SPIELER:	DUNGEONSLAYERS EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL	CHARAKTER: Kai von Sturmklippe

VOLK: Mensch	STUFE: 6	LP:	TP:	KLASSE: Heiler

VOLKSFÄHIGKEIT: +1 Talent	ERFAHRUNGSPUNKTE	HELDENKLASSE:

KÖRPER	5	AGILITÄT	7	GEIST	8
STÄRKE	0	BEWEGUNG	0	VERSTAND	5
HÄRTE	0	GESCHICK	4	AURA	7

LEBENSKRAFT	ABWEHR	INITIATIVE	LAUFEN	SCHLAGEN	SCHIESSEN	ZAUBERN	ZIELZAUBER
15	5	7	4,5	5	11	15	12
KÖR+HÄ+10	KÖR+HÄ+PA	AGI+BE	(AGI/2)+1	KÖR+ST	AGI+GE	GEI+AU-PA	GEI+GE-PA

NAHKAMPFWAFFEN	WB		GESAMT	BESONDERES
WAFFENLOS	0	5	5	GEGNERABWEHR +5
Degen	1	5	6	
FERNKAMPFWAFFEN	**WB**		**GESAMT**	**BESONDERES**
Kurzbogen	1	11	12	INI +1

RÜSTUNG	PA	BESONDERES
runenbestickte Robe	0	AU+1
PA-SUMME	0	

ZAUBER	ZB		GESAMT	DISTANZ	ABKL.	EFFEKT
Heilende Hand	1	15	18	Ber.	0	Heilung in Höhe des Probenwertes.
Geben u. Nehmen	0	15	17	Ber.	5	50% des Schlagschadens zurück
Stoßgebet	s.u.	15		selbst	100	ZB: -(KÖR+AU)/2 (+2 wg. "Fürsorger II")
Lauschen	-1/10m	15		selbst	100	Hörzentrum entfernt für VEx2 Rd.
ZAUBER	**ZB**		**GESAMT**	**DISTANZ**	**ABKL.**	**EFFEKT**
Halt	s.u.	12		VEx5m	2	ZB: -(KÖR+AU)/2
Lichtpfeil	2	12	14	VEx5m	1	Angriffszauber
Blenden	s.u.	12		VEx5m	5	ZB: -(AGI+AU)/2; Ziel geblendet (-8)

LP-VERWALTUNG	START/MAX.WERT	GESTEIGERT (LP)	BESONDERES	GESAMT
STÄRKE	/			
HÄRTE	/			
BEWEGUNG	/			
GESCHICK	/			
VERSTAND	/			
AURA	/			
LEBENSKRAFT				
ZUSÄTZLICHE TP				
SPRACHE/SCHRIFT	2 / -			

BEUTE & VERMÖGEN					
GM:		SM:		KM:	

AUSRÜSTUNG	WO GELAGERT?	BESONDERES

KAI VON STURMKLIPPE

MEN-HEI6

SP	FREIE AKTION / BONUS
1	2 Schadenpunkte ignorieren
1	Abklingzeit -1 Runde
1	Abwehr +3
1	Gegnerabwehr -1
1	Im Nahkampf aufstehen
1	Laufen +1 m
1	Waffe aufheben/wechseln/ziehen
2	1x Ausweichen
2	6 Schadenspunkte ignorieren
2	Abklingzeit -3 Runden
2	Abwehr +8
2	Angriffsprobe +2
2	Gegnerabwehr -2
2	Laufen +2 m
2	Misslungenen Angriff wiederholen
2	Zauber wechseln (Probe)
3	2. Angriff in einer Runde
3	9 Schadenspunkte ignorieren
3	Abklingzeit -10 Runden
3	Abwehr +12
3	Gegner bei Schaden zu Fall bringen
3	Gegnerabwehr -4
3	Laufen +3 m

TALENTE

AUSWEICHEN

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen gegen ihn gerichteten Nahkampfangriff komplett ignorieren (zählt als freie Aktion). Dass der Charakter einem Angriff ausweichen will, muss angesagt werden, bevor feststeht, ob dieser Schlag ihn trifft oder nicht. Gegen Angriffe von Gegnern, die 2+ Größenkategorien (siehe Seite 104) größer sind, ist das Talent wirkungslos.

