

			LVL	INT	CHA	AGI	STR	LEBEN	GLÜCK	MAGIE	Reicht.	Kontak.	Rezepte	Zauber.	Ausrüstung / Begleitung / Tiere / Artefakte
1	Maramaka	Kampf-Zwergin	10	12	6	21	16	20	10	0	18	8	4	0	Kletterausrüstung+, dicke Rüstung, Schild (lokale Deckung), Armbrust, Zeichenzeug (für Karten), Lampenöl, Reichtümer, blaue Edelsteine
1	Moromok	Kampf-Zwerg		Zwerge, +4 LE, Zwergentechnik kaufbar, Tunnel, Kampf											
2	Xillanna	Kampfpriesterin	10	9	11	22	13	18	12	0	17	9	4	0	Leute (2 Sparta-Hopliten, 4 Träger, 2 enge Freunde), Hopliten-Waffen, Fernwaffen im Tross, Brettspiel, Reichtümer, 40 Punkte Armata-Energie
2	Xilleus	Kampfpriester		Mensch, Kampf-Buffs, stark im Schwertkampf mit Schild											
3	Oinka	Ritterin	10	8	10	21	16	24	6	0	18	12	0	0	Leute (2 Knappen, 4 Pferde), dicke Rüstung, Lanze, Schwert, Pomp, Turnierausrüstung, Reichtümer
3	Grunzius	Ritter		Eberlinge, mit Ritter-Codex, aber gut im Reiterkampf											
4	Frida	Wikingerin	10	9	9	21	16	22	8	0	11	13	6	0	Rüstung, Äxte, Wurfäxte, 1 Heiltrank
4	Björn	Wikinger		Bjarninger, Bauer/Fischer, dickes Fell, Berserker-Modus											
5	Wukarra	Dämonenruferin	10	21	15	11	8	10	10	10	9	3	7	11	Leute (1 Träger-Dämon, 6 Schafe, 1 Schäferhund), Zeug für Dämonen und Feuermagie, Artefakt (Schwert)
5	Worknash	Dämonenrufer		gehörnte Menschen, Wärmesicht, Dämonenrufer-Bonus											
6	Flamella	Druidin	10	23	10	12	10	6	6	18	6	2	9	13	Zoo (2 Hunde, Waldkauz, Frettchen), Artefakt (Stab) , Magie-Edelsteine, Wurfaxt, Heil-/Rausch-/Giftkräuter, Hilfsmittel für Visionen/Wahrsagerei
6	Menhironix	Druide		Riesenzwerge, Gedächtnis, Druidenmagie, Sternenkunde											
7	Zirrarra	Alchimistin	10	19	12	14	10	12	13	5	8	5	13	4	Packpferd, Rezeptbuch, Zutatenbuch, Brandbomben/Ölflaschen, Magie-Edelsteine, 1 Heiltrank, Schreibzeug und leere Bücher, Stab, Schleuder
7	Srrazizz	Alchemist		Leguani, Alchimisten-Gilde, großes Wissen, Klebezunge											
8	Angelique	Nekromantin	10	22	9	14	10	7	3	20	6	3	8	13	leichte Bewaffnung (Nahkampf, Fernkampf) und Rüstung, Werkzeug für Leichenbestatter, Kerzen für Nekromantie/Geister/Untotendämonen
8	Lucius	Nekromant		gesegnetes Volk, kann fliegen, Nekromantie, Wissen											
9	Yuki (w)	Ninja, frei	10	12	11	21	11	12	18	0	11	13	6	0	Katana, Wurfwaffen, Blendpulver, Verkleidung, Waffengifte, Schreibzeug, Artefakt (Siegelring)
9	Yuki (m)	Ninja, frei		Meowari, katzenhafte Bewegungen, Taktiker, Intriganten											
10	Carlotta	Bogenschützin	10	9	6	21	19	25	5	0	10	14	6	0	große Axt, heftiger Kriegsbogen, Würfelspiel, Küchenzeug, Literatur
