

HINTERGRUND

Beschreibung

.....

.....

.....

Glaube/Weltsicht

.....

.....

.....

Wichtige Personen

.....

.....

.....

Bedeutende Orte

.....

.....

.....

Gehüteter Besitz

.....

.....

.....

Wesenszüge

.....

.....

.....

Verletzungen & Narben

.....

.....

.....

Phobien & Verhaltensstörungen

.....

.....

.....

Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte

.....

.....

.....

Begegnungen mit fremdartigen Wesen

.....

.....

.....

AUSRÜSTUNG UND BESITZ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

GELD & ANLAGENBESITZ

finanzielle Schmerzgrenze

Barschaft

Geldanlagen

.....

.....

.....

.....

.....

KURZE REGELÜBERSICHT

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ 1/2 Fertigkeit	≤ 1/5 Fertigkeit	01

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

Wunden & Heilung

Erste Hilfe heilt 1 TP	Medizin heilt +1W3 TP
------------------------	-----------------------

Schwere Wunde = Verlust $\geq 1/2$ 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