

Name		Volk	Klasse
Karriere		Karrierestufe	
Karriereweg			Status
Alter	Körpergröße	Haare	Augen

[illegible]

SCHICKSAL

Schicksal	
Glück	

ZÄHIGKEIT

Zähigkeit	Mut	Motivation

ERFAHRUNG

Aktuell	Ausgeg.	Ges.

BEWEGUNG

Bewegung	Gehen	Rennen
----------	-------	--------

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	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			

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert	Steig.	Wert.
Klettern	ST		
Kunst	GS		
Nahkampf	KG		
Nahkampf (Standard)	KG		
Navigation	I		
Reiten	GW		
Rudern	ST		
Schleichen	GW		
Tiere bezirzen	WK		
Überleben	IN		
Unterhalten	CH		
Wahrnehmung	I		
Zechen	WI		

GRUPPIERTE & AUSBAUFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.

TALENTE

Talentname	Talentstufe	Beschreibung

ZIELE

Kurz-
fristig

Lang-
fristig

GRUPPE

Gruppenname

Kurz-
fristig

Lang-
fristig

Mitglieder

RÜSTUNG				
Name	Trefferzone	TP	RP	Qualitäten

AUSRÜSTUNG	
Name	TP

PSYCHOLOGIE

KORRUMPIERUNG & MUTATION

VERMÖGEN	
G	
S	
GK	

TRAGLAST	
Waffen	
Rüstung	
Ausrüstung	
Maximale TP	
Gesamt	

LEBENSPUNKTE		
STB		
WIB×2		
WKB		
Robustheit		
LP		

RÜSTUNGSPUNKTE

01-09

Kopf

25-44

Rechter Arm
(oder
dominanter Arm)

90-00

Rechtes Bein

Schild

10-24

Linker Arm
(oder nicht-
dominanter Arm)

45-79

Körper

80-89

Linkes Bein

[illegible]

ZAUBER UND GEBETE					
Name	ZW	Reichweite	Ziel	Dauer	Effekt
					Sünde

Sünde	
-------	--