



PERSONA

CHARAKTER

NAME			BILD
SUBSPEZIES	HERKUNFT		
ALTER	GRÖßE	GEWICHT	
ERSCHEINUNGSBILD			

HINTERGRUND	JUGEND	HOBBY	BERUF
◇ERFAHREN ◇HANDWERK	◇GELEHRT ◇ISOLIERT	◇KOSMOS ◇KRIMINELL	◇KULTUR ◇KUNST ◇MEDIZIN ◇WOHLSTAND

TUGENDEN	SCHICKSAL	LASTER
ENTWICKLUNGSPUNKTE		

GESUNDHEIT



1 2 3 4	5 6	7 8	9 10	11 12
1 2 3 4	5 6	7 8	9 10	11 12
1 2 3 4	5 6	7 8	9 10	11 12

-1 WÜRFEL
-2 WÜRFEL



STRESS									TERROR

KEINE REGENERATION
KEINE PASSIVPROBEN

MERKMALE

AKTIONEN

TALENTE



ATHLETIK

x 

AKROBATIK	+0	●●
FAHRZEUGE	+0	●●
KLETTERN	+0	●○
KÖRPERKRAFT	+0	●●
SCHWIMMEN	+0	●○
SPRINTEN	+0	●○
ZÄHIGKEIT	+0	●●

CHARISMA

x 

BERUHIGEN	+0	●○
EINSCHÜCHTERN	+0	●○
HANDELN	+0	●●
PERFORMEN	+0	●○
TIERUMGANG	+0	●○
ÜBERZEUGEN	+0	●●
VERFÜHREN	+0	●○

ERHÖHE TALENTWERT	●○	10	▲
ERHÖHE TALENTWERT	●●	15	▲
ERHÖHE ATTRIBUTSWERT		40	▲
ERHÖHE KAMPFBONUS		30	▲



EMPATHIE



IMMUNSYSTEM



SPIRITUALITÄT



WAHRNEHMUNG



WISSEN



GESCHICK

x 

HANDWERK	+0	●●
KUNST	+0	●○
SCHLEICHEN	+0	●○
STEHLEN	+0	●●
TECHNIK	+0	●●
VERARZTEN	+0	●●
WILDNISLEBEN	+0	●○

INTELLIGENZ

x 

ALCHEMIE	+0	●●
MEDIZIN	+0	●●
WISSENSCHAFT	+0	●●
PROGRAMMIEREN	+0	●●
RELIGION	+0	●○
UNTERSUCHEN	+0	●●
WILLENSKRAFT	+0	●●

KAMPF

VERSORGUNGSPHASE

DEFENSIVPHASE

OFFENSIVPHASE



VERTEIDIGUNG

BEWEGUNG (+ATHLETIK)

MOTIVIEREN (+CHARISMA)

BEFREIEN (+GESCHICK)

KAMPFTAKTIK (+INTELLIGENZ)



KAMPFBONUS

ANGREIFEN

BEWEGUNG (+ATHLETIK)

MANIPULIEREN (+CHARISMA)

EINSCHRÄNKEN (+GESCHICK)

IMPROVISIEREN (+INTELLIGENZ)



NAME

◆ NAHKAMPF

◆ GEFECHT

◆ SCHLACHT

◆ WEITLÄUFIG

MAX ANGRIFFSMENGE

ANGRIFFS-ERSCHWERUNG

SCHADEN

SONSTIGES

NAME

◆ NAHKAMPF

◆ GEFECHT

◆ SCHLACHT

◆ WEITLÄUFIG

MAX ANGRIFFSMENGE

ANGRIFFS-ERSCHWERUNG

SCHADEN

SONSTIGES

NAME

Unbewaffnet

◆ NAHKAMPF

◆ GEFECHT

◆ SCHLACHT

◆ WEITLÄUFIG

MAX ANGRIFFSMENGE

1

ANGRIFFS-ERSCHWERUNG

0

SCHADEN

Athletik-Wert

SONSTIGES



DIVINUS

PRINZIPIEN

AETHERNAL

PFLICHTEN

HEILIGES TIER

HEILIGER ORT

TITEL

ARTEFAKTNAME

OBJEKT

EID

MERKMAL

EFFEKT

GUNST

GÖTTLICHE GUNST

MISSION