

Porträt / Wappen	Name/Titel: <b>Heracka van Rackhusen</b>	
	Art: <b>Ruskari</b>	Geschl.: <b>weiblich</b>
	Kultur: <b>Monarchländer</b>	Alter: <b>30</b>
	Beruf: <b>(Anführer, militärisch)</b>	Haar: <b>blond</b>
	Mod.: <input type="text"/>	Augen: <b>graublau</b>
	<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i>	
Beschreibung: <b>Der Helmbusch aus Menschenhaar (blond) stammt von Fans. Das Reitpferd transportiert die Sachen an Platz 15 bis 20.</b>		
Narben: <b>0</b>		
<i>(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)</i>		

<b>LVL:</b> <b>10</b>	<i>(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)</i>
-----------------------	---

<b>INT:</b> <b>10</b>	<i>(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)</i>
<b>CHA:</b> <b>12</b>	
<b>DEX:</b> <b>18</b>	
<b>STR:</b> <b>15</b>	

<b>LEBEN:</b> <b>19</b>	<i>(-1 bis -6 bei Verletzung)</i>
<b>GLÜCK:</b> <b>11</b>	<i>(-1 für Wurf wiederholen)</i>
<b>MAGIE:</b> <b>0</b>	<i>(-1 bis -3 pro Zauber)</i>
<i>(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.)</i>	

Besitz... <i>(meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)</i>	Anzahl
1 Rucksack	
2 Kettenhemd, kurz (Schutz 3, bei 1 bis 12)	
3 Bein-/Armschienen, Stahl (Schutz 6, bei 1 bis 9)	
4 Eisenhut (Schutz 6, bei 1 bis 8) (oben: 1 bis 18)	
5 Kettenhaube (Schutz 3, bei 1 bis 15)	
6 Fellumhang (Schutz 1, bei 1 bis 2) (hinten: 1 bis 16)	
7 Helmbusch aus Menschenhaar	
8 Ritterschwert (Schaden 4, Angr +1, Block +2)	
9 Drachenschild (Block +5), für Reiter: +8 (Schildseite)	
10 Wappenrock (Kleidung für Person, Überwurf)	
11 Zunderschwamm-Feuerzeug	
12 Horn (Blasinstrument), antike Bauweise	
13	
14 Reitpferd, mittelgroß und schnell	
15 Zelt für 2 Personen, mit Zubehör	
16 Schabracke mit Wappen (Kleidung fürs Pferd)	
17 Kraftfutter für Pferde	6
18 Pferddecke	
19 Fackel (halbe Stunde)	3
20	

<b>Reichtum:</b> <b>10</b>	<i>von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)</i>
<b>Kontakte:</b> <b>15</b>	<i>von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)</i>
<b>Rezepturen:</b> <b>5</b>	<i>von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)</i>
<b>Zaubersprüche:</b> <b>0</b>	<i>von 0 (kein Magier) bis 19 (Meistermagier)</i>
<i>(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.)</i>	

<b>Blocken / Ausweichen:</b> <b>9</b>	<i>(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)</i>
---------------------------------------	---

**Ruskari im Kampf:**  
Schaden 1 / Ausweichen +0  
Schutz 0, bei 1 bis 20

**Besonderheiten:**  
Mensch  
verwöhnt, weltfremd  
Führung+, Taktik+, Strategie+

Porträt / Wappen

Name/Titel: **Herock vom Blitzfels**

Art: **Ruskari**

Geschl. **männlich**

Kultur: **Monarchländer**

Alter: **30**

Beruf: **(Anführer, militärisch)**

Haar: **blond**

Mod.:

Augen: **graublau**

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

Haut: **hell**

Beschreibung:

**Der Helmbusch aus Menschenhaar (blond) stammt von Fans. Das Reitpferd transportiert die Sachen an Platz 15 bis 20.**

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:** **10**

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:** **12**

CHARISMA

**DEX:** **18**

GESCHICK

**STR:** **15**

STÄRKE

**LEBEN:** **19**

(-1 bis -6 bei Verletzung)

**GLÜCK:** **11**

(-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	Kettenhemd, kurz (Schutz 3, bei 1 bis 12)	
3	Bein-/Armschienen, Stahl (Schutz 6, bei 1 bis 9)	
4	Eisenhut (Schutz 6, bei 1 bis 8) (oben: 1 bis 18)	
5	Kettenhaube (Schutz 3, bei 1 bis 15)	
6	Fellumhang (Schutz 1, bei 1 bis 2) (hinten: 1 bis 16)	
7	Helmbusch aus Menschenhaar	
8	Ritterschwert (Schaden 4, Angr +1, Block +2)	
9	Drachenschild (Block +5), für Reiter: +8 (Schildseite)	
10	Wappenrock (Kleidung für Person, Überwurf)	
11	Zunderschwamm-Feuerzeug	
12	Horn (Blasinstrument), antike Bauweise	
13		
14	Reitpferd, mittelgroß und schnell	
15	Zelt für 2 Personen, mit Zubehör	
16	Schabracke mit Wappen (Kleidung fürs Pferd)	
17	Krafftutter für Pferde	6
18	Pferdedecke	
19	Fackel (halbe Stunde)	3
20		

**Reichtum:** **10**

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

**Kontakte:** **15**

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

**Rezepturen:** **5**

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:** **9**

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

**Ruskari im Kampf:**

Schaden 1 / Ausweichen +0  
Schutz 0, bei 1 bis 20

**Besonderheiten:**

Mensch  
verwöhnt, welttoffen  
Führung+, Taktik+, Strategie+

Behälter / Ablageort: Rucksack

---

Besitz...	(meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1	lange Urkunde mit adeliger Abstammung	
2	100 Goldmünzen (Wert: 100)	2
3	100 Silbermünzen (Wert: 10)	2
4	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	
5	Fackel (halbe Stunde)	2
6	Besteck aus Zinn	
7	Gewürze, edel	
8	Tonflasche mit Wein	
9	Hebelarmbrust (Schaden 5, Angr +2, 60m, Zeit 6)	
10	Bolzen für Hebelarmbrust	11
11	Breitblattspitze (Schaden +1 falls ungeschützt)	11
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		