

Porträt / Wappen	Name/Titel: Oinka von Ringelburg	
	Art: Eberlinge	Geschl.: weiblich
	Kultur: Monarchländer	Alter: 29
	Beruf: Ritter	Haar: dunkelblond
	Mod.: <input type="text"/>	Augen: grau
	<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i>	
Beschreibung: sehr traditionsverbunden, weigert sich Mordaxt oder Mordhammer ins Arsenal aufzunehmen. Kann die Halbschwert-Technik nutzen mit dem Langschwert (Angr -4, Schaden +1) oder auch die Mordhau-Technik (Angr -8, Schaden +2) oder (siehe Regeln) in die Lücken einer Rüstung stehen.		
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: 8	(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: 10	
DEX: 21	
STR: 16	

LEBEN: 24	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK: 6	(-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	Packpferd	
2	Langschwert (Schaden 6, Angr +2, Block +2)	
3	Ritterschwert (Schaden 4, Angr +1, Block +2)	
4	Lanze, zu Pferd (Schaden 12, Angr -5, Block -)	
5	Turnierlanze, zu Pferd (Schaden 6, Angr -4, Block -)	
6	Turnierschild mit Wappen, sehr stabil (Block +1)	
7	Streitross, groß und stark, auf Ritter geprägt	
8	Schabracke mit Wappen (Kleidung fürs Pferd)	
9	geriffelte Plattenrüstung (Schutz 6, bei 1 bis 18)	
10	geriffelter Visierhelm (Schutz 6, bei 1 bis 19)	
11	Anhänger mit Schweinekopfsymbol, Silber (Wert: 1)	
12	Knappe (Helfer und Auszubildende von Rittern)	2
13	Reitpferd, mittelgroß und schnell	2
14	Fahnenstange mit Wappenwimpel	
15	Trompete aus verziertem Messingblech	
16		
17		
18	100 Goldmünzen (Wert: 100)	10
19	100 Silbermünzen (Wert: 10)	10
20	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	4

Reichtum: 18	von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
Kontakte: 12	von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
Rezepturen: 0	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. Alchemist hat viele Rezepte/Baupläne. Für jeden Punkt in LVL +1 auf eine der vier Kategorien.)	

Blocken / Ausweichen: 10	(Halb so viel wie in DEX, immer abrunden.)
--	--

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

Besonderheiten:
 Schweinekopf
 verwöhnt, welttoffen
 Lanzen+4, Reiten+, Adel, Codex

Porträt / Wappen

Name/Titel: **Grunzcius von Rüsselstein**

Art: **Eberlinge**

Geschl. **männlich**

Kultur: **Monarchländer**

Alter: **29**

Beruf: **Ritter**

Haar: **dunkelblond**

Mod.:

Augen: **grau**

Beschreibung:

sehr traditionsverbunden, weigert sich Mordaxt oder Mordhammer ins Arsenal aufzunehmen. Kann die Halbschwert-Technik nutzen mit dem Langschwert (Angr -4, Schaden +1) oder auch die Mordhau-Technik (Angr -8, Schaden +2) oder (siehe Regeln) in die Lücken einer Rüstung stehen.

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: **8**

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: **10**

CHARISMA

DEX: **21**

GESCHICK

STR: **16**

STÄRKE

LEBEN: **24**

(-1 bis -6 bei Verletzung)

GLÜCK: **6**

(-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	Packpferd	
2	Langschwert (Schaden 6, Angr +2, Block +2)	
3	Ritterschwert (Schaden 4, Angr +1, Block +2)	
4	Lanze, zu Pferd (Schaden 12, Angr -5, Block -)	
5	Turnierlanze, zu Pferd (Schaden 6, Angr -4, Block -)	
6	Turnierschild mit Wappen, sehr stabil (Block +1)	
7	Streitross, groß und stark, auf Ritter geprägt	
8	Schabracke mit Wappen (Kleidung fürs Pferd)	
9	geriffelte Plattenrüstung (Schutz 6, bei 1 bis 18)	
10	geriffelter Visierhelm (Schutz 6, bei 1 bis 19)	
11	Anhänger mit Schweinekopfsymbol, Silber (Wert: 1)	
12	Knappe (Helfer und Auszubildende von Rittern)	2
13	Reitpferd, mittelgroß und schnell	2
14	Fahnenstange mit Wappenwimpel	
15	Trompete aus verziertem Messingblech	
16		
17		
18	100 Goldmünzen (Wert: 100)	10
19	100 Silbermünzen (Wert: 10)	10
20	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	4

Reichtum: **18**

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

Kontakte: **12**

von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

Rezepturen: **0**

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: **10**

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

Eberlinge im Kampf:

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

Besonderheiten:

Schweinekopf
verwöhnt, welttoffen
Lanzen+4, Reiten+, Adel, Codex

Besitz... (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein)	Anzahl
1 lange Urkunde mit adeliger Abstammung	
2 Fackel (halbe Stunde)	10
3 Zunderschwamm-Feuerzeug	2
4 Kraftfutter für Pferde	20
5 kandierte Karotte (Belohnung für Pferde)	12
6 Zelt für 2 Personen, mit Zubehör	2
7 Buch: Die Kunst des Hauens und Stechens	
8 Buch: Die hohe Kunst der Aventure	
9 Besteck aus Silber	
10 Tonflasche mit Wein	
11 Tonflasche mit Bier	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	