

Magor

Name: _____

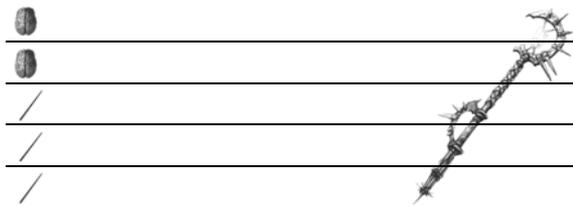
Körperkraft:	4
Intelligenz:	12
Stärke:	4
Geschicklichkeit:	3
Angriff:	0
Verteidigung:	0

Spezialfähigkeiten:

Manaregenerierung: Ein Magor kann in einer Aktion zweimal Mana regenerieren.

Zaubern: Magor können gekaufte Zaubersprüche anwenden (Spruchrollen kann jeder mit der notwendigen Intelligenz anwenden).

Startausrüstung: Kurzstab und Robe. Angriff und Verteidigung erhöhen sich um je einen Kampfwürfel.



- Granithaut** Verteidigung bis Treffer um 2 KW höher
- Hellsehen** Inhalt eines Raumes zeigen
- Teleportation** Position eines Spielers wird geändert
- Heilung** Heilung um bis zu 4 KK
- Wiederbeleben** Ein Ohnmächtiger wird wiederbelebt
- Feuerball** Angriff mit 3 KW
- Inferno** Angriff auf alle sichtbaren Monster (1 T)
- Flammende Wut** Angriff auf alle sichtbaren Monster (3 T)
- Konzentration** Nächster Angriff mit 2 KW mehr
- Tapferkeit** 2 Angriffe statt einem in einer Aktion
- Unwetter** Ein Monster muss einmal aussetzen
- Schlaf** Ein Monster muss aussetzen bis 6 gew.
- Rückkehr** Vollständige Heilung, falls verletzt oder ohnmächtig, ein Punkt KK, falls tot.
- Nebelschleier** In der nächsten Runde darf am verzauberten Gegner vorbeizogen werden.
- Durch die Wand** Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen durch Wände gehen.
- Rückenwind** Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen die doppelte Augenzahl setzen.

	KK	Int.	Mana
max.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
akt.:	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

Erfahrung:

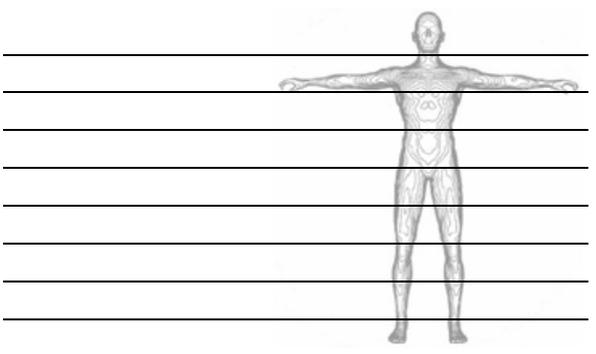
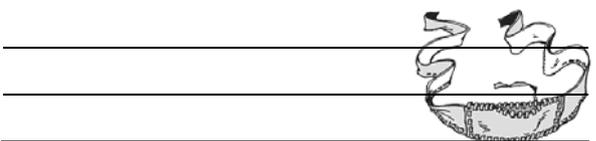
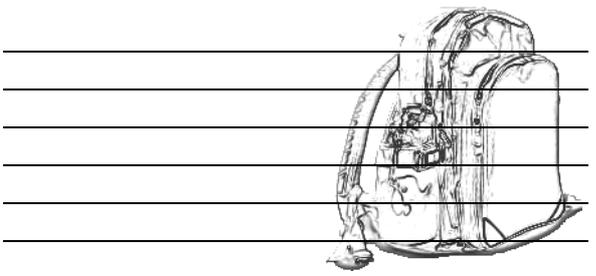
Level: 

Stärke: / Geschick:

Tempo: Würfel

Angriff: Würfel

Verteidigung: Würfel



	KK	Int.	Mana
max.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
akt.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Erfahrung:

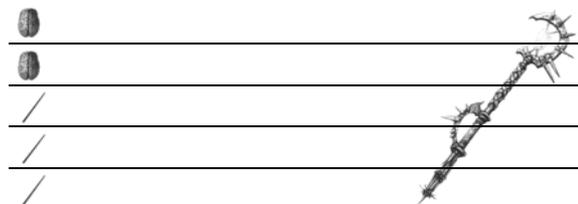
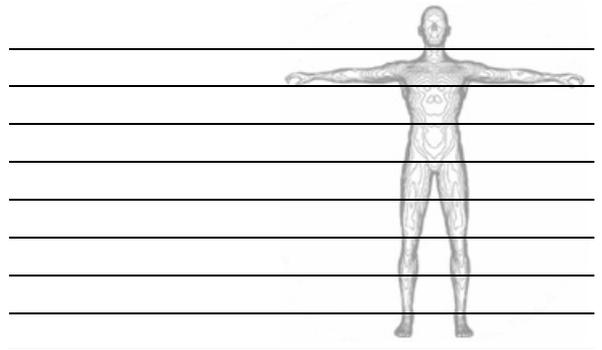
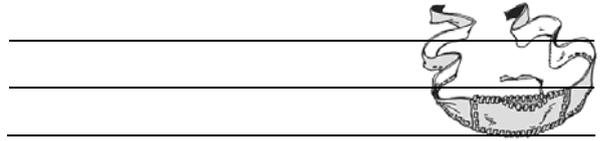
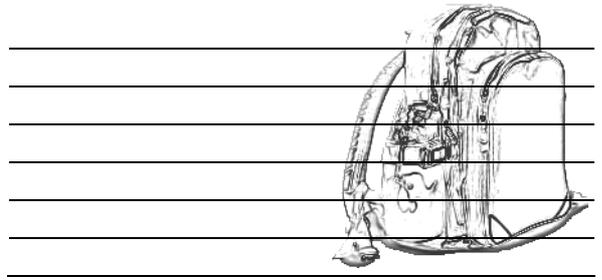
Level: 

Stärke: / Geschick:

Tempo: Würfel

Angriff: Würfel

Verteidigung: Würfel



- Granithaut Verteidigung bis Treffer um 2 KW höher
- Hellsehen Inhalt eines Raumes zeigen
- Teleportation Position eines Spielers wird geändert
- Heilung Heilung um bis zu 4 KK
- Wiederbeleben Ein Ohnmächtiger wird wiederbelebt
- Feuerball Angriff mit 3 KW
- Inferno Angriff auf alle sichtbaren Monster (1 T)
- Flammende Wut Angriff auf alle sichtbaren Monster (3 T)
- Konzentration Nächster Angriff mit 2 KW mehr
- Tapferkeit 2 Angriffe statt einem in einer Aktion
- Unwetter Ein Monster muss einmal aussetzen
- Schlaf Ein Monster muss aussetzen bis 6 gew.
- Rückkehr Vollständige Heilung, falls verletzt oder ohnmächtig, ein Punkt KK, falls tot.
- Nebelschleier In der nächsten Runde darf am verzauberten Gegner vorbeigezogen werden.
- Durch die Wand Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen durch Wände gehen.
- Rückenwind Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen die doppelte Augenzahl setzen.

Magor

Name: _____

Körperkraft: 4
 Intelligenz: 12
 Stärke: 4
 Geschicklichkeit: 3
 Angriff: 0
 Verteidigung: 0

Spezialfähigkeiten:

Manaregenerierung: Ein Magor kann in einer Aktion zweimal Mana regenerieren.

Zaubern: Magor können gekaufte Zaubersprüche anwenden (Spruchrollen kann jeder mit der notwendigen Intelligenz anwenden).

Startausrüstung: Kurzstab und Robe. Angriff und Verteidigung erhöhen sich um je einen Kampfwürfel.



Die Amazone

Name: _____

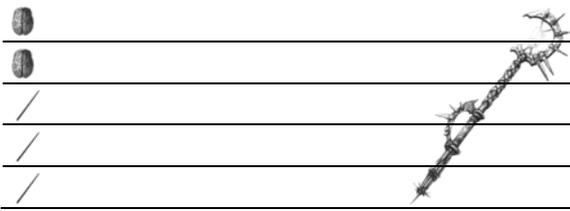
Körperkraft	5
Intelligenz	5
Stärke	5
Geschicklichkeit	6
Angriff	1
Verteidigung	1

Spezialfähigkeiten:

Dreifachschuss: Die Amazone darf drei Angriffe mit der aktuell möglichen Zahl an Kampfwürfeln starten.

Zielen: Beim nächsten Angriff ist ein Totenschädel sicher.

Startausrüstung:
Kurbogen und Robe. Angriff und Verteidigung erhöhen sich um je einen Kampfwürfel.



<input type="checkbox"/>	Granithaut	Verteidigung bis Treffer um 2 KW höher
<input type="checkbox"/>	Hellsehen	Inhalt eines Raumes zeigen
<input type="checkbox"/>	Teleportation	Position eines Spielers wird geändert
<input type="checkbox"/>	Heilung	Heilung um bis zu 4 KK
<input type="checkbox"/>	Wiederbeleben	Ein Ohnmächtiger wird wiederbelebt
<input type="checkbox"/>	Feuerball	Angriff mit 3 KW
<input type="checkbox"/>	Inferno	Angriff auf alle sichtbaren Monster (1 T)
<input type="checkbox"/>	Flammende Wut	Angriff auf alle sichtbaren Monster (3 T)
<input type="checkbox"/>	Konzentration	Nächster Angriff mit 2 KW mehr
<input type="checkbox"/>	Tapferkeit	2 Angriffe statt einem in einer Aktion
<input type="checkbox"/>	Unwetter	Ein Monster muss einmal aussetzen
<input type="checkbox"/>	Schlaf	Ein Monster muss aussetzen bis 6 gew.
<input type="checkbox"/>	Rückkehr	Vollständige Heilung, falls verletzt oder ohnmächtig, ein Punkt KK, falls tot.
<input type="checkbox"/>	Nebelschleier	In der nächsten Runde darf am verzauberten Gegner vorbeigezogen werden.
<input type="checkbox"/>	Durch die Wand	Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen durch Wände gehen.
<input type="checkbox"/>	Rückenwind	Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen die doppelte Augenzahl setzen.

	KK	Int.	Mana
max.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
akt.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Erfahrung:

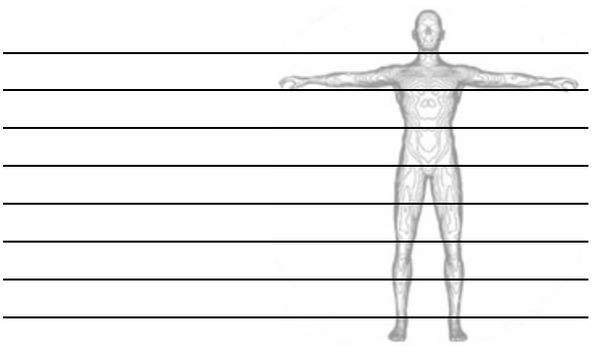
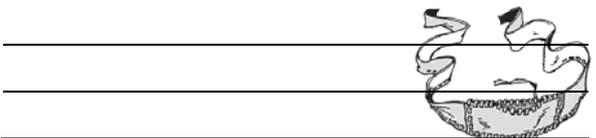
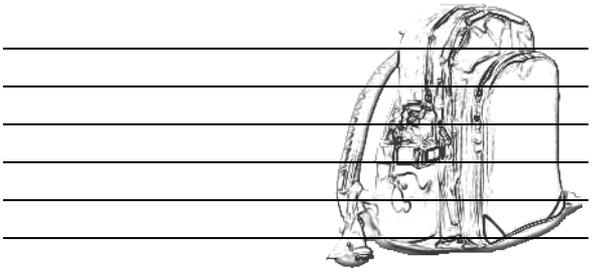
Level: 

Stärke: / Geschick:

Tempo: Würfel

Angriff: Würfel

Verteidigung: Würfel



	KK	Int.	Mana
max.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
akt.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Erfahrung:

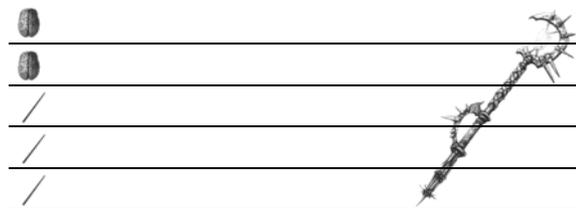
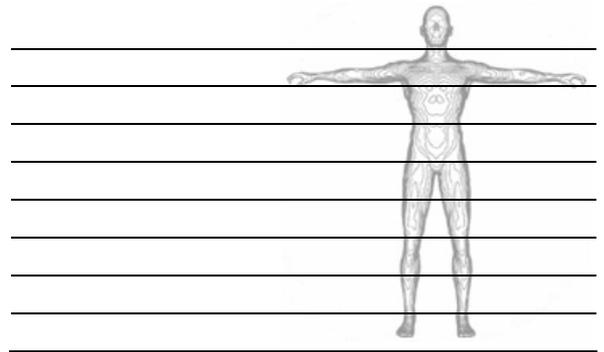
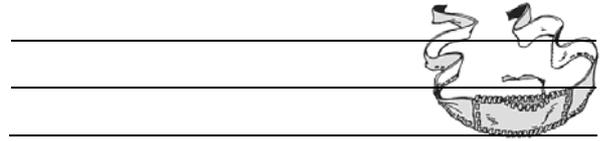
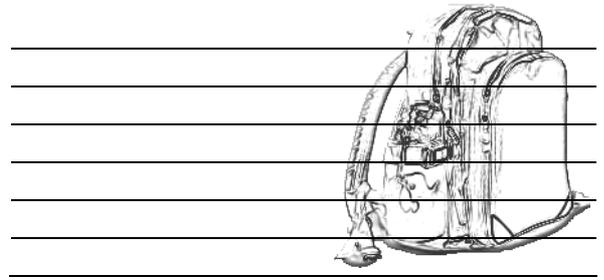
Level: 

Stärke: / Geschick:

Tempo: Würfel

Angriff: Würfel

Verteidigung: Würfel



- Granithaut** Verteidigung bis Treffer um 2 KW höher
- Hellsehen** Inhalt eines Raumes zeigen
- Teleportation** Position eines Spielers wird geändert
- Heilung** Heilung um bis zu 4 KK
- Wiederbeleben** Ein Ohnmächtiger wird wiederbelebt
- Feuerball** Angriff mit 3 KW
- Inferno** Angriff auf alle sichtbaren Monster (1 T)
- Flammende Wut** Angriff auf alle sichtbaren Monster (3 T)
- Konzentration** Nächster Angriff mit 2 KW mehr
- Tapferkeit** 2 Angriffe statt einem in einer Aktion
- Unwetter** Ein Monster muss einmal aussetzen
- Schlaf** Ein Monster muss aussetzen bis 6 gew.
- Rückkehr** Vollständige Heilung, falls verletzt oder ohnmächtig, ein Punkt KK, falls tot.
- Nebelschleier** In der nächsten Runde darf am verzauberten Gegner vorbeigezogen werden.
- Durch die Wand** Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen durch Wände gehen.
- Rückenwind** Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen die doppelte Augenzahl setzen.

Die Amazone

Name: _____

Körperkraft	5
Intelligenz	5
Stärke	5
Geschicklichkeit	6
Angriff	1
Verteidigung	1

Spezialfähigkeiten:

Dreifachschuss: Die Amazone darf drei Angriffe mit der aktuell möglichen Zahl an Kampfwürfeln starten.

Zielen: Beim nächsten Angriff ist ein Totenschädel sicher.

Startausrüstung:
Kurbogen und Robe. Angriff und Verteidigung erhöhen sich um je einen Kampfwürfel.



Der Paladin

Name: _____

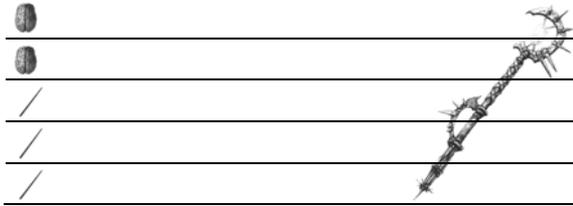
Körperkraft	7
Intelligenz	5
Stärke	5
Geschicklichkeit	4
Angriff	1
Verteidigung	1

Spezialfähigkeiten:

Heilungsaura: Jeder vom Paladin aus sichtbare Held bekommt einen Punkt Körperkraft zurück.

Überzeugungsaura: Für eine Runde müssen sich die zum Anwendungszeitpunkt vom Paladin aus sichtbaren Gegner mit einem Kampfwürfel weniger verteidigen.

Startausrüstung: Pike und Lederweste. Angriff erhöht sich um einen und Verteidigung um zwei Kampfwürfel.



<input type="checkbox"/>	Granithaut	Verteidigung bis Treffer um 2 KW höher
<input type="checkbox"/>	Hellsehen	Inhalt eines Raumes zeigen
<input type="checkbox"/>	Teleportation	Position eines Spielers wird geändert
<input type="checkbox"/>	Heilung	Heilung um bis zu 4 KK
<input type="checkbox"/>	Wiederbeleben	Ein Ohnmächtiger wird wiederbelebt
<input type="checkbox"/>	Feuerball	Angriff mit 3 KW
<input type="checkbox"/>	Inferno	Angriff auf alle sichtbaren Monster (1 T)
<input type="checkbox"/>	Flammende Wut	Angriff auf alle sichtbaren Monster (3 T)
<input type="checkbox"/>	Konzentration	Nächster Angriff mit 2 KW mehr
<input type="checkbox"/>	Tapferkeit	2 Angriffe statt einem in <u>einer</u> Aktion
<input type="checkbox"/>	Unwetter	Ein Monster muss einmal aussetzen
<input type="checkbox"/>	Schlaf	Ein Monster muss aussetzen bis 6 gew.
<input type="checkbox"/>	Rückkehr	Vollständige Heilung, falls verletzt oder ohnmächtig, ein Punkt KK, falls tot.
<input type="checkbox"/>	Nebelschleier	In der nächsten Runde darf am verzauberten Gegner vorbeigezogen werden.
<input type="checkbox"/>	Durch die Wand	Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen durch Wände gehen.
<input type="checkbox"/>	Rückenwind	Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen die doppelte Augenzahl setzen.

