Clockwork (%)



											~~	\sim	ۍ
Name		Spieler	Rasse	Klass	e	Gosiu	nnung	Attı	ibute		Rang	Wer	t
			110350		_	Gesinnung		Stärke					٦
Stand	 Attraktivi	 tät ♂/♀	Größe	Gewicht	Augen	Haa	<u> </u>	1	Geschicklichkeit				Ī
Staria	Accidictivi	tut 0/4				1144	•	Kondition					
Notizen									lligenz				╛
								Intu					4
								Sozi					\dashv
								Wiss	sen				┥
				Nahkampf			Fertigkeite	en	Attribute	F	Rang	Wer	t
	Verbra	aucht Wert		'			Akrobatik		KON & KON	_			7
TP							Alchemie			+ [Ī∙
Karma							Athletik		KON & STA	+ [Ī
AP				Fernkampf			Bedrohen	9	STA & SOZ	+ [
Initiativ	'e			remampi			Berufe & Hand	werk \	NIS & KON	+ []•
	igungswe	rt					Einfühlungsver	m. I	NU & SOZ	+ [
							Etikette	9	SOZ & INT	+ []•
	ützungsw	ert		Rüstungswer	t		Fahren	I	NU & KON	+ []•
	ältigkeit						Fährten lesen	I	NU & WIS	+ []•
Dissona	anz			K S	W I	RM	Fallenkunde	I	NT & INU	+ []•
							Fälschen	I	NT & GES	+ []•
Resiste	nzen L		uer L	L Frost Säu	 ro He	eilig	Fingerfertigkeit			+ [╧
		JIILZ TEI					Geschichtswiss			+ [_] •
Ausrüst	ung		Geld:	A G	S	K	Handeln			+ [_
Kopf							Heimatkunde			+ [4
Hals							Holzverarbeitu			+ [_ ◀
Torso							Hören			+ [╬
Arme							Klettern			+ [_
							Kraftsport Lederverarbeit			+ L			-
Finger							Lehren			+ L + [_ ` □ •
Füße							Lügen			+ L + [<u> </u>
Schild							Mathematik			, r			
Waffen							Medizin			+ [╗
							Musizieren			+ [-
							Naturwissen			+ [์ โ∢
							Nautik			+ [Ī•
Sonstige	S						Rechtswissen			+ [โ∙
							Reiten	9	STA & INU	+ [Ī<
							Religionswisser			+ [Ĩ•
							Schlösser öffne	en (GES & INT	+ []•
							Schmieden	9	STA & KON	+ []•
							Schwimmen	Į Į	KON & KON	+ [] •
							Sehen / Sucher	n I	NU & INU	+ [
Merkma	le						Sprachen	l	NT & INT	+ [] •
							Tätowieren			+ []•
							Tierkunde			+ [_ •
							Überzeugen			+ [
							Verbergen			+ [
							Verführen		SOZ & KON				_
							Verkleiden		50Z & S0Z				
							Vortragen		50Z & SOZ	+			\dashv
										L			4
FP	Körper	Erfahrung	Geist	Schisma						L			_
Verdient	1									L			╣
Ausgegeber	n			1						L			
							Klasse:		Rang	+	1		1