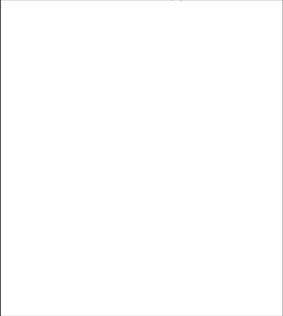


Porträt / Wappen 	Name/Titel:	Angelique	
	Art:	gesegnetes Volk	Geschl.: weiblich
	Kultur:	Ausgestoßene der Gesegneten	Alter: 38
	Beruf:	Nekromanten	Haar: schwarz
	Mod.:		Augen: sehr dunkel
	(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)		Haut: sehr hell
Beschreibung: ein Interesse an der Rettung von normalen Sterblichen führte vielleicht dazu, sich den verbotenen Pforten der Nekromantie zu widmen – was natürlich gegen die himmlischen Gesetze verstößt			
Narben:	0	(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	22	(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	9	
DEX: GESCHICK	14	
STR: STÄRKE	10	

LEBEN:	7	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK:	3	(-1 für Wurf wiederholen)
MAGIE:	20	(-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	Rucksack	
2	Magierrobe	
3	Kürass, vorn (Schutz 5, bei 1 bis 10) (hinten: 1 bis 2)	
4	Kurzschwert (Schaden 4, Angr +0, Block +0)	
5	Kurzbogen (Schaden 3, Angr -4, 50m, Zeit 1)	
6	Ersatzsehne für Bogen	2
7	Pfeile für Kurzbogen und kruden Bogen	16
8	Lederschienen (Schutz vor Bogensehne)	
9	Waffenöl	
10	Stoffumhang	
11	Stoffrolle (z.B. für Verband oder Mumifizierung)	3
12		
13	Zunderschwamm-Feuerzeug	
14	Knochenrunen	
15	Knochenflöte	
16	Würfelspiel, einfach (Lederbecher, 6 Knochenwürfel)	
17	100 Silbermünzen (Wert: 10)	2
18	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	2
19	Anhänger mit Sonnensymbol, Gold (Wert: 1)	
20	Anhänger mit Mondsymb, Silber (Wert: 0,1)	

Reichtum:	6	von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
Kontakte:	3	von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
Rezepturen:	8	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:	7	(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)
-----------------------	---	--

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

Besonderheiten:
 Humanoid, Flieger
 Seelenmal, himmlisches Wissen
 Nekromantie+4, Dämonruf

Porträt / Wappen 	Name/Titel:	Lucius		
	Art:	gesegnetes Volk	Geschl.:	männlich
	Kultur:	Ausgestoßene der Gesegneten	Alter:	38
	Beruf:	Nekromanten	Haar:	schwarz
	Mod.:		Augen:	sehr dunkel
	<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i>		Haut:	sehr hell
Beschreibung: ein Interesse an der Rettung von normalen Sterblichen führte vielleicht dazu, sich den verbotenen Pforten der Nekromantie zu widmen – was natürlich gegen die himmlischen Gesetze verstößt				
Narben: 0 (Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)				

LVL: 10 <small>LEVEL</small>	(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: 22 <small>INTELLIGENZ</small>	(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: 9 <small>CHARISMA</small>	
DEX: 14 <small>GESCHICK</small>	
STR: 10 <small>STÄRKE</small>	

LEBEN: 7 <small>LEBENS</small>	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK: 3 <small>GLÜCK</small>	(-1 für Wurf wiederholen)
MAGIE: 20 <small>MAGIE</small>	(-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 Rucksack	
2 Magierrobe	
3 Kürass, vorn (Schutz 5, bei 1 bis 10) (hinten: 1 bis 2)	
4 Kurzsword (Schaden 4, Angr +0, Block +0)	
5 Kurzbogen (Schaden 3, Angr -4, 50m, Zeit 1)	
6 Ersatzsehne für Bogen	2
7 Pfeile für Kurzbogen und kruden Bogen	16
8 Lederschienen (Schutz vor Bogensehne)	
9 Waffenöl	
10 Stoffumhang	
11 Stoffrolle (z.B. für Verband oder Mumifizierung)	3
12	
13 Zunderschwamm-Feuerzeug	
14 Knochenrunen	
15 Knochenflöte	
16 Würfelspiel, einfach (Lederbecher, 6 Knochenwürfel)	
17 100 Silbermünzen (Wert: 10)	2
18 100 Kupfermünzen (Wert: 1)	2
19 Anhänger mit Sonnensymbol, Gold (Wert: 1)	
20 Anhänger mit Mondsymbol, Silber (Wert: 0,1)	

Reichtum: 6 <small>REICHTUM</small>	von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
Kontakte: 3 <small>KONTAKTE</small>	von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
Rezepturen: 8 <small>REZEPTUREN</small>	von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)
Zaubersprüche: 13 <small>ZAUBERSPRÜCHE</small>	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: 7 <small>BLÖCKEN / AUSWEICHEN</small>
(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)

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

Besonderheiten:
 Humanoid, Flieger
 Seelenmal, himmlisches Wissen
 Nekromantie+4, Dämonruf

Behälter / Ablageort: Rucksack

Besitz... (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein) Anzahl

1	Schwarze Dämonenkerzen	7
2	Besteck aus Holz	
3	Einbalsamierungsöl	
4	Nähzeug	
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		