

Charakter

Name

Volk

Alter

Körpergröße

Haare

Augen

Karriere

Karriere

Karriereweg

Status

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			
Nahkampf (Standard)		KG			
Navigation		I			
Reiten		GW			
Rudern		ST			
Schleichen		GW			
Tiere beziern		WK			
Überleben		IN			
Unterhalten		CH			
Warnehmung		I			
Zechen		WI			

Gruppierte & Ausbaufähigkeiten

[illegible]

Motivation & Ziele

Motivation

Kurzfristige Ziele

Langfristig Ziele

Gruppe

Mitglieder

Kurzfristige Ziele

Langfristig Ziele

Talente	
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

[illegible]

Psychologie

Circumstance	Percentage of respondents (%)
(a) self-defense	95
(b) defense of others	90
(c) defense of property	85
(d) defense of a business	80
(e) defense of a country	65

Mutation

--	--

Korrumpierung

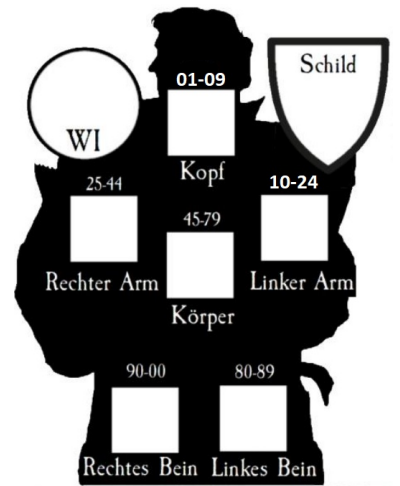
--	--

Bewegung

M	Gehen	Rennen

Lebenspunkte

Lebenspunkte	Max. Wunden



Rüstung

[illegible]

Waffen

[illegible]

Magie

Lehre

Besonderheiten

Zauber

[illegible]

Grimoire

[illegible]

Religion und Glaube

Gottheit	Sünde
Besonderheiten	

Segnungen

[illegible]

Wunder

[illegible]