FÜRSORGER

Der Charakter ist geübt im Umgang mit heilender und schützender Magie. Er erhält auf alle Heil- und Schutzzauber +1 pro Talentrang.

GESTENLOS ZAUBERN

Normalerweise wird ein Zauberwert halbiert, wenn der Zauberer versucht, ohne Gesten zu zaubern. Dieser Malus entfällt. (Zaubern ohne Sprache: Wert immer noch halbiert)

SCHWIMMEN

Der Charakter kann schwimmen (siehe Seite 93) und erhält pro Talentrang auf alle diesbezüglichen Proben +3.

WECHSLER

Der Charakter hat gelernt, sich auf das Auswechseln seines aktiven Zaubers zu konzentrieren: Er erhält auf Proben, um seine Zauber zu wechseln, pro Talentrang einen Bonus von +2.

AUSRÜSTUNG

Abgesehen von den Dingen auf dem Charakterbogen hast du alles dabei, was logisch und sinnvoll erscheint, z. B. etwas Seil, eine Fackel oder Laterne und ein kleines Messer. Ihr reist zu Fuß.

ZAUBER

ZAUBER WECHSELN

GEI+VE, eine Aktion, es sei denn es wird bei der Probe ein Immersieg (1) gewürfelt .

MAGIE ANALYSIEREN

Zauberwirker können mit GEI+AU *spüren*, ob ein Gegenstand, ein Phänomen oder eine Örtlichkeit in einer Reichweite von Stufe in Metern magisch ist.
Sofern eine Magie erfolgreich *erspürt* wird, kann der Charakter mit GEI+VE versuchen zu erkennen, was sie bewirkt, muss sie dafür aber berühren.

BLENDEN
Preis: 10GM
ZB: -(AGI+AU)/2 des Ziels
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 5 Kampfrunden
Effekt: Ein gleißender Lichtstrahl schießt aus der Hand des Zauberwirkers und blendet bei Erfolg das Ziel (welches dagegen keine Abwehr würfeln darf). Ein geblendetes Ziel hat -8 auf alle Handlungen, bei denen es sehen können sollte. Selbst augenlose Untote, wie beispielsweise Skelette, werden durch das magische Licht geblendet. Blinde Lebewesen sind dagegen nicht betroffen.

GEBEN UND NEHMEN
Preis: 115GM
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 5 Kampfrunden
Effekt: Das Ziel des Zaubers erhält 50% des Schadens, den es per Schlagen im Nahkampf verursacht (also abzüglich des Abwehrwurfs des Gegners), in Form von heilender Magie auf die eigene Lebenskraft gutgeschrieben.

HALT
Preis: 45GM
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Bei Erfolg kann sich das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Zauber würfeln darf, nicht mehr bewegen. Die Starre endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten. Während der Starre ist es dem Ziel möglich, die Augen zu bewegen, zu atmen und klar zu denken. Ein erstarrter Zauberwirker könnte also immer noch seine Zauber wechseln oder gar versuchen, ohne Worte und Gesten (siehe Seite 47) einen Zauber zu wagen.

HEILENDE HAND
Preis: 10GM
ZB: +1
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 0 Kampfrunden
Effekt: Durch Hand auflegen wird bei dem Ziel Lebenskraft

LAUSCHEN
Preis: 75GM
ZB: -1 pro 10m Entfernung
Dauer: VE x 2 Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Der Zauberwirker kann sein Hörzentrum an einen bis zu VE x 5 Meter entfernten Punkt verlagern (eine klare Sichtlinie vorausgesetzt) und vernimmt dadurch alles, was dort zu hören ist, als würde er sich dort befinden. Dieser Punkt kann eine freie Stelle im Raum sein oder auch ein Kleidungsstück des Belauschten.