10	Carlosso	Bogenschütze		Tauri, groß und stark, Hörner und Hufe, prima Schützen											
11	Lilliput	Pixie-Schützin	10	10	17	23	5	6	20	4	6	6	6	12	Zoo (Falke, Rabe), Zündhölzer, Betäubungsgift, Pixiewaffen, Pixierüstungen, Farbe für Kriegsbemalung (blau und schwarz)
11	Lollipop	Pixie-Schütze		Pixie, kann fliegen, fällt kaum auf, Angriff geht ins Auge											
12	Die Haut (w)	Meisterdiebin	10	14	10	22	9	15	8	7	5	9	7	9	Dolche, Wurfdolche, Verkleidung, Heilkräuter (für über Nacht), Angel
12	Die Haut (m)	Meisterdieb		Dschungelelfen, Tarnhaut, Legendenwissen, Händler											
13	Worranna	Zentaur-Kriegerin	10	9	7	21	18	26	4	0	11	13	6	0	Rüstung, Kriegshammer, Lanze, Wurfdolche, Trommel, Würfelspiel, Kauharz, Küchenzeug
13	Worrakh	Zentaur-Krieger		Zentauren, groß und schnell, reitbar, Kavallerie-Attacken											
14	Bella	Pixie-Zauberin	10	18	17	15	5	5	8	17	6	4	3	17	Reittier (Frettchen), komischer Adelstitel, Pixiewaffen, Pixierüstungen, Zeichensachen (für Karten), Magie-Edelsteine
14	Bello	Pixie-Zauberer		Pixie, kann fliegen, fällt kaum auf, Magie (Portale/Wandel)											
15	Gampa	Minen-Zwergin	10	16	7	17	15	18	12	0	15	4	11	0	Last- und Zugtier (Zwergenpony), leichte Zwergenrüstung, Sprengstoff, Schrotpistole, Granatapfel, Taucheranzug, Kompass, Angel, Reichtümer
15	Gimruk	Minen-Zwerg		Zwerge, +2 LE, Zugriff auf Zwergentechnik, Sprengstoff											
16	Heranja	Volksheldin	10	10	13	18	14	19	11	0	10	15	5	0	Reitpferd, leichte Rüstung, leichte Waffen, Horn (Musikinstrument), ein bekanntes Gesicht, Name ist eine etablierte Marke in der Region
16	Herolf	Volksheld		Mensch, charmante Anführer, beliebt im Volk, Taktiker											
17	Lanka	Alte Zauberin	10	23	12	11	9	6	6	18	11	4	5	10	Magierkleidung, Artefakt (Zauberstäbchen) , Heiltrank, Zaubertrank, Magie-Edelsteine, Stab+Besen, Schreibzeug, Angel, Kompass, Öllampe
17	Lanko	Alter Zauberer		Mensch, Elementmagie, Ausrüstung für das Zaubern											
18	?	Sumpfkreatur	10	13	5	17	20	24	3	3	1	2	18	9	selbstgebaute Waffen (für alle 4 Hände), Heil- und Giftkräuter, Angel(n)
				?, (Wasserhybride), 4 Arme, Selbstversorger, Mutationen											
19	Talanna	Zauberschützin	10	14	7	22	12	10	8	12	12	4	4	10	Zoo (Reitpferd, Falke), leichte Rüstung, Langbogen, Dolche, Schwerter, Netz, Magie-Edelsteine, Literatur, Kleintierfallen, Küchenzeug
19	Talass	Zauberschütze		Hochelfen, MA zählt doppelt, Wissen, Jagdfähigkeiten											
