

## Du bist ...

... ein Mensch, wie die meisten Bewohner dieser Region. Du selbst bist hier geboren, doch deine Eltern kamen einst den ganzen Weg aus Habit'Shidat, einem Land weit im Osten und jenseits des Meeres. Deine Eltern waren Händler und Apotheker. Auf ihren Reisen kamen sie bis hierher und haben sich in die Region verliebt. Vielleicht, weil es so anders ist, als die von Sandwüsten, kargen Bergen und robusten Sonnenpflanzen geprägten Heimat. Deine Haut und die Haut deiner Eltern ist sehr dunkel. Nur die Szarithanen haben noch dunklere Haut.

In der Gemeinde haben deine Eltern ihren Platz als Kräuterkundige und Heiler gefunden. Und du selbst hast einen ganz besonderen Weg eingeschlagen. Vor einigen Jahren konnte man feststellen, dass du magisch begabt bist. (Überlege dir, welches intensives Ereignis dazu geführt hat, dass man deine Begabung erkannt hat.) Du hast vor nicht all zu langer Zeit die Ausbildung bei der Magis des Ortes begonnen. Doch dein Habitat ist ein anderes und Meisterin Sabiller kann dich nur bedingt auf deinem Weg zur vollwertigen Magis begleiten. Doch du bist eine eifrige Schülerin und hast es erst jüngst geschafft, die erste Stufe der Ausbildung abzuschließen. Und wenn es deine Kraft und Konzentration erlaubt, rufen dich inzwischen die Landwirte der Gemeinde, um ihre Tiere zu befragen, woran es ihnen fehlt oder um sie zu beruhigen, wenn es um das Scheren und Behandeln geht.

Name: Beletresta (Bel) Ersteindruck: auffällig / Starke SommersprossenVolk: Mensch Spiratnähe: Novizin der Erde, von Sabiller  
(Du hast ein Gespür für die Geisterwelt)

## Hintergründe

- Geboren in Süd-Grinne und aufgewachsen in Cindrier
- Tochter von Apothekern
- Ausbildung zur Magis begonnen

## Erscheinung

Dunkle Haut und rotschwarzes, langes Haar. Ein rundes Gesicht. Bunte Bänder an Armen, Beinen und in den Haaren sind ihr Ding

## Charakterzüge

Sie liebt Musik und lässt sich schnell ablenken. Stets bemüht "das Richtige" zu tun.

## Fähigkeit

Habitat der Erde (Grundfähigkeit):  
Du kannst eine Szene lang mit Tieren und Pflanzen sprechen. Streiche dir dafür 1 Punkt Seelenheil und trage "Erschöpft" bei den leichten Zuständen ein.

## Vor- und Nachteile

Starkes Immunsystem  
Immer, wenn du dich mit einer Reaktionsprobe gegen Krankheiten oder Gifte wehrst, darfst du mit einem Würfel mehr würfeln.

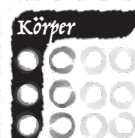
Offenes Gefäß  
Du wirst von Dämonen und Geistern leichter besessen und kontrolliert als Charaktere anderer Völker.



3 Punkte darfst du frei verteilen.  
Kein Talent darf mehr als 2 Punkte haben.

## Talente

Athletik  
Feinmotorik  
Kraft



Handwerk  
Logik  
Wahrnehmung



Dominanz  
Gespür  
Täuschung



## Seelenheil



## Traglast/Initiative



## Zustände

Extrem	Handlungsunfähig
Schwer	Geschwächt
Voll	-1 Würfel
Leicht	Effekt -1

## Ausrüstung/Waffen

Traglast

Ein Beutel mit Vogelfutter -  
Trinkbeutel mit Wasser -  
Ein Mäuseschädel -

Für jeden Punkt „Kraft“ erhältst du 2 Punkte Traglast mehr

## Du bist ...

... ein Mensch, wie die meisten Bewohner dieser Region. Deine Eltern sind Landwirte und besitzen einige Schafe. Dein Vater ist zudem noch ein Fischer und arbeitet oft in „Fischers Nest“. Du kennst noch nicht viel von der Welt. Kirfa war der weiteste Ort, den du bis jetzt besucht hast.

