

**Spielerfigur:**



Der Einsatz eines SP erlaubt wahlweise:

- +1 auf vor einen Wurf
- Eine Behauptung
- Aufrufen eines Aspekts (+2, neuer Wurf, andere Fertigkeit)
- Aktivierung mancher Talente/Gaben
- Ausnutzung eines Aspekts zu widerstehen
- Aspekt eines Gegners auslösen

SP erhält man durch:

- Hinnahme der Ausnutzung eines Aspekts
- Gutes Rollenspiel

Erfolge erlauben wahlweise die Erhöhung von:

- Qualität, Zeit oder Unauffälligkeit von einer Aufgabe
- Angriffsstress

<b>Fertigkeiten</b>	+5	Hervorragend					
	+4	Großartig					
	+3	Gut					
	+2	Ordentlich					
	+1	Durchschnittlich					
	+0	Mäßig					

**Aspekte:**

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**Aussehen**

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Ausrüstung**

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Talente & Gaben:**

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**Belastungspunkte:**

Körperlich (K):      |      |

Mental (M):      |      |

Arkan (A):      |      |

**Konsequenzen:**

Leicht (+4)	K	M	A
Mittel (+3)	K	M	A
Schwer (+2)	K	M	A

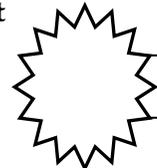
Die Zahl gibt die Anzahl der zurückgewonnenen Belastungspunkte an.

**Die Leiter**

- +12 Perfekt
- +11 Göttergleich
- +10 Überirdisch
- +9 Übernatürlich
- +8 Übermenschlich
- +7 Legendär
- +6 Weltklasse
- +5 Großartig
- +4 Hervorragend
- +3 Gut
- +2 Ordentlich
- +1 Durchschnittlich
- +0 Mäßig
- 1 Armselig
- 2 Grauenhaft

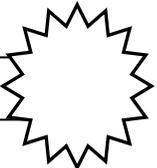
**Beute:**

(Einmalig +2 auf einen Wurf mit Besitz)



**Schicksalspunkte**

**Erfahrungspunkte**



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