NAME: _____

SPIELER: _____

FATE

ASPEKTE

FERTIGKEITEN

Name	Seite	Wert

TALENTE UND GABEN

SCHICKSAL

Gesamt: _____

aktuell

-2	grauenhaft
-1	armselig
±0	mäßig
+1	durchschnittlich
+2	ordentlich
+3	gut
+4	hervorragend
+5	großartig
+6	weltklasse
+7	legendär
+8	übermenschlich
+9	übernatürlich
+10	überirdisch
+11	göttergleich
+12	perfekt

BELASTUNG

Körperlich ①②③④⑤ ⑥⑦⑧⑨⑩

Mental ①②③④⑤ ⑥⑦⑧⑨⑩

Arkan ①②③④⑤ ⑥⑦⑧⑨⑩

Belastung

Aspekt

KONSEQUENZEN

Der Einsatz eines SP erlaubt wahlweise:
- +1 auf einen Wurf, vor dem Wurf gewählt
- eine Behauptung
- auslösen eines Aspekts (+2, neuer Wurf, andere Fertigkeit)
- die Aktivierung mancher Talente/Gaben
- der Erzwingung eines Aspekts zu widerstehen
- den Aspekt eines Gegners auszunutzen

SP erhält man durch:
- Hinnahme der Erzwingung eines Aspekts
- Gutes Rollenspiel

Jede Stufe erlaubt wahlweise die Erhöhung von:
- Qualität, Zeit oder Unauffälligkeit einer Aufgabe
- Angriffsstress

Umdrehen (3 Erfolge) erlaubt wahlweise:
- +1/-1 auf die nächstfolgende Aktion
- die Erzeugung eines zeitweiligen Aspekts

©2011
Lars-Hendrik Schilling

Fertigkeiten: Athletik, Ausdauer, Ausstrahlung, Besitz, Einbruch, Einschüchtern, Entschlossenheit, Ermitteln, Gelehrsamkeit, Fahrzeug steuern, Fingerfertigkeit, Führungsqualitäten, Gespür, Gewalt, Handwerk, Heimlichkeit, Kampf (unterschieden in Waffenlos, Nahkampf und Fernkampf), Kunst, Reiten, Scharfsinn, Spiele, Sprachen, Täuschung, Technik, Zaubern

PHASE EINS: DIE KINDHEIT

Ereignisse: _____

Aspekt: _____

PHASE ZWEI: DIE JUGEND

Ereignisse: _____

Aspekt: _____

PHASE DREI: DAS ERSTE ABENTEUER

Titel: _____

Gast-Star: _____

Ereignisse: _____

Aspekt: _____

PHASE VIER: EIN DENKWÜRDIGES TREFFEN

Gast-Star in: _____

Ereignisse: _____

Aspekt: _____

PHASE FÜNF: NOCH EIN DENKWÜRDIGES TREFFEN

Gast-Star in: _____

Ereignisse: _____

Aspekt: _____

AUSRÜSTUNG

Wert in der Fertigkeit Besitz: _____

WAFFEN

Name	Bonus

RÜSTUNGEN

Name	Bonus

NOTIZEN