Du hast noch zwei Brüder und eine Schwester. Von allen bist du die Jüngste. Deine große Schwester und einer deiner Brüder helfen dir und deiner Mutter oft mit den Schafen. Der andere Bruder ist oft bei deinem Vater und ist auf dem Weg, ein guter Fischer zu werden. Er hat sich schon einmal heimlich mit einem Boot bis auf die Insel Pio getraut und dort die Nacht verbracht ohne eure Eltern zu informieren. Er macht immer solchen Schabernack. Nicht du. Du versuchst alles richtig zu machen und so gut es geht zu helfen.

Deine Eltern sehen sich nur selten, funktionieren aber sehr gut zusammen. Sie wirken dabei allerdings selten wirklich herzlich miteinander. Eher professionell.

Du bist eine „Synis“. Dadurch bist du von Geburt an in der Lage, die Anwesenheit von Geistern und Dämonen zu spüren. Seit ein paar Jahren bist du dir dessen selber auch wirklich bewusst und die Magis des Dorfes hat es bestätigen können. Sie meint allerdings, dass du leider nicht das Zeug hast, eine Magis zu werden, aber wenn du oder deine Eltern es denn wünschen sollten, eine Prisalis, die sich um ihre Mitmenschen kümmert und als Zeremonienmeistern bei den Festtagen dient.



Name: Szarissana (Szari)

Ersteindruck: unauffällig / Etwas ungepflegt

Volk: Mensch

Spiratnähe: Synis  
(Du hast ein Gespür für die Geisterwelt)

## Hintergründe

- Geboren und aufgewachsen in Cindrier
- Tochter von Schafzüchterin
- Ist gerne am Strand und lernt von der Fischern viel über das Meer

## Erscheinung

Langes, etwas struppiges, dunkelblondes Haar. Helle Haut und eine Stupsnase. Graue Augen.

## Charakterzüge

Sie ist neugierig und hilfsbereit. Sie hat große Angst davor alleine zu sein.

## Fähigkeit

## Bauchgefühl (Seele)

Du erkennst Veränderungen oder Auffälligkeiten im Verhalten anderer leichter und vor allem präziser als andere. Dadurch kannst Du auch Lügner leichter entlarven.

## Vor- und Nachteile

## Starkes Immunsystem

Immer, wenn du dich mit einer Reaktionsprobe gegen Krankheiten oder Gifte wehrst, darfst du mit einem Würfel mehr würfeln.

## Offenes Gefäß

Du wirst von Dämonen und Geistern leichter besessen und kontrolliert als Charaktere anderer Völker.



3 Punkte darfst du frei verteilen.  
Kein Talent darf mehr als 2 Punkte haben.

## Talente

	Körper	Verstand	Seele
Athletik	1	0	0
Feinmotorik	2	0	0
Kraft	1	0	0
Handwerk	0	0	0
Logik	0	0	0
Wahrnehmung	0	0	0
Dominanz	0	0	0
Gespür	0	0	0
Täuschung	0	0	0

## Seelenheil

○○○○○○

## Traglast/Initiative

○○○○○○○○

## Zustände

Zustand	Handlungsunfähig
Extrem	Handlungsunfähig
Schwer	Geschwächt
Voll	-1 Würfel
Leicht	Effekt -1

## Ausrüstung/Waffen

Kleines Messer	-
Beutel mit Kamille	-
Lederriemen (7 Meter)	-

Für jeden Punkt „Kraft“ erhältst du 2 Punkte Traglast mehr

## Du bist ...

... ein Mensch wie die meisten Bewohner dieser Region. Dein Familienstammbaum geht bis zum Ende der Flut auf diese Region zurück. Deine Eltern sind beides Handwerker und arbeiten eng mit den Waldarbeitern zusammen. Jedes Haus innerhalb des Walls hat etwas von der Arbeit deiner Eltern an oder in sich. Beide Eltern sind sehr aktiv, wenn es darum geht, Dinge für die Gemeinde zu entscheiden oder bei Plänen der Bewohner mitzuwirken. Du hast zwei Geschwister, die beide jünger sind als du.

