

<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.:	<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

Magor

Name: _____

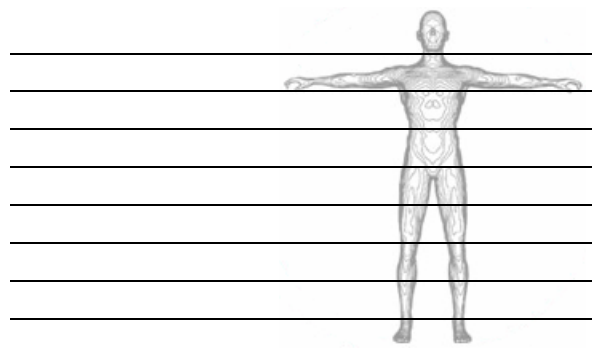
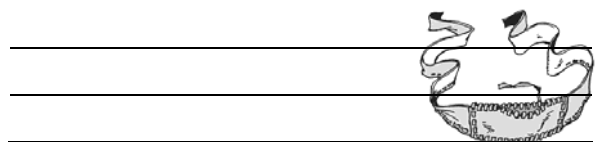
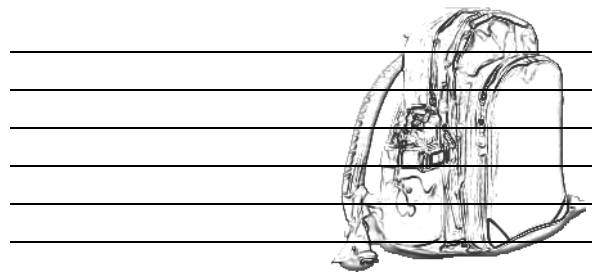
Körperkraft:	4
Intelligenz:	12
Stärke:	4
Geschicklichkeit:	3
Angriff:	0
Verteidigung:	0

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.



	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></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></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></table>																																

Erfahrung:



Level: 

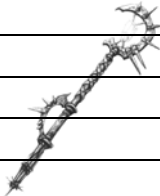
Stärke: / Geschick:

Tempo: Würfel

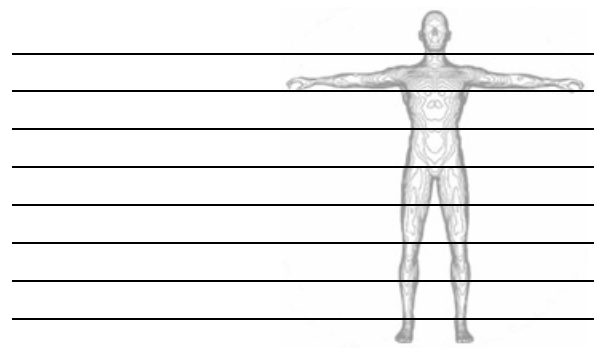
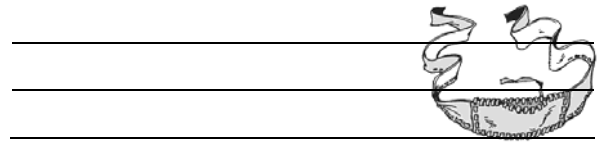
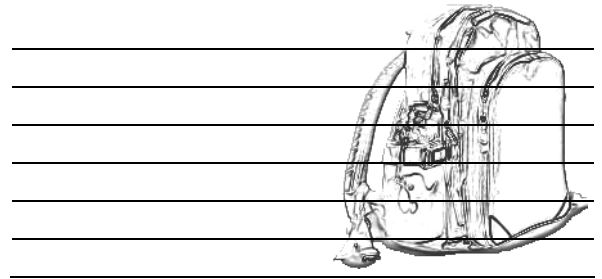
Angriff: Würfel

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.