	KK	Int.	Mana
max.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
akt.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Erfahrung:

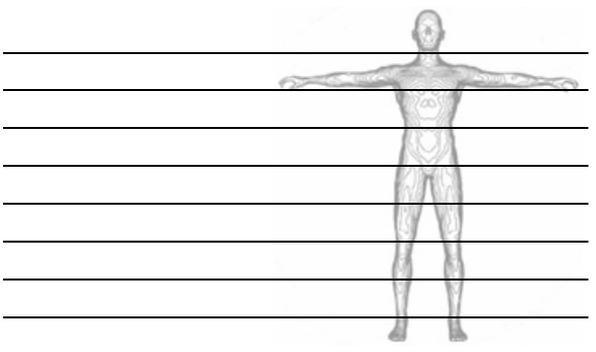
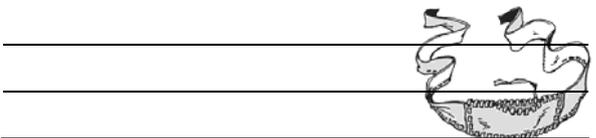
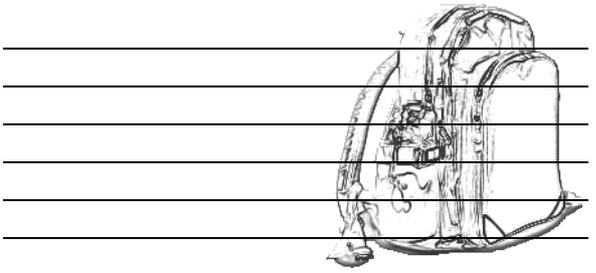
Level: 

Stärke: / Geschick:

Tempo: Würfel

Angriff: Würfel

Verteidigung: Würfel



	KK	Int.	Mana
max.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
akt.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Erfahrung:

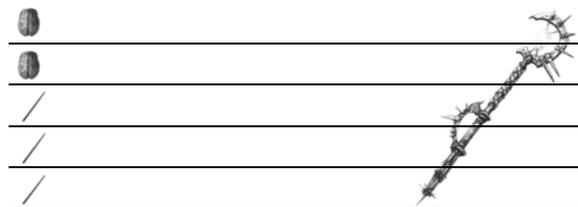
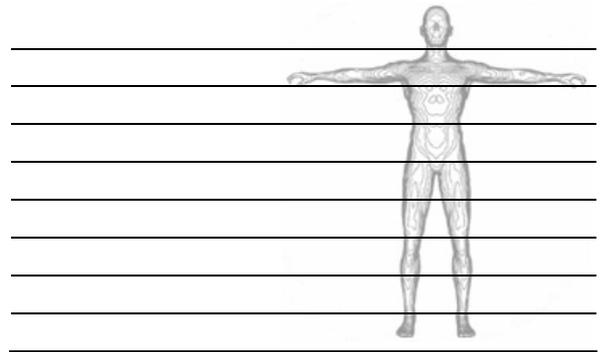
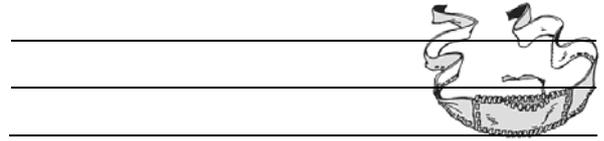
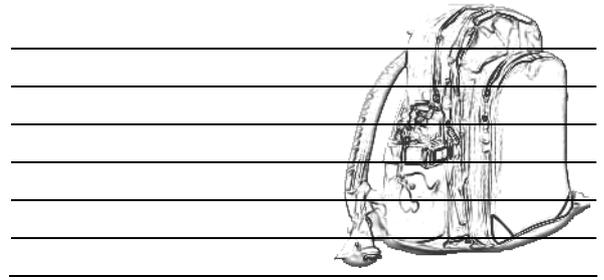
Level: 

Stärke: / Geschick:

Tempo: Würfel

Angriff: Würfel

Verteidigung: Würfel



- | | | |
|--------------------------|----------------|--|
| <input type="checkbox"/> | Granithaut | Verteidigung bis Treffer um 2 KW höher |
| <input type="checkbox"/> | Hellsehen | Inhalt eines Raumes zeigen |
| <input type="checkbox"/> | Teleportation | Position eines Spielers wird geändert |
| <input type="checkbox"/> | Heilung | Heilung um bis zu 4 KK |
| <input type="checkbox"/> | Wiederbeleben | Ein Ohnmächtiger wird wiederbelebt |
| <input type="checkbox"/> | Feuerball | Angriff mit 3 KW |
| <input type="checkbox"/> | Inferno | Angriff auf alle sichtbaren Monster (1 T) |
| <input type="checkbox"/> | Flammende Wut | Angriff auf alle sichtbaren Monster (3 T) |
| <input type="checkbox"/> | Konzentration | Nächster Angriff mit 2 KW mehr |
| <input type="checkbox"/> | Tapferkeit | 2 Angriffe statt einem in <u>einer</u> Aktion |
| <input type="checkbox"/> | Unwetter | Ein Monster muss einmal aussetzen |
| <input type="checkbox"/> | Schlaf | Ein Monster muss aussetzen bis 6 gew. |
| <input type="checkbox"/> | Rückkehr | Vollständige Heilung, falls verletzt oder ohnmächtig, ein Punkt KK, falls tot. |
| <input type="checkbox"/> | Nebelschleier | In der nächsten Runde darf am verzauberten Gegner vorbeigezogen werden. |
| <input type="checkbox"/> | Durch die Wand | Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen durch Wände gehen. |
| <input type="checkbox"/> | Rückenwind | Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen die doppelte Augenzahl setzen. |

Der Paladin

Name: _____

Körperkraft	7
Intelligenz	5
Stärke	5
Geschicklichkeit	4
Angriff	1
Verteidigung	1

Spezialfähigkeiten:

Heilungsauro: Jeder vom Paladin aus sichtbare Held bekommt einen Punkt Körperkraft zurück.

Startausrüstung: Pike und Lederweste. Angriff erhöht sich um einen und Verteidigung um zwei Kampfwürfel.

Überzeugungsauro: Für eine Runde müssen sich die zum Anwendungszeitpunkt vom Paladin aus sichtbaren Gegner mit einem Kampfwürfel weniger verteidigen.