Beide Eltern sind Teil der Kämpfenden der Gemeinde, hatten aber bis jetzt das Glück, nur bei einigen kleineren Streitigkeiten mit den Nachbarorten involviert zu sein. Deinen Eltern ist Disziplin und Ehrlichkeit sehr wichtig. (Bist du deswegen öfters mit ihnen im Streit? Oder hast Du die Erwartungen Deiner Eltern stets erfüllt?)

Du musst sehr oft auf deine kleinen Geschwister aufpassen und Verantwortung im Haus übernehmen. Auch bei den Feldarbeiten weisen dir deine Eltern oft Verantwortung für andere Kinder zu. Ob du nun diese Verantwortung willst oder nicht, deine Eltern sehen in deiner Zukunft eine wichtige Position in und für die Gemeinde.

Name: Gilefer (Gil)Volk: MenschErsteindruck: Erith'en (Normales Verhältnis zur Spirat)Spiratnähe: Erith'en  
(Normales Verhältnis zur Spirat)

## Hintergründe

- Geboren und aufgewachsen in Cindrier
- Sohn des Schmiedes
- Schleicht sich oft zu den Kriegerinnen auf die Burg

## Erscheinung

Schlank, dunkle Haare und braune Augen. Er hat eine gute Körperspannung und man sieht ihm an, dass er ein sportliches Kind ist.

## Charakterzüge

Er liebt Geschichten von Helden und Abenteuern. Versucht immer ein Vorbild für jüngere Kinder zu sein.

## Fähigkeit

Führungsperson ( )  
Wähle eine Talent und trage es hier ein. Wenn du eine Gruppe von 3 oder mehr Personen bei einer Gruppenhandlung mit diesem Talent anführst, verlierst Du maximal 1 Seelenheil und der Effekt der Gruppenhandlung wird um 1 erhöht.

## Vor- und Nachteile

Starkes Immunsystem  
Immer, wenn du dich mit einer Reaktionsprobe gegen Krankheiten oder Gifte wehrst, darfst du mit einem Würfel mehr würfeln.

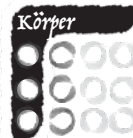
Offenes Gefäß  
Du wirst von Dämonen und Geistern leichter besessen und kontrolliert als Charaktere anderer Völker.



3 Punkte darfst du frei verteilen.  
Kein Talent darf mehr als 2 Punkte haben.

## Talente

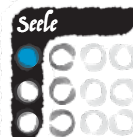
Athletik  
Feinmotorik  
Kraft



Handwerk  
Logik  
Wahrnehmung



Dominanz  
Gespür  
Täuschung



## Seelenheil



## Traglast/Initiative



## Zustände

Extrem

Schwer

Voll

Leicht

Handlungsunfähig

Geschwächt

-1 Würfel

Effekt -1

## Ausrüstung/Waffen

Kleines Messer -  
Eine kleine Silbermünze -  
Stofftasche -

Für jeden Punkt „Kraft“ erhältst du 2 Punkte Traglast mehr



## Du bist ...

... ein „Finren“, ein Volk, das aus dem Haus der Dreyven stammt. Die Finren sind bekannt für ihre stark militärisch beeinflusste Lebensweise und ihren Respekt den Dämonen gegenüber. Sie sind von den drei noch bestehenden Dreyvenhäuser die einzigen, die schon kurz vor dem langen Krieg die Vulpa und Menschen respektvoll behandelten und das Jagen und Einsperren von Dämonen ächteten. Finren sind hochgewachsen. Sie haben zwei Rippenpaare mehr als Menschen und ihre Gliedmaßen und Köpfe wirken wie in die Länge gezogen.

