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										

Spielwerte					
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 & Ausbaufahigkeiten						
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			01 10 25 45 80	-44 R. -79 Kö -89 L.	
Waffe	Gru	ppe	TP	Waffer Reichw./Länge	Schaden Qualitäten			
Gegenstand	Ausrüs	stung		Anz. TP	Ausrüs	tung	Anz.	TP
Goldkronen				Vermög	en			
Silberschilling Messinggroschen Sonstiges				1 Goldkrone Lebenspu	e = 20 Silberschilling, 1 Silbersc	:hilling = 12 N	1 essinggr	oscher

	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	1				
Name 	Ziel	Reichweite			
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire			
Beschreibung					
Name	Ziel	Reichweite			
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire			
Beschreibung	1				
	I_, .	1			
Name	Ziel	Reichweite			
Zauberwert Beschreibung	Dauer	Erlernt/Grimoire			
Beschielbung					
Name	Ziel	Reichweite			
Zauberwert	Dauer	Erlernt/Grimoire			
Beschreibung					
NI	7:-1	Deighoodha			
Name Zaubarwart	Ziel	Reichweite			
Zauberwert Beschreibung	Dauer	Erlernt/Grimoire			
besemensung					

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		