

| | | | | |
|--|-------------|----------------|----------|----------|
| Porträt / Wappen | Name/Titel: | Zirrarra | | |
| | Art: | Leguani | Geschl.: | weiblich |
| | Kultur: | Monarchländer | Alter: | 61 |
| | Beruf: | Alchimisten | Haar: | - |
| | Mod.: | | Augen: | gelbgrün |
| <i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i> | | | | |
| Beschreibung: | | Haut: hellgrün | | |
| das eine Taschenbuch enthält die gesammelten Rezepte das andere Taschenbuch enthält eine Liste mit Zutaten (+Verwendung) alle Lampenöl-Flaschen sind als Brandbombe präpariert (mit Lumpen) Brandbombe: W20 Schaden durch Feuer (je 1 pro Runde, löschar) | | | | |
| Narben: | 0 | | | |
| <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 | 19 | (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 | 12 | |
| DEX: GESCHICK | 13 | |
| STR: STÄRKE | 11 | |

| | | |
|--|----|----------------------------|
| LEBEN: | 12 | (-1 bis -6 bei Verletzung) |
| GLÜCK: | 13 | (-1 für Wurf wiederholen) |
| MAGIE: | 5 | (-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 | Packpferd, mittelgroß | |
| 2 | Mönchskutte | |
| 3 | Wanderstab (Schaden 2, Angr +0, Block +4) | |
| 4 | Schleuder (Schaden 2, Angr -6, 40m, Zeit 3) | |
| 5 | Schleuderblei (Schaden von Schleuder: 4) | 4 |
| 6 | Heiltrank (+5 LEBEN) | 2 |
| 7 | Zunderschwamm-Feuerzeug | |
| 8 | Fläsch mit Lampenöl (6 Stunden) | 3 |
| 9 | Öllaterne | |
| 10 | Diamant, Schadenszauber (Wert: 100) | |
| 11 | Calcit, Luftmagie (Wert: 5) | 4 |
| 12 | Aquamarin, Wassermagie (Wert: 5) | 4 |
| 13 | Lapislazuli, Wassermagie (Wert: 10) | 2 |
| 14 | Saphir, Wassermagie (Wert: 50) | |
| 15 | versteinertes Holz, Erdmagie (Wert: 5) | 8 |
| 16 | Obsidian, Erdmagie (Wert: 1) | 10 |
| 17 | roter Jaspis, Feuermagie (Wert: 5) | 4 |
| 18 | 100 Silbermünzen (Wert: 10) | |
| 19 | 100 Kupfermünzen (Wert: 1) | 2 |
| 20 | Buch (leer), Oktav, Pergament (80 halbe Blatt Papier) | 2 |

| | | |
|---|----|--|
| Reichtum: | 8 | von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich) |
| Kontakte: | 5 | von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt) |
| Rezepturen: | 13 | von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist) |
| Zaubersprüche: | 4 | 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: | 6 | (Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.) |
|-----------------------|---|--|

Leguani im Kampf:
Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 1, bei 1 bis 19
Klebezeuge

Besonderheiten:
Reptiloid, Kamm, grüne Tarnhaut
verwöhnt, welttoffen
Alchimisten-Gilde, großes Wissen

| | | | | |
|--|---|---------------|----------|----------|
| Porträt / Wappen  | Name/Titel: | Srrazizz | | |
| | Art: | Leguani | Geschl.: | männlich |
| | Kultur: | Monarchländer | Alter: | 61 |
| | Beruf: | Alchimisten | Haar: | - |
| | Mod.: | | Augen: | gelbgrün |
| | (Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf) | | Haut: | hellgrün |
| Beschreibung: das eine Taschenbuch enthält die gesammelten Rezepte das andere Taschenbuch enthält eine Liste mit Zutaten (+Verwendung) alle Lampenöl-Flaschen sind als Brandbombe präpariert (mit Lumpen) Brandbombe: W20 Schaden durch Feuer (je 1 pro Runde, löschbar) | | | | |
| Narben: 0 (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: 19 (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: 12 (CHARISMA)

DEX: 13 (GESCHICK)

STR: 11 (STÄRKE)

LEBEN: 12 (-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK: 13 (-1 für Wurf wiederholen)