Deine Mutter ist „Das Schwert“ des Ortes. Diese Aufgabe hat sie erst vor wenigen Jahren übernommen und ist damit die Anführerin alle Kriegstauglichen und Kämpfenden im Dorf. Ihre Stimme ist damit gleichwertig mit den Ältesten und der „Stimme des Dorfes“. Sie kann sehr streng sein, aber du weißt, dass sie dich über alles liebt. Sie erzählt dir oft von deinem Vater, der in einem heimtückischen Hinterhalt gestorben ist. (Du kannst dir überlegen, was genau deine Mutter dir erzählt hat und wie sich das auf dich auswirkt.)

Deine Mutter ist eine erfahrene Kriegerin. Doch hat sie ein hartes Schicksal in diese Gegend getrieben. Ursprünglich kommt sie aus einem Land weit im Süden. Doch geriet ihre Heimat in einen kriegerischen Konflikt, der ihr alles nahm - auch deinen Vater, den du nie kennengelernt hast. Noch mit dir schwanger musste sie fliehen und erst hier in Crèrer hat sie Ruhe gefunden. Ihr seid die einzigen Dreyven und Finren in der Gegend, von denen ihr wisst. Angeblich kann man gelegentlich einen Dreyven aus dem Haus der Deyen in Kirfa – der Stadt im Süden – antreffen. Auch wenn du so alt bist wie die anderen Kinder, bist du deutlich größer und du spürst den Respekt, den die Bewohner deiner Mutter gegenüber haben.

Name: KarimErsteindruck: unauffällig / sehr gepflegtVolk: Finren (Dreyven)Spiratnähe: Erith'en (Normales Verhältnis zur Spirat)

## Hintergründe

- Geboren in Levendes und aufgewachsen in Cindrier
- Sohn der Anführerin der Kriegerinnen der Gemeinde
- Ist oft bei der Schreinerin Prier und lernt viel

## Erscheinung

Helle Haut und lockige Haare. Trägt stets saubere und gepflegte Kleidung.

## Charakterzüge

Blickt zu seiner Mutter auf, und will selbst Verantwortung übernehmen. Hat Angst davor unfähig zu wirken.

## Fähigkeit

Herausragende Leistung ( )

Bei Handlungen mit dem ausgewählten Talent kannst du das 3- bis 4-fache an Leistung erbringen. Streiche dafür 2 Seelenheil und beschreibe bei einem Erfolg eine deutlich stärkere Handlung als es für ein Kind deines Alters möglich wäre. Die Spielleitung sollte den Effekt der Handlung um mindestens 1 oder 2 erhöhen.

## Vor- und Nachteile

Harte Schule

Immer wenn du dich mit einer Reaktionsprobe gegen körperliche Belsatungen und Anstrengungen wehren willst, erhältst du einen weiteren Würfel für die Probe.

Maguns Fluch

Anders als andere Völker heilst du Seelenheil nicht durch einen erholsamen Schlaf, sondern nur, wenn du für einen Tag einer Leidenschaft nachgehst.



3 Punkte darfst du frei verteilen.  
Kein Talent darf mehr als 2 Punkte haben.

## Talente

	Körper	Verstand	Seele
Athletik	●		
Feinmotorik			
Kraft			
Handwerk			
Logik			
Wahrnehmung			
Dominanz			
Gespür			
Täuschung			

## Seelenheil

○○○○○○

## Traglast/Initiative

○○○○○○○○

## Zustände

Extrem

Schwer

Voll

Leicht

Handlungsunfähig

Geschwächt

-1 Würfel

Effekt -1

## Ausrüstung/Waffen

Ein kleines Messer -  
Eine kleine Holzfigur -  
Beutel mit Nüsschen -

Traglast

Du ...