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 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.:

akt.:

Erfahrung:

Level:

Stärke:

/

Geschick:

Tempo:

Würfel

Angriff:

Würfel

Verteidigung:

Würfel

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



	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></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></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></table>																																

Erfahrung:



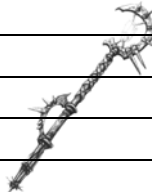
Level: 

Stärke: / Geschick:

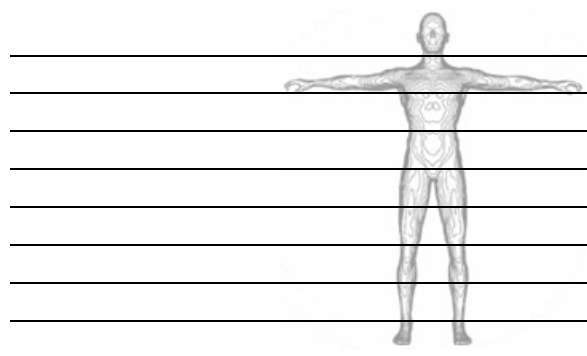
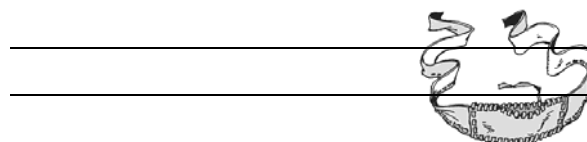
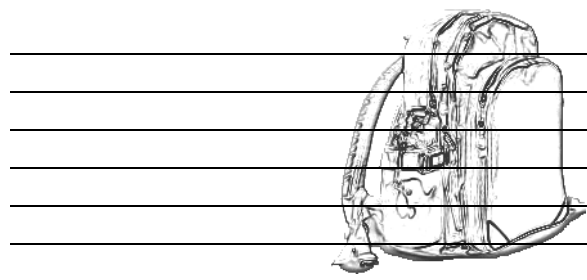
Tempo: Würfel

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 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.



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.



- ☐ *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.:

akt.:

Erfahrung:

Level:

Stärke:

/

Geschick:

Tempo:

Würfel

Angriff:

Würfel

Verteidigung:

Würfel

Der Paladin

Name:

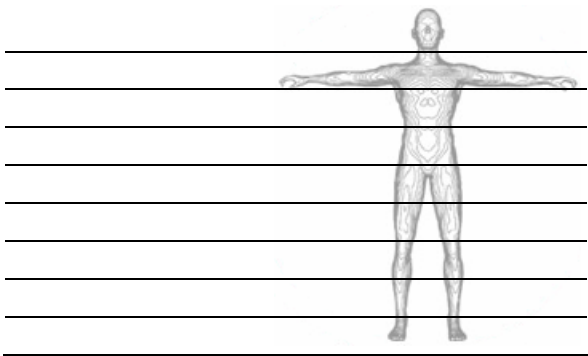
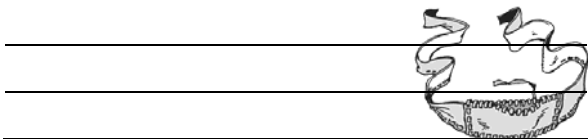
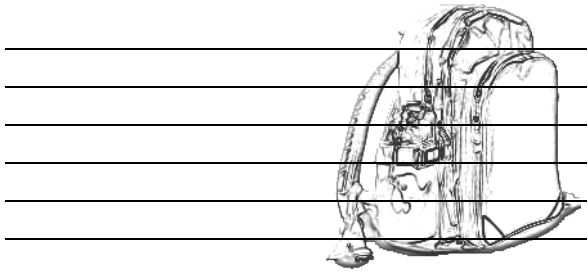
Körperkraft	7
Intelligenz	5
Stärke	5
Geschicklichkeit	4
Angriff	1
Verteidigung	1

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.



