

Charakter

Name

Volk

Alter

Körpergröße

Haare

Augen

Karriere

Karriere

Karriereweg

Status

Klasse

Spielwerte

[illegible]

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 beziern		WK			
Überleben		IN			
Unterhalten		CH			
Wahrnehmung		I			
Zechen		WI			

Gruppierte & Ausbaufähigkeiten

[illegible]

Motivation & Ziele

Motivation

Kurzfristige Ziele

Langfristig Ziele

Gruppe

Mitglieder

Kurzfristige Ziele

Langfristig Ziele

Talente

[illegible]

Psychologie

Mutation

Korrumpierung

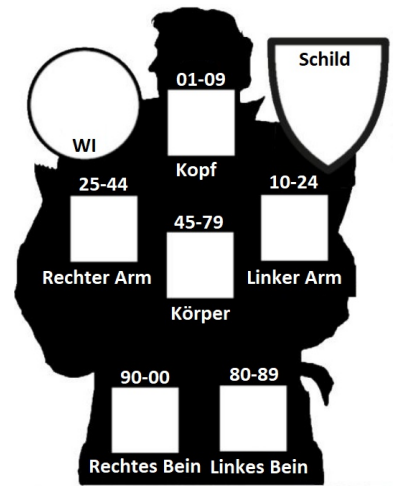
--	--

Bewegung

M	Gehen	Rennen

Lebenspunkte

Lebenspunkte	Max. Wunden



Rüstung

[illegible]

Waffen

[illegible]

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

Name

Reichweite

Ziel

Dauer

Effekt

[illegible]

Wunder

Name

Reichweite

Ziel

Dauer

Effekt

[illegible]