

Porträt / Wappen	Name/Titel:	Frida		
	Art:	Rusbjarn	Geschl.:	weiblich
	Kultur:	Fjordländer	Alter:	28
	Beruf:	Bärsärkär	Haar:	braun, zottelig
	Mod.:		Augen:	eisblau
	(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)		Haut:	dunkel, Fell
Beschreibung:				
kann die Wurfaxt auch im Nahkampf nutzen (Blocken unmöglich) die Langaxt erfordert beide Hände (Zweihandaxt) falls mit zwei Bartäxten gekämpft wird: Block +1 statt -4 als Bärsärker auf Wikinger-Booten unbeliebt / als Bauer unzufrieden				
Narben:	0	(Zahl von 0 bis 20, ändert CHA)		

LVL: LEVEL	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: INTELLIGENZ	9	(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: CHARISMA	9	
DEX: GESCHICK	21	
STR: STÄRKE	16	

LEBEN:	22	(-1 bis -6 bei Verletzung)
GLÜCK:	8	(-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	Brillenhelm (Schutz 5, bei 1 bis 13)	
3	Kettenhemd, lang (Schutz 3, bei 1 bis 14)	
4	Bein-/Armschienen, Eisen (Schutz 5, bei 1 bis 9)	
5	Fellumhang (Schutz 1, bei 1 bis 2) (hinten: 1 bis 16)	
6	Langaxt (Schaden 7, Angr -3, Block -4)	
7	Bartaxt (Schaden 5, Angr -3, Block -4)	2
8	Wurfaxt, Doppelaxt (Schaden 4, Angr -1, 10m, Zeit 1)	2
9	Zunderschwamm-Feuerzeug	
10	Messer (Schaden 1, Angr -3, Block -)	
11	Heiltrank (+5 LEBEN)	
12		
13		
14		
15		
16		
17	100 Goldmünzen (Wert: 100)	3
18	100 Silbermünzen (Wert: 10)	3
19	100 Kupfermünzen (Wert: 1)	2
20	Anhänger mit Hammersymbol, Silber (Wert: 0,1)	

Reichtum:	11	von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)
Kontakte:	13	von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)
Rezepturen:	6	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.)
-----------------------	----	--

**Rusbjarn im Kampf:**  
Schaden 2 / Ausweichen -1  
Schutz 1, bei 1 bis 19  
Biss (3)

**Besonderheiten:**  
Bärenkopf, Fell, etwas größer  
Kälte+, Bauer+, Fischer+  
Bärwut (Schmerz=0, STRx2, INT:2)

Porträt / Wappen     	Name/Titel:	Björn	
	Art:	Rusbjarn	Geschl. männlich
	Kultur:	Fjordländer	Alter: 28
	Beruf:	Bärsärkär	Haar: braun, zottelig
	Mod.:		Augen: eisblau
<i>(Modifikation ist optional, z.B. Vampir oder Werwolf)</i>			
Beschreibung:		kann die Wurfaxt auch im Nahkampf nutzen (Blocken unmöglich) die Langaxt erfordert beide Hände (Zweihandaxt) falls mit zwei Bartäxten gekämpft wird: Block +1 statt -4 als Bärsärker auf Wikinger-Booten unbeliebt / als Bauer unzufrieden	
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:** 9 (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:** 9 (CHARISMA)

**DEX:** 21 (GESCHICK)

**STR:** 16 (STÄRKE)

**LEBEN:** 22 (-1 bis -6 bei Verletzung)

**GLÜCK:** 8 (-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 Brillenhelm (Schutz 5, bei 1 bis 13)	
3 Kettenhemd, lang (Schutz 3, bei 1 bis 14)	
4 Bein-/Armschienen, Eisen (Schutz 5, bei 1 bis 9)	
5 Fellumhang (Schutz 1, bei 1 bis 2) (hinten: 1 bis 16)	
6 Langaxt (Schaden 7, Angr -3, Block -4)	
7 Bartaxt (Schaden 5, Angr -3, Block -4)	2
8 Wurfaxt, Doppelaxt (Schaden 4, Angr -1, 10m, Zeit 1)	2
9 Zunderschwamm-Feuerzeug	
10 Messer (Schaden 1, Angr -3, Block -)	
11 Heiltrank (+5 LEBEN)	
12	
13	
14	
15	
16	
17 100 Goldmünzen (Wert: 100)	3
18 100 Silbermünzen (Wert: 10)	3
19 100 Kupfermünzen (Wert: 1)	2
20 Anhänger mit Hammersymbol, Silber (Wert: 0,1)	

**Reichtum:** 11  
von 0 (nackt im Wald) bis 19 (sehr reich)

**Kontakte:** 13  
von 0 (Einzelgänger) bis 19 (gut vernetzt)

**Rezepturen:** 6  
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.)

**Rusbjarn im Kampf:**  
Schaden 2 / Ausweichen -1  
Schutz 1, bei 1 bis 19  
Biss (3)

**Besonderheiten:**  
Bärenkopf, Fell, etwas größer  
Kälte+, Bauer+, Fischer+  
Bärwut (Schmerz=0, STRx2, INT:2)

Behälter / Ablageort: Rucksack

---

Besitz... (meistens sollten es Gegenstände, Tiere oder Diener sein) Anzahl

1	Besteck aus Holz	
2	Honig im Keramiktopf	
3	Regenplane mit Netz für Pflanzentarnung	
4	Würfelspiel, einfach (Lederbecher, 6 Knochenwürfel)	
5	Kletterseil, je 10m	2
6	Angelsehne und Haken	
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		