

ID



Name

Erholung

Beschreibung

---



---



---

ASPEKTE

Konzept

Dilemma

---



---



---



---

FERTIGKEITEN

Athletik	_____	Handwerk	_____	Nachforschung	_____	Wahrnehmung	_____
Charisma	_____	Heimlichkeit	_____	Provozieren	_____	Wille	_____
Diebeskünste	_____	Kämpfen	_____	Ressourcen	_____	Wissen	_____
Empathie	_____	Kontakte	_____	Schießen	_____		_____
Fahren	_____	Kraft	_____	Täuschung	_____		_____

STUNTS

---



---



---



---



---



---



---



---

STRESS

**Körperlicher Stress (Kraft)** \_\_\_\_\_ Stress ( \_\_\_\_\_ )

**Geistiger Stress (Wille)** \_\_\_\_\_ Stress ( \_\_\_\_\_ )

KONSEQUENZEN

---



---



---

2 ■  
4 ■  
6 ■

## CHARAKTERIDEE

Konzept

Dilemma

Name

## PHASENTRIO

Phase 1

Aspekt 1

Phase 2

Aspekt 2

Phase 3

Aspekt 3

Dein Abenteuer

Begegnungen

Erneute Begegnungen

## FERTIGKEITEN

- Eine auf Großartig (+4)
- Zwei auf Gut (+3)
- Drei auf Ordentlich (+2)
- Vier auf Durchschnittlich (+1)

## STUNTS / ERHOLUNG

- Ein Stunt = Erholungsrate von 3
- Zwei Stunts = Erholungsrate von 2
- Drei Stunts = Erholungsrate von 1

## STRESS / KONSEQUENZEN

- Kraft / Wille auf Durchschnittlich (+1) bis Ordentlich (+2) erzeugt eine dritte jeweilige Stressbox.
- Kraft / Wille auf Gut (+3) bis Großartig (+4) erzeugt eine dritte und vierte jeweilige Stressbox.
- Kraft / Wille auf Hervorragend (+5) oder höher erzeugt eine dritte und vierte jeweilige Stressbox und einen weiteren Slot für eine leichte (2) Konsequenz