

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

• **Storyaufhänger**

• **Ausrüstung**

• **Waffen**

• **Verbesserung**

*Wähle eine der folgenden:*

- Erhöhe eine aktive Eigenschaft um +1 (max. +3).
- Erhöhe eine passive Eigenschaft um +1 (max. +3).
- Erhöhe eine beliebige Eigenschaft um +1 (max. +4).
- Wähle einen neuen von den für deinen Archetypen verfügbaren Vorteilen.

*Nach 5 Verbesserungen darfst du ebenfalls wählen:*

- Erhöhe eine beliebige Eigenschaft um +1 (max. +4)
- Wähle einen neuen von den für einen beliebigen bewussten Archetypen verfügbaren Vorteilen.
- Beende die Geschichte deines Charakters, wie du es für angemessen hältst. Erschaffe einen neuen bewussten Charakter, der das Spiel mit 2 Verbesserungen beginnt.
- Tausche den Archetyp deines Charakters mit einem anderen bewussten Charakter und verzichte auf einen deiner 3 Startvorteile.

*Nach 10 Verbesserungen darfst du ebenfalls wählen:*

- Erhöhe deinen Charakter zu einem erleuchteten Archetyp.