

Charakterbogen

ZAUBER: NEKROMANTIE

Gib 3 Magiepunkte aus, um einen untoten Helfer herbeizuzaubern. Er nimmt deinen Platz für 1 oder mehr Runden ein (und dreht die Scheibe). Er hat 6 Lebenspunkte, Stärke 8 und Verteidigung 6. Wenn er mehr Schaden nimmt, als er Lebenspunkte hat, verschwindet er und du erhältst den übrigen Schaden.

SPEKTRALSCHILD

+1 dauerhafte Verteidigung

VERZWEIFLUNG

Im Kampf darfst du 1 Magiepunkt statt 1 Lebenspunkt verlieren und umgekehrt.

ZAUBERER

ZAUBER: ILLUSION

Gib 3 Magiepunkte aus, um einen Ritter herbeizuzaubern. Er nimmt deinen Platz für 1 oder mehr Runden ein (und dreht die Scheibe). Er hat 6 Lebenspunkte, Stärke 8 und Verteidigung 6. Wenn er mehr Schaden nimmt, als er Lebenspunkte hat, verschwindet er und du erhältst den übrigen Schaden.

ZAUBER: EISSTURM

Gib 2 Magiepunkte für einen Eissturm aus, der 14 Schaden + Scheibendrehung verursacht.

ZAUBER: ALCHIMIE

Du darfst jederzeit 4 Magiepunkte ausgeben, um 10 GS zu erhalten.

MAGIER

ZAUBER: GIFTBISS

Gib 4 Magiepunkte für 11 Schaden + Scheibendrehung aus; der Gegner ist durch dein Gift gelähmt und verursacht in seinem nächsten Zug nur halben Schaden (aufgerundet).

ZAUBER: VOLLMOND

Gib 1 Lebenspunkt aus, um dich jederzeit in einen Werwolf verwandeln zu können.

SCHARFE KRALLEN

+1 dauerhafte Stärke

LYKANTHROPH

WILDER KRIEGER

Zu Beginn jedes Kampfs sorgt dein Kriegsgebrüll dafür, dass der Gegner sofort 2 Lebenspunkte verliert.

DU-KANNST-NICHT-VORBEI

+1 dauerhafte Verteidigung

GESEGNETER KRIEGER

Nach jeder Kampfrunde erhältst du 1 Lebenspunkt

BARBAR

Baum der Fähigkeiten

Jedes Kästchen kostet 1 Fähigkeitspunkt. Du darfst Kästchen deiner Wahl ankreuzen, aber immer nur von unten nach oben (und nur, wenn eine Pfeilverbindung besteht)!

HINWEIS: Du beginnst dein Abenteuer mit 1 Fähigkeitspunkt. Pro Stufenaufstieg erhältst du 1 weiteren.

ZAUBER: FEUERBALL

Gib 2 Magiepunkte für einen Feuerball aus, der 12 Schaden + Scheibendrehung verursacht.

EISRÜSTUNG

+1 dauerhafte Verteidigung

ZAUBER: SCHOCK

Gib 1 Magiepunkt für einen Lichtbogen aus, der 6 Schaden + Scheibendrehung verursacht.

LEHRLING

PALADIN

Erreichst du eine neue Stufe, bekommst du sofort zusätzlich 3 Lebenspunkte zurück.

SEGNUMG

Wenn du eine 6 auf der Scheibe erzielst, bekommst du sofort 1 Lebenspunkt zurück.

GNADE

Du erhältst 2 Magiepunkte pro Kampfsieg und pro Erfolg bei Aufgaben und Rätseln.

HEILER

ENTFESSELTE KLINGE

+1 dauerhafte Stärke

MENSCHLICHER SCHILD

+1 dauerhafte Verteidigung

JUNGER REKRUT

+1 dauerhafte Stärke

SÖLDNER

GLÜCKSPILZ

Erzielst du eine 1 auf der Scheibe, drehe erneut.

STRASSENDIEB

Öffne verschlossene Truhen.

TIERZÄHMUNG

Du brauchst für einen Tierbegleiter nicht zu bezahlen oder zu drehen. Er kommt sofort zu dir (max. 1 Begleiter gleichzeitig).

ABENTEUERER

GEGENSTÄNDE

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.

NOTIZEN

TIERBEGLEITER

NAME

BONUS

GOLDSTÜCKE (GS)

STUFE PRO STUFENAUFSTIEG +LEP, SCHWIE +1, MP

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

LEBENS-PUNKTE (LEP)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

MAGIE-PUNKTE (MP)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

EORAS,

ATTRIBUTE (Menschen-gerichtet)

STÄRKE

VERTEIDIGUNG

BONUS: +5 Stärke und +5 Verteidigung, wenn Eoras verwundet ist

AUSRÜSTUNG

AMULETT

HELM

RÜSTUNG

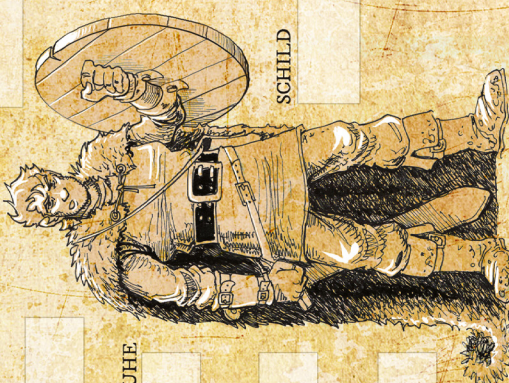
HANDSCHUHE

RING

WAFFE

SCHILD

STIEFEL



ERFAHRUNGSPUNKTE (EP)

STUFE 1	STUFE 2	STUFE 3	STUFE 4
STUFE 5	STUFE 6	STUFE 7	STUFE 8
STUFE 9	STUFE 10		