	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></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></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></table>																																

Erfahrung:



Level: 

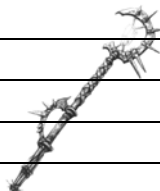
Stärke: / Geschick:

Tempo: Würfel

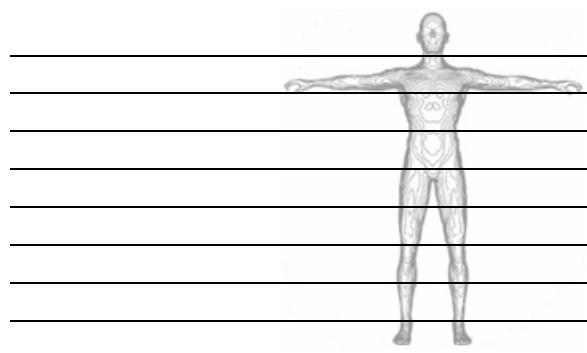
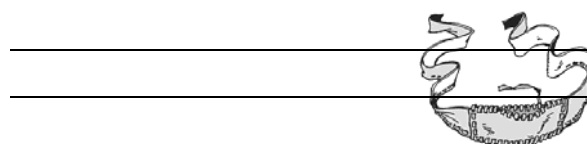
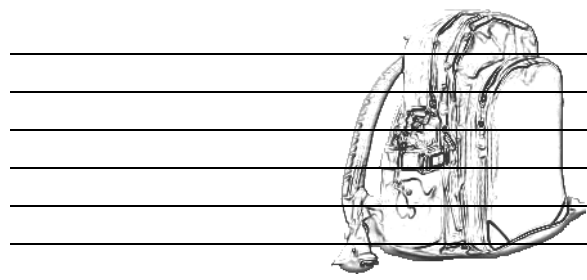
Angriff: Würfel

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"/> Flammente 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.

Überzeugungsauro: 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.



- ☐ *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.:

akt.:

Erfahrung:

Level:

Stärke:

/

Geschick:

Tempo:

Würfel

Angriff:

Würfel

Verteidigung:

Würfel

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.



	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></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></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></table>																																

Erfahrung:




Level: 

Stärke: / Geschick:

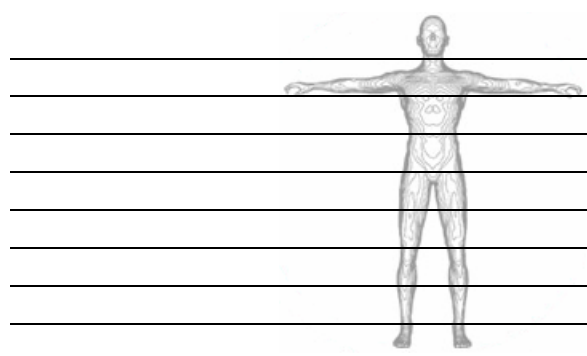
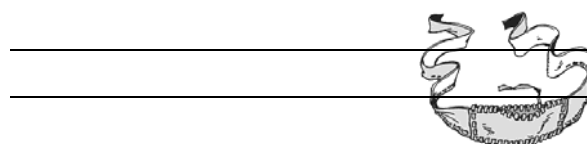
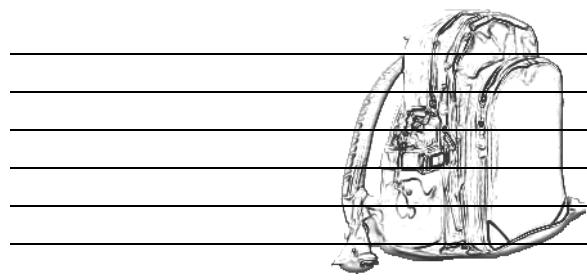
Tempo: Würfel

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 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.



Der Barbar

Name: _____

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

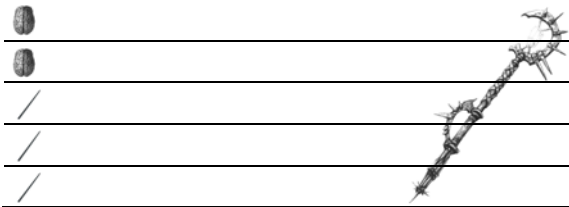
Spezialfähigkeiten:

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.