20	Bronta	Elefantenwesen	10	11	10	14	20	26	4	0	15	11	4	0	große Kiste, leichte Rüstung, Zeichenzeug, Schreibzeug, große Axt, Schlagringe, Öllampe, Küchenzeug, Brettspiel, Würfelspiel, Reichtümer
20	Bronto	Elefantenwesen		große Neschari, stark, Elefanten-Gedächtnis, Wissen											

1	Maramaka Moromok	Kampf-Zwergin Kampf-Zwerg	<p>Kriegszwerge im Kampf: Schaden 1 / Ausweichen +0 Schutz 0, bei 1 bis 20 LEBEN +4</p> <p>Besonderheiten: Zwerge, klein, große Hände Zwergentechnik, Leben unter Tage Armbrust+4, Hammer+4</p>
2	Xillanna Xilleus	Kampfpriesterin Kampfpriester	<p>Mittelmeerleute im Kampf: Schaden 1 / Ausweichen +0 Schutz 0, bei 1 bis 20 -</p> <p>Besonderheiten: Mensch elitär, reich, Unterdrücker 1H-Schwerter +4, Prinzip: Kampf</p>
3	Oinka Grunzius	Ritterin Ritter	<p>Eberlinge im Kampf: Schaden 1 / Ausweichen +0 Schutz 0, bei 1 bis 20 -</p> <p>Besonderheiten: Schweinekopf verwöhnt, weltoffen Lanzen+4, Reiten+, Adel, Codex</p>
4	Frida Björn	Wikingerin Wikinger	<p>Bjarninger im Kampf: Schaden 2 / Ausweichen -1 Schutz 1, bei 1 bis 19 Biss (3)</p> <p>Besonderheiten: Bärenkopf, Fell, etwas größer Kälte+, Bauer+, Fischer+ Bärwut (Schaden+2, STRx2, INT:2)</p>
5	Wukarra Worknash	Dämonenruferin Dämonenrufer	<p>gehörnte Menschen im Kampf: Schaden 1 / Ausweichen +0 Schutz 0, bei 1 bis 20 Hörner (2, Angr -4)</p> <p>Besonderheiten: Humanoid, Wärmesicht verwöhnt, weltoffen Dämonologie+4, Dämonruf+</p>
6	Flamella Menhironix	Druidin Druide	<p>Riesenzwerge im Kampf: Schaden 1 / Ausweichen +0 Schutz 0, bei 1 bis 20 -</p> <p>Besonderheiten: Zwerge, Gedächtnis+, großer Kopf Wildnis, Frënnicssa+4, Monolithen Erde/Wasser+4, Feuer/Luft+2, Astro</p>
7	Zirrarra Srrazizz	Alchimistin Alchimist	<p>Leguani im Kampf: Schaden 1 / Ausweichen +0 Schutz 1, bei 1 bis 19 Klebezunge</p> <p>Besonderheiten: Reptiloid, Kamm, grüne Tarnhaut verwöhnt, weltoffen Alchimisten-Gilde, großes Wissen</p>
8	Angelique Lucius	Nekromantin Nekromant	<p>gesegnetes Volk im Kampf: Schaden 1 / Ausweichen +0 Schutz 0, bei 1 bis 20 -</p> <p>Besonderheiten: Humanoid, Flieger Seelenmal, himmlisches Wissen Nekromantie+4, Dämonruf</p>
9	Yuki (w) Yuki (m)	Ninja, frei Ninja, frei	<p>Meowari im Kampf: Schaden 0,5 / Ausweichen +2 Schutz 0, bei 1 bis 20 Biss (2), Krallen (1), Schleichen+</p> <p>Besonderheiten: Katzenkopf, Fell, Balance+, Sprung+ Höflichkeit, Shinto, xenophob Hofwissen, Giftkunde, Taktiken+</p>
10	Carlotta Carlosso	Bogenschützlin Bogenschütze	<p>Tauri im Kampf: Schaden 2 / Ausweichen -1 Schutz 1, bei 1 bis 19 Hörner (4, Angr -4), Hufe (3, Angr -2)</p> <p>Besonderheiten: Stierkopf, Hufbeine, etwas größer Hitze+, Sonnenkirche, König Bögen+4, Ladezeiten-1</p>
