

Porträt / Wappen

Name/Titel:

Art:

Geschl.:

Kultur:

Alter:

Beruf:

Haar:

Mod.:

Augen:

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

Beschreibung:

Haut:

Narben:

(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)

LVL:
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: [] 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 INT, Magier haben hohe CHA, Anführer haben hohe DEX, Diebe und Kämpfer haben hohe STR.)

CHA: [] CHARISMA

DEX: [] GESCHICK

STR: [] STÄRKE

LEBEN: []

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK: []

(-1 für Wurf wiederholen)

MAGIE: []

(-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)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

Anzahl

Reichtum: []

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

Kontakte: []

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen: []

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

Zaubersprüche: []

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 eins der vier Kategorien.)

Blocken / Ausweichen: []

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

im Kampf:

Besonderheiten: