



*Spieler:* \_\_\_\_\_  
*Name:* \_\_\_\_\_  
*Pakt mit:* \_\_\_\_\_



## Aspekte

Konzept

Dilemma

Sünde

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Fertigkeiten

Name

Wert

Name	Wert
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

## Stunts

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Schicksal

Erholung: \_\_\_\_\_

aktuell

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

-2	fürchterlich
-1	schwach
±0	mäßig
+1	durchschnittlich
+2	ordentlich
+3	gut
+4	großartig
+5	hervorragend
+6	fantastisch
+7	episch
+8	legendär
+9	
+10	
+11	
+12	

## Stress

körperlich	1	2	3	4
geistig	1	2	3	4



## Konsequenzen

2 - leicht
4 - mittel
6 - schwer
2 - leicht

temporäre Aspekte:

---

---



## *Charakteridee*

Name: \_\_\_\_\_

Konzept: \_\_\_\_\_

Dilemma: \_\_\_\_\_

Sünde: \_\_\_\_\_

## *Phase 1: Dein Abenteuer*

---

---

---

---

---

Aspekt: \_\_\_\_\_

## *Phase 2: Erste Begegnung*

---

---

---

---

---

Aspekt: \_\_\_\_\_

## *Phase 3: Weitere Begegnungen*

---

---

---

---

---

Aspekt: \_\_\_\_\_

## *Paktphase (Phase \_\_\_\_\_)*

---

---

---

---

---

Sünde: \_\_\_\_\_

Pakt mit: \_\_\_\_\_

Die Paktphase kann chronologisch nach der ersten, zweiten oder dritten Phase liegen.  
Die zeitliche Lage wird oben in der Überschrift als „Phase 1,5“ oder „2,5“ oder „3,5“ gekennzeichnet.