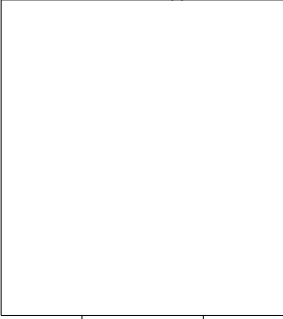


Porträt / Wappen 	Name/Titel:	Yuki (grauer Lotos)	
	Art:	Meowari	Geschl.: weiblich
	Kultur:	Katapaner	Alter: 26
	Beruf:	Ninjas (herrenlos)	Haar: schwarz
	Mod.:		Augen: gelb-braun
		<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i>	
Beschreibung:		Haut: schwarzes Fell	
Der Siegelring ist typisch bei den geheimen Agenten der Katapan-Ninjas und wird im Buch des Jin-Tsu-Katzi unter "Tarnen und Täuschen" im Abschnitt "Die Macht der Feder" beschrieben.			
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:	12	(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:	11	
DEX:	21	
STR:	11	

LEBEN:	12	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK:	18	(-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 Rucksack	
2 Katana (Schaden 7, Angr +2, Block +1)	
3 Wurfstern (Schaden 1, Angr +0, 10m, Zeit 1)	9
4 Wurfdolch (Schaden 2, Angr -6, 10m, Zeit 1)	3
5 Beutel mit Blendpulver	2
6 schwarzer Ninjaanzug	
7 Kleidung eines Adligen	
8 Kleidung eines Bauern	
9 Blasrohr, klein (Schaden 0.1, Angr -5, 6m, Zeit 2)	
10 Fläsch mit Betäubungsgift (konzentriert)	
11 Fläsch mit schwarzem Venum-Gift (konzentriert)	
12 Wanderstab (Schaden 2, Angr +0, Block +4)	
13 Zunderschwamm-Feuerzeug	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20 „rostiger Siegelring der 10.000 Siegel“	

Reichtum:	11	von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
Kontakte:	13	von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
Rezepturen:	6	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. Alchemist hat viele Rezepte/Baupläne. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eine der vier Kategorien.)		

Blocken / Ausweichen:	10	(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)
-----------------------	----	--

**Meowari im Kampf:**  
 Schaden 0.5 / Ausweichen +2  
 Schutz 0, bei 1 bis 20  
 Biss (2), Krallen (1), Schleichen+

**Besonderheiten:**  
 Katzenkopf, Fell, Balance+, Sprung+  
 Höflichkeit, Shinto, xenophob  
 Hofwissen, Giftkunde, Taktiken+

Porträt / Wappen

Name/Titel: **Yuki (grauer Lotos)**

Art: **Meowari**

Geschl. **männlich**

Kultur: **Katapaner**

Alter: **26**

Beruf: **Ninjas (herrenlos)**

Haar: **schwarz**

Mod.:

Augen: **gelb-braun**

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

Haut: **schwarzes Fell**

Beschreibung:

Der Siegelring ist typisch bei den geheimen Agenten der Katapan-Ninjas und wird im Buch des Jin-Tsu-Katzi unter "Tarnen und Täuschen" im Abschnitt "Die Macht der Feder" beschrieben.

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:

**12**

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:

**11**

CHARISMA

DEX:

**21**

GESCHICK

STR:

**11**

STÄRKE

LEBEN: **12**

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK: **18**

(-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	Rucksack	
2	Katana (Schaden 7, Angr +2, Block +1)	
3	Wurfstern (Schaden 1, Angr +0, 10m, Zeit 1)	9
4	Wurfdolch (Schaden 2, Angr -6, 10m, Zeit 1)	3
5	Beutel mit Blendpulver	2
6	schwarzer Ninjaanzug	
7	Kleidung eines Adligen	
8	Kleidung eines Bauern	
9	Blasrohr, klein (Schaden 0.1, Angr -5, 6m, Zeit 2)	
10	Fläsch mit Betäubungsgift (konzentriert)	
11	Fläsch mit schwarzem Venum-Gift (konzentriert)	
12	Wanderstab (Schaden 2, Angr +0, Block +4)	
13	Zunderschwamm-Feuerzeug	
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20	„rostiger Siegelring der 10.000 Siegel“	

Reichtum: **11**

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

Kontakte: **13**

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen: **6**

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: **10**

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

**Meowari im Kampf:**

Schaden 0.5 / Ausweichen +2

Schutz 0, bei 1 bis 20

Biss (2), Krallen (1), Schleichen+

**Besonderheiten:**

Katzenkopf, Fell, Balance+, Sprung+

Höflichkeit, Shinto, xenophob

Hofwissen, Giftkunde, Taktiken+

Besitz...	(meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1	Wurfhaken	
2	Kletterseil, je 10m	2
3	Regenplane mit Netz für Pflanzentarnung	
4	Buch: Die Kunst des Jin-Tsu-Katzi	
5	geschöpftes Quin-Papier (1 Blatt Papier)	6
6	blaue Tinte (für circa 100 Blatt Papier)	
7	schwarze Tinte (für circa 100 Blatt Papier)	
8	Besteck aus Holz	2
9	Napf aus Holz	2
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

<b>rostiger Siegelring der 10.000 Siegel</b>			
Siegelring aus Eisen, rostig: halb so stabil wie neue Objekte			
<b>Größe: XS    Stabilität: +</b>			
<i>Kann an einer bestimmten Stelle ein beliebiges Siegel als Relief mit belie- biger Farbe ausformen. Der Nutzer muss eine genaue Vorstellung davon haben, wie das Siegel auszusehen hat (denkt beim Aufsetzen daran).</i>			
<b>braucht</b>	<b>Wert</b>	<b>Gewicht</b>	<b>LVL</b>
INT 12	1.700	0.25	9+