... gehörst zum Volk der Vulpa, das zweitälteste Volk auf dem Planeten, und doch nur noch eine kleine Gruppe. Einst waren die Vulpa das erste Geschenk an die Dreyven. Sie lebten die längste Zeit ihrer Existenz als Sklaven, so wie die Menschen. In der Gemeinde Crèrer gibt es eine Handvoll Vulpafamilien. Sie lebten hier schon immer mit den Menschen zusammen.

Deine Eltern sind Jäger und Feldarbeiter. Du hast drei Geschwister, die dich alle wegen deiner großen Ohren und kleinem Körper aufziehen.

Deine Eltern sind sehr liebevoll und manchmal etwas zu nachsichtig. Du genießt sehr viele Freiheiten und kennst die Umgebung wie deine Westentasche. Deine Eltern unterschätzen deine Fähigkeiten regelmäßig. Dadurch bist du etwas behüteter, und kommst mit Dingen durch, bei denen deine Geschwister mit einer Tracht Prügel rechnen könnten, allerdings trauen sie dir deswegen auch nur wenig zu. Nur bei der Orientierung und Aufmerksamkeit sehen sie deine Stärke und lassen dich deswegen auch meist unbeaufsichtigt umherziehen.

(Wie gut kannst du damit umgehen, dass dich die Leute wegen deiner Größe ärgern?)

Name: VenjasErsteindruck: auffällig / ungewöhnlich kleinVolk: vulpaSpiratnähe: Erith'en (Normales Verhältnis zur Spirat)

## Hintergründe

- Geboren und aufgewachsen in Cindrier
- Sohn von Jägern
- Trifft sich oft mit Almera im Wald und lernt Musizieren

## Erscheinung

Ein zu kleiner Körper. Feuriges, rotes Fell und goldene Augen.

## Charakterzüge

Er fürchtet sich vor vielem, stellt sich aber immer wieder seiner Angst und beweist so wahren Mut ... wenngleich er sich so auch schon oft mit den Falschen angelegt hat.

## Fähigkeit

Fokussiert ( )  
um dich für eine Handlung mit dem gewählten Talent selbst anzutreiben benötigst du nur 1 statt 2 Seelenheil.

## Vor- und Nachteile

Tierisches Wesen (Sinne)

Du hast den Geruchssinn und das Gehör eines Hundes. Nutze es, um Informationen früher als andere Charaktere zu erhalten. Erwähne im Notfall die Spielleitung daran.

Leichtgläubig

Immer, wenn jemand versucht dich reinzulegen, zu bezaubern oder zu überzeugen, hast du 1 Würfel weniger für die Reaktionsprobe.



3 Punkte darfst du frei verteilen.  
Kein Talent darf mehr als 2 Punkte haben.



## Talente

Athletik  
Feinmotorik  
Kraft

## Körper



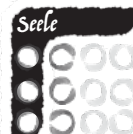
## Verstand

Handwerk  
Logik  
Wahrnehmung



## Seele

Dominanz  
Gespiß  
Täuschung



## Seelenheil



## Traglast/Initiative



## Ausrüstung/Waffen

Traglast

Ein Beutel mit Murmeln -  
Streifen Trockenfleisch -  
Flöte -

## Zustände

Extrem

Schwer

Voll

Leicht

Handlungsunfähig

Geschwächt

-1 Würfel

Effekt -1

Für jeden Punkt „Kraft“ erhältst du 2 Punkte Traglast mehr

Du ...

... gehörst zum Volk der Ganlen, ein junges Volk, das ein direkter Nachkommen der großen Dämonen Szarithan und Ganel ist. Es gibt nur wenige von euch in dieser Region. Eine größere Familie lebt in einer Gemeinde südlich der Stadt Kirfa. Hier in der Region ist deine Familie die einzige.



