

• **Wunden**

Schwere Wunden (-1 *fortdauernd*) Stabilisiert

	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Kritische Wunde (-1 *fortdauernd*) Stabilisiert

	<input type="checkbox"/>
--	--------------------------

• **Stabilität**

<input type="checkbox"/> <i>Gefasst</i>	
<input type="checkbox"/> <i>Verunsichert</i> Moderater Stress:	
<input type="checkbox"/> <i>Fahrig</i> -1 auf Nachteilswürfe	
<input type="checkbox"/> <i>Erschüttert</i> Starker Stress:	
<input type="checkbox"/> <i>Verwirrt</i> -1 Zusammenreißen	
<input type="checkbox"/> <i>Neurotisch</i> -2 auf Nachteilswürfe	
<input type="checkbox"/> <i>Panisch</i> Kritischer Stress:	
<input type="checkbox"/> <i>Irrational</i> -2 Zusammenreißen	
<input type="checkbox"/> <i>Entgleist</i> -3 auf Nachteilswürfe	
	+1 Die Illusion durchschauen
<input type="checkbox"/> <i>Gebrochen</i> SL macht einen Spielzug	

• **Storyaufhänger**

--

• **Ausrüstung**

--

• **Notizen**

--

• **Waffen**

--