

## GRUNDDATEN

NAME

SUBSPEZIES

GESCHLECHT

ALTER

GRÖßE

GEWICHT

BILD

AUSSEHEN

## CHARAKTERISTIKA

TUGEND

LASTER

IDEAL

SCHICKSAL

## ERFAHRUNG

ERFAHRUNGSPUNKTE



TALENT



10



TALENT



15



ATTRIBUT

100



PRÄZISION

40



AETERNUM



# PERSONA

HEIMAT

PRÄGUNG

HINTERGRUND

BILDUNG

HOBBY

BESCHÄFTIGUNG

#ASTRO  
#ZIVILISATION

#ABTRÜNNIG  
#AKADEMIE

#MILIÄR  
#NOBEL

#WISSEN  
#SPIRITUELL

🔒	🎲
🔒	🎲
🔒	🎲
🔒	🎲
🔒	🎲
🔒	🎲
🔒	🎲
🔒	🎲
🔒	🎲
🔒	🎲



CREDITS

C

AUSRÜSTUNG / EIGENTUM

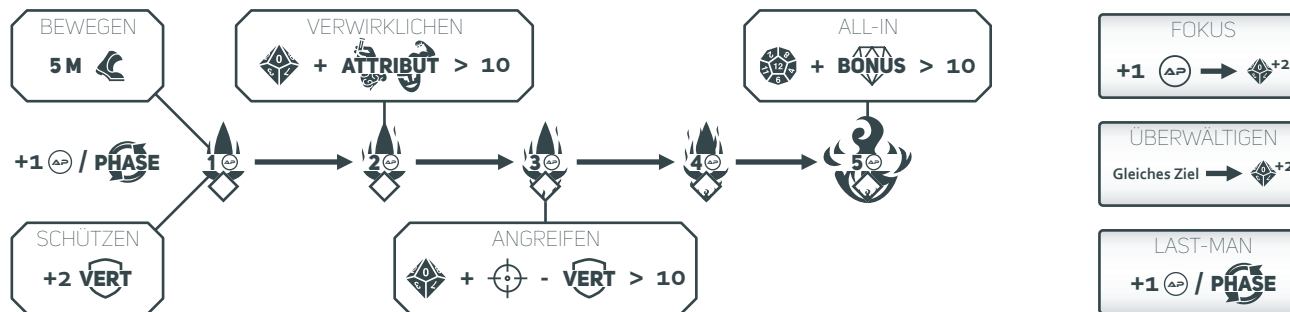
MERKMALE

# ACTIO

AETERNUM

WAFFENNAME	
◇ NAHKAMPF	◇ GEFECHT
◇ SCHLACHT	◇ HORIZONT
PRÄZISION	SCHADEN
SONSTIGES	

WAFFENNAME <i>Unbewaffnet</i>	
◇ NAHKAMPF	◇ GEFECHT
◇ SCHLACHT	◇ HORIZONT
PRÄZISION <i>+3</i>	SCHADEN <i>Athletik</i>
SONSTIGES	