LICHTPFEIL
Preis: 45GM
ZB: +2
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 1 Kampfrunde
Effekt: Gegen den Schaden dieses Zielzaubers erhalten Wesen der Dunkelheit einen Malus von 2 auf ihre Abwehr.

STOSSGEBET
Preis: 150GM
ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 100 Kampfrunden
Effekt: Eine Druckwelle heiliger Macht schießt aus dem Heiler und bringt Gegner in einem Radius gleich seiner doppelten Stufe in Metern zu Fall.

SPIELER:	DUNGEONSLAYERS EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL	CHARAKTER: Cerwen, der Dunkle

VOLK: Mensch	STUFE: 6	LP:	TP:	KLASSE: Zauberer

VOLKSFÄHIGKEIT: +1 Talent	ERFAHRUNGSPUNKTE	HELDENKLASSE:

KÖRPER	4	AGILITÄT	8	GEIST	8
STÄRKE	0	BEWEGUNG	1	VERSTAND	2
HÄRTE	1	GESCHICK	5	AURA	7

LEBENSKRAFT	ABWEHR	INITIATIVE	LAUFEN	SCHLAGEN	SCHIESSEN	ZAUBERN	ZIELZAUBER
18	5	9	5	4	13	15	13
KÖR+HÄ+10	KÖR+HÄ+PA	AGI+BE	(AGI/2)+1	KÖR+ST	AGI+GE	GEI+AU-PA	GEI+GE-PA

NAHKAMPFWAFFEN	WB		GESAMT	BESONDERES
WAFFENLOS	0	4	4	GEGNERABWEHR +5
Kurzschwert	1	4	5	
Dolch	0	4	4	INI+1
FERNKAMPFWAFFEN	**WB**		**GESAMT**	**BESONDERES**
Wurfdolch	0	13	13	-1 pro 2m

RÜSTUNG	PA	BESONDERES
Runenbest. Robe	0	AU+1
PA-SUMME	0	

ZAUBER	ZB		GESAMT	DISTANZ	ABKL.	EFFEKT
Licht	5	15	20	Ber.	10	Gegenstand leuchten lassen
Magische Waffe	0	15	15	Ber.	1	WB+1 für eine Waffe, sie wird magisch
Durchsicht	-2	15	13	Selbst	1 Tag	Durch Objekt hindurchsehen
Verteidigung	0	15	15	VEx2m	0	Bonus auf Abwehr
Schweben	0	15	15	Ber.	0	Auf- und abschweben
Versetzen	0	15	15	Ber.	10	Teleportation (Probenergebnis/2)m
ZAUBER	**ZB**		**GESAMT**	**DISTANZ**	**ABKL.**	**EFFEKT**
Feuerstrahl	1	13	14	VEx5m	0	Schadenszauber

LP-VERWALTUNG	START/MAX.WERT	GESTEIGERT (LP)	BESONDERES	GESAMT
STÄRKE	/			
HÄRTE	/			
BEWEGUNG	/			
GESCHICK	/			
VERSTAND	/			
AURA	/			
LEBENSKRAFT				
ZUSÄTZLICHE TP				
SPRACHE/SCHRIFT	2 / -			

BEUTE & VERMÖGEN					
GM:		SM:		KM:	

AUSRÜSTUNG	WO GELAGERT?	BESONDERES

KRÄUTER, TRÄNKE, ARTEFAKTE	EFFEKT

STECKBRIEF			
GESCHLECHT:		GEBURTSORT:	
GEBURTSTAG:		ALTER:	
GRÖSSE:		GEWICHT:	
HAARFARBE:		AUGENFARBE:	
BESONDERES:			
SPRACHEN:			
SCHRIFTZEICHEN:			

TALENT	RANG	EFFEKT
Schlitzohr	1	entspr. Proben +3
Ausweichen	1	Angriff entgehen
Wechsler	2	Zauber wecheln +2
Zaubermacht	2	+GEI
Einstecker	1	+3 LK