Der Barbar

Name: _____

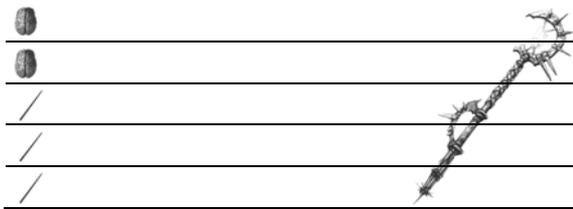
Körperkraft	7
Intelligenz	2
Stärke	8
Geschicklichkeit	3
Angriff	2
Verteidigung	1

Spezialfähigkeiten:

Sprung: Der Barbar darf bis zu drei Felder weit springen. Trinkt er vorher einen Tapferkeitstrank, darf er in derselben Aktion noch angreifen.

Kampfschrei: Die zum Anwendungszeitpunkt vom Barbaren aus sichtbaren Gegner müssen in dieser Runde mit einem Kampfwürfel weniger angreifen.

Startausrüstung: Krummschwert und Robe. Angriff und Verteidigung erhöhen sich um je einen Kampfwürfel.



- Granithaut** Verteidigung bis Treffer um 2 KW höher
- Hellsehen** Inhalt eines Raumes zeigen
- Teleportation** Position eines Spielers wird geändert
- Heilung** Heilung um bis zu 4 KK
- Wiederbeleben** Ein Ohnmächtiger wird wiederbelebt
- Feuerball** Angriff mit 3 KW
- Inferno** Angriff auf alle sichtbaren Monster (1 T)
- Flammende Wut** Angriff auf alle sichtbaren Monster (3 T)
- Konzentration** Nächster Angriff mit 2 KW mehr
- Tapferkeit** 2 Angriffe statt einem in einer Aktion
- Unwetter** Ein Monster muss einmal aussetzen
- Schlaf** Ein Monster muss aussetzen bis 6 gew.
- Rückkehr** Vollständige Heilung, falls verletzt oder ohnmächtig, ein Punkt KK, falls tot.
- Nebelschleier** In der nächsten Runde darf am verzauberten Gegner vorbeigezogen werden.
- Durch die Wand** Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen durch Wände gehen.
- Rückenwind** Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen die doppelte Augenzahl setzen.

	KK	Int.	Mana																																																																																																																								
max.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																																																																																																																								
akt.:	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																																									<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																																									<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																																								

Erfahrung:

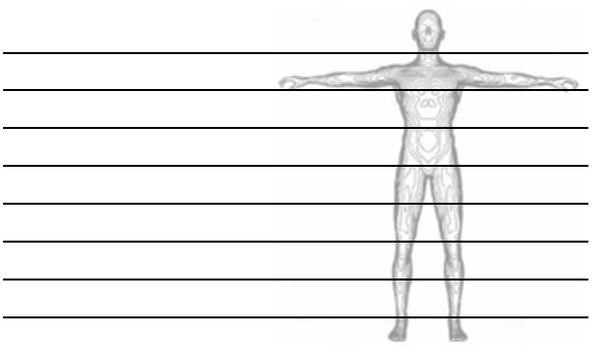
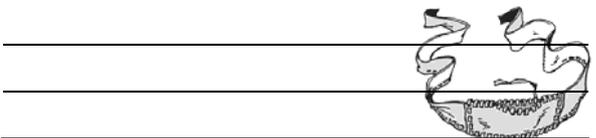
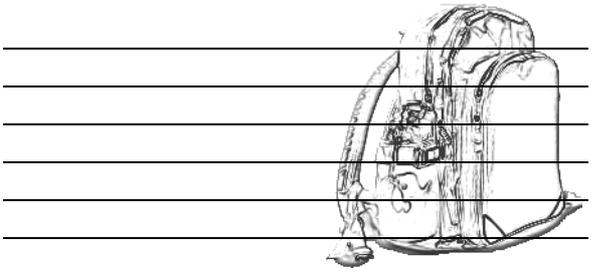
Level:

Stärke: / Geschick:

Tempo: Würfel

Angriff: Würfel

Verteidigung: Würfel



	KK	Int.	Mana
max.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
akt.:	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

Erfahrung:

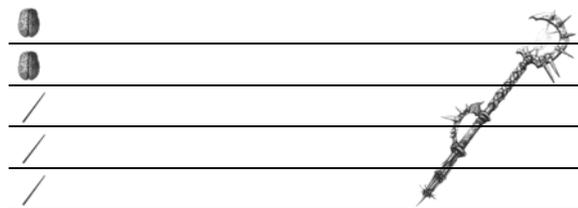
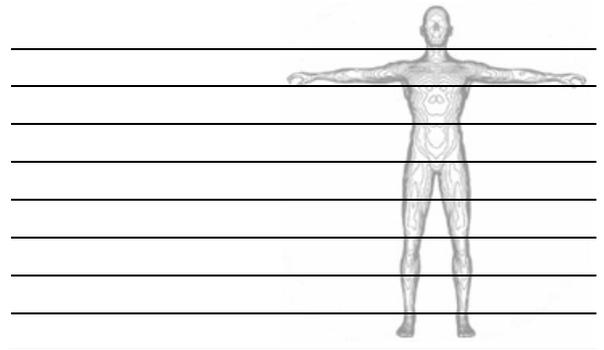
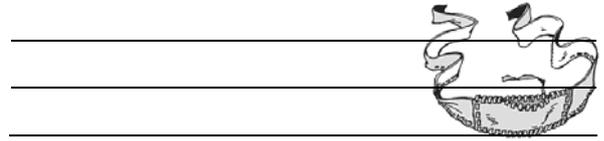
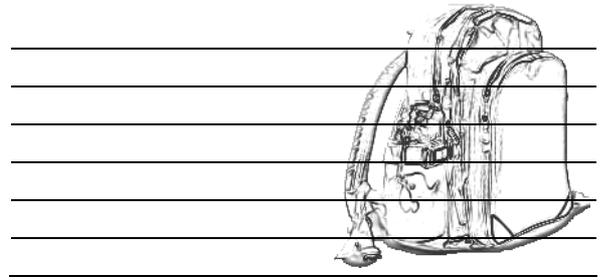
Level: 

Stärke: / Geschick:

Tempo: Würfel

Angriff: Würfel

Verteidigung: Würfel



- Granithaut** Verteidigung bis Treffer um 2 KW höher
- Hellsehen** Inhalt eines Raumes zeigen
- Teleportation** Position eines Spielers wird geändert
- Heilung** Heilung um bis zu 4 KK
- Wiederbeleben** Ein Ohnmächtiger wird wiederbelebt
- Feuerball** Angriff mit 3 KW
- Inferno** Angriff auf alle sichtbaren Monster (1 T)
- Flammende Wut** Angriff auf alle sichtbaren Monster (3 T)
- Konzentration** Nächster Angriff mit 2 KW mehr
- Tapferkeit** 2 Angriffe statt einem in einer Aktion
- Unwetter** Ein Monster muss einmal aussetzen
- Schlaf** Ein Monster muss aussetzen bis 6 gew.
- Rückkehr** Vollständige Heilung, falls verletzt oder ohnmächtig, ein Punkt KK, falls tot.
- Nebelschleier** In der nächsten Runde darf am verzauberten Gegner vorbeigezogen werden.
- Durch die Wand** Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen durch Wände gehen.
- Rückenwind** Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen die doppelte Augenzahl setzen.

Der Barbar

Name: _____

Körperkraft	7
Intelligenz	2
Stärke	8
Geschicklichkeit	3
Angriff	2
Verteidigung	1

Spezialfähigkeiten:

Sprung: Der Barbar darf bis zu drei Felder weit springen. Trinkt er vorher einen Tapferkeitstrank, darf er in derselben Aktion noch angreifen.

Kampfschrei: Die zum Anwendungszeitpunkt vom Barbaren aus sichtbaren Gegner müssen in dieser Runde mit einem Kampfwürfel weniger angreifen.

Startausrüstung: Krummschwert und Robe. Angriff und Verteidigung erhöhen sich um je einen Kampfwürfel.



Der Alb

Name: _____

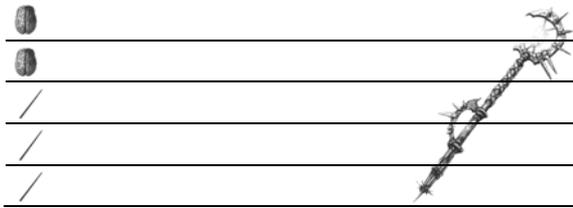
Körperkraft	5
Intelligenz	7
Stärke	5
Geschicklichkeit	4
Angriff	1
Verteidigung	1

Spezialfähigkeiten:

Schwert verstärken: Der Alb ist in der Lage, ein Schwert um einen Kampfwürfel zu verstärken. Das kann er pro Aktion so oft machen, wie es seine Manapunkte erlauben.

Startausrüstung: Krummschwert und Robe. Angriff und Verteidigung erhöhen sich um je einen Kampfwürfel.

Zaubern: Auch Alben können gekaufte Zaubersprüche anwenden (Spruchrollen kann jeder mit der notwendigen Intelligenz anwenden), allerdings nicht alle.



<input type="checkbox"/>	Granithaut	Verteidigung bis Treffer um 2 KW höher
<input type="checkbox"/>	Hellsehen	Inhalt eines Raumes zeigen
<input type="checkbox"/>	Teleportation	Position eines Spielers wird geändert
<input type="checkbox"/>	Heilung	Heilung um bis zu 4 KK
<input type="checkbox"/>	Wiederbeleben	Ein Ohnmächtiger wird wiederbelebt
<input type="checkbox"/>	Feuerball	Angriff mit 3 KW
<input type="checkbox"/>	Inferno	Angriff auf alle sichtbaren Monster (1 T)
<input type="checkbox"/>	Flammende Wut	Angriff auf alle sichtbaren Monster (3 T)
<input type="checkbox"/>	Konzentration	Nächster Angriff mit 2 KW mehr
<input type="checkbox"/>	Tapferkeit	2 Angriffe statt einem in <u>einer</u> Aktion
<input type="checkbox"/>	Unwetter	Ein Monster muss einmal aussetzen
<input type="checkbox"/>	Schlaf	Ein Monster muss aussetzen bis 6 gew.
<input type="checkbox"/>	Rückkehr	Vollständige Heilung, falls verletzt oder ohnmächtig, ein Punkt KK, falls tot.
<input type="checkbox"/>	Nebelschleier	In der nächsten Runde darf am verzauberten Gegner vorbeizogen werden.
<input type="checkbox"/>	Durch die Wand	Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen durch Wände gehen.
<input type="checkbox"/>	Rückenwind	Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen die doppelte Augenzahl setzen.

	KK	Int.	Mana
max.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
akt.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Erfahrung:

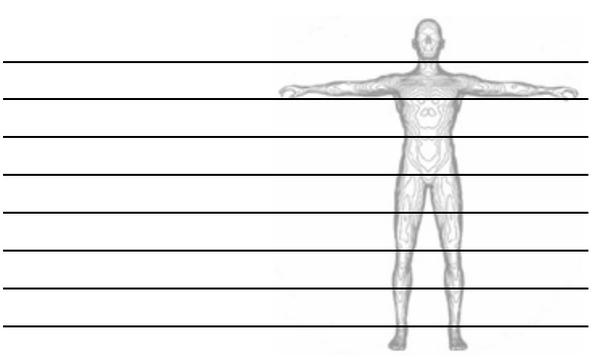
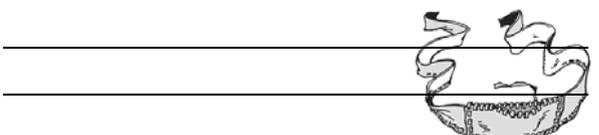
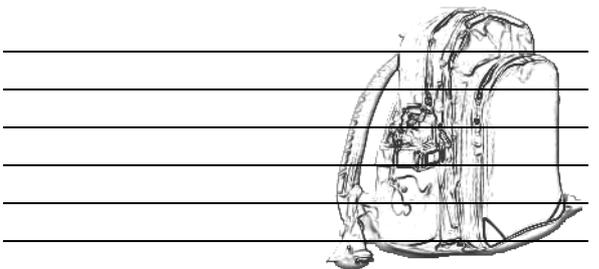
Level: 

Stärke: / Geschick:

Tempo: Würfel

Angriff: Würfel

Verteidigung: Würfel



	KK	Int.	Mana
max.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
akt.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Erfahrung:

