

NAME

PRONOMEN

EIGENSCH. IDENTITÄT

ANTRIEB **HERKUNFT**

BINDUNGEN	1	2	3	4	5	6
	<input type="checkbox"/> Bewunderung <input type="checkbox"/> Unterlegenheit	<input type="checkbox"/> Bewunderung <input type="checkbox"/> Unterlegenheit	<input type="checkbox"/> Bewunderung <input type="checkbox"/> Unterlegenheit	<input type="checkbox"/> Loyalität <input type="checkbox"/> Misstrauen	<input type="checkbox"/> Loyalität <input type="checkbox"/> Misstrauen	<input type="checkbox"/> Loyalität <input type="checkbox"/> Misstrauen
	<input type="checkbox"/> Zuneigung <input type="checkbox"/> Hass	<input type="checkbox"/> Zuneigung <input type="checkbox"/> Hass	<input type="checkbox"/> Zuneigung <input type="checkbox"/> Hass	<input type="checkbox"/> Zuneigung <input type="checkbox"/> Hass	<input type="checkbox"/> Zuneigung <input type="checkbox"/> Hass	<input type="checkbox"/> Zuneigung <input type="checkbox"/> Hass



ATTRIBUTE & STATUSEFFEKTE

	BASIS	AKTUELL
GESCHICKL. 🐉		<input type="checkbox"/> VERLANGSAMT
EINSICHT 🐉		<input type="checkbox"/> BENOMMEN
MACHT 🐉		<input type="checkbox"/> GESCHWÄCHT
WILLENSKRAFT 🐉		<input type="checkbox"/> ERSCHÜTTERT

WÜTEND
VERGIFTET

FABULA-PUNKTE

- ♦ +1 Fabula-Punkt, wenn du am Anfang der Sitzung keine hast.
- ♦ +1 Fabula-Punkt, wenn ein Bösewicht auftritt.
- ♦ +1 Fabula-Punkt, wenn du einen Patzer bei einer Probe machst.
- ♦ +2 Fabula-Punkte, wenn du mit null LP kapitulierst.
- ♦ Gib 1 Fabula-Punkt nach dem Ablegen einer Probe aus, um eine Eigenschaft aufzurufen und einen oder beide Würfel neu zu würfeln (nicht bei Patzern).
- ♦ Gib 1 Fabula-Punkt nach dem Ablegen einer Probe aus, um eine Bindung aufzurufen und ihre Stärke zum Ergebnis zu addieren (nicht bei Patzern).
- ♦ Gib 1 Fabula-Punkt aus, um die Story zu verändern. Veränderst du ein existierendes Element, brauchst du die Erlaubnis der Person, die es eingebracht hat.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Am Ende jeder Sitzung erhältst du automatisch 5 EP. Dann:

- ♦ Erhalte EP in Höhe von [von Gegnern ausgegebene Ultima-Punkte].
- ♦ Erhalte EP in Höhe von [von der Gruppe ausgegebene Fabula-Punkte + Anzahl der Spielercharaktere].

Hast du 10 oder mehr EP, verliere 10 EP und steige 1 Stufe auf.

INITIATIVE-MODIFIKATOR:

VERTEIDIGUNG:

MAGIE-VERTEIDIGUNG:

AUSRÜSTUNG

Kann ausrüsten: Martialische Rüstung Martialische Schilde Martialische Nahkampfw. Martialische Fernkampfw.

AUSGERÜSTETES ITEM	BESCHREIBUNG
ACCESSOIRE	
RÜSTUNG	
PRIMÄRE HAND	
SEKUNDÄRE HAND	

EIGENARTEN

Empty box for character traits.

ZENIT



LEBENS-PUNKTE, GEIST-PUNKTE, INVENTAR-PUNKTE

	MAX.	AKTUELL
LP (MAT x 5) + STUFE + SONSTIGES		KRISE
GP (WLK x 5) + STUFE + SONSTIGES		
IP 6 + SONSTIGES		

CHARAKTERSTUFE

KLASSE/STUFE	FREIE VORTEILE
INFOS ZU FÄHIGKEITEN	

KLASSE/STUFE	FREIE VORTEILE
INFOS ZU FÄHIGKEITEN	

KLASSE/STUFE	FREIE VORTEILE
INFOS ZU FÄHIGKEITEN	

CHARAKTERNAME

WEITERE KLASSEN

Behalte die weiteren Klassen unten im Blick. Denke daran, dass du maximal **drei nicht-gemeisterte Klassen** gleichzeitig haben kannst.

KLASSE/STUFE	FREIE VORTEILE
INFOS ZU FÄHIGKEITEN	

KLASSE/STUFE	FREIE VORTEILE
INFOS ZU FÄHIGKEITEN	

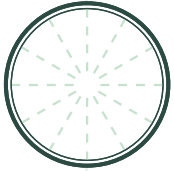
KLASSE/STUFE	FREIE VORTEILE
INFOS ZU FÄHIGKEITEN	

KLASSE/STUFE	FREIE VORTEILE
INFOS ZU FÄHIGKEITEN	

HEROISCHE FÄHIGKEITEN

OPTIONALE REGELN

Notiere dir deine **Null-Kräfte** und andere Spezialregeln eurer Kampagne hier.



RUCKSACK & NOTIZEN

