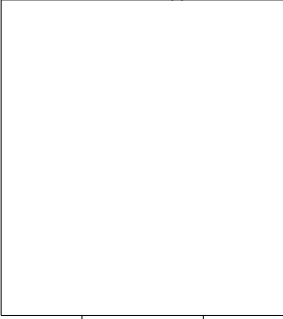


Porträt / Wappen 	Name/Titel:	Flamella		
	Art:	Riesenzwerge	Geschl.:	weiblich
	Kultur:	Frënnccers	Alter:	42
	Beruf:	Druiden	Haar:	weiß
	Mod.:		Augen:	grau
<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i>				
Beschreibung:		Haut:		hell
die Frënnccissa kann auch im Nahkampf benutzt werden, jedoch ist das Blocken damit unmöglich				
Narben:	0			
<i>(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)</i>				

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:	23	(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	
DEX:	12	
STR:	10	

LEBEN:	6	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK:	6	(-1 für Wurf wiederholen)
MAGIE:	18	(-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	„knorriger Stab der umrankenden Wurzeln“	
2	Wurfaxt, Frënnccissa (Schaden 5, Angr -4, 10m, Zeit 1)	
3	Mönchskutte	
4	kleine Sichel aus Gold (Schaden 1, Angr -5), verbiegt	
5	Giftkräutermixtur, betäubend	5
6	Reibhölzer-Feuerzeug	
7	Messer (Schaden 1, Angr -3, Block -)	
8	Hund (goldener Wasserhund)	
9	Hund (weißer Schneehund)	
10	Knochenflöte	
11	Waldkauz (Handaufzucht, auf Ziehelnern geprägt)	
12	Frettchen	
13		
14		
15		
16	Calcit, Luftmagie (Wert: 5)	4
17	Aquamarin, Wassermagie (Wert: 5)	4
18	Obsidian, Erdmagie (Wert: 1)	8
19	Rubin, Feuermagie (Wert: 50)	1
20	100 Goldmünzen (Wert: 100)	

Reichtum:	6	von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
Kontakte:	2	von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
Rezepturen:	9	von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)
Zaubersprüche:	13	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:	6	(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)
-----------------------	---	--

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

**Besonderheiten:**  
 Zwerge, Gedächtnis+, großer Kopf  
 Wildnis, Frënnccissa+4, Monolithen  
 Erde/Wasser+4, Feuer/Luft+2, Astro

Porträt / Wappen

Name/Titel: **Worknash**

Art: **Riesenzwerge**

Geschl. **männlich**

Kultur: **Frënnccers**

Alter: **42**

Beruf: **Druiden**

Haar: **weiß**

Mod.:

Augen: **grau**

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

Haut: **hell**

Beschreibung:

die Frënnccissa kann auch im Nahkampf benutzt werden, jedoch ist das Blocken damit unmöglich

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: **23**

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: **12**

GESCHICK

STR: **10**

STÄRKE

LEBEN: **6**

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK: **6**

(-1 für Wurf wiederholen)

MAGIE: **18**

(-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	„knorriger Stab der umrankenden Wurzeln“	
2	Wurfaxt, Frënnccissa (Schaden 5, Angr -4, 10m, Zeit 1)	
3	Mönchskutte	
4	kleine Sichel aus Gold (Schaden 1, Angr -5), verbiegt	
5	Giftkräutermixtur, betäubend	5
6	Reibhölzer-Feuerzeug	
7	Messer (Schaden 1, Angr -3, Block -)	
8	Hund (goldener Wasserhund)	
9	Hund (weißer Schneehund)	
10	Knochenflöte	
11	Waldkauz (Handaufzucht, auf Zieheltern geprägt)	
12	Frettchen	
13		
14		
15		
16	Calcit, Luftmagie (Wert: 5)	4
17	Aquamarin, Wassermagie (Wert: 5)	4
18	Obsidian, Erdmagie (Wert: 1)	8
19	Rubin, Feuermagie (Wert: 50)	1
20	100 Goldmünzen (Wert: 100)	

Reichtum: **6**

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

Kontakte: **2**

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen: **9**

von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)

Zaubersprüche: **13**

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: **6**

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

**Riesenzwerge im Kampf:**

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

**Besonderheiten:**

Zwerge, Gedächtnis+, großer Kopf  
Wildnis, Frënnccissa+4, Monolithen  
Erde/Wasser+4, Feuer/Luft+2, Astro

Besitz... (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1 Knochenrunen	
2 Heilkräutermixtur (+1 LEBEN im Schlaf)	7
3 Rauschkräutermixtur (Träume und Visionen)	3
4 Besteck aus Holz	
5 Kochtopf aus Eisen mit Gestell	
6 Winterkleidung (Mantel, Mütze, Schal, Unterhose, ...)	
7 Nähzeug	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

<b>knorriger Stab der umrankenden Wurzeln</b>			
Wanderstab (Schaden 2, Angr +0, Block +4) knorrig: schief gewachsen und Gewicht x2			
<b>Größe: L    Stabilität: ++</b>			
<i>Wer/was getroffen wird, kann von schnell wachsenden Ranken und Wurzeln gefesselt werden. Um sich zu befreien, kann sofort DEX-Probe -5 abgelegt werden (oder 1 Angriff) oder in folgenden Runden je eine STR-Probe -10.</i>			
<b>braucht</b>	<b>Wert</b>	<b>Gewicht</b>	<b>LVL</b>
INT 14	900	8	7+