Kampf

- Kampfreflexe (MUT)
- Nahkampf (KRA/WEN/GES)
- Fernkampf (KRA/WEN/GES)

Körper

- Anstrengung (KRA)
- Bewegung (WEN)
- Heimlichkeit (INT)
- Körperbeherrschung (WEN)
- Sinnenschärfe (INT)
- Stehlen (GES)

Nahkampf

Kampfstil: ANG VER BEH

( ) TYP

Kampfstil: ANG VER BEH

( ) TYP

Fernkampf

Waffe: ANG GEN LAD

( ) TYP

Waffe: ANG GEN LAD

( ) TYP

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

Besonderheiten

Kniffe

Muttersprache: I II III

I II III

I II III

I II III

I II III

I II III

Lebensfunken 9

Glück

Epik 6

Spezialtalente

Kraft Mut

Wendigkeit Intuition

Geschick Weisheit

Spezialtalente

Persönliche Gegenstände

Unpersönliche Gegenstände

Organisation

- Befestigungen
- Belagerungswaffen
- Bibliothek
- Fernkampfwaffen
- Gemischtwaren
- Giftküche
- Heiler
- Nahkampfwaffen
- Rüstungen
- Untergebene
- 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

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

Stufe