NSC-BEGLEITER:					
KÖR:		AGI:		GEI:	
ST:		BE:		VE:	
HÄ:		GE:		AU:	

NOTIZEN:

GERWEN DER DUNKLE

MEN-ZAU6

SP	FREIE AKTION / BONUS
1	2 Schadenpunkte ignorieren
1	Abklingzeit -1 Runde
1	Abwehr +3
1	Gegnerabwehr -1
1	Im Nahkampf aufstehen
1	Laufen +1 m
1	Waffe aufheben/wechseln/ziehen
2	1x Ausweichen
2	6 Schadenspunkte ignorieren
2	Abklingzeit -3 Runden
2	Abwehr +8
2	Angriffsprobe +2
2	Gegnerabwehr -2
2	Laufen +2 m
2	Misslungenen Angriff wiederholen
2	Zauber wechseln (Probe)
3	2. Angriff in einer Runde
3	9 Schadenspunkte ignorieren
3	Abklingzeit -10 Runden
3	Abwehr +12
3	Gegner bei Schaden zu Fall bringen
3	Gegnerabwehr -4
3	Laufen +3 m

TALENTE

AUSWEICHEN

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen gegen ihn gerichteten Nahkampfangriff komplett ignorieren (zählt als freie Aktion). Dass der Charakter einem Angriff ausweichen will, muss angesagt werden, bevor feststeht, ob dieser Schlag ihn trifft oder nicht. Gegen Angriffe von Gegnern, die 2+ Größenkategorien (siehe Seite 104) größer sind, ist das Talent wirkungslos.

EINSTECKER

Der Charakter versteht es, ordentlich Schaden einzustecken. Pro Talentrang steigt die Lebenskraft (LK) um +3.

SCHLITZOHR

Auf alle Proben sozialer Interaktion, bei denen geblufft, gefeilscht oder verhandelt wird, erhält der Charakter einen Bonus von +3 pro Talentrang.

WECHSLER

Der Charakter hat gelernt, sich auf das Auswechseln seines aktiven Zaubers zu konzentrieren: Er erhält auf Proben, um seine Zauber zu wechseln, pro Talentrang einen Bonus von +2.

ZAUBERMACHT

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Zaubern oder Zielzauber eine Runde lang um den Wert von Geist erhöhen, sofern es sich dabei um einen Zauber handelt, der andere schädigt oder heilt. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Zauber zu vereinen.

AUSRÜSTUNG

Abgesehen von den Dingen auf dem Charakterbogen hast du alles dabei, was logisch und sinnvoll erscheint, z. B. etwas Seil, eine Fackel oder Laterne und ein kleines Messer. Ihr reist zu Fuß.

ZAUBER

ZAUBER WECHSELN

GEI+VE (+4 wg. *Wechsler II*), eine Aktion, es sei denn es wird bei der Probe ein Immersieg (1) gewürfelt .

MAGIE ANALYSIEREN

Zauberwirker können mit GEI+AU *spüren*, ob ein Gegenstand, ein Phänomen oder eine Örtlichkeit in einer Reichweite von Stufe in Metern magisch ist.
Sofern eine Magie erfolgreich *erspürt* wird, kann der Charakter mit GEI+VE versuchen zu erkennen, was sie bewirkt, muss sie dafür aber berühren.

DURCHSICHT
Preis: 280GM
ZB: -2
Dauer: VE Kampfrunden
Distanz: Selbst
Abklingzeit: 24 Stunden
Effekt: Der Zauberwirker kann durch nichtmagische, unbelebte Objekte VE/2 Meter weit sehen.

FEUERSTRAHL
Preis: 10GM
ZB: +1
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 0 Kampfrunden
Effekt: Der Zauberwirker schießt einen Feuerstrahl auf einen Feind, dessen Schaden dem Probenergebnis entspricht.

LICHT
Preis: 10GM
ZB: +5
Dauer: Probenergebnis in Minuten
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Das berührte, leblose Ziel - beipielsweise ein Stab oder eine kleine, abdeckbare Münze - leuchtet fackelhell auf.

