

Charaktername: _____ **Größe:** _____ **Gesinnung:** _____
Spielername: _____ **Gewicht:** _____ **Status:** _____
Rasse: _____ **Alter:** geistig: _____ physisch: _____ **Traglast:** _____
Klasse: _____ **Stufe:** _____

Attribute:

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

Charaktername: _____ **Größe:** _____ **Gesinnung:** _____
Spielername: _____ **Gewicht:** _____ **Status:** _____
Rasse: _____ **Alter:** geistig: _____ physisch: _____ **Traglast:** _____
Klasse: _____ **Stufe:** _____

Attribute:

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

Charaktername: _____ **Größe:** _____ **Gesinnung:** _____
Spielername: _____ **Gewicht:** _____ **Status:** _____
Rasse: _____ **Alter:** geistig: _____ physisch: _____ **Traglast:** _____
Klasse: _____ **Stufe:** _____

Attribute:

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

Charaktername: _____ **Größe:** _____ **Gesinnung:** _____
Spielername: _____ **Gewicht:** _____ **Status:** _____
Rasse: _____ **Alter:** geistig: _____ physisch: _____ **Traglast:** _____
Klasse: _____ **Stufe:** _____

Attribute:

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

Gegenstände:

#A TW S. Mod. ETWO S(K/M) S(G) K M G Größe Art IF Gew.

Gegenstände:

#A TW S. Mod. ETWO S(K/M) S(G) K M G Größe Art IF Gew.

Gegenstände:

#A TW S. Mod. ETWO S(K/M) S(G) K M G Größe Art IF Gew.

Gegenstände:

#A TW S. Mod. ETWO S(K/M) S(G) K M G Größe Art IF Gew.