

Porträt / Wappen	Name/Titel: <b>Lanka von den Knuffen-Puffen</b>	
	Art: <b>Ruskari</b>	Geschl.: <b>weiblich</b>
	Kultur: <b>Regeninsulaner</b>	Alter: <b>55</b>
	Beruf: <b>Elementarmagier</b>	Haar: <b>schwarz/grau</b>
	Mod.: <input type="text"/>	Augen: <b>braun</b>
	<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i>	
Beschreibung:		Haut: <b>hell</b>
Narben: <b>0</b>	(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)	

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

<b>INT:</b> <b>23</b>	(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)
<b>CHA:</b> <b>12</b>	
<b>DEX:</b> <b>11</b>	
<b>STR:</b> <b>9</b>	

<b>LEBEN:</b> <b>6</b>	(-1 bis -6 bei Verletzung)
<b>GLÜCK:</b> <b>6</b>	(-1 für Wurf wiederholen)
<b>MAGIE:</b> <b>18</b>	(-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 Magierrobe	
3 Magier-Spitzhut (Schutz 1, bei 1 bis 8) (oben: 1 bis 18)	
4 „Zipp-Zapp-Magie-Stöcklein“	
5 Wanderstock (Schaden 2, Angr +0, Block -2)	
6 Buch: Allgemeine Blitzmagie (Zaubersprüche +8)	
7 Besen (Schaden 2, Angr -1, Block +3)	
8 Zaubersrank (+5 MAGIE)	
9 Heiltrank (+5 LEBEN)	
10 Aquamarin, Wassermagie (Wert: 5)	2
11 Bernstein, Blitzmagie (Wert: 20)	
12 Calcit, Luftmagie (Wert: 5)	2
13 roter Jaspis, Feuermagie (Wert: 5)	2
14 versteinertes Holz, Erdmagie (Wert: 5)	2
15 Zelt für 2 Personen, mit Zubehör	
16 Siegelring aus Bronze	
17 Öllaterne	
18	
19	
20	

<b>Reichtum:</b> <b>11</b>	von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
<b>Kontakte:</b> <b>4</b>	von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
<b>Rezepturen:</b> <b>5</b>	von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)
<b>Zaubersprüche:</b> <b>10</b>	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.)	

<b>Blocken / Ausweichen:</b> <b>5</b>	(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)
---------------------------------------	--

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

**Besonderheiten:**  
Mensch  
Reformkirche, Königin  
Luft/Wasser/Erde/Feuer+4, Stäbe+2

Porträt / Wappen

Name/Titel: **Lanko von den Griffin-Dorks**

Art: **Ruskari**

Geschl. **männlich**

Kultur: **Regeninsulaner**

Alter: **55**

Beruf: **Elementarmagier**

Haar: **schwarz/grau**

Mod.:

Augen: **braun**

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

Haut: **hell**

Beschreibung:

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: **23**

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: **11**

GESCHICK

STR: **9**

STÄRKE

LEBEN: **6**

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK: **6**

(-1 für Wurf wiederholen)

MAGIE: **18**

(-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	Magierrobe	
3	Magier-Spitzhut (Schutz 1, bei 1 bis 8) (oben: 1 bis 18)	
4	„Zipp-Zapp-Magie-Stöcklein“	
5	Wanderstock (Schaden 2, Angr +0, Block -2)	
6	Buch: Allgemeine Blitzmagie (Zaubersprüche +8)	
7	Besen (Schaden 2, Angr -1, Block +3)	
8	Zaubertrank (+5 MAGIE)	
9	Heiltrank (+5 LEBEN)	
10	Aquamarin, Wassermagie (Wert: 5)	2
11	Bernstein, Blitzmagie (Wert: 20)	
12	Calcit, Luftmagie (Wert: 5)	2
13	roter Jaspis, Feuermagie (Wert: 5)	2
14	versteinertes Holz, Erdmagie (Wert: 5)	2
15	Zelt für 2 Personen, mit Zubehör	
16	Siegelring aus Bronze	
17	Öllaterne	
18		
19		
20		

Reichtum: **11**

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

Kontakte: **4**

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen: **5**

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

Zaubersprüche: **10**

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: **5**

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

**Ruskari im Kampf:**

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

**Besonderheiten:**

Mensch  
Reformkirche, Königin  
Luft/Wasser/Erde/Feuer+4, Stäbe+2

Besitz...	(meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1	Buch: Das zweite Leben des haarigen Töpfers	
2	Zündhölzer	11
3	Fläsch mit Lampenöl (6 Stunden)	3
4	blaue Tinte (für circa 100 Blatt Papier)	
5	große Papierrolle (entspricht 5 Blatt Papier)	
6	rote Dämonenkerzen	7
7	Nähzeug	
8	Angelsehne und Haken	
9	Nordweiser (Faden mit Magnetit auf Holzstück, Schale)	
10	Schuhcreme	
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18	100 Goldmünzen (Wert: 100)	
19	100 Silbermünzen (Wert: 10)	3
20	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	2

<b>Zipp-Zapp-Magie-Stöcklein</b>			
Zauberstab: Ein kleines Stück Holz von einem vom Blitz gespaltenen Baum			
<b>Größe:</b> S	<b>Stabilität:</b> +++		
<i>Kann bis zu 7 Zauber speichern. Kann helfen, die Zauberdauer eines Zaubers von 3 Runden auf 2 Runden zu verkürzen (abgekürzter Zaubername wird gesprochen). Erleichtert Blitzmagie um 1 Punkt.</i>			
<b>braucht</b>	<b>Wert</b>	<b>Gewicht</b>	<b>LVL</b>
INT 15	700	0.25	1+