- Kampfreflexe (MUT)
- Nahkampf (KRA/WEN/GES)
- Raufen (KRA/WEN/GES)
- Schusswaffen (GES)
- Wurfwaffen (GES)

- Anstrengung (KRA)
- Athletik (WEN)
- Leichtfüßigkeit (WEN)
- Klettern (WEN)
- Körperbeherrschung (WEN)
- Reiten (INT)
- Schnelle Heilung (MUT)
- Schwimmen (KRA)

- Hören (INT)
- Sehen (INT)
- Verstecken (INT)

Volk

Hautfarbe:

Alter:

Konzept

Haarfarbe:

Heimat:

Augenfarbe:

Religion:

Hintergründe

Status	I	II	III	IV	V	VI
Erbstück	I	II	III	IV	V	VI
Guter Stern	I	II	III	IV	V	VI
Weggefährte	I	II	III	IV	V	VI
Reanimation	I	II	III	IV	V	VI
Rätsel	I	II	III	IV	V	VI

Motivationsschäbe

Motivation

Motivation

Kniffe

Muttersprache: I II III

I II III

I II III

I II III

I II III

I II III

I II III

Lebensfunken 9

Erschöpfung 0

Spezialtalente

Kraft Wendigkeit Geschick

Mut Weisheit Intuition

Spezialtalente

- Kochen (INT)
- Mechanik (INT)
- Schmieden (KRA)
- Schneidern (GES)
- Schnitzen (GES)
- Stehlen (GES)
- Wunden verbinden (GES)

- Heilkunde (WEI)
- Kriegskunst (WEI)
- Mystik (WEI)
- Naturkunde (WEI)
- Orientierung (WEI)

- Magieresistenz (alle)
- *Facette:* _____ (____)
- *Facette:* _____ (____)
- *Facette:* _____ (____)

Bewaffnung

Hauptwaffe:		W/R/G:
Leit:	Typ:	A/V:
Linkhand:		W/R/G:
Leit:	Typ:	A/V:
Seitenwaffe:		W/R/G:
Leit:	Typ:	A/V:
Schild:		G:
Schwäche:		Größe:
Fernwaffe:		D/G/L:
Leit:	Typ:	FK:

Ausrüstung

Organisation

Befestigungen	I	II	III
Belagerungswaffen	I	II	III
Bibliothek	I	II	III
Fernkampfwaffen	I	II	III
Gemischtwaren	I	II	III
Giftküche	I	II	III
Heiler	I	II	III
Militär	I	II	III
Nahkampfwaffen	I	II	III
Rüstungen	I	II	III
Untergebene	I	II	III

Orga-Stufe

Schlagkraft

Rüstung

	ST	KL	SC	G
Stoff:				
Kette:				
Platte:				
Arme:				
Beine:				
Helm:				
Härte:				
komplett				