

GRUNDDATEN

NAME

SUBSPEZIES

GESCHLECHT

ALTER

GRÖßE

GEWICHT

BILD

AUSSEHEN

CHARAKTERISTIKA

IDEAL

TUGEND

LASTER

SCHICKSAL

ERFAHRUNG

ERFAHRUNGSPUNKTE



TALENT



10



TALENT



15



PRÄZISION



40



ATTRIBUT

100



AETERNUM

HEIMAT

PERSONA

PRÄGUNG

HINTERGRUND

BILDUNG

HOBBY

BESCHÄFTIGUNG

#ASTRO
#ZIVILISATION

#ABTRÜNNIG
#AKADEMIE

#MILIÄR
#NOBEL

#SPIRITUELL
#WISSEN

			x
			x
			x
			x
			x
			x
			x
			x



CREDITS

C

AUSRÜSTUNG & EIGENTUM



MERKMALE

ACTIO

AETERNUM

D4

INITIATIVE &
REGENERATION

D6

TALENTPROBEN

D10

KAMPFPROBEN

D12

ALL-INS

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

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

WÜRFELWERT -1

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

WÜRFELWERT -50%

FEUERPROBE

RUHEPHASE

HEILUNG **RUHE**

--	--	--	--

REGENERATION

PASSIVPROBEN

TERROR

RÜSTUNG

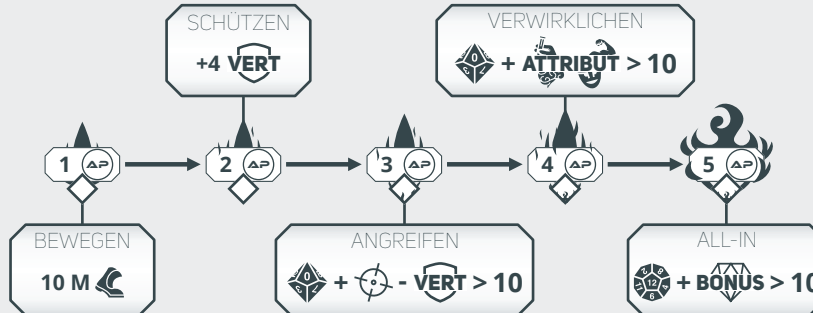
KAMPFBEGINN

+

SPIELERPHASE

+1

KRITISCH



FOKUS

+1 → +2

RESONANZ

Erfolg Anderer

-1 -Kosten

EINZELKAMPF

2x & Selbstresonanz

WAFFENNAME

Nahkampf <10 M <50 M Horizont

PRÄZISION

SCHADEN

SONSTIGES

UNBEWAFFNET

Nahkampf

PRÄZISION +5

SCHADEN *Athletik*

WAFFENNAME

Nahkampf <10 M <50 M Horizont

PRÄZISION

SCHADEN

SONSTIGES

TALENTE

ATHLETIK

x

FAHRZEUGE		
KLETTERN		
KRAFTAKT		
SCHWIMMEN		
SPRINTEN		
ZÄHIGKEIT		

CHARISMA

x

BERUHIGEN		
EINSCHÜCHTERN		
HANDELN		
PERFORMEN		
TIERUMGANG		
ÜBERZEUGEN		

GESCHICK

x

AKROBATIK		
FINGERFERTIGKEIT		
HANDWERK		
SCHLEICHEN		
VERARZTEN		
WILDNISLEBEN		

INTELLIGENZ

x

MEDIZIN		
MYSTIK		
TECHNIK		
UNTERSUCHEN		
WILLENSKRAFT		
WISSENSCHAFT		

DIVINITÄT

NAME

- ◇ REALM OF SOMETHING
- ◇ REALM OF SOMETHING ELSE
- ◇ NICE REALM
- ◇ PERSONAL

MERKMALE

AFFINITÄT

STÄRKE

FUNDAMENT

PRINZIPIEN

DIREKTIVE / MAXIME

PFLICHTEN

EID

AETERNUM

DIVINUS

GÖTTLICHE GUNST



STOßGEBET

1x



GEBET

2x



RITUAL

3x



ZEREMONIE

4x

DARBIETUNG



ENTZÜRNEN

<0

BEISTAND

10

EINGRIFF

20

WUNDER

40

INTERVENTION

80

ARTEFAKT

OBJEKT

MERKMAL

Eid muss erfüllt sein & >0

EFFEKT

ACTIO

AETERNUM



WAFFENNAME			
◊ NAHKAMPF	◊ BIS 10M	◊ BIS 50M	◊ HORIZONT
PRÄZISION		◉ SCHADEN	
SONSTIGES			

WAFFENNAME <i>Unbewaffnet</i>			
◊ NAHKAMPF	◊ BIS 10M	◊ BIS 50M	◊ HORIZONT
PRÄZISION +3		◉ SCHADEN <i>Athletik</i>	
SONSTIGES			

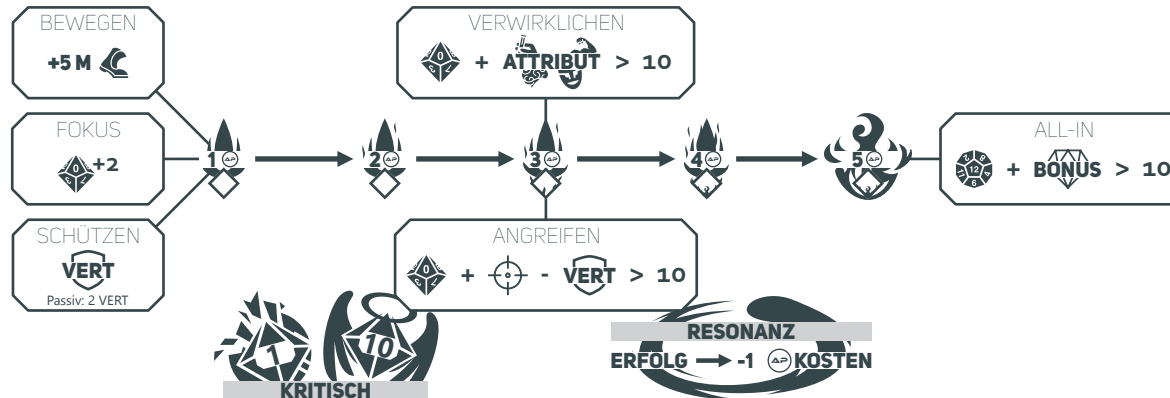
KAMPBEGINN

INITIATIVE

SPIELERPHASE
+1 / PHASE

EINZEKÄMPFER
+2 / PHASE

SELBSTRESONANZ



- D4 INITIATIVE & REGENERATION
- D6 TALENTPROBEN
- D10 KAMPFPROBEN
- D12 ALL-INS

1	2	2	4	2	2	1
3	4	5	5	4	3	WÜRFELWERT -1
4	10	10	10	4	WÜRFELWERT -50%	

FEUERPROBE

RUHEPHASE	
HEILUNG	RUHE

RÜSTUNG

REGENERATION
PASSIVPROBEN
TERROR

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		●○

ACTIO

KAMPBEGINN



SPIELERPHASE

+1

EINZEKÄMPFER

+1 BONUS

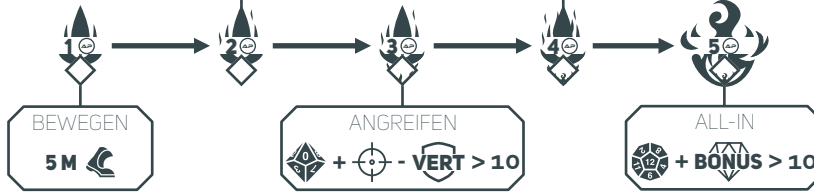
&
SELBST-
RESONANZ

SCHÜTZEN

+4 VERT

VERWIRKLICHEN

+ ATTRIBUT > 10



AETERNUM

KRITISCH



FOKUS

+1

RESONANZ

ERFOLG

-1

KOSTEN

WAFFENNAME

◇ NAHKAMPF ◇ BIS 10M ◇ BIS 50M ◇ HORIZONT

PRÄZISION



SCHADEN

SONSTIGES

WAFFENNAME

◇ NAHKAMPF ◇ BIS 10M ◇ BIS 50M ◇ HORIZONT

PRÄZISION



SCHADEN

SONSTIGES

UNBEWAFFNET

◇ NAHKAMPF

PRÄZISION +5



SCHADEN *Athletik*



D4
INITIATIVE &
REGENERATION



D6
TALENTPROBEN



D10
KAMPFPROBEN



D12
ALL-INS



WÜRFELWERT -1



WÜRFELWERT -50%

FEUERPROBE



RUHEPHASE

HEILUNG

RUHE



REGENERATION



PASSIVPROBEN



RÜSTUNG



TERROR



ATHLETIK

x

FAHRZEUGE

KLETTERN

KRAFTAKT

SCHWIMMEN

SPRINTEN

ZÄHIGKEIT

CHARISMA

x

BERUHIGEN

EINSCHÜCHTERN

HANDELN

PERFORMEN

TIERUMGANG

VERFÜHREN

GESCHICK

x

AKROBATIK

FINGERFERTIGKEIT