Deine Eltern haben sich vor 19 Jahren dazu entschieden, hierzubleiben. Damals gab es Probleme mit den Feyen der Region. Man weiß immer noch nicht was genau geschah, aber die Magis des Ortes war sehr dankbar, als zwei Synis — deine Eltern — als Händler durch die Gemeinde zogen und helfen konnten, den Kontakt zu den Feyen zu verbessern. In dieser kurzen Zeit haben sich Freundschaften gebildet und dein älterer Bruder und du wurden kurze Zeit später als erste einheimische Ganlen der Gemeinde geboren.

Deine Eltern arbeiten beide als Händler und Tuchmacher. Sie werden aber aufgrund ihrer Ganlennatur oft von der Magis dazu geholt, wenn es um den Kontakt mit der hiesigen Geister- und Dämonenwelt geht. Zudem hat sich der Kontakt der Gemeinde mit den wandernden Szarithanenstämmen, die auch Ganlen beheimaten, verbessert, seitdem deine Familie und später dann auch das Szarithanenpärchen in der Gemeinde geblieben sind.

Name: veldimin (velli)Ersteindruck: unauffällig / Lächelt vielVolk: GanlenSpiratnähe: Synis  
(Du hast ein Gespür für die Geisterwelt)

## Hintergründe

- Geboren in Crërer
- Kind von Händlern und Handwerkern
- Liebt es zu flechten und beweist künstlerisches Talent

## Erscheinung

Kalkweiße Haut mit kleinen graublauen Flecken, die von der Schläfe bis zu den Unterschenkeln reichen. Zwei „Tarilis“ an der linken Kopfseite (Hautriemen, die aus dem Kopf wachsen)

## Charakterzüge

Introvertiert und höflich. Sie behält ihre Meinung gerne für sich und spricht erst dann offen und ehrlich, wenn sie es nicht mehr aushalten kann.

## Fähigkeit

Dem Tod dienen (Schattenleib)  
Du kannst schleichen wie sonst niemand im Dorf. Selbst, wenn du kletterst, springst oder rennst, bist du in der Lage kaum ein Geräusch zu machen. Wenn Du schleichen willst sollte die Spielleitung deinen potentiellen Effekt um 1 erhöhen.

## Vor- und Nachteile

## Magieassistentz

Du kannst anderen Personen, die Magie wirken, als Energiequelle dienen. Je Punkt Seelenheil, den du opferst, darf die andere magiewirkende Person 1 Würfel mehr für die Probe selbst und für die Reaktionsprobe nutzen. Maximal aber 2.

## Zerbrechlich

Bei Reaktionsproben gegen körperliche Konsequenzen erhältst du einen Würfel weniger für die Probe.



3 Punkte darfst du frei verteilen.  
Kein Talent darf mehr als 2 Punkte haben.

## Talente

Athletik  
Feinmotorik  
Kraft

## Körper

Handwerk  
Logik  
Wahrnehmung

## Verstand

Dominanz  
Gespür  
Täuschung

## Seele

## Seelenheil

○○○○○○

## Traglast/Initiative

○○○○○○○○

## Zustände

Extrem

Schwer

Voll

Leicht

Handlungsunfähig

Geschwächt

-1 Würfel

Effekt -1

## Ausrüstung/Waffen

Traglast

Beutelchen mit Beeren

Zwille mit 3 Steinchen

Eine Bandage



Du ...

... gehörst zum Volk der Szarithanen, ein junges Volk, die die direkten Nachkommen der großen Dämonen Szarithan und Ganel sind. Es gibt eine wandernde Szarithanengemeinde in den Ländereien. Sie nennt sich „Feld des Orched“ und deine Eltern haben sie vor 16 Jahren verlassen und sind in Crèrer sesshaft geworden. Deine Eltern sind begabte Jäger und Handwerker, und deine Mutter gehört zu den Kriegerinnen der Gemeinde.

