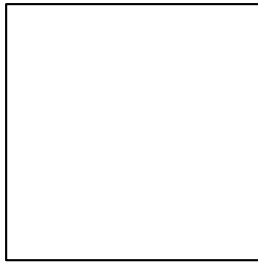


Name -----
 Klasse -----
 Stufe -----
 EP -----

Wappen oder Bild



Lebensenergie

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

Rüstung

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

Erschaffung: jeweils 3W6

Kraft -----
 Geschick -----
 Gesundheit -----
 Bildung -----
 Weisheit -----
 Auftreten -----
 Gefolgsleute -----
 Loyalität -----
 Reaktionen -----

Wert

Bonus

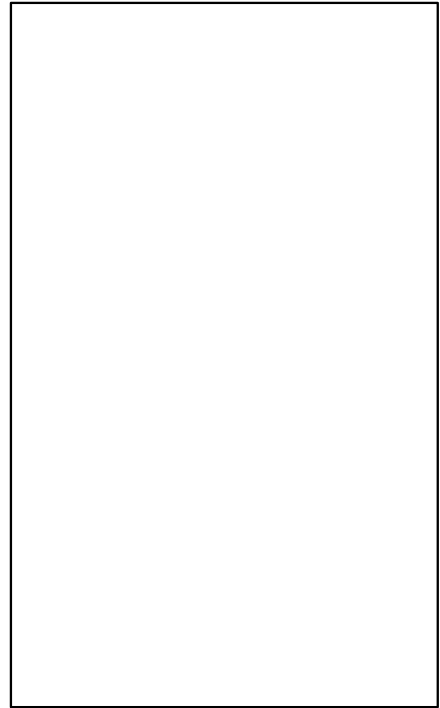
Wert	Bonus
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
17-17	+2
18	+3

7 + Auftreten Bonus

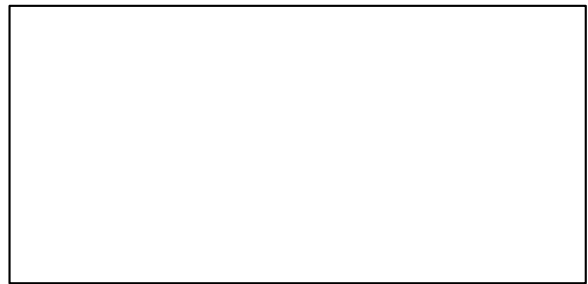
4 + Auftreten Bonus

Wert	Bonus
3	-2
4-8	-1
9-12	0
13-17	+1
18	+2

Besitz



Fähigkeiten, Sprachen



Rettungswürfe

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

W20 muss gleich oder grösser sein

Zuschlagen!

Rüstung des Gegners:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Nahkampf (+ Kraft Bonus)	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
Fernkampf (+ Geschick Bonus)	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

W20 muss gleich oder grösser sein

Schaden: 1W6

(+ Kraft Bonus im Nahkampf)