

**Charaktername:** \_\_\_\_\_ **Größe:** \_\_\_\_\_ **Gesinnung:** \_\_\_\_\_

**Spielername:** \_\_\_\_\_ **Gewicht:** \_\_\_\_\_ **Status:** \_\_\_\_\_

**Rasse:** \_\_\_\_\_ **Alter:** geistig: \_\_\_\_\_ physisch: \_\_\_\_\_ **Traglast:** \_\_\_\_\_

**Klasse:** \_\_\_\_\_ **Stufe:** \_\_\_\_\_

**Attribute:**

<b>ST:</b>	<input type="radio"/>	Trefferchance	Schad. mod.	Zul. Tragl.	Stemm. verm.	Tür. öffn.	St.verb/ G.anheb.
<b>GE:</b>	<input type="radio"/>	Reaktionsmodifikation		Fernwaffenmodifikation		Ausweichmodifikation	
<b>KO:</b>	<input type="radio"/>	TP	Körperl. Schock	Wiedererw. chance		RW gg. Gift	Regeneration
<b>IN:</b>	<input type="radio"/>	Anzahl Sprach.	Max. Zaub. bergrad	Zauber verstehen		Maximale Zauber	Immun. gg. Illusionen
<b>WE:</b>	<input type="radio"/>	Modifiaktion gegen Magie		Zusätzliche Zauber		Chance für Fehlgang	
<b>CH:</b>	<input type="radio"/>	Höchstzahl der Gefolgsleute		Grundloyalität		Reaktionsmodifikation	

**Rettungswürfe:**

Lähmung/Gift/Todesmagie	<input type="radio"/>	_____
Zauberstäbe/-stecken/-ruten	<input type="radio"/>	_____
Versteinerung/Verwandlung	<input type="radio"/>	_____
Odemwaffen	<input type="radio"/>	_____
Zauber	<input type="radio"/>	_____

**Rüstung:**

**Trefferpunkte:**

**Sonstiges:**

RK:	Mod. RK:
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Überrascht	<input type="checkbox"/>
Seite	<input type="checkbox"/>
Rücken	<input type="checkbox"/>

**Charaktername:** \_\_\_\_\_ **Größe:** \_\_\_\_\_ **Gesinnung:** \_\_\_\_\_

**Spielername:** \_\_\_\_\_ **Gewicht:** \_\_\_\_\_ **Status:** \_\_\_\_\_

**Rasse:** \_\_\_\_\_ **Alter:** geistig: \_\_\_\_\_ physisch: \_\_\_\_\_ **Traglast:** \_\_\_\_\_

**Klasse:** \_\_\_\_\_ **Stufe:** \_\_\_\_\_

**Attribute:**

<b>ST:</b>	<input type="radio"/>	Trefferchance	Schad. mod.	Zul. Tragl.	Stemm. verm.	Tür. öffn.	St.verb/ G.anheb.
<b>GE:</b>	<input type="radio"/>	Reaktionsmodifikation		Fernwaffenmodifikation		Ausweichmodifikation	
<b>KO:</b>	<input type="radio"/>	TP	Körperl. Schock	Wiedererw. chance		RW gg. Gift	Regeneration
<b>IN:</b>	<input type="radio"/>	Anzahl Sprach.	Max. Zaub. bergrad	Zauber verstehen		Maximale Zauber	Immun. gg. Illusionen
<b>WE:</b>	<input type="radio"/>	Modifiaktion gegen Magie		Zusätzliche Zauber		Chance für Fehlgang	
<b>CH:</b>	<input type="radio"/>	Höchstzahl der Gefolgsleute		Grundloyalität		Reaktionsmodifikation	

**Rettungswürfe:**

Lähmung/Gift/Todesmagie	<input type="radio"/>	_____
Zauberstäbe/-stecken/-ruten	<input type="radio"/>	_____
Versteinerung/Verwandlung	<input type="radio"/>	_____
Odemwaffen	<input type="radio"/>	_____
Zauber	<input type="radio"/>	_____

**Rüstung:**

**Trefferpunkte:**

**Sonstiges:**

RK:	Mod. RK:
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Überrascht	<input type="checkbox"/>
Seite	<input type="checkbox"/>
Rücken	<input type="checkbox"/>

