

Charakter	
Name	
Volk	Bewegung
Alter	Körpergröße
Haare	Augen

Karriere	
Karriere	
Karriereweg	
Rang	Ansehen

Spielwerte	
Schicksal	
Glück	
Korrumpierung	
Lebenspunkte	

Grundfähigkeiten			
Name	Spielwert	+	Wert
Anführen	CH		
Athletik	GW		
Ausdauer	WI		
Ausweichen	GW		
Besonnenheit	WK		
Bestechen	CH		
Charme	CH		
Einschüchtern	ST		
Fahren	GW		
Feilschen	CH		
Glücksspiel	IN		
Intuition	I		
Klatsch	CH		
Klettern	ST		
Kunst	GS		
Nahkampf	KG		
Navigation	I		
Reiten	GW		
Rudern	ST		
Schleichen	GW		
Tiere bezirzen	WK		
Überleben	IN		
Unterhalten	CH		
Wahrnehmung	I		
Zechen	WI		

Psychologie & Notizen

Trefferzone	
01-09	Kopf
10-24	L. Arm
25-44	R. Arm
45-79	Körper
80-89	L. Bein
90-00	R. Bein

Vermögen
Goldkronen
Silberschilling
Messinggroschen
Sonstiges

1 Goldkrone = 20 Silberschilling, 1 Silberschilling = 12 Messinggroschen

Erfahrung	
Gesamt	
Ausgegeben	
Verbleibend	

Magie

Lehre

Besonderheiten

Zauber

Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung		

Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung		

Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung		

Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung		

Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung		

Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung		

Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung		

Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung		

Name	Ziel	Reichweite
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire
Beschreibung		

Religion und Glaube	
Gottheit	Sünde
Besonderheiten	

Segnungen und Wunder

Name

Ziel

Beschreibung

Dauer

Reichweite

Name

Ziel

Beschreibung

Dauer

Reichweite