HANDWERK

SCHLEICHEN

VERARZTEN

WILDNISLEBEN

INTELLIGENZ

x

MEDIZIN

MYSTIK

TECHNIK

UNTERSUCHEN

WILLENSKRAFT

WISSENSCHAFT

ACTIO

AETERNUM

D4



INITIATIVE &
REGENERATION

D6



TALENTPROBEN

D10



KAMPFPROBEN

D12



ALL-INS

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

--	--	--	--

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

RÜSTUNG

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

TERROR

KAMPFBEGINN

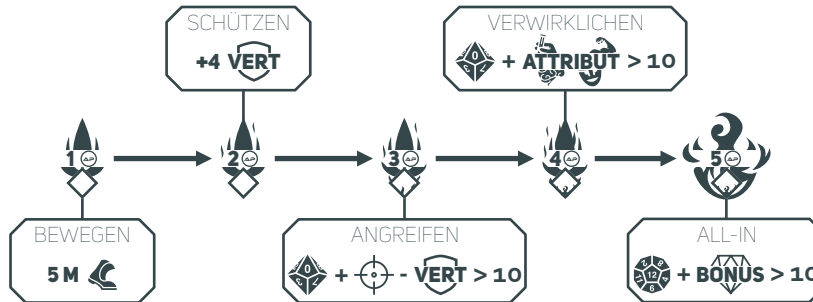


SPIELERPHASE

+1 AP

EINZEKÄMPFER

+1 BONUS &
SELBST-
RESONANZ



KRITISCH



FOKUS
+1 AP → D10 +2

RESONANZ
ERFOLG
-1 AP-KOSTEN

WAFFENNAME

◇ NAHKAMPF ◇ BIS 10M ◇ BIS 50M ◇ HORIZONT

PRÄZISION



SCHADEN

SONSTIGES

UNBEWAFFNET

◇ NAHKAMPF

PRÄZISION +5

SCHADEN *Athletik*

WAFFENNAME

◇ NAHKAMPF ◇ BIS 10M ◇ BIS 50M ◇ HORIZONT

PRÄZISION



SCHADEN

SONSTIGES

ATHLETIK

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

CHARISMA

WERT	BERUHIGEN		●●
	EINSCHÜCHTERN		●○
	HANDELN		●●
	PERFORMEN		●○
	TIERUMGANG		●●
	VERFÜHREN		●○

GESCHICK

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





INTELLIGENZ





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

LAST-MAN
+1  / PHASE


REGENERATION

RUHE


TERROR





RÜSTUNG







HEILUNG

RUHEPHASE





RUHE











TERROR


RÜSTUNG


REGENERATION

RUHE





TERROR