Charakter					
Name					
Volk	Bewegung				
Alter	Körpergröße				
Haare	Augen				

Karriere						
Karriere						
Karriereweg						
Rang	Ansehen					

Attribute										
	KG	BF	ST	WI	٦ <u> </u>	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert										
Steigerungen										
Wert										

Spielwerte						
Schicksal						
Glück						
Korrumpierung						
Lebenspunkte						

Grundfähi	gkeiten		
Name	Spielwert	+	Wert
O Anführen	СН		
O Athletik	GW		
O Ausdauer	WI		
O Ausweichen	GW		
Besonnenheit	WK		
○ Bestechen	СН		
○ Charme	СН		
O Einschüchtern	ST		
○ Fahren	GW		
O Feilschen	СН		
 Glücksspiel 	IN		
O Intuition	I		
○ Klatsch	СН		
O Klettern	ST		
○ Kunst	GS		
Nahkampf	KG		
○ Navigation	I		
○ Reiten	GW		
○ Rudern	ST		
\bigcirc Schleichen	GW		
○ Tiere bezierzen	WK		
○ Überleben	IN		
○ Unterhalten	СН		
○ Wahrnehmung	I		
○ Zechen	WI		

	Gruppierte & Ausk	paufä	higke	iten	
Name		Spie	lwert	+	Wert
0					
0					
0					
0					
0					
0					
0					
00					
0					
000					
0					
0					
0					
0					
0					
0					
0					

Psychologie & Notizen						
	_					

Talente								
Name	Stufe	Beschreibung						

				Rüstur	ıg			Treffer	
Rüstung	TP	RP	Quali	täten				01-09 H	
								10-24 l	
								25-44 F	
								45-79 H	
								80-89 l	
								90-00 F	R. Bein
					Waffe	en			
Waffe	Gru	ірре	TP	Reich	w./Länge		Qualitäten		
	Ausrü	stuna					Ausrüstun	n	
Gegenstand	Ausiu	scarig		Anz.	TP	Gegenstand		9 An	z. TP
Gegenstand				AIIZ.	11	Gegenstand	<u> </u>	All	2. 11
									
					Vermö	gen			
Goldkronen									
Silberschilling									
Messinggroschen									
Sonstiges									

1 Goldkrone = 20 Silberschilling, 1 Silberschilling = 12 Messinggroschen

Lebenspunkte													

	Erfahrung
Gesamt	
Ausgegeben	
Verbleibend	

	Magie	
Lehre		
Besonderheiten		
	Zauber	
Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung		
Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung	pade.	
-		
Name 	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung		
Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung	1	
Name 	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung		
Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung	1	
	I_, .	1
Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert Beschreibung	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschielbung		
Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung		
NI	7:-1	Deighoogh
Name Zaubarwart	Ziel	Reichweite
Zauberwert Beschreibung	Dauer	Erlernt/Grimoire
besemensung		

	Religion und Glaube
Gottheit	Sünde
Besonderheiten	

	Segnungen und Wunder	
Name		
Ziel	Dauer	Reichweite
Beschreibung	Dade.	recentre
1		
Name		
Ziel	Dauer	Reichweite
Beschreibung		
Name		
Ziel	Dauer	Reichweite
Beschreibung		
Name		
Ziel	Dauer	Reichweite
Beschreibung		
Name		
Ziel	Dauer	Reichweite
Beschreibung		
Name		
Ziel	Dauer	Reichweite
Beschreibung		
Name		
Ziel	Dauer	Reichweite
Beschreibung		
Name		
Ziel	Dauer	Reichweite
Beschreibung		
Name		
Ziel	Dauer	Reichweite
Beschreibung		
Name		
Ziel	Dauer	Reichweite
Beschreibung		
Name		
Ziel	Dauer	Reichweite
Beschreibung		
L		