MAGIE: 5 (-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 Packpferd, mittelgroß | |
| 2 Mönchskutte | |
| 3 Wanderstab (Schaden 2, Angr +0, Block +4) | |
| 4 Schleuder (Schaden 2, Angr -6, 40m, Zeit 3) | |
| 5 Schleuderblei (Schaden von Schleuder: 4) | 4 |
| 6 Heiltrank (+5 LEBEN) | 2 |
| 7 Zunderschwamm-Feuerzeuge | |
| 8 Fläsch mit Lampenöl (6 Stunden) | 3 |
| 9 Öllaterne | |
| 10 Diamant, Schadenszauber (Wert: 100) | |
| 11 Calcit, Luftmagie (Wert: 5) | 4 |
| 12 Aquamarin, Wassermagie (Wert: 5) | 4 |
| 13 Lapislazuli, Wassermagie (Wert: 10) | 2 |
| 14 Saphir, Wassermagie (Wert: 50) | |
| 15 versteinertes Holz, Erdmagie (Wert: 5) | 8 |
| 16 Obsidian, Erdmagie (Wert: 1) | 10 |
| 17 roter Jaspis, Feuermagie (Wert: 5) | 4 |
| 18 100 Silbermünzen (Wert: 10) | |
| 19 100 Kupfermünzen (Wert: 1) | 2 |
| 20 Buch (leer), Oktav, Pergament (80 halbe Blatt Papier) | 2 |

Reichtum: 8
von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)

Kontakte: 5
von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen: 13
von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)

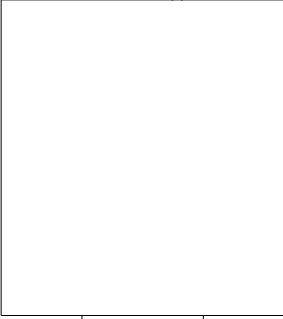
Zaubersprüche: 4
von 0 (kein Magier) bis 19 (Meistermagier)

(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: 6
(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)

Leguani im Kampf:
Schaden 1 / Ausweichen +0
Schutz 1, bei 1 bis 19
Klebezeuge

Besonderheiten:
Reptiloid, Kamm, grüne Tarnhaut
verwöhnt, welttoffen
Alchimisten-Gilde, großes Wissen

| | |
|---|--|
| Porträt / Wappen  | Name/Titel: <input type="text" value="Pythia"/> |
| | Art: <input type="text" value="Packpferd, mittelgroß"/> Geschl.: <input type="text" value="weiblich"/> |
| | Kultur: <input type="text"/> Alter: <input type="text" value="4"/> |
| | Beruf: <input type="text"/> Haar: <input type="text" value="braun"/> |
| | Mod.: <input type="text"/> Augen: <input type="text" value="schwarz"/> |
| (Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf) | |
| Beschreibung: <input type="text" value="irgendwann stellten die Alchimisten fest, dass man für all die Zutaten am besten ein Packpferd nutzt irgendwann später stellte man fest, dass Edelsteine, Gold, Salz am besten am eigenen Körper getragen werden"/> | |
| Narben: <input type="text" value="0"/> | |
| (Zahl von 0 bis 20, ändert CHA) | |

| | |
|-------------------------------------|--|
| LVL: <input type="text" value="4"/> | (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="2"/> | (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"/> | |
| DEX: <input type="text" value="13"/> | |
| STR: <input type="text" value="24"/> | |

| | |
|--|----------------------------|
| LEBEN: <input type="text" value="24"/> | (-1 bis -6 bei Verletzung) |
| GLÜCK: <input type="text" value="0"/> | (-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... | (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein) | Anzahl |
|-----------|---|--------|
| 1 | Pferdedecke | |
| 2 | Regenplane mit Netz für Pflanzentarnung | |
| 3 | Zelt für 2 Personen, mit Zubehör | |
| 4 | Fläsch mit Lampenöl (6 Stunden) | 8 |
| 5 | Putztuchhemd (Schutz 0.1, bei 1 bis 10) | 8 |
| 6 | Zunderschwamm-Feuerzeug | 2 |
| 7 | Kletterseil, je 10m | |
| 8 | Kochtopf aus Eisen mit Gestell | 2 |
| 9 | schwarze Tinte (für circa 100 Blatt Papier) | 4 |
| 10 | Fläsch mit Betäubungsgift (konzentriert) | 2 |
| 11 | Schleuderblei (Schaden von Schleuder: 4) | 12 |
| 12 | Kraffutter für Pferde | 7 |
| 13 | Öllaterne | |
| 14 | Besteck aus Holz | |
| 15 | Gewürze, einfach | |
| 16 | | |
| 17 | | |
| 18 | | |
| 19 | | |
| 20 | | |

| |
|--|
| Blocken / Ausweichen: <input type="text" value="6"/> |
| (Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.) |

Packpferd, mittelgroß im Kampf:
 Schaden 1 / Ausweichen -2
 Schutz 0, bei 1 bis 20
 Hufe (4, Angr -4), Stampfen (2, 2x)