**Charaktername:** \_\_\_\_\_ **Größe:** \_\_\_\_\_ **Gesinnung:** \_\_\_\_\_

**Spielername:** \_\_\_\_\_ **Gewicht:** \_\_\_\_\_ **Status:** \_\_\_\_\_

**Rasse:** \_\_\_\_\_ **Alter:** geistig: \_\_\_\_\_ physisch: \_\_\_\_\_ **Traglast:** \_\_\_\_\_

**Klasse:** \_\_\_\_\_ **Stufe:** \_\_\_\_\_

**Attribute:**

<b>ST:</b>	<input type="radio"/>	Trefferchance	Schad. mod.	Zul. Tragl.	Stemm. verm.	Tür. öffn.	St.verb/ G.anheb.
<b>GE:</b>	<input type="radio"/>	Reaktionsmodifikation		Fernwaffenmodifikation		Ausweichmodifikation	
<b>KO:</b>	<input type="radio"/>	TP	Körperl. Schock	Wiedererw. chance		RW gg. Gift	Regeneration
<b>IN:</b>	<input type="radio"/>	Anzahl Sprach.	Max. Zaub. bergrad	Zauber verstehen		Maximale Zauber	Immun. gg. Illusionen
<b>WE:</b>	<input type="radio"/>	Modifiaktion gegen Magie		Zusätzliche Zauber		Chance für Fehlgang	
<b>CH:</b>	<input type="radio"/>	Höchstzahl der Gefolgsleute		Grundloyalität		Reaktionsmodifikation	

**Rettungswürfe:**

Lähmung/Gift/Todesmagie	<input type="radio"/>	_____
Zauberstäbe/-stecken/-ruten	<input type="radio"/>	_____
Versteinerung/Verwandlung	<input type="radio"/>	_____
Odemwaffen	<input type="radio"/>	_____
Zauber	<input type="radio"/>	_____

**Rüstung:**

**Trefferpunkte:**

**Sonstiges:**

RK:	Mod. RK:
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Überrascht	<input type="checkbox"/>
Seite	<input type="checkbox"/>
Rücken	<input type="checkbox"/>

**Charaktername:** \_\_\_\_\_ **Größe:** \_\_\_\_\_ **Gesinnung:** \_\_\_\_\_

**Spielername:** \_\_\_\_\_ **Gewicht:** \_\_\_\_\_ **Status:** \_\_\_\_\_

**Rasse:** \_\_\_\_\_ **Alter:** geistig: \_\_\_\_\_ physisch: \_\_\_\_\_ **Traglast:** \_\_\_\_\_

**Klasse:** \_\_\_\_\_ **Stufe:** \_\_\_\_\_

**Attribute:**

<b>ST:</b>	<input type="radio"/>	Trefferchance	Schad. mod.	Zul. Tragl.	Stemm. verm.	Tür. öffn.	St.verb/ G.anheb.
<b>GE:</b>	<input type="radio"/>	Reaktionsmodifikation		Fernwaffenmodifikation		Ausweichmodifikation	
<b>KO:</b>	<input type="radio"/>	TP	Körperl. Schock	Wiedererw. chance		RW gg. Gift	Regeneration
<b>IN:</b>	<input type="radio"/>	Anzahl Sprach.	Max. Zaub. bergrad	Zauber verstehen		Maximale Zauber	Immun. gg. Illusionen
<b>WE:</b>	<input type="radio"/>	Modifiaktion gegen Magie		Zusätzliche Zauber		Chance für Fehlgang	
<b>CH:</b>	<input type="radio"/>	Höchstzahl der Gefolgsleute		Grundloyalität		Reaktionsmodifikation	

**Rettungswürfe:**

Lähmung/Gift/Todesmagie	<input type="radio"/>	_____
Zauberstäbe/-stecken/-ruten	<input type="radio"/>	_____
Versteinerung/Verwandlung	<input type="radio"/>	_____
Odemwaffen	<input type="radio"/>	_____
Zauber	<input type="radio"/>	_____

**Rüstung:**

**Trefferpunkte:**

**Sonstiges:**

RK:	Mod. RK:
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Überrascht	<input type="checkbox"/>
Seite	<input type="checkbox"/>
Rücken	<input type="checkbox"/>

