

Name \_\_\_\_\_  
Klasse \_\_\_\_\_  
stufe \_\_\_\_\_  
EP \_\_\_\_\_

Wappen oder Bild



Lebensenergie

\_\_\_\_\_

Rüstung \_\_\_\_\_

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

Erschaffung: jeweils 3w6      Wert      Bonus

Kraft \_\_\_\_\_  
Geschick \_\_\_\_\_  
Gesundheit \_\_\_\_\_  
Bildung \_\_\_\_\_  
Weisheit \_\_\_\_\_  
Auftreten \_\_\_\_\_

Berechnung: Wert 3 4-5 6-8 9-12 13-15 16-17 18  
Bonus -3 -2 -1 - +1 +2 +3

Loyalität \_\_\_\_\_

Berechnung:  
7 + Auftreten Bonus

(der Gefolgsleute zwischen den Abenteuern,  
max. Anzahl Gefolgsleute: 4 + Auftreten Bonus)

Besitz

Rettungswürfe      Wert

Drachenodem, Explosion \_\_\_\_\_  
Lähmung, Versteinerung \_\_\_\_\_  
Tod, Gift \_\_\_\_\_  
Strahlen, Zauberstäbe \_\_\_\_\_  
Zaubersprüche \_\_\_\_\_

Fähigkeiten, Sprachen

Zuschlagen:

Rüstung des Gegners: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Würfel 1w20 höher als: \_\_\_\_\_

(und addiere Geschick Bonus im Fernkampf bzw. Kraft Bonus im Nahkampf)

Schaden: 1d6

(und addiere Kraft Bonus im Nahkampf)