



Abenteuer / Setting

Name

Profession

Notizen

Lebenspunkte

Mentale Gesundheit

Schicksalspunkte

Stärke Nahkampf Kraftakt Konstitution	Geschick Ballistik Akrobatik Heimlichkeit	Verstand Wahrnehmung Willenskraft Heilkunde	Charisma Überzeugen Menschenkenntnis Lügen
---	---	---	--

Ausrüstung	Effekt

Sonderregel	Effekt

Kampfablauf

I. Initiative würfeln
(Niedrigster Wurf beginnt!
Gleichstand? Ihr entscheidet!)

II. Ansage der Aktion
(Passen? Reaktion?)

III. Durchführung der Aktion
(Vergleichender Wurf?)

IV. Schaden und Ende der Aktion
(Nächsthöherer Wurf fährt fort!)

V. Ende der Kampfrunde
(Neue Kampfrunde? Initiative würfeln!)

Optionales Blatt



Hintergrund

Notizen

Persönlichkeit

Mut → 8 7 6 4 3 2 **Vorsicht**
(Übermut) ○○○○○○
 2 3 4 6 7 8 ← (Ängstlichkeit)

Selbstbewusstsein → 8 7 6 4 3 2 **Demut**
(Narzissmus) ○○○○○○
 2 3 4 6 7 8 ← (Devotheit)

Temperament → 8 7 6 4 3 2 **Gelassenheit**
(Impulsivität) ○○○○○○
 2 3 4 6 7 8 ← (Lethargie)

Optimismus → 8 7 6 4 3 2 **Skeptizismus**
(Naivität) ○○○○○○
 2 3 4 6 7 8 ← (Pessimismus)

Emotionalität → 8 7 6 4 3 2 **Logik**
(Sentimentalität) ○○○○○○
 2 3 4 6 7 8 ← (Gefühlskälte)

Fokus → 8 7 6 4 3 2 **Flexibilität**
(Sturrheit) ○○○○○○
 2 3 4 6 7 8 ← (Zerstreuung)

Geselligkeit → 8 7 6 4 3 2 **Unabhängigkeit**
(Abhängigkeit) ○○○○○○
 2 3 4 6 7 8 ← (Egoismus)

* bei W20: 4, 6, 8, 12, 14, 16
bei W100: 10, 20, 30, 40, 60, 70, 80