	(	Chara	kter				l				Karri	ere		
Name							•	Karrie	re					
Volk							-	Karrie	reweg					
Alter			Körpe	rgröße			-							
Haare			Augen	1			-	Status			Kla	asse		
			•								1			
	ļ			Spielv	verte							Sc	hicksal	
	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	Sch	nicksal		
Karriere											Gli			
Anfangswert													ihigkeit	
Steigerungen												nigkeit		
Aktueller Wert											Mu	ıt		
	$\mathbf{C}$	. 1091	• _ 1_ • ·				ı				0	.l	·-1	
Name	Grui	1	igkeit		Cta:-	<b>W</b> 7. 4	l	N	Gru	ppierte			igkeiten	<b>TT</b> 7. 4
Name Anführen		Karr.		lwert	Steig.	Wert	-	Name			Karr.	Spielw	ert Steig	Wert
Antunren Athletik			CH GW				-							+
Ausdauer			WI				-							+
Ausweichen			GW				-							-
Besonnenheit			WK				-							+
Bestechen			CH				-							+
Charme			СН				-							_
Einschüchtern			ST				-							
Fahren			GW				-							_
Feilschen			CH				-							<del>                                     </del>
Glücksspiel			IN				-							+
Intuition			I				-							+
Klatsch			СН				-							
Klettern			ST				-							
Kunst			GS				-							
Nahkampf			KG				-							
Navigation			I				-							$\vdash$
Reiten			GW				-							
Rudern			ST				-							
Schleichen			GW				•							
Tiere bezierzen			WK				-							
Überleben			IN				-							
Unterhalten			СН				_							
Wahrnehmung			I				_							
Zechen			WI				_							
													·	
Motivation & Ziele				ļ				Grup	pe					
Motivation								Mitgli	eder					
Kurzfristige Ziel	le							Kurzfi	ristige Z	Ziele				
Langfristig Ziele	e						1	Langfi	ristig Z	iele				

					Talent	:e		
Name		Stufe	Beschi	reibung				
		I						
	Psychologie				Muta	tion		
	•							Schild
							(	01-09
							_ (	WB /
							7	25-44 Kopf 10-24
				K	Corrum	oierung		45-79
							\	Rechter Arm Linker Arm
							\	Körper
			_				'	90-00 80-99
	Bewegung				Lebensp			/
M	Gehen	Rennen	_L	ebenspi	ınkte	Max. Wunde	<u>n</u>	Rechtes Bein Linkes Bein
								Recites Dell' Ellikes Dell'
					Rüstur	1σ		
Name		Trefferzone	- т	P R				
- Traine		Trefferzon		1 1	ı Quari			
		ı	'	'	'			
					Waffe	n		
Name		Gruppe	TP	Reich	w./Länge	Schaden	Qualitäten	

	Ausrüstun	Œ						A	ngwii	istung			
Gegenstand	Ausrustun	g	Anz.	TP	G	genstan	d	A	usru	istung		Anz.	TP
			AIIZ.	11		genstan						Aliz.	11
					_								
					_								
					_								
					_								
					_								
					_								
					_				Trag	glast			
					_	Waffer	n	Rüstun		Ausrüs	stung	Ma	ax.
			'	1			'		'		,		
				V	ermögen								
Goldkronen													
Silberschilling													
M													
Messinggroschen													
Bank													
Dank													
					1 (	oldkrone	= 20 S	ilberschilli	ing, 1 S	ilberschill	$\frac{1}{\text{ing}} = 12$	Messingg	roschen
				E	rfahrung								
Gesamt													
Ausgegeben													
Verbleibend													
				T_ab	on an and	40							
Mov				Leb	enspunk	te							
Max.			-										
				Kritis	che Wur	ıden							
Max.													
Verletzungen	I	l .			I	1	<u> </u>		1		1		
]													

	Magie	
Lehre		
Besonderheiten		
	Zauber	
Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung		
Name	7'.1	D : 1'
	Ziel	Reichweite
Zauberwert Beschreibung	Dauer	Erlernt/Grimoire
Descriptioning		
Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung	Dadoi	Effering Grimlone
Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung	,	,
Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung		
Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung		
\T		D. 1 .
Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert Beschreibung	Dauer	Erlernt/Grimoire
Describeroung		
Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung	Dauci	Lifetin/Offinione
Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung	1	1
-		

	Religion und Glaul	<del>be</del>	
Gottheit			Sünde
Besonderheiten			
	Segnungen und Wun	der	
Name			
Ziel	Dauer	Reichweite	
Beschreibung	·		
Name			
Ziel	Dauer	Reichweite	
Beschreibung			
Name			
Ziel	Dauer	Reichweite	
Beschreibung			
Name		I	
Ziel	Dauer	Reichweite	
Beschreibung			
N			
Name	ъ	D : 1 ::	
Ziel	Dauer	Reichweite	
Beschreibung			
Name			
Ziel	Dauer	Reichweite	
Beschreibung	Dauer	Reichweite	
Beschiefoung			
Name			
Ziel	Dauer	Reichweite	
Beschreibung		<u> </u>	
-			
Name			
Ziel	Dauer	Reichweite	
Beschreibung			
Name			
Ziel	Dauer	Reichweite	
Beschreibung			