

Name
 Gespielt von
 Beruf
 Geburtstag Alter
 Geschlecht
 Wohnort
 Geburtsort

ATTRIBUTE

ST GE MA
 KO ER BI
 GR IN BW
 (Idee)

Trefferpunkte

☐ Schwere Wunde
 Im Sterben
 Bewusstlos

Max. TP

Magiepunkte

00 01 02 03 04 05 06 07 08
 09 10 11 12 13 14 15 16 17
 18 19 20 21 22 23 24 25 26

Max. MP

Stabilitätspunkte

umnachtet ☐ geistesgestört ☐
 wahnsinnig 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79
 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Anfangs-STA

Max. STA

Gluck

glücklos 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79
 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

FERTIGKEITEN

☐ Anthropologie (01%)				<i>Handwerk/Kunst (05%)</i>				☐ Okkultismus (05%)				<i>Überlebenskunst (10%)</i>			
☐ Archäologie (01%)				☐				☐ Orientierung (10%)				☐			
☐ Autofahren (20%)				☐				☐ Psychoanalyse (01%)				☐			
☐ Bibliotheks- nutzung (20%)				☐ Horchen (20%)				☐ Psychologie (10%)				☐ Überreden (05%)			
☐ Buchführung (05%)				☐ Kaschieren (10%)				☐ Rechtswesen (05%)				☐ Überzeugen (10%)			
☐ Charme (15%)				☐ Klettern (20%)				☐ Reiten (05%)				☐ Verborgenen bleiben (20%)			
☐ Cthulhu-Mythos (00%)				☐ Mechanische Reparaturen (10%)				☐ Schließtechnik (01%)				☐ Verborgenes erkennen (25%)			
☐ Einschüchtern (15%)				☐ Medizin (01%)				☐ Schweres Gerät (01%)				☐ Verkleiden (05%)			
☐ Elektrische Reparaturen (10%)				