Du bist gesegnet auf die Welt gekommen. Schon als Baby hat man die kleinen Hörner auf deiner Stirn wachsen sehen. Damit gehörst Du zu einem besonderen Schlag deines Volkes und deine Eltern konnten sich kaum glücklicher schätzen. Das dämonische Wesen in dir ist besonders stark und in einigen Jahren wirst du Fähigkeiten besitzen, die nur wenige in deinem Volk haben.

Deine Eltern sagen, dass ihr deswegen irgendwann das Dorf verlassen solltet. Gehörnte Szarithanen haben das Potential, eine Szarithanengemeinde anzuführen und genießen unabhängig ihrer Rolle in der Gemeinde großen Respekt. Deine Eltern tun ihr Bestes, um dich zu fördern. Sie sind gerne in Crèrer und die Entscheidung, mit den anderen Szarithanen weiterzuziehen, fällt ihnen und auch dir schwer.

Name: OlvasVolk: SzarithanenErsteindruck: auffällig / Erste Zeichen für HörnerSpiratnähe: Synis  
(Du hast ein Gespür für die Geisterwelt)

## Hintergründe

- Geboren in Crèrer
- Kind von Jägern und Kriegerinnen
- Wird von den Eltern zur Anführerin erzogen

## Erscheinung

Schwarze Haut mit leicht blauem Schimmer. Zwei grobe und drei kleine Hörner bilden sich unter der Stirnhaut. Kräftig gebaut und gezackte Ohren.

## Charakterzüge

Ein bisschen verwöhnt, und auch ein wenig zu selbstbewusst, weil die Eltern sich sehr um sie kümmern und stets sagen, welche große Zukunft vor ihr liegt. Aber sie vergisst nie, wer ihre Freunde sind.

## Fähigkeit

Vor Kraft strotzend  
Leichte Zustände reduzieren deine Effekte nicht.

## Vor- und Nachteile

Aura der Magieresistenz  
Sollte Magie gegen dich oder eine Person in Griffreichweite eingesetzt werden, darfst du oder die betroffene Person einen Würfel mehr für die Reaktionsprobe nutzen.

Jähzornig  
Bei Konsequenzen durch soziale Interaktionen hast du 1 Würfel weniger zur Verfügung und wirst schnell wütend.



3 Punkte darfst du frei verteilen.  
Kein Talent darf mehr als 2 Punkte haben.

## Talente

Athletik  
Feinmotorik  
Kraft

## Körper



Handwerk  
Logik  
Wahrnehmung

## Verstand



Dominanz  
Gespür  
Täuschung

## Seele



## Seelenheil



## Traglast/Initiative



## Zustände

Extrem	Handlungsunfähig
Schwer	Geschwächt
Voll	-1 Würfel
Leicht	Effekt -1

## Ausrüstung/Waffen

Traglast
Kleines Holzschwert -
Muschelarmband -
Soft im Trinkschlauch -

Für jeden Punkt „Kraft“ erhältst du 2 Punkte Traglast mehr

Du bist ...

Name: \_\_\_\_\_ Ersteindruck: \_\_\_\_\_  
 Volk: \_\_\_\_\_ Spiratnähe: \_\_\_\_\_

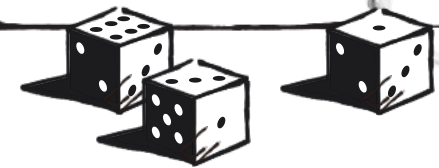
Hintergründe

Erscheinung

Charakterzüge

Fähigkeit

Vor- und Nachteile



4 Punkte darfst du frei verteilen.  
 Kein Talent darf mehr als 2 Punkte haben.

Talente

	Körper	Verstand	Seele
Athletik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Feinmotorik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kraft	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Handwerk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Logik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wahrnehmung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dominanz	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gespür	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Täuschung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Seelenheil

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Traglast/Initiative

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ausrüstung/Waffen Traglast

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Zustände

Extrem	Handlungsunfähig
Schwer	Geschwächt
Voll	-1 Würfel
Leicht	Effekt -1