

Name:								
Kultur:	r:Lebensstand:							
	Dunkle Schwäche:							
			- Merk	smale –				
Spezialisierun	ıg:							
- Att			ribute -					
Körper 		Seele		Verstand		\langle	$\langle \rangle$	
	Bevorzu	gt /	Bevorz	rugt	Bevorzugt	Heldenmut		
$\langle \langle \rangle$		\langle	\rightarrow	$\langle \langle \rangle$	\rightarrow	//		
						Weisheit \	V	
	- Allgemeine Fertigkeiten Fertigkeitsgruppen -					pen -		
Beeindrucken	000000	Anführen	000000	Überreden	000000	Ausstrahlung	000	
Athletik	000000	Reisen	000000	Heimlichkeit	000000	Bewegung	000	
Wahrnehmung Erkunden	000000	Empathie Heilen	000000	Suchen Jagen	000000 000000	Aufmerksamkeit Überleben	000	
Musizieren	000000	Auftreten	000000	Rätseln	000000	Gesellschaft	000	
Handwerk	000000	Kriegskunst	000000	Wissen	000000	Beruf	000	
			- Waffonfo	rtiokoiton -				
000000 000000		0000	- Waffenfertigkeiten - 000000		000000			
		0000	000000		000000			
			- Wa	ıffen -				
Waffe:			Schaden:	Schärfe:	Verletzung			
Waffe:			Schaden: Schaden:	Schärfe: Schärfe:	Verletzung Verletzung			
<u>Schaden</u>	<u>Abwehr</u>	<u>Rüstung</u>	Anfa	ngswert	. * .	Anfangswert		
		<u>Musturg</u>		Aus	sdauer * *		\ Hoffnun	
$\langle \langle \rangle$	$\langle \langle \rangle$		>		1,600			
					4 M			
rnkampf	Schild	Helm	Bel	astung		Schatten		
			A	ich in «	322			
Rüstung				Ausrüstung Besonderes			Belastung	
Kopfschutz Schild			Besonderes Besonderes			Belastung Belastung		



	- Belohnung -	- Vorteile -				
-	-					
	-					
	No.					
Erfahrungspunk Total	te Abenteuerpunkte Ge	meinschaftspunkte Ansehen Schatzpunkte				
	- Gefä	hrten -				
Anführer:						
Kundschafter:						
Jäger:						
Späher:						
T 1 . C'1 (
_						
	- Gefährt	enphase -				
_ ~ .						
Zuflucht:						
Gönner:						
	- Hintergrund & Au	fzählung der lahre -				
- Hintergrund & Aufzählung der Jahre -						
-						