<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.:	<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

Der Alb

Name: _____

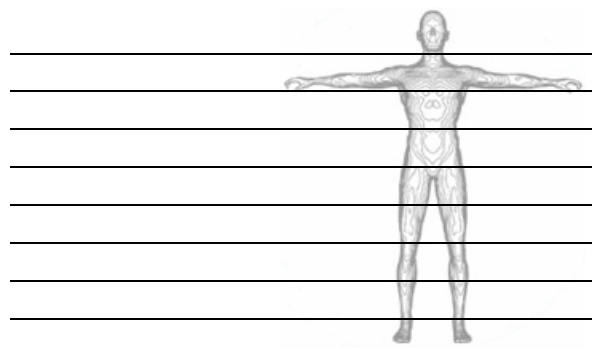
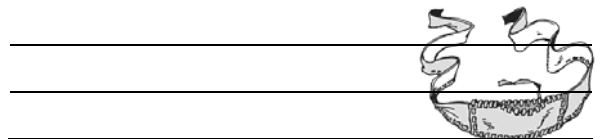
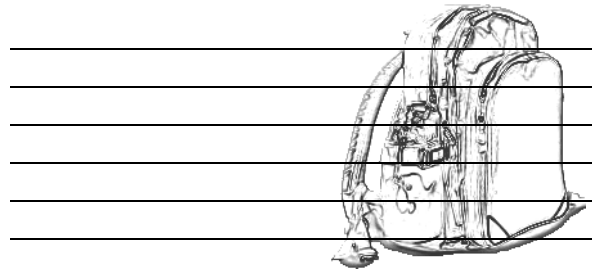
Körperkraft	5
Intelligenz	7
Stärke	5
Geschicklichkeit	4
Angriff	1
Verteidigung	1

Startausrüstung:
Krummschwert
und Robe. Angriff
und Verteidigung
erhöhen sich um
je einen Kampf-
würfel.

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.

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



	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></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></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></table>																																

Erfahrung:



Level: 

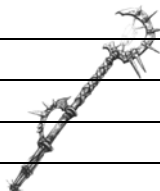
Stärke: / Geschick:

Tempo: Würfel

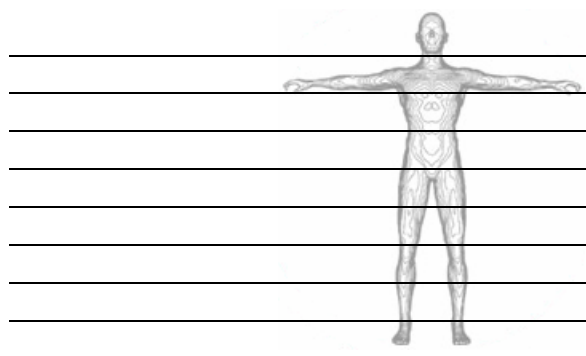
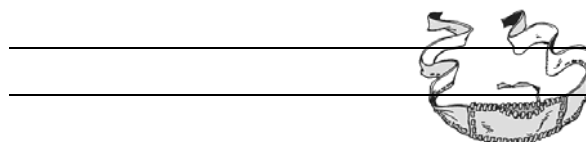
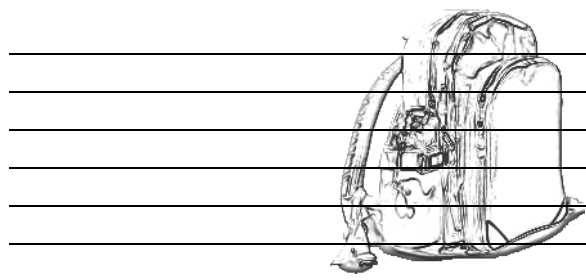
Angriff: Würfel

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"/> Flammente 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

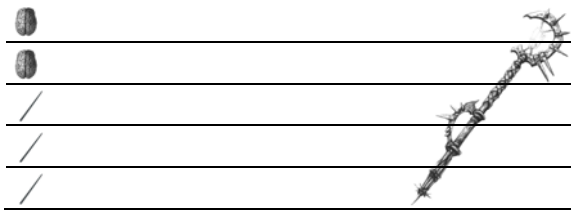
Spezialfähigkeiten:

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.





