

Porträt / Wappen	Name/Titel: Sumpfding		
	Art: ?	Geschl.: ?	
	Kultur: (Überleben im Sumpf)	Alter: ?	
	Beruf: Jäger, antik	Haar: Pflanzenranken	
	Mod.: <input type="text"/>	Augen: komplett schwarz	
	<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i>		Haut: braungrün, Glibber
Beschreibung: Verwandlungszauber wirken nur auf sich selbst die Regenplane und das Pflanzenseil sind gleichzeitig eine Art „Kleidung“ (wie Mantel mit Gürtel), da man nicht nackt herumlaufen soll Speer ist „lang“: Umzingeln mit 8 statt 4 Leuten möglich und jemand mit höherer INT darf bei Annäherung gratis zustechen.			
Narben: 0	(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)		

LVL: 10	(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: 13	(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: 5	
DEX: 17	
STR: 20	

LEBEN: 24	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK: 3	(-1 für Wurf wiederholen)
MAGIE: 3	(-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 Regenplane mit Netz für Pflanzentarnung	
2 Seil aus Pflanzenfasern, je 10m	
3 Knotenstock (Schaden 4, Angr -4, Block -4)	4
4 kruder Speer (Schaden 4, Angr -3, Block -4), lang	2
5 kruder Bogen (Schaden 2, Angr -5, 30m, Zeit 2)	2
6 krude Pfeile (Angr -3) für Kurzbogen und kruden Bogen	22
7 Angelsehne und Haken	4
8 Heilkräutermixtur (+1 LEBEN im Schlaf)	4
9 Giftkräutermixtur, betäubend	8
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

Reichtum: 1	von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
Kontakte: 2	von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
Rezepturen: 18	von 0 (Käufer) bis 19 (Erfinder/Alchemist)
Zaubersprüche: 9	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: 8	(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)
---------------------------------------	--

? im Kampf:
 Schaden 1 / Ausweichen +0
 Schutz 1, bei 1 bis 19
 Ringkampf+, Verwandlung, Silber

Besonderheiten:
 Wasserhybrid, 4 Arme
 Schwimmen+, Sumpft+, Wildnis
 Speere+4, Jagd+