

Name des Charakters:

Name des Spielers:

Gruppenkonzept:

Gruppendilemma:



Name der großen Tradition:

Traditionsaspekt:

Schlüsselfertigkeit:

Beschreibung:

Die 4 Aktionen:

Überwinden:



Erschaffen eines Vorteils:



Angreifen:



Verteidigen:



Trauma:

- Sepulter** (leitet Stress auf einen besonderen Ort ab)
- Sendra** (leitet Stress auf eine andere Person ab)
- Mactatum** (leitet Stress auf einen persönlichen Gegenstand ab)

Notizen:

