

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

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

Erschaffung: jeweils 3W6 Wert Bonus

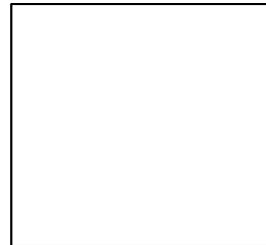
Kraft	---	---		
Geschick	---	---	Wert	Bonus
			3	-3
			4-5	-2
			6-8	-1
Gesundheit	---	---	9-12	
			13-15	+1
Bildung	---	---	16-17	+2
			18	+3
Weisheit	---	---		
Auftreten	---	---		

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



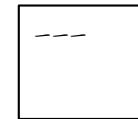
Lebensenergie

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

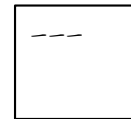
Gold



Edelsteine



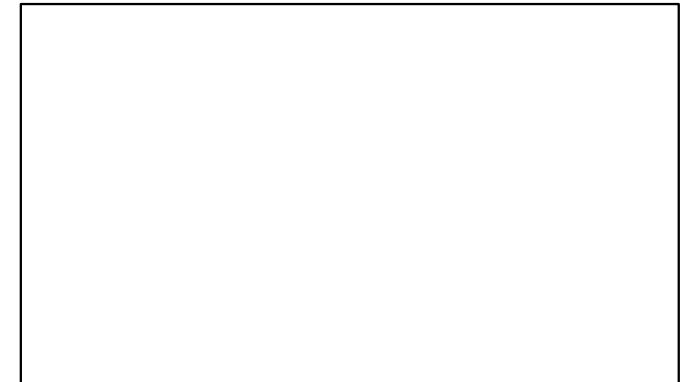
Juwelen



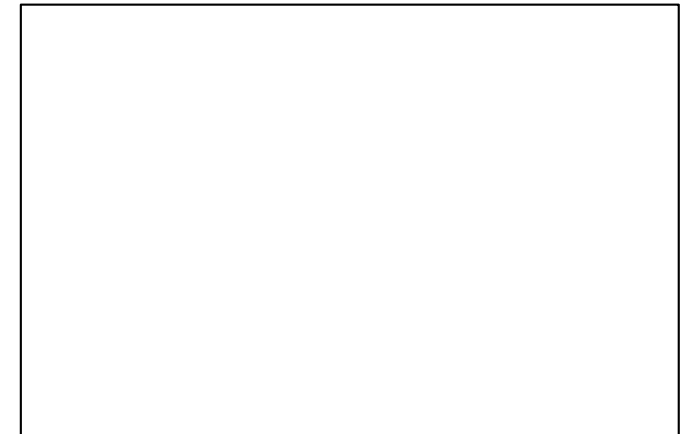
Sprachen



Besitz



Fähigkeiten, Sprüche



Rettungswürfe

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

W20 muss gleich oder grösser sein