

Name -----  
 Klasse -----  
 Stufe -----  
 EP -----

Rüstung ---  
 Berechnung: Keine = 9, Leder = 7,  
 Kette = 5, Platte = 3, Schild = -1,  
 abzgl. Geschick Bonus

Erschaffung: jeweils 3W6 Wert Bonus

Kraft	---	---		
Geschick	---	---	Wert	Bonus
Gesundheit	---	---	3	-3
Bildung	---	---	4-5	-2
Weisheit	---	---	6-8	-1
Auftreten	---	---	9-12	
			13-15	+1
			16-17	+2
			18	+3

Loyalität	---	7 + Auftreten Bonus
Gefolgsleute	---	4 + Auftreten Bonus
Reaktionen	---	Wert Bonus
		3 -2
		4-8 -1
		9-12
		13-17 +1
		18 +2

Rüstung des Gegners:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Schaden
Nahkampf	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	1W6
Fernkampf	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	1W6

W20 muss gleich oder grösser sein

Wappen oder Bild



Lebensenergie

---  
Maximum

Krieger & Zwerge: W8  
 Magier & Diebe: W4  
 Alle anderen: W6  
 + Gesundheit Bonus

Gold

Edelsteine

Juwelen

Sprachen

Sonstiges

Besitz

Fähigkeiten, Sprüche

Rettungswürfe

Drachenodem, Explosion	---
Lähmung, Versteinigung	---
Tod, Gift	---
Strahlen, Zauberstäbe	---
Zaubersprüche	---

W20 muss gleich oder grösser sein