Kampf

Kampfreflexe (MUT)

Nahkampf (KRA/WEN/GES)

Fernkampf (KRA/WEN/GES)

Körper

Anstrengung (KRA)

Bewegung (WEN)

Heimlichkeit (INT)

Körperbeherrschung (WEN)

Sinnenschärfe (INT)

Stehlen (GES)

Waffen

Waffe(n)	W	R	G
Schadenstypen	Leit	AN	VE
Waffe(n)	W	R	G
Schadenstypen	Leit	AN	VE
Waffe(n)	W	R	G
Schadenstypen	Leit	AN	VE
Fernwaffe	DS	GE	
Schadenstypen	Leit	LA	FK
Fernwaffe	DS	GE	
Schadenstypen	Leit	LA	FK

Volk

Hautfarbe:

Alter:

Konzept

Haarfarbe:

Heimat:

Stufe

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

Besonderheiten

Kniffe

Muttersprache:	I	II	III
	I	II	III
	I	II	III
	I	II	III
	I	II	III
	I	II	III

Lebensfunken 9

Spezialtalente

Kraft Wendigkeit Geschick

Mut Weisheit Intuition

Spezialtalente

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
Nahkampfwaffen	I	II	III
Rüstungen	I	II	III
Untergebene	I	II	III
Militär	○○○	○○○	○○○	○○○

Rahm

Orga-Stufe

Schlagkraft

Handwerk

Kochen (WEI)

Mechanik (GES)

Schmieden (KRA)

Schneidern (GES)

Schnitzen (GES)

Wunden verbinden (GES)

Wissen

Kriegskunst (WEI)

Mystik (WEI)

Naturkunde (WEI)

Rüstung

	Schmetter	Klinge	Stich	Gewicht
Tuch	■	■		
Wolle	■		■	
Leder		■	■	
Kette	■	■		
Schuppe	■		■	
Platte		■	■	
natürlich				
komplett				