

Charakter	
Name	
Volk	Bewegung
Alter	Körpergröße
Haare	Augen

Karriere	
Karriere	
Karriereweg	
Status	Klasse

Spielwerte	
Schicksal	
Glück	
Korrumpierung	
Lebenspunkte	

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