Charakter							
Name							
Volk	Bewegung						
Alter	Körpergröße						
Haare	Augen						

	Karriere	
Karriere		
Karriereweg		
Status	Klasse	

Attribute										
	KG	BF	ST	WI	7 1	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert										
Steigerungen										
Wert										

Spielwe	rte
Schicksal	
Glück	
Korrumpierung	
Lebenspunkte	

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

	Gruppierte & Ausk	pauta	higke	iten	
Name		Spie	lwert	+	Wert
\circ					
\bigcirc					
\circ					
\bigcirc					
\circ					
\circ					
0					
0000					
0					
0					
0					
0					
0					
\circ					
0					
0					
Ö					
0					

rsychologie & Notizeli							

	Talente								
Name	Stufe	Beschreibung							

Rüstung	TP	RP	Quali	Rüstun täten	ig				01- 10-	efferzone -09 Kopf -24 L. Arr	n
									45· 80·	-44 R. Arr -79 Körpe -89 L. Be -00 R. Be	er in
						55				-00 к. ве	
			I	5 . 1		affe					
Waffe	Gru	ppe	TP	Reich	w./Lan	ge	Schaden	Qualitäten			
	A	- L				_		A a			
Gegenstand	Ausrü	stung		Anz.	TP	c	Gegenstand	Ausrüstı	ıng	Anz. T	ГР
degenstand				AIIZ.	IF	F	regenstand	<u> </u>		AIIZ. I	<u>г</u>
						H					
						ı					
						L					
						╌					
						╌					
						╌					
						╁					
						╁					
						\vdash					
					Verr	nög	en				
Goldkronen											

veriflogen
oldkronen
lberschilling
essinggroschen
onstiges

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	'	,		
	<u> </u>	1		
Name	Ziel	Reichweite		
Zauberwert Beschreibung	Dauer	Erlernt/Grimoire		
Beschielbung				
Name	Ziel	Reichweite		
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire		
Beschreibung				
N	7: -1	10 - 1		
Name Zauharwart	Ziel	Reichweite		
Zauberwert Beschreibung	Dauer	Erlernt/Grimoire		
Describering				
Name	Ziel	Reichweite		
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire		
Beschreibung				
Name	Ziel	Reichweite		
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire		
Beschreibung	Dauci	Literity of inforce		
Descrire Louring				

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		