MAGISCHE WAFFE
Preis: 10GM
ZB: +0
Dauer: VE Minuten
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 1 Kampfrunde
Effekt: Dieser Zauber verleiht einer Waffe magische Kräfte. Ihr WB erhöht sich für die Dauer des Zauber um +1 und der mit ihr verursachte Schaden gilt als magisch, verletzt beispielsweise also auch körperlose Wesen wie Geister.

SCHWEBEN
Preis: 210GM
ZB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 0 Kampfrunden
Effekt: Das Ziel kann statt zu laufen auch lotrecht hoch und runter schweben. Der Laufen-Wert beim Schweben ist dabei genau so hoch, wie am Boden (man kann im Schweben nicht rennen).

VERSETZEN
Preis: 260GM
ZB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 10 Kampfrunden
Effekt: Das einwilligende Ziel wird bis zu Probenergebnis/2 Meter weit teleportiert, eine klare Sichtlinie vorausgesetzt. Reicht die ermittelte Entfernung nicht aus, um den Zielpunkt zu erreichen, wird der Charakter dennoch – so weit wie möglich – in dessen Richtung versetzt.

VERTEIDIGUNG
Preis: 10GM
ZB: +0
Dauer: 1 Kampfrunde
Distanz: VE x 2 Meter
Abklingzeit: 0 Kampfrunden
Effekt: Das Ziel erhält das Probenergebnis als Bonus auf seine Abwehr, bis der Zauberwirker in der nächsten Kampfrunde wieder an der Reihe ist.

SPIELER:	DUNGEONSLAYERS EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL	CHARAKTER: Eduard der Starke

VOLK: Mensch	6 STUFE	LP	TP	KLASSE: Krieger

VOLKSFÄHIGKEIT: +1 Talent	ERFAHRUNGSPUNKTE	HELDENKLASSE:

KÖRPER	8	AGILITÄT	8	GEIST	4
STÄRKE	8	BEWEGUNG	1	VERSTAND	1
HÄRTE	4	GESCHICK	1	AURA	0

LEBENSKRAFT	ABWEHR	INITIATIVE	LAUFEN	SCHLAGEN	SCHIESSEN	ZAUBERN	ZIELZAUBER
25	17	9	5	19	9	-1	0
KÖR+HÄ+10	KÖR+HÄ+PA	AGI+BE	(AGI/2)+1	KÖR+ST	AGI+GE	GEI+AU-PA	GEI+GE-PA

NAHKAMPFWAFFEN	WB		GESAMT	BESONDERES
WAFFENLOS	0	19	19	GEGNERABWEHR +5
Langschwert	2	19	21	
Dolch	0	19	19	INI +1
FERNKAMPFWAFFEN	**WB**		**GESAMT**	**BESONDERES**

RÜSTUNG	PA	BESONDERES
Plattenpanzer	2	
Metallschild	1	
Plattenarmschienen	1	
Plattenbeinschienen	1	
PA-SUMME	5	

ZAUBER	ZB		GESAMT	DISTANZ	ABKL.	EFFEKT
ZAUBER	**ZB**		**GESAMT**	**DISTANZ**	**ABKL.**	**EFFEKT**

LP-VERWALTUNG	START/MAX.WERT	GESTEIGERT (LP)	BESONDERES	GESAMT
STÄRKE	/			
HÄRTE	/			
BEWEGUNG	/			
GESCHICK	/			
VERSTAND	/			
AURA	/			
LEBENSKRAFT				
ZUSÄTZLICHE TP				
SPRACHE/SCHRIFT	2 / -			

BEUTE & VERMÖGEN					
GM:	50	SM:		KM:	

AUSRÜSTUNG	WO GELAGERT?	BESONDERES

KRÄUTER, TRÄNKE, ARTEFAKTE	EFFEKT

TALENT	RANG	EFFEKT
Kämpfer	3	Schlagen +3
Einstecker	1	LK +3
Ausweichen	1	Angriff abwenden
Verletzen	2	Gegnerabwehr -1