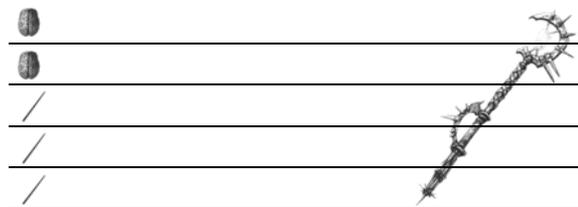
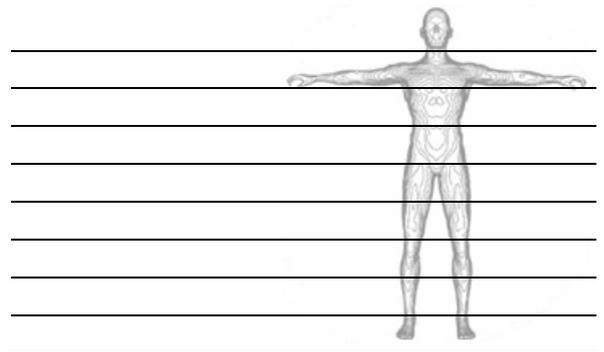
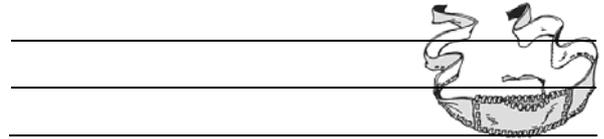
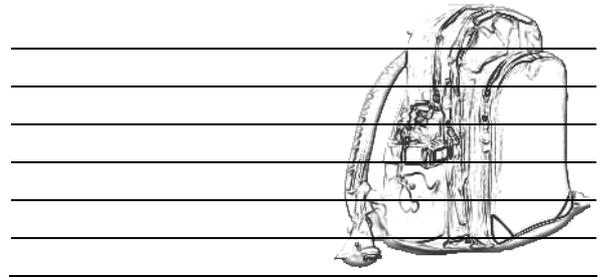
Level: 

Stärke: / Geschick:

Tempo: Würfel

Angriff: Würfel

Verteidigung: Würfel



- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Granithaut | Verteidigung bis Treffer um 2 KW höher |
| <input type="checkbox"/> Hellsehen | Inhalt eines Raumes zeigen |
| <input type="checkbox"/> Teleportation | Position eines Spielers wird geändert |
| <input type="checkbox"/> Heilung | Heilung um bis zu 4 KK |
| <input type="checkbox"/> Wiederbeleben | Ein Ohnmächtiger wird wiederbelebt |
| <input type="checkbox"/> Feuerball | Angriff mit 3 KW |
| <input type="checkbox"/> Inferno | Angriff auf alle sichtbaren Monster (1 T) |
| <input type="checkbox"/> Flamme Wut | Angriff auf alle sichtbaren Monster (3 T) |
| <input type="checkbox"/> Konzentration | Nächster Angriff mit 2 KW mehr |
| <input type="checkbox"/> Tapferkeit | 2 Angriffe statt einem in <u>einer</u> Aktion |
| <input type="checkbox"/> Unwetter | Ein Monster muss einmal aussetzen |
| <input type="checkbox"/> Schlaf | Ein Monster muss aussetzen bis 6 gew. |
| <input type="checkbox"/> Rückkehr | Vollständige Heilung, falls verletzt oder ohnmächtig, ein Punkt KK, falls tot. |
| <input type="checkbox"/> Nebelschleier | In der nächsten Runde darf am verzauberten Gegner vorbeigezogen werden. |
| <input type="checkbox"/> Durch die Wand | Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen durch Wände gehen. |
| <input type="checkbox"/> Rückenwind | Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen die doppelte Augenzahl setzen. |

Der Alb

Name: _____

Körperkraft	5
Intelligenz	7
Stärke	5
Geschicklichkeit	4
Angriff	1
Verteidigung	1

Spezialfähigkeiten:

Schwert verstärken: Der Alb ist in der Lage, ein Schwert um einen Kampfwürfel zu verstärken. Das kann er pro Aktion so oft machen, wie es seine Manapunkte erlauben.

Startausrüstung: Krummschwert und Robe. Angriff und Verteidigung erhöhen sich um je einen Kampfwürfel.

Zaubern: Auch Alben können gekaufte Zaubersprüche anwenden (Spruchrollen kann jeder mit der notwendigen Intelligenz anwenden), allerdings nicht alle.



Der Zwerg

Name: _____

Körperkraft	6
Intelligenz	3
Stärke	7
Geschicklichkeit	5
Angriff	1
Verteidigung	1

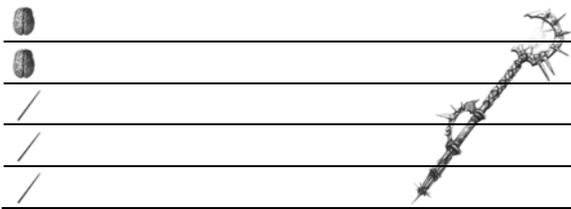
Spezialfähigkeiten:

Fallen suchen: Der Zwerg findet einige Fallen, die anderen Charakteren beim Suchen verborgen bleiben. Die Suche kostet ihn kein Mana.

Fallen entschärfen: Der Zwerg kann alle von ihm aus sichtbaren Fallen auf einmal entschärfen.

Ausrüstung reparieren: Der Zwerg kann beschädigte Ausrüstung wiederherstellen.

Startausrüstung: Handaxt und Robe. Angriff und Verteidigung erhöhen sich um je einen Kampfwürfel.



- Granithaut** Verteidigung bis Treffer um 2 KW höher
- Hellsehen** Inhalt eines Raumes zeigen
- Teleportation** Position eines Spielers wird geändert
- Heilung** Heilung um bis zu 4 KK
- Wiederbeleben** Ein Ohnmächtiger wird wiederbelebt
- Feuerball** Angriff mit 3 KW
- Inferno** Angriff auf alle sichtbaren Monster (1 T)
- Flammende Wut** Angriff auf alle sichtbaren Monster (3 T)
- Konzentration** Nächster Angriff mit 2 KW mehr
- Tapferkeit** 2 Angriffe statt einem in einer Aktion
- Unwetter** Ein Monster muss einmal aussetzen
- Schlaf** Ein Monster muss aussetzen bis 6 gew.
- Rückkehr** Vollständige Heilung, falls verletzt oder ohnmächtig, ein Punkt KK, falls tot.
- Nebelschleier** In der nächsten Runde darf am verzauberten Gegner vorbeigezogen werden.
- Durch die Wand** Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen durch Wände gehen.
- Rückenwind** Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen die doppelte Augenzahl setzen.

