

HINTERGRUND

Beschreibung

.....

.....

.....

Wesenszüge

.....

.....

.....

Glaube/Weltsicht

.....

.....

.....

Verletzungen & Narben

.....

.....

.....

Wichtige Personen

.....

.....

.....

Phobien & Verhaltensstörungen

.....

.....

.....

Bedeutende Orte

.....

.....

.....

Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte

.....

.....

.....

Gehüteter Besitz

.....

.....

.....

Begegnungen mit fremdartigen Wesen

.....

.....

.....

AUSRÜSTUNG UND BESITZ

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

GELD & ANLAGENBESITZ

finanzielle Schmerzgrenze

Barschaft

Geldanlagen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KURZE REGELÜBERSICHT

Erfolgstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ ½ Fertigkeit	≤ ¼ Fertigkeit	01

Probe forcieren: Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

Wunden & Heilung

<i>Erste Hilfe</i> heilt 1 TP	<i>Medizin</i> heilt +1W3 TP
-------------------------------	------------------------------

Schwere Wunde = Verlust $\geq \frac{1}{2}$ max. TP durch einzelnen Angriff
0 TP ohne schwere Wunde = *bewusstlos*
0 TP mit schwerer Wunde = *im Sterben*

im Sterben: *Erste Hilfe* = Zustand vorläufig stabilisiert
danach *Medizin* erforderlich

natürliche Heilung (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag
natürliche Heilung (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

ANDERE CHARAKTERE

Charakter

Gespielt von

Charakter

Gespielt von

Charakter

Gespielt von

Charakter

Gespielt von

Charakter

Gespielt von

Charakter

Gespielt von