STECKBRIEF			
GESCHLECHT:		GEBURTSORT:	
GEBURTSTAG:		ALTER:	
GRÖSSE:		GEWICHT:	
HAARFARBE:		AUGENFARBE:	
BESONDERES:			
SPRACHEN:			
SCHRIFTZEICHEN:			

NSC-BEGLEITER:					
KÖR:		AGI:		GEI:	
ST:		BE:		VE:	
HÄ:		GE:		AU:	

NOTIZEN:

EDUARD DER STARKE

MEN-KRI6

SP	FREIE AKTION / BONUS
1	2 Schadenpunkte ignorieren
1	Abklingzeit -1 Runde
1	Abwehr +3
1	Gegnerabwehr -1
1	Im Nahkampf aufstehen
1	Laufen +1 m
1	Waffe aufheben/wechseln/ziehen
2	1x Ausweichen
2	6 Schadenspunkte ignorieren
2	Abklingzeit -3 Runden
2	Abwehr +8
2	Angriffsprobe +2
2	Gegnerabwehr -2
2	Laufen +2 m
2	Misslungenen Angriff wiederholen
2	Zauber wechseln (Probe)
3	2. Angriff in einer Runde
3	9 Schadenspunkte ignorieren
3	Abklingzeit -10 Runden
3	Abwehr +12
3	Gegner bei Schaden zu Fall bringen
3	Gegnerabwehr -4
3	Laufen +3 m

TALENTE

AUSWEICHEN

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen gegen ihn gerichteten Nahkampfangriff komplett ignorieren (zählt als freie Aktion). Dass der Charakter einem Angriff ausweichen will, muss angesagt werden, bevor feststeht, ob dieser Schlag ihn trifft oder nicht. Gegen Angriffe von Gegnern, die 2+ Größenkategorien (siehe Seite 104) größer sind, ist das Talent wirkungslos.

EINSTECKER

Der Charakter versteht es, ordentlich Schaden einzustecken. Pro Talentrang steigt die Lebenskraft (LK) um +3.

KÄMPFER

Der Charakter ist ein geübter Nahkämpfer: Er erhält pro Talentrang auf Schlagen einen Bonus von +1.

VERLETZEN

Im Nahkampf zielt der Charakter auf die verletzlichen Körperpartien seines Gegenübers:
Die Abwehr des Gegners wird gegen die Nahkampfangriffe des Charakters mittels Schlagen um 1 pro Talentrang gesenkt.

AUSRÜSTUNG

Abgesehen von den Dingen auf dem Charakterbogen hast du alles dabei, was logisch und sinnvoll erscheint, z. B. etwas Seil, eine Fackel oder Laterne und ein kleines Messer. Ihr reist zu Fuß.

SPIELER:	DUNGEONSLAYERS EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL	CHARAKTER: Arandur

VOLK: Elf	6 STUFE	LP	TP	KLASSE: Späher

VOLKSFÄHIGKEIT: leichtfüßig, Nachtsicht, unsterblich	ERFAHRUNGSPUNKTE	HELDENKLASSE:

KÖRPER	6	AGILITÄT	8	GEIST	6
STÄRKE	1	BEWEGUNG	4	VERSTAND	2
HÄRTE	1	GESCHICK	7	AURA	0

17	9	12	5	7	18	4	11
LEBENSKRAFT KÖR+HÄ+10	ABWEHR KÖR+HÄ+PA	INITIATIVE AGI+BE	LAUFEN (AGI/2)+1	SCHLAGEN KÖR+ST	SCHIESSEN AGI+GE	ZAUBERN GEI+AU-PA	ZIELZAUBER GEI+GE-PA

NAHKAMPFWAFFEN	WB		GESAMT	BESONDERES
WAFFENLOS	0	7	7	GEGNERABWEHR +5
mag. Kurzschwert +1	2	7	9	
Dolch	0	7	7	INI +1
FERNKAMPFWAFFEN	**WB**		**GESAMT**	**BESONDERES**
Elfenbogen	3	18	21	INI +1
Wurfdolch	0	18	18	

