

Charakter	
Name	
Volk	
Alter	Körpergröße
Haare	Augen

Karriere	
Karriere	
Karriereweg	

Status	Klasse
--------	--------

Schicksal	
Schicksal	
Glück	
Zähigkeit	
Zähigkeit	
Mut	

Grundfähigkeiten				
Name	Karr.	Spielwert	Steig.	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		

Motivation & Ziele

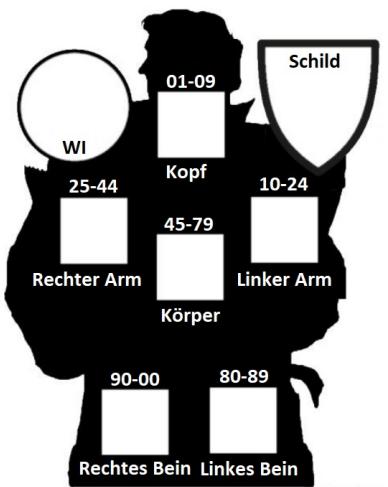
Gruppe
Mitglieder
Kurzfristige Ziele
Langfristig Ziele

Psychologie

Mutation

Mutation

Korrumpierung



Bewegung

M	Gehen	Rennen

Lebenspunkte

Lebenspunkte	
Lebenspunkte	Max. Wunden

Waffen

Traglast			
Waffen	Rüstungen	Ausrüstung	Max.

1 Goldkrone = 20 Silberschilling, 1 Silberschilling = 12 Messinggroschen

Magie

Lehre
Besonderheiten

Zauber

Name		Erlernt/Grimoire
Reichweite	Ziel	Dauer
Beschreibung		
ZW		

Name		Erlernt/Grimoire
Reichweite	Ziel	Dauer
Beschreibung		
ZW		

Name		Erlernt/Grimoire
Reichweite	Ziel	Dauer
Beschreibung		
ZW		

Name		Erlernt/Grimoire
Reichweite	Ziel	Dauer
Beschreibung		
ZW		

Name		Erlernt/Grimoire
Reichweite	Ziel	Dauer
Beschreibung		
ZW		

Name		Erlernt/Grimoire
Reichweite	Ziel	Dauer
Beschreibung		
ZW		

Name		Erlernt/Grimoire
Reichweite	Ziel	Dauer
Beschreibung		
ZW		

Name		Erlernt/Grimoire
Reichweite	Ziel	Dauer
Beschreibung		
ZW		

Name		Erlernt/Grimoire
Reichweite	Ziel	Dauer
Beschreibung		
ZW		

Religion und Glaube

Gottheit	Sünde
Besonderheiten	

Segnungen

Wunder