




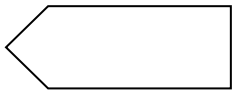






OPUS MAGNUM

BESCHREIBUNG	ERHOLUNGSRATE	AKTUELLE FATE-PUNKTE
--------------	---------------	----------------------

ASPEKTE

KONZEPT NAME
MENSCHLICHE ESSENZ

FERTIGKEITEN

 KÜNSTLICHES LEBEN (ZINN) SEITE 42	
 MANIFESTATION (EISEN) SEITE 45	
 ORAKEL (SILBER) SEITE 46	
 TRANSFORMATION (BLEI) SEITE 47	
 SEELE (KUPFER) SEITE 49	

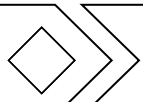

STRESS

1	2	3
----------	----------	----------

STUNTS

--

KONSEQUENZEN

2	LEICHT
4	MITTEL
6	INSTABIL  IM ZERFALL 

MEILENSTEINE

Klein (Ende der Spielsitzung) – 2 Fertigkeitswerte vertauschen, Stunt ersetzen, Aspekt außer dem Konzept umbenennen **oder** Erholungsrate senken und einen neuen Stunt nehmen

Bedeutend (Ende des Szenarios) – neuen Aspekt nehmen (bis zu 5), Fertigkeit um 1 steigern (bis zu +5), mittlere Konsequenz entfernen

Groß (Höhepunkt der Kampagne) – Erholungsrate um 1 steigern **oder** Stunt nehmen, Konzept umbenennen