Clockwork 🌣



Name	Spiel	ler	Rasse	Klasse	<u> </u>	—— Ges	innung	At	ttribute	Rai	ng Wert
Stand	 Attraktivität	♂/♀	Größe	Gewicht	Augen	На		Ge	ärke eschicklichke Indition	eit	
Notizen								Int Int So	elligenz uition zial ssen		
	Ma ala ana canala ta	\\/+	Na	hkampf			Fertigke	iten	Attribute	Rang	Wert
	Verbraucht	Wert	$\neg \mid \Gamma$				Akrobatik		KON & KON		
TP			_				Alchemie		WIS & INU	+]
Karma			<u> </u>				Athletik		KON & STA	+	
AP			∟ _{Fe⊢}	rnkampf			Bedrohen		STA & SOZ	+	
Initiativ	e			· ·			Berufe & Ha			+	
Verteidi	gungswert						Einfühlungs	verm.		+	
	ützungswert		╗╽╚				Etikette			+	
Hinterh	-		Rüs	stungswert	t		Fahren			+	
	_		$\exists \mid \lceil \rceil$				Fährten les			+	<u> </u>
Dissona	ınz		-	<u> </u>	W	RM	Fallenkunde	9		+ 🛌	<u> </u>
		1 [<u> </u>	— —			Fälschen			+	
Resister	nzen L	Feue	r Fros	st Säur	<u>-</u> Не	eilig	Fingerfertig	keit		+	
Ausrüstı	Ind		Geld:	A G	S	K	Handeln	-l -		+	
			eiu:	A G		_	Heimatkun			+	
Kopf							Holzverarbe Hören	eitung		+	
Hals							Klettern			+	
Torso							Kraftsport			+	
Arme							Lederverarl	heitung		+	
Finger							Lehren	ocitarig		+ -	i Fi.
_							Lügen			+	
Füße							Mathematik	<		+	
Schild							Medizin			+	
Waffen							Musizieren			+ 💳	i III.
							Naturwisse	n		+	
							Nautik			+ 🗀	
							Rechtswiss	en	WIS & INT	+	
Sonstiges	5						Reiten		STA & INU	+	
							Religionswi	ssen	WIS & WIS	+	
							Sagenkund	e	SOZ & WIS	+	
							Schlösser ö	ffnen	Ges & INT	+	
							Schmieden		STA & KON	+	
							Schwimme		KON & KON	+	
							Sehen / Sud	chen		+	
							Sprachen			+	
							Tätowieren			+	
Merkmal	le						Tierkunde			+	J [
							Überzeuger	1		+	
							Verbergen			+	
							Verführen		SOZ & KON		
							Verkleiden		SOZ & SOZ		
							Vortragen		SOZ & SOZ	+	
							Klasse:		Rang	+	
							FP	Körper	r Erfahrung	Geist	Schisma
							Verdient			30.30	3030

Ausgegeben