

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