

Name: _____

Aussehen: _____

Macke: _____

Gold:

Fuchtelpunkte:

Ausrüstung:

- Einige belastbare Kartoffelsäcke (fünf Säcke)
- Ein (noch) lebendes Huhn
- Einen Gegenstand aus der Liste der Abenteurerausrüstung:

Deine Spezialität:

Du bist derjenige, der auf dem Boden kriecht. Der versucht, unsichtbar zu bleiben und dessen Kartoffelsackhosen zeigen, wie harmlos er ist. Du bist nur ein Wurm.

Wähle eine der Baufragen und beantworte sie:

- Du schlägst dich immer gerade so durch. Was wolltest du schon immer mal haben, das du nie bekamst?
- Wie bist du an das lebende Huhn gekommen und was bedeutet es dir?
- Was an dem versprochenem Schatz hat dich dazu gebracht, dich auf dieses Abenteuer einzulassen?

Chronist

Name: _____

Aussehen: _____

Macke: _____

Gold:

Fuchtelpunkte:

Ausrüstung:

- Schreibzeug und ein Journal
- Ein Exemplar von „Geschichten des Untergangs“, von Gortox dem Zerstörer
- Einen Gegenstand aus der Liste der Abenteurerausrüstung:

Deine Spezialität:

Du bist derjenige, der die Traditionen und Sprachen der Einheimischen und die Legenden über die Altvorderen kennt. Du bist ein Sammler des Seltsamen.

Wähle eine der Aufgaben und beantworte sie:

- Was ist die merkwürdigste Tatsache, die du kennst, und die dich als Person definiert?
- Wie hat dein Wissen über die örtlichen Gegebenheiten es euch heute ermöglicht, eine wertvolle Entdeckung zu machen?
- Welche Sage kennst du aus dieser Ecke der Welt, und wie hat sie dazu geführt, dass du mit den Helden mitgekommen bist?

Fackelträger

Name: _____

Aussehen: _____

Macke: _____

Gold:

Fuchtelpunkte:

Ausrüstung:

- Ein Bündel Fackeln (drei Fackeln)
- Einen kleinen Beutel voll mit Überallzünd-Streichhölzern
- Einen Gegenstand aus der Liste der Abenteurerausrüstung:

Deine Spezialität:

Du bist derjenige mit dem Licht, der Eine, der mit seinen Fackeln die Schatten ver-
scheucht und erkennen kann, welche Gefahren voraus liegen und der kleine Feuer
entzünden kann. Du bist ziemlich irre.

Wähle eine der Aufgaben und beantworte sie:

- Du zündest unheimlich gerne Dinge an, aber es gibt etwas, das du lieber als
alles andere ansteckst – was ist es?
- Wie entzündest du deine Fackeln? Wie kümmerst du dich um das Feuer?
Gibt es aufwendige und komplizierte Rituale, die du einhalten musst?
- Was an den Helden hat dich dazu bewegt, diesen Job anzunehmen?

Fallenpiekser

Name: _____

Aussehen: _____

Macke: _____

Gold:

Fuchtelpunkte:

Ausrüstung:

- Einen langen Stab aus Metall, perfekt dazu geeignet nach Fallen zu stochnern, in der Hoffnung, sie zu entschärfen oder zumindest zu entdecken
- Ein zehn Meter langes Seil
- Einen Gegenstand aus der Liste der Abenteurerausrüstung:

Deine Spezialität:

Du bist derjenige, der nach Fallen piekst und stochnert. Mit deinem Metallstab kannst du die gefährlichen Gerätschaften des Dungeons entdecken oder ausschalten. Du bist ein Bastler.

Wähle eine der Vaufragen und beantworte sie:

- Du stecktest mal in einer Ogerfalle fest, wie bist du denn entkommen?
- Wie hast du die ausgeklügeltste Falle entschärft, die ihr bisher in diesem Dungeon gefunden habt?
- Was am Dungeon hat dich dazu gebracht, diesen Auftrag anzunehmen?

Fraßkoch

Name: _____

Aussehen: _____

Macke: _____

Gold:

Fuchtelpunkte:

Ausrüstung:

- Einen rostigen Kessel mit den Überresten des Fraßes von gestern
- Eine Schürze mit großen Taschen und der Aufschrift „Kocht am besten“
- Einen Gegenstand aus der Liste der Abenteurerausrüstung:

Deine Spezialität:

Du bist derjenige, der Gifte schmecken und dann wieder ausspucken kann, und derjenige, der den Hunger eines Monsters mit etwas gut gewürztem Müll stillen kann. Du bist ein hervorragender Koch.

Wähle eine der Aufgaben und beantworte sie:

- Welches Rezept hast du noch immer nicht so ganz richtig hinbekommen? Wie sucht es dich in deinen Träumen heim?
- Welcher magische Chefkoch beeinflusst deine Arbeit? Erzähle allen seine bevorzugte Redewendung.
- Warum dachte dein „Held“, du wärst für diese Expedition nützlich? Was war sein Lieblingsessen, für das du immer besonders viel Sorgfalt aufgewendet hast?

Narr

Name: _____

Aussehen: _____

Macke: _____

Gold:

Fuchtelpunkte:

Ausrüstung:

- Einen Gürtel, der mit kleinen silbernen Glocken bestickt wurde
- Ein gruseliges Goblingsicht als Clownsmaske (Es versucht witzig zu sein, scheitert aber kläglich.)
- Einen Gegenstand aus der Liste der Abenteurerausrüstung:

Deine Spezialität:

Du bist derjenige, der Leute zum Lachen bringt, und der auf und ab springt und umherwirbelt. Du bist ein richtiger Akrobat.

Wähle eine der Baufragen und beantworte sie:

- Wann hat zuletzt jemand gedacht, du würdest etwas sarkastisch meinen und ist dadurch zu Schaden gekommen? Was ist passiert?
- Wie sorgst du dafür, dass deine Witze immer cool und „auf dem Laufenden“ sind? Was ist dein Geheimnis um relevant zu bleiben?
- Was musst du unbedingt tun, das du noch nicht getan hast, damit du aus dem Dungeon entkommen kannst? Woher weißt du das?

Wanderprediger

Name: _____

Aussehen: _____

Macke: _____

Gold:

Fuchtelpunkte:

Ausrüstung:

- Eine weiße Kutte mit Kapuze, die mit verschnörkelten Symbolen bestickt wurde (Die haben bestimmt auch eine arkane Bedeutung!)
- Einen zeremoniellen Friedenskelch aus Bronze
- Einen Gegenstand aus der Liste der Abenteurerausrüstung:

Deine Spezialität:

Du bist derjenige, der ein Gespür für einen Raum hat; herausfinden kann, was das Problem ist, und dann mit weisen Worten das Problem beseitigen kann. Du bist ein Erzähler von langen, bildreichen Geschichten.

Wähle eine der Aufgaben und beantworte sie:

- Deine Gedanken toben in dir wie ein wilder Fluss. In welche Richtung bewegt sich stets dein Geist? Und wie gelingt es dir, diese permanenten Abschweifungen im Zaum zu halten?
- Wo liegt die Akademie, die du besucht hast, und warum fällt es anderen immer so schwer zu verstehen, warum man dorthin wollen sollte?
- Was beunruhigte die Seelen eurer Helden? Was quälte sie, bei dem selbst du ihnen nicht helfen konntest?
