

Spielerfigur:



Der Einsatz eines SP erlaubt wahlweise:

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

SP erhält man durch:

- Hinnahme der Erzwingung eines Aspekts
- Gutes Rollenspiel

Erfolge erlauben wahlweise die Erhöhung von:

- Qualität, Zeit oder Unauffälligkeit von einer Aufgabe
- Angriffsstress

Fertigkeiten	+5	Hervorragend					
	+4	Großartig					
	+3	Gut					
	+2	Ordentlich					
	+1	Durchschnittlich					
	+0	Mäßig					

Aspekte:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Aussehen

Ausrüstung

Schicksalspunkte

Erfahrungspunkte

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)

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.