<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.

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.



	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:

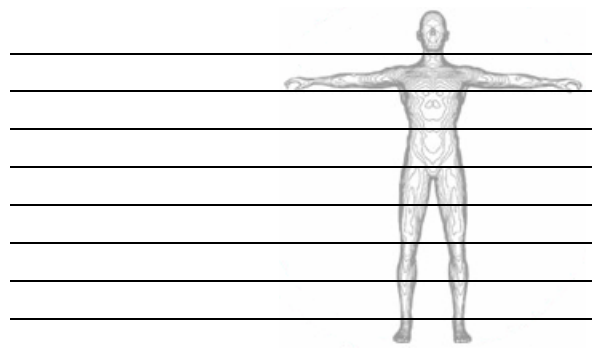
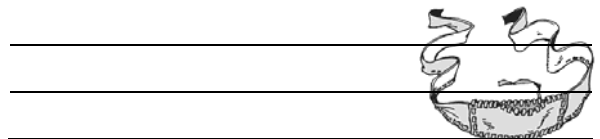
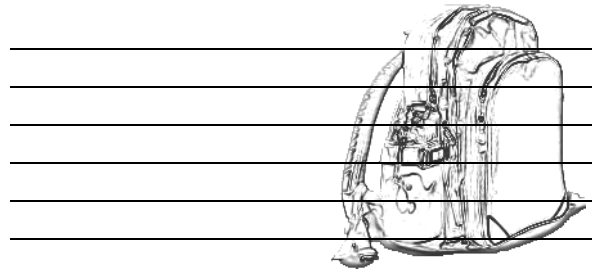
Level: 

Stärke: / Geschick:

Tempo: Würfel


Angriff: Würfel

Verteidigung: Würfel



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

Erfahrung:



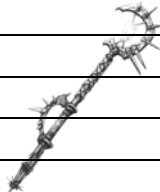
Level: 

Stärke: / Geschick:

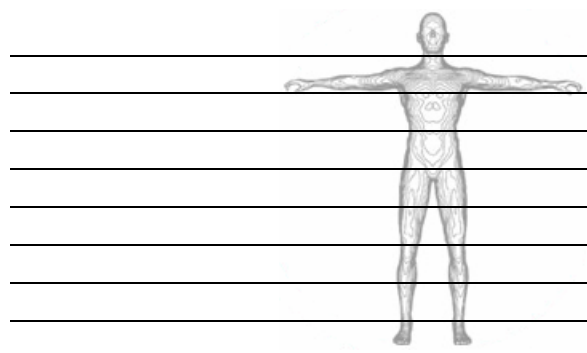
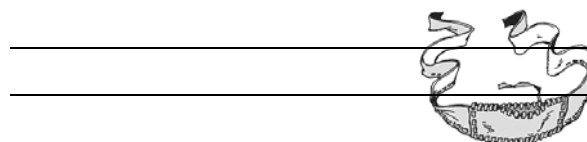
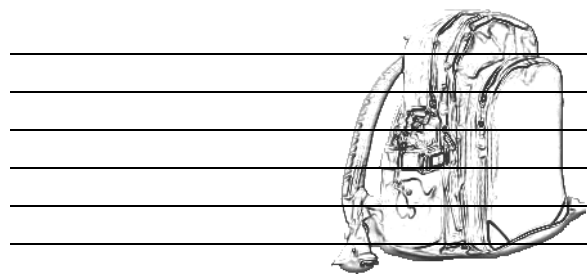
Tempo: Würfel

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 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.



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.

