

Persönlichkeitsspass

Name:

Heroe: Zauberer

Goldstücke:

Herausforderungen:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Angriff:

Verteidigung:

Tempo:  +5

Körperkraft

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Intelligenz

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

Ausrüstung:

- | | | Rost | Beschädigt | W.-Ol |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> Dolch (A=1) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Knüppel (A=1, diag.) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Tarnkappe (V+1) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Armschutz (V+1) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Werkzeugkiste | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Magiestufe:

Feuerball

Magiestufe:



Erfolgreich
gewürkt:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Heilzauber

Magiestufe:



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Schild

Magiestufe:



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Schatzkarten:

Heiltrank 4 KKP

Heiltrank 2 KKP

Elixir des Lebens

Stärkungstrank

Tapferkeitstrank

Immuntrank

Feuerfesttrank

Kräfteverdoppelung

Trank des Mutes

Blitztrank

Zauberkrafttrank

Widerstandstrank

Blick in die Zukunft

Geweihtes Wasser

Sand der Zeit

Stein der Weisen

Gold gefunden:

Artefakt 1:

Artefakt 2:

Spruchrollen:

Kauftränke:

Trankzutaten:

Schatzkarten:

Heiltrank 2/4:	Gibt bis zu 2/4 verlorene Körperkraftpunkte zurück
Elixir des Lebens:	Gibt einem gestorbenen Heroen alle verlorenen Körperkraftpunkte zurück
Stärkungstrank:	Beim nächsten Angriff mit 2 Kampfwürfeln extra angreifen
Tapferkeitstrank:	Beim nächsten Angriff 2 Angriffe anstelle von einem
Immuntrank:	Beim nächsten Angriff mit 2 Kampfwürfeln extra verteidigen
Feuerfesttrank:	Einmaliger Schutz vor magischem Feuer (Falle oder Zauber)
Kräfteverdoppelung:	Heroe sowie Gegner verdoppeln Angriffs- und Verteidigungswürfel
Trank des Mutes:	Heroe kann 1 A- und 1 V-Kampfwürfel extra werfen. Gilt bis Gegner tot ist.
Blitztrank:	Ein Bewegungswurf mit doppelt so vielen W6 wie normal
Zauberkräftstrank:	Alb und Zauberer dürfen 2 anstelle von einem Zauber aussprechen
Widerstandstrank	Einmalig immun gegen Chaoszauber
Blick in die Zukunft:	Eine Schatzkarte ablehnen und eine neue ziehen
Geweihtes Wasser:	Tötet EINEN untoten Gegner (Mumien, Skelette oder Zombie)
Sand der Zeit:	Bei Angriff oder Verteidigung EINEN KW wiederholen
Stein der Weisen:	Einen gebrauchten Ausrüstungsgegenstand für 100 Goldmünzen verkaufen

Kopfgeldliste:

Goblin	
Nachtgoblin	
Squig	
Riesenspinne	
Ork	
Schwarzork	
Fimir	
Ungor	
Gor	
Skelett	
Zombie	
Mumie	
Todesalp	
Chaosbarbar	
Chaoskrieger	
Gargoyle	
Troll	
Oger Krieger	
Oger Offizier	
Ogerherrscher	
Dämon	
Drache	
Hexer	

Kopfgeldliste Skaven:

Klanratte	
Sturmratte	
Schattenläufer	
Riesenratte	
Rattenoger	
Meutenbändiger	
Seuchenmönch	
Assassine	
Magier	
Grauer Prophet	
Häuptling	

Magiestufe	Erfolgreich gewirkt	erlaubte Würfel
1	- 9	
2	10 - 29	
3	30 - 59	
4	60 - 99	
5	ab 100	