	KK	Int.	Mana
max.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
akt.:	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

Erfahrung:

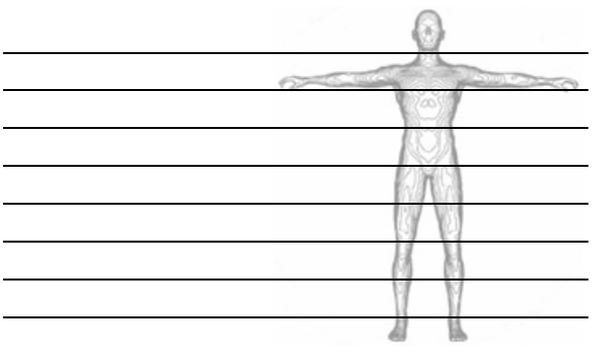
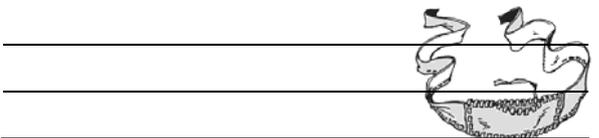
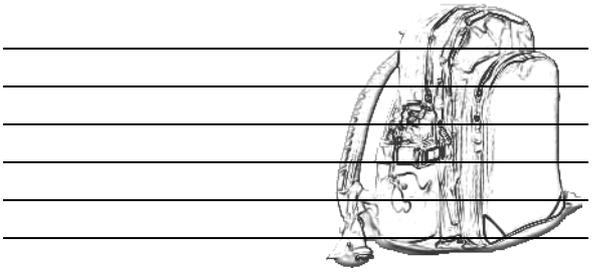
Level: 

Stärke: / Geschick:

Tempo: Würfel

Angriff: Würfel

Verteidigung: Würfel



	KK	Int.	Mana
max.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
akt.:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Erfahrung:

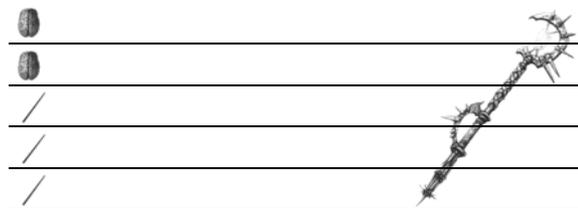
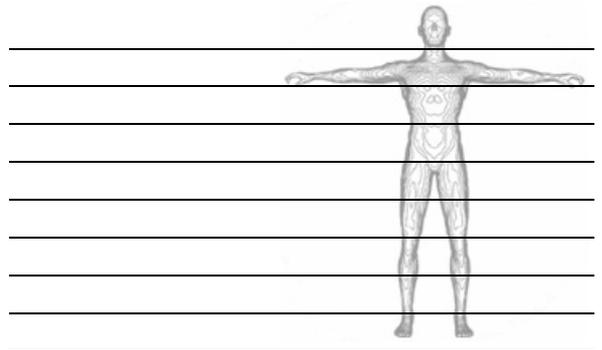
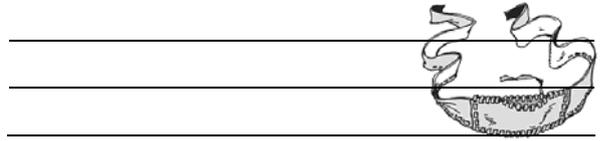
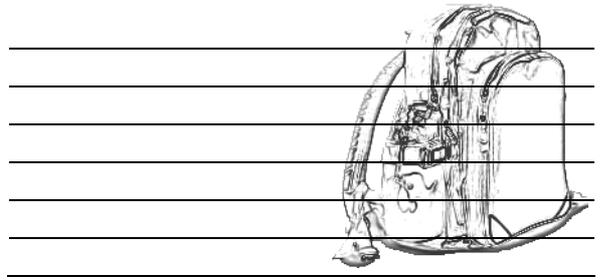
Level: 

Stärke: / Geschick:

Tempo: Würfel

Angriff: Würfel

Verteidigung: Würfel



- Granithaut** Verteidigung bis Treffer um 2 KW höher
- Hellsehen** Inhalt eines Raumes zeigen
- Teleportation** Position eines Spielers wird geändert
- Heilung** Heilung um bis zu 4 KK
- Wiederbeleben** Ein Ohnmächtiger wird wiederbelebt
- Feuerball** Angriff mit 3 KW
- Inferno** Angriff auf alle sichtbaren Monster (1 T)
- Flammende Wut** Angriff auf alle sichtbaren Monster (3 T)
- Konzentration** Nächster Angriff mit 2 KW mehr
- Tapferkeit** 2 Angriffe statt einem in einer Aktion
- Unwetter** Ein Monster muss einmal aussetzen
- Schlaf** Ein Monster muss aussetzen bis 6 gew.
- Rückkehr** Vollständige Heilung, falls verletzt oder ohnmächtig, ein Punkt KK, falls tot.
- Nebelschleier** In der nächsten Runde darf am verzauberten Gegner vorbeigezogen werden.
- Durch die Wand** Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen durch Wände gehen.
- Rückenwind** Der verzauberte Held darf beim nächsten Laufen die doppelte Augenzahl setzen.

Der Zwerg

Name: _____

Körperkraft	6
Intelligenz	3
Stärke	7
Geschicklichkeit	5
Angriff	1
Verteidigung	1

Spezialfähigkeiten:

Fallen suchen: Der Zwerg findet einige Fallen, die anderen Charakteren beim Suchen verborgen bleiben. Die Suche kostet ihn kein Mana.

Fallen entschärfen: Der Zwerg kann alle von ihm aus sichtbaren Fallen auf einmal entschärfen.

Ausrüstung reparieren: Der Zwerg kann beschädigte Ausrüstung wiederherstellen.

Startausrüstung: Handaxt und Robe. Angriff und Verteidigung erhöhen sich um je einen Kampfwürfel.

