

Spieler						
Wofür gibt's	EPs	Immer nur bei sinnvollem Einsatz				
Spielstunden	5					
Gf = Gr + 3 + Modifikator		Nahkampf				
Normaler Treffer Schadenswurf 1-7	Gf					
Verheerender Treffer Schadenswurf 8+ AP	Gf x 2					
Vernichtender Treffer kampfunfähig, 20 AP	Gf x 5					
Praxispunkte	Waffe beidh. K. Fechten Schild Parier					
Modifikator: Gift, hoher		Fernkampf und Angriffszauber				
Normaler Treffer Schadenswurf 1-7	Gf / 2					
Verheerender Treffer Schadenswurf 8+ AP	Gf					
Vernichtender Treffer kampfunfähig, 20 AP	Gf x 2.5					
Praxispunkte	Waffe Scharfsch.					
Schaden, mächtige Magie		Sonstige Zauber				
Normale Zauber	3 x AP					
Heilkräftige Zauber ab 8 AP	6 x AP					
Lebensrett. Zauber ab 20 AP	15 x AP					
Praxispunkte	Behrr. Beweg. Erkenn. Erschaff. Formen Veränd. Zerstör. Wunder Dweom. Lied					
		Fertigkeiten				
Einsatz	5					
Praxispunkte						