

NAME

KONZEPT

PERSÖNLICHKEIT

AUSSEHEN

AUSLÖSER

OBSESSION

TEMPERAMENT Je 1x pro Sitzung Würfelerholung oder Würfeltausch

FURCHT

WUT

TUGEND

ATTRIBUTE & FERTIGKEITEN * Obsessionsfertigkeit (immer Würfeltausch)

Einfacher Wurf: automatisch, wenn Fertigkeit gleich oder über 15
Ehrgeiziger Wurf: gegen Attribut Entscheidender Wurf: gegen Fertigkeit

KÖRPER

SCHNELLIGKEIT

VERSTAND

SEELE

Sportlichkeit
Handgemenge

Ausweichen
Initiative
Fahren

Allgemeinbildung
Wahrnehmung
Verbergen

Ausstrahlung
Lügen

Päsche ansagen!

GEISTESZUSTAND

GESUNDBHEIT

HÄRTE

<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									

ASPEKT

Gewalt
Übernatürliches
Hilflosigkeit
Isolation
Identität

TRAUMA

<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

VERLETZUNGEN

GEISTIGE STÖRUNGEN

BESITZ/GELD/AUSRÜSTUNG/WAFFEN/...

KONTAKTE

Steigern um ein Punkt: Fertigkeit (1EP -- max 3x pro Sitzung), neue Fertigkeit (10 EP, beginnt bei 10), Attribut (2 EP -- max 1x pro Sitzung)

SCHULE/PFAD

ZIRKEL/HINTERGRUND

TABU

MACHT

SCHWACHE LADUNGEN:

STARKE LADUNGEN:

MÄCHTIGE LADUNGEN:

RITUALE/SPRÜCHE

RITUALE/SPRÜCHE

RITUALE/SPRÜCHE

Angriff: 1W10 mehr pro -10

Angriff: 1W10 mehr pro Runde abwarten

Mächtige Misserfolge kosten Ladungen (und mehr ...)

LADUNG BEKOMMEN

LADUNG BEKOMMEN

LADUNG BEKOMMEN

BEKANNTE RITUALE, ARTEFAKTE UND SO EIN KRAM