



ATTRIBUTSWERT +1 **100(150)** 

[illegible][illegible]

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

AETERNUM



WAFFENNAME			
NAHKAMPF	GEFECHT	SCHLACHTFELD	WEITLÄUFIG
AP-KOSTEN	PRÄZISION	SCHADEN	
SONSTIGES			

WAFFENNAME <i>Unbewaffnet</i>			
NAHKAMPF	GEFECHT	SCHLACHTFELD	WEITLÄUFIG
AP-KOSTEN	PRÄZISION	SCHADEN	

ANGRIFFEN 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 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





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

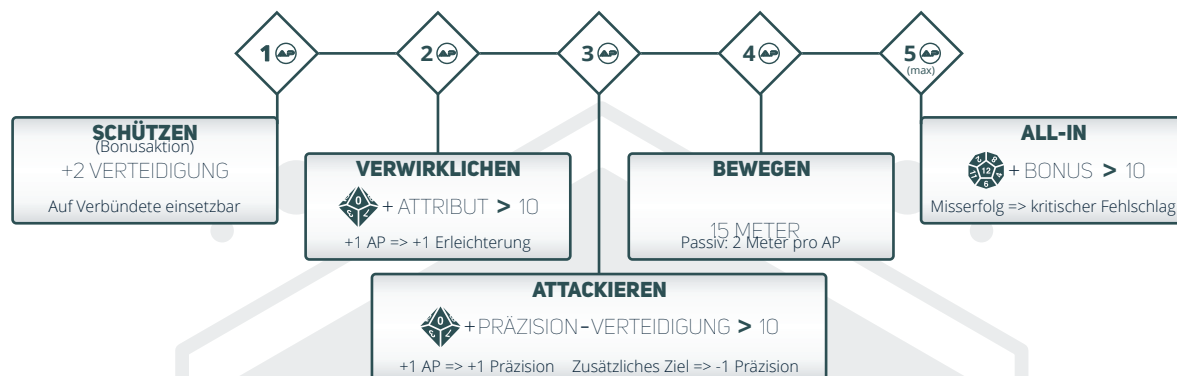
AKROBATIK		●●
FINGERFERTIGKEIT		●●
HANDWERK		●●
SCHLEICHEN		●○
VERARZTEN		●●
WILDNISLEBEN		●○

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
-----------------	---	----	----	----	---

FEUERPROBE



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		●○