FOLIANT DES CHARAKTERS

VIOLET ✦ FATE

Charakterbogen · Powered by the Apocalypse · 2W6 + Attribut · 10+ · 7–9 · 6–

Spieler · _____
Datum · _____

I IDENTITÄT

NAME DES CHARAKTERS | PLAYBOOK | VOLK | HINTERGRUND | AUSSEHEN / ALTER

HERKUNFTSORT | VOLKSBONUS / HINTERGRUND-EFFEKT | GEHEIMNIS · KENNT SONST NIEMAND

II ATTRIBUTE

ROBUSTHEIT
Kraft · Ausdauer · Nahkampf · Standhalten

GESCHICK
Präzision · Heimlichkeit · Fernkampf · Steuern

SCHARFSINN
Wahrnehmung · Wissen · Taktik

EINFLUSS
Charisma · Manipulation · Kontakte

SCHLEIER
Viol · Dunst · Übernatürliches

III ANTRIEB

Wahrheit · Schutz · Macht · Freiheit · Wissen · Rache · Verbundenheit · Ordnung · Gier · Neugier — oder eigener. Unter Risiko ausgespielt = jeder markiert 1 EP am Sessionende.

IV BANDE

SC	±
SC	±
SC	±
SC	±

–1 bis +3 = *Modifikator für Helfen oder Behindern. Am Sessionende ±1 anpassen — oder auflösen & neu setzen* (+1 EP).

V SCHADEN & STRESS

SCHADENSUHR ○○○○○○

0–3 | 4–5 | 6 **Tod trotzen** — *funktionstüchtig verletzt (–1 körperl.)*

STRESSUHR ○○○○○○

0–3 *angespannt* | 4–5 *verstört (–1 geistig)* | 6 **Wahnsinn trotzen**

VI KORRUPTION · PERMANENT

KRISTALLISATION *Violaturgen · Purpurne Kunst*	1	2	3	4	5
AUFLÖSUNG *Dunstweber · Graue Kunst*	1	2	3	4	5

Stufe 5 = Enteignung / Auslöschung — der Charakter wird zum NSC.

VII RESSOURCEN

VIOL-PUNKTE *Start 2* ○○○○○○ | **ERFAHRUNG** *5 = Aufstieg* ○○○○○

CREDITS — START 80

VIII NARBEN & ZWÄNGE

Bleibend nach **Dem Tod / Dem Wahnsinn trotzen** *(Stufe 6). Beschreibe Wunde oder Zwang — sie verändern den Charakter dauerhaft.*

IX PLAYBOOK

KERN-SPIELZUG 2W6 + ____

WAHL-SPIELZUG · 1 2W6 + ____

STRESSUHR

WAHL-SPIELZUG · 2 2W6 + ____

X NOTIZEN · VERBÜNDETE · FEINDE

XI AUSRÜSTUNG & WAFFEN

WAFFE / RÜSTUNG / GEGENSTAND	SCHADEN / WERT	TAGS	CREDITS

Tags *verändern Spielzüge — z. B. brutal (+1 Schaden bei 10+), präzise (Geschick statt Robustheit), nah · weit · laut · 2-Hand · Viol.*

XII AUFSTIEG · 5 EP

- ☐ **NEUER SPIELZUG** aus deinem Playbook
- ☐ **SPIELZUG** aus einem anderen Playbook
- ☐ **+1 AUF EIN ATTRIBUT** (max. +3)
- ☐ **NEUE BAND** oder Vertiefung einer bestehenden
- ☐ **SPEZIALRESSOURCE** (Werkstatt, Kontaktnetz, Viol-Vorrat …)

Ab dem **fünften Aufstieg** *zusätzlich: zweiter Kern-Spielzug eines anderen Playbooks · Antrieb wechseln ·* **Pension** *(neuer Charakter).*

XIII SESSIONENDE

- ☐ Etwas **NEUES ÜBER CLERMEIL** oder seine Geheimnisse erfahren?
- ☐ In **ECHTE GEFAHR** begeben?
- ☐ **ANTRIEB** unter Risiko ausgespielt?

Je **Ja** *markiert jeder* 1 EP. *Außerdem: eine Band ±1 — oder auflösen & neu setzen* (+1 EP).