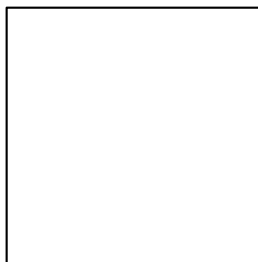


Name _____
 Klasse _____
 Stufe _____
 EP _____

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 _____

Wert

Bonus

Loyalität _____
 Erfolgsleute _____
 Reaktionen _____

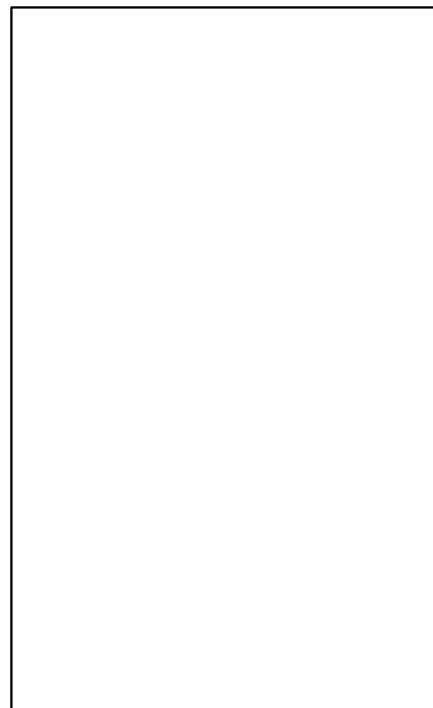
7 + Auftreten
 Bonus

4 + Auftreten
 Bonus

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

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

Besitz



Fähigkeiten, Sprachen



Rettungswürfe

Drachennodem, 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)