



# MUMIEN

*Die 18. Lebensgeburt*

Name:  
Spieler:  
Chronik:

Wesen:  
Verhalten:  
Konzept:

Aminte:  
Hamartia:  
Vermächtnis:

## Attribute

### Körperlich

Stärke \_\_\_\_\_ ●0000  
Geschick \_\_\_\_\_ ●0000  
Widerstandsfähigkeit \_\_\_\_\_ ●0000

### Gesellschaftlich

Charisma \_\_\_\_\_ ●0000  
Manipulation \_\_\_\_\_ ●0000  
Erscheinungsbild \_\_\_\_\_ ●0000

### Geistig

Wahrnehmung \_\_\_\_\_ ●0000  
Intelligenz \_\_\_\_\_ ●0000  
Geistesschärfe \_\_\_\_\_ ●0000

## Fähigkeiten

### Talente

Aufmerksamkeit \_\_\_\_\_ 00000  
Ausdruck \_\_\_\_\_ 00000  
Ausflüchte \_\_\_\_\_ 00000  
Ausweichen \_\_\_\_\_ 00000  
Einschüchtern \_\_\_\_\_ 00000  
Empathie \_\_\_\_\_ 00000  
Führungsqualitäten \_\_\_\_\_ 00000  
Handgemenge \_\_\_\_\_ 00000  
Intuition \_\_\_\_\_ 00000  
Magiegespür \_\_\_\_\_ 00000  
Sportlichkeit \_\_\_\_\_ 00000  
Szenekenntnis \_\_\_\_\_ 00000

### Fertigkeiten

Etikette \_\_\_\_\_ 00000  
Fahren \_\_\_\_\_ 00000  
Handwerk \_\_\_\_\_ 00000  
Heimlichkeit \_\_\_\_\_ 00000  
Meditation \_\_\_\_\_ 00000  
Nahkampf \_\_\_\_\_ 00000  
Schusswaffen \_\_\_\_\_ 00000  
Sicherheit \_\_\_\_\_ 00000  
Technologie \_\_\_\_\_ 00000  
Tierkunde \_\_\_\_\_ 00000  
Überleben \_\_\_\_\_ 00000  
Vortrag \_\_\_\_\_ 00000

### Kenntnisse

Akademisches Wissen \_\_\_\_\_ 00000  
Bürokratie \_\_\_\_\_ 00000  
Computer \_\_\_\_\_ 00000  
Enigmas \_\_\_\_\_ 00000  
Gesetzeskenntnis \_\_\_\_\_ 00000  
Kosmologie \_\_\_\_\_ 00000  
Linguistik \_\_\_\_\_ 00000  
Medizin \_\_\_\_\_ 00000  
Nachforschungen \_\_\_\_\_ 00000  
Naturwissenschaften \_\_\_\_\_ 00000  
Okkultismus \_\_\_\_\_ 00000  
Recherche \_\_\_\_\_ 00000

## Sonstige

### Talente

\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000

### Fertigkeiten

\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000

### Kenntnisse

\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000

## Hintergrund

\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000  
\_\_\_\_\_ 00000

## Gleichgewicht

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

## Willenskraft

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## Sekhem

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## Erfahrung

## Gesundheit

Blaue Flecken   
Verletzt -1   
Schwer verletzt -1   
Verwundet -2   
Schwer verwundet -2   
Verkrüppelt -5   
Außer Gefecht   
Gebrochen/Versengt   
Zerquetscht/Verbrannt   
Zerstückt/Eingeäschert   
Pulverisiert/Kremiert   
Staub/Asche









# Hintergrund

Vorteile

Nachteile

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Kontakte

Verbündete

---

---

---

---

---

---

---

---

Grabmal

Vermächtnis

---

---

---

---

---

---

---

---

.....

.....

---

---

---

---

---

---

---

---

# Präludium

Erstes Leben

---

---

---

---

---

---

---

---

Zweites Leben

---

---

---

---

---

---

---

---

