



|                |
|----------------|
| Name           |
| Konzept        |
| Persönlichkeit |

|          |           |                  |
|----------|-----------|------------------|
| Auslöser | Obsession | Porträt/Aussehen |
|----------|-----------|------------------|

| TEMPERAMENT                |        |        | Je 1x/Sitzung<br>Wurfwiederholung oder Würfeltausch |
|----------------------------|--------|--------|---|
| Wut                        | Furcht | Tugend |   |
| Aspekt des Geisteszustands |        |        |   |

| ATTRIBUTE & FERTIGKEITEN     |                                    |  |                       | * Obsessionsfertigkeit<br>(Immer Würfeltausch) |
|------------------------------|------------------------------------|--|-----------------------|--|
| Körper                       | Schnelligkeit                      | Verstand                                     | Seele                 |  |
| Wert                         | Wert                               | Wert   | Wert                  |  |
| Beschreibung                 | Beschreibung                       | Beschreibung                                 | Beschreibung          |  |
| Sportlichkeit<br>Handgemenge | Ausweichen<br>Initiative<br>Fahren | Allgemeinbildung<br>Wahrnehmung<br>Verbergen | Ausstrahlung<br>Lügen |  |

| GEISTESZUSTAND   |                 |  | GESUNDHEIT         |  |
|--|-----------------|--|--------------------|--|
| Stresswurf gegen Verstand,<br>Bei Misserfolg Panik, Schock o. Raserei  |                 |  |                    |  |
| Härte  | Aspekt          | Trauma   | Verletzungen       |  |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Gewalt          | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |                    |  |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Übernatürliches | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |                    |  |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Hilflosigkeit   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Geistige Störungen |  |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Isolation       | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |                    |  |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Identität       | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |                    |  |

Einsteiger: 220 Pkt., 55% Max., +15 Pkt.  
Einfacher Wurf: Automatisch, wenn +15%

Eingeweihter: 240 Pkt. 70% Max., +70 Pkt.  
Ehrgeiziger Wurf: gegen Attribut

Erleuchteter: 260 Pkt., 85% Max., + 125 Pkt.  
Entscheidender Wurf: gegen Fertigkeit

Hintergrund/Geschichte/Zirkel



Magieschule

Pfad des Avatars

Spontane Magie

Symbole

Tabu

Tabu

### ZAUBERFORMELN, RITUALE, ARTEFAKTE ODER BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schwach

Ladungen

Stark

Ladungen

Mächtig

Ladungen

Wie man schwache Ladungen erhält

Wie man starke Ladungen erhält

Wie man mächtige Ladungen erhält

### BESITZ, GELD, AUSTRÜSTUNG ODER WAFFEN

### KONTAKTE