11	Lilliput Lollipop	Pixie-Schützin Pixie-Schütze	<p>Pixies im Kampf: Schaden 0 / Ausweichen +4 Schutz 0, bei 1 bis 20 Flatterflug (Ausweichen +8)</p> <p>Besonderheiten: Feen, Humanoid, winzig, Flieger Wälder+, Feenkunde Reise+, Jagd+</p>
12	Die Haut (w) Die Haut (m)	Meisterdiebin Meisterdieb	<p>Dschungelelfen im Kampf: Schaden 1 / Ausweichen +0 Schutz 0, bei 1 bis 20 Verstecken+</p> <p>Besonderheiten: Elfen, Chamäleon-Haut, Dschungel+ Legenden+, Handel+, Schifffahrt+ Dieberei+, Verkleiden+, Dolche+2</p>
13	Worranna Worrakh	Zentaur-Kriegerin Zentaur-Krieger	<p>Zentauren im Kampf: Schaden 1 / Ausweichen -2 Schutz 0, bei 1 bis 20 Hufe (4, Angr -4), Stampfen (8, 2x)</p> <p>Besonderheiten: Pferdekörper, groß, schnell, reitbar verwöhnt, weltoffen Lanzen+4, Reiten+</p>
14	Bella Bello	Pixie-Zauberin Pixie-Zauberer	<p>Pixies im Kampf: Schaden 0 / Ausweichen +4 Schutz 0, bei 1 bis 20 Flatterflug (Ausweichen +8)</p> <p>Besonderheiten: Feen, Humanoid, winzig, Flieger Wälder+, Feenkunde Verwandlung+4, Weltenreisen+4</p>
15	Gampa Gimmruk	Minen-Zwergin Minen-Zwerg	<p>Bauzwerge im Kampf: Schaden 1 / Ausweichen +0 Schutz 0, bei 1 bis 20 LEBEN +2</p> <p>Besonderheiten: Zwerge, klein, große Hände Zwergentechnik, Leben unter Tage Tunnelbau+, Pulver+, Fallen+</p>
16	Heranja Herolf	Volksheldin Volksheld	<p>Lutzken im Kampf: Schaden 1 / Ausweichen +0 Schutz 0, bei 1 bis 20 -</p> <p>Besonderheiten: Mensch verwöhnt, weltoffen Führung+, Taktik+, Strategie+</p>
17	Lanka Lanko	Alte Zauberin Alter Zauberer	<p>Lutzken im Kampf: Schaden 1 / Ausweichen +0 Schutz 0, bei 1 bis 20 -</p> <p>Besonderheiten: Mensch Reformkirche, Königin Luft/Wasser/Erde/Feuer+4, Stäbe+2</p>
18	?	Sumpfkreatur	<p>Sumpfkreatur im Kampf: Schaden 1 / Ausweichen +0 Schutz 1, bei 1 bis 19 Ringkampf+, Verwandlung, Silber</p> <p>Besonderheiten: Wasserhybrid, 4 Arme Schwimmen+, Sumpf+, Wildnis Speere+4, Jagd+</p>
19	Talanna Talass	Zauberschützin Zauberschütze	<p>Hochelfen im Kampf: Schaden 1 / Ausweichen +0 Schutz 0, bei 1 bis 20 -</p> <p>Besonderheiten: Elfen, Feen, MAGIE zählt doppelt Feenkunde+, himmlisches Wissen Bögen+4, Jagd+</p>
20	Bronta Bronto	Elefantenwesen Elefantenwesen	<p>große Neschari im Kampf: Schaden 2 / Ausweichen -3 Schutz 1, bei 1 bis 20 Stoßzahn (4, Angr -4), Stampfen (3)</p> <p>Besonderheiten: Elefantenkopf, groß, Gedächtnis+ viele Götter, Kastensystem Reise+, Geografie, Legenden</p>