RÜSTUNG	PA	BESONDERES
Lederpanzer	1	
Lederschienen	1	
PA-SUMME	2	

ZAUBER	ZB		GESAMT	DISTANZ	ABKL.	EFFEKT
ZAUBER	**ZB**		**GESAMT**	**DISTANZ**	**ABKL.**	**EFFEKT**

LP-VERWALTUNG	START/MAX.WERT	GESTEIGERT (LP)	BESONDERES	GESAMT
STÄRKE	/			
HÄRTE	/			
BEWEGUNG	/			
GESCHICK	/			
VERSTAND	/			
AURA	/			
LEBENSKRAFT				
ZUSÄTZLICHE TP				
SPRACHE/SCHRIFT	2 / -			

BEUTE & VERMÖGEN					
GM:		SM:		KM:	

AUSRÜSTUNG	WO GELAGERT?	BESONDERES

KRÄUTER, TRÄNKE, ARTEFAKTE	EFFEKT

TALENT	RANG	EFFEKT
Schütze	3	Schießen +3
Ausweichen	2	Angriffen entgehen
Heimlichkeit	1	entspr. Proben +2

STECKBRIEF			
GESCHLECHT:		GEBURTSORT:	
GEBURTSTAG:		ALTER:	
GRÖSSE:		GEWICHT:	
HAARFARBE:		AUGENFARBE:	
BESONDERES:			
SPRACHEN:			
SCHRIFTZEICHEN:			

NSC-BEGLEITER:					
KÖR:		AGI:		GEI:	
ST:		BE:		VE:	
HÄ:		GE:		AU:	

NOTIZEN:							

ARANDUR

ELF-SPÄ6

TALENTE

AUSWEICHEN

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen gegen ihn gerichteten Nahkampfangriff komplett ignorieren (zählt als freie Aktion). Dass der Charakter einem Angriff ausweichen will, muss angesagt werden, bevor feststeht, ob dieser Schlag ihn trifft oder nicht. Gegen Angriffe von Gegnern, die 2+ Größenkategorien (siehe Seite 104) größer sind, ist das Talent wirkungslos.

HEIMLICHKEIT

Der Charakter ist ein geübter Schleicher und versteht sich darauf, nicht bemerkt zu werden. Er erhält +2 auf alle Proben, bei denen es darum geht, leise zu sein, sich zu verbergen, nicht bemerkt zu werden oder etwas heimlich zu tun, wie beispielsweise Taschendiebstahl.

SCHÜTZE

Der Charakter ist ein geübter Fernkämpfer: Er erhält auf Schießen und Zielzauber einen Bonus von +1 pro Talentrang.

SP	FREIE AKTION / BONUS
1	2 Schadenpunkte ignorieren
1	Abklingzeit -1 Runde
1	Abwehr +3
1	Gegnerabwehr -1
1	Im Nahkampf aufstehen
1	Laufen +1 m
1	Waffe aufheben/wechseln/ziehen
2	1x Ausweichen
2	6 Schadenspunkte ignorieren
2	Abklingzeit -3 Runden
2	Abwehr +8
2	Angriffsprobe +2
2	Gegnerabwehr -2
2	Laufen +2 m
2	Misslungenen Angriff wiederholen
2	Zauber wechseln (Probe)
3	2. Angriff in einer Runde
3	9 Schadenspunkte ignorieren
3	Abklingzeit -10 Runden
3	Abwehr +12
3	Gegner bei Schaden zu Fall bringen
3	Gegnerabwehr -4
3	Laufen +3 m

AUSRÜSTUNG

Abgesehen von den Dingen auf dem Charakterbogen hast du alles dabei, was logisch und sinnvoll erscheint, z. B. etwas Seil, eine Fackel oder Laterne und ein kleines Messer. Ihr reist zu Fuß.

SPIELER:	DUNGEONSLAYERS EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL	CHARAKTER: Grim Dunkelpelz

VOLK: Zwerg	STUFE	LP	TP	KLASSE: Krieger

VOLKSFÄHIGKEIT: Dunkelsicht, langlebig, zäh (+1 Abw.)	ERFAHRUNGSPUNKTE	HELDENKLASSE:

KÖRPER	8	AGILITÄT	8	GEIST	4
STÄRKE	8	BEWEGUNG	2	VERSTAND	0
HÄRTE	3	GESCHICK	2	AURA	0

LEBENSKRAFT	ABWEHR	INITIATIVE	LAUFEN	SCHLAGEN	SCHIESSEN	ZAUBERN	ZIELZAUBER
24	16	9	5	16	10	0	2
KÖR+HÄ+10	KÖR+HÄ+PA	AGI+BE	(AGI/2)+1	KÖR+ST	AGI+GE	GEI+AU-PA	GEI+GE-PA

NAHKAMPFWAFFEN	WB		GESAMT	BESONDERES
WAFFENLOS	0	16	16	GEGNERABWEHR +5
2 Kurzschwerter	1	16	17	
FERNKAMPFWAFFEN	**WB**		**GESAMT**	**BESONDERES**
Armbrust, leicht	2	10	12	INI -2

RÜSTUNG	PA	BESONDERES
Kettenpanzer	2	
Plattenbeinschienen	1	
Metallhelm	1	INI -1
PA-SUMME	4	

ZAUBER	ZB		GESAMT	DISTANZ	ABKL.	EFFEKT
ZAUBER	**ZB**		**GESAMT**	**DISTANZ**	**ABKL.**	**EFFEKT**

LP-VERWALTUNG	START/MAX.WERT	GESTEIGERT (LP)	BESONDERES	GESAMT
STÄRKE	/			
HÄRTE	/			
BEWEGUNG	/			
GESCHICK	/			
VERSTAND	/			
AURA	/			
LEBENSKRAFT				
ZUSÄTZLICHE TP				
SPRACHE/SCHRIFT	2 / -			

BEUTE & VERMÖGEN					
GM:		SM:		KM:	

AUSRÜSTUNG	WO GELAGERT?	BESONDERES

KRÄUTER, TRÄNKE, ARTEFAKTE	EFFEKT

TALENT	RANG	EFFEKT
Zwei Waffen	5	ohne Abzug
Einstecker	1	LK +3

GRIM DUNKELPELZ

ZWE-KRI6

TALENTE

EINSTECKER

Der Charakter versteht es, ordentlich Schaden einzustecken. Pro Talentrang steigt die Lebenskraft (LK) um +3.

ZWEI WAFFEN

Pro Talentrang wird der Malus von -10 auf Schlagen und Abwehr beim Kampf mit zwei Waffen um jeweils 2 Punkte gemindert.

AUSRÜSTUNG

Abgesehen von den Dingen auf dem Charakterbogen hast du alles dabei, was logisch und sinnvoll erscheint, z. B. etwas Seil, eine Fackel oder Laterne und ein kleines Messer. Ihr reist zu Fuß.

SP	FREIE AKTION / BONUS
1	2 Schadenpunkte ignorieren
1	Abklingzeit -1 Runde
1	Abwehr +3
1	Gegnerabwehr -1
1	Im Nahkampf aufstehen
1	Laufen +1 m
1	Waffe aufheben/wechseln/ziehen
2	1x Ausweichen
2	6 Schadenspunkte ignorieren
2	Abklingzeit -3 Runden
2	Abwehr +8
2	Angriffsprobe +2
2	Gegnerabwehr -2
2	Laufen +2 m
2	Misslungenen Angriff wiederholen
2	Zauber wechseln (Probe)
3	2. Angriff in einer Runde
3	9 Schadenspunkte ignorieren
3	Abklingzeit -10 Runden
3	Abwehr +12
3	Gegner bei Schaden zu Fall bringen
3	Gegnerabwehr -4
3	Laufen +3 m