1	2	2	4	2	2	1
---	---	---	---	---	---	---

3	4	5	5	4	3
---	---	---	---	---	---

WÜRFELWERT -1

4	10	10	10	4
---	----	----	----	---

WÜRFELWERT -50%

FEUERPROBE

HEILUNG	RUHEPHASE	RUHE
---------	-----------	------



RÜSTUNG

--	--	--	--

REGENERATION			
--------------	--	--	--

PASSIVPROBEN		
--------------	--	--

TERROR



REGENERATION



TALENTPROBEN



----



KAMPFPROBEN



ALL-INS



DIVINUS

ATHLETIK

x

FAHRZEUGE		●●
KLETTERN		●○
KRAFTAKT		●●
SCHWIMMEN		●○
SPRINTEN		●●
ZÄHIGKEIT		●●

CHARISMA

x

EMPATHIE			●●
EINSCHÜCHTERN			●○
HANDELN			●●
PERFORMEN			●○
TIERUMGANG			●●
VERFÜHREN			●○

GESCHICK

x

AKROBATIK		●●
FINGERFERTIGKEIT		●●
HANDWERK		●●
SCHLEICHEN		●○
VERARZTEN		●●
WILDNISLEBEN		●○

INTELLIGENZ

x

MEDIZIN		●●
MYSTIK		●●
TECHNIK		●●
UNTERSUCHEN		●●
WILLENSKRAFT		●●
WISSENSCHAFT		●○



1 2 2 4 2 2 1

WÜRFELWERT -1 3 4 5 5 4 3

WÜRFELWERT -50% 4 10 10 10 4

FEUERPROBE

TERROR

PASSIVPROBEN

REGENERATION

Kombinierbare Aktionen  
Solange thematisch im einklang  
erfolg egal

Kritischer Treffer  
0 Fehlschlag  
10 Erfolg



1 2 2 4 2 2 1

WÜRFELWERT -1 3 4 5 5 4 3

WÜRFELWERT -50% 4 10 10 10 4

FEUERPROBE



REGENERATION

PASSIVPROBEN

TERROR



1 2 2 4 2 2 1

WÜRFELWERT -1 3 4 5 5 4 3

WÜRFELWERT -50% 4 10 10 10 4

FEUERPROBE

REGENERATION

RUHE

TERROR

REGENERATION

PASSIVPROBEN

## CHARAKTER

NAME

SUBSPEZIES

GESCHLECHT

ALTER

GRÖßE

GEWICHT

BILD

AUSSEHEN

## CHARAKTERISTIKA

TUGEND

LASTER

IDEAL

SCHICKSAL

## ERFAHRUNG

ERFAHRUNGSPUNKTE



TALENT



10



15

TALENT



15



20

ATTRIBUT



100



150

PRÄZISION



40



60

AETERNUM

# PERSONA

HEIMAT

HINTERGRUND

BILDUNG

HOBBY

BESCHÄFTIGUNG

#ASTRO  
#ZIVILISATION

#ABTRÜNNIG  
#AKADEMIE

#MILIÄR  
#NOBEL

#WISSEN  
#SPIRITUELL

CREDITS

C

BESITZ

MERKMALE

SONSTIGES

# ACTIO

ÆTERNUM



WAFFENNAME			
◆ NAHKAMPF	◆ GEFECHT	◆ SCHLACHTFELD	◆ WEITLÄUFIG
AP-KOSTEN	AP	PRÄZISION	SCHADEN
SONSTIGES			

WAFFENNAME <i>Unbewaffnet</i>			
◆ NAHKAMPF	◆ GEFECHT	◆ SCHLACHTFELD	◆ WEITLÄUFIG
AP-KOSTEN	2 AP	PRÄZISION +3	SCHADEN <i>Athletik</i>
SONSTIGES			

**ANGRIFFEN** X AP

+PRÄZISION-VERTEIDIGUNG > 10  
+1 AP => +1 Präzision  
Zusätzliches Ziel => -1 Präzision

**SCHÜTZEN** (Bonusaktion) 1 AP

2 VERTEIDIGUNG  
Selbst und/oder einen Verbündete beschützen

**BEWEGEN** X AP

5 BEWEGUNGSEINHEITEN PRO AP  
Passivbewegung => 2 Bewegungseinheiten pro AP

**VERWIRKLICHEN** 2 AP

+ ATTRIBUT > 10  
+1 AP => +1 Erleichterung

**ALL-IN** 5 AP

+ BONUS > 10  
Misserfolg => kritischer Fehlschlag

**ATHLETIK** x

FAHRZEUGE		●●
KLETTERN		●○
KRAFTAKT		●●
SCHWIMMEN		●○
SPRINTEN		●●
ZÄHIGKEIT	♥	●●

**CHARISMA** x

EMPATHIE	☼	●●
EINSCHÜCHTERN		●○
HANDELN		●●
PERFORMEN		●○
TIERUMGANG		●●
VERFÜHREN		●○

**GESCHICK** x

AKROBATIK		●●
FINGERFERTIGKEIT	✂	●●
HANDWERK		●●
SCHLEICHEN		●○
VERARZTEN		●●
WILDNISLEBEN		●○

**INTELLIGENZ** x

MEDIZIN		●●
MYSTIK	☯	●●
TECHNIK		●●
UNTERSUCHEN	🔍	●●
WILLENSKRAFT		●●
WISSENSCHAFT		●○



REGENERATION

1	2	2	4	2	2	1
---	---	---	---	---	---	---

WÜRFELWERT -1

3	4	5	5	4	3
---	---	---	---	---	---

WÜRFELWERT -50%

4	10	10	10	4
---	----	----	----	---



TERROR

PASSIVPROBEN

REGENERATION





# ACTIO



PASSIVPROBEN



WAFFENNAME			
NAHKAMPF	GEFECHT	SCHLACHTFELD	WEITLÄUFIG
AP-KOSTEN	PRÄZISION	SCHADEN	SONSTIGES

WAFFENNAME <i>Unbewaffnet</i>			
NAHKAMPF	GEFECHT	SCHLACHTFELD	WEITLÄUFIG
AP-KOSTEN 2	PRÄZISION +3	SCHADEN <i>Athletik</i>	SONSTIGES

ATTACKIEREN	X AP
+ PRÄZISION - VERTEIDIGUNG > 10	
+1 AP => +1 Präzision	
Zusätzliches Ziel => -1 Präzision	

SCHÜTZEN	1 AP
(Bonusaktion)	
2 VERTEIDIGUNG	
Selbst und/oder einen Verbündete beschützen	

BEWEGEN	X AP
5 BEWEGUNGSEINHEITEN PRO AP	
Passivbewegung => 2 Bewegungseinheiten pro AP	

VERWIRKLICHEN	2 AP
+ ATTRIBUT > 10	
+1 AP => +1 Erleichterung	

ALL-IN	5 AP
+ BONUS > 10	
Misserfolg => kritischer Fehlschlag	

## ATHLETIK

FAHRZEUGE		●●
KLETTERN		●○
KRAFTAKT		●●
SCHWIMMEN		●○
SPRINTEN		●●
ZÄHIGKEIT		●●

## CHARISMA

EMPATHIE		●●
EINSCHÜCHTERN		●○
HANDELN		●●
PERFORMEN		●○
TIERUMGANG		●●
VERFÜHREN		●○

## GESCHICK

AKROBATIK		●●
FINGERFERTIGKEIT		●●
HANDWERK		●●
SCHLEICHEN		●○
VERARZTEN		●●
WILDNISLEBEN		●○

## INTELLIGENZ

MEDIZIN		●●
MYSTIK		●●
TECHNIK		●●
UNTERSUCHEN		●●
WILLENSKRAFT		●●
WISSENSCHAFT		●○

# ACTIO

AETERNUM



WAFFENNAME			
NAHKAMPF	GEFECHT	SCHLACHT	WEITLÄUFIG
PRÄZISION		SCHADEN	
SONSTIGES			

WAFFENNAME <i>Unbewaffnet</i>			
NAHKAMPF	GEFECHT	SCHLACHT	WEITLÄUFIG
PRÄZISION +3		SCHADEN <i>Athletik</i>	
SONSTIGES			



**REGENERATION**

1	2	2	4	2	2	1
---	---	---	---	---	---	---

WÜRFELWERT -1	3	4	5	5	4	3
---------------	---	---	---	---	---	---

WÜRFELWERT -50%	4	10	10	10	4
-----------------	---	----	----	----	---



**TERROR** PASSIVPROBEN

	REGENERATION
--	--------------

--	--



**ATHLETIK** x

FAHRZEUGE		●●
KLETTERN		●○
KRAFTAKT		●●
SCHWIMMEN		●○
SPRINTEN		●●
ZÄHIGKEIT		●●



**CHARISMA** x

EMPATHIE		●●
EINSCHÜCHTERN		●○
HANDELN		●●
PERFORMEN		●○
TIERUMGANG		●●
VERFÜHREN		●○

**GESCHICK** x

AKROBATIK		●●
FINGERFERTIGKEIT		●●
HANDWERK		●●
SCHLEICHEN		●○
VERARZTEN		●●
WILDNISLEBEN		●○



**INTELLIGENZ** x

MEDIZIN		●●
MYSTIK		●●
TECHNIK		●●
UNTERSUCHEN		●●
WILLENSKRAFT		●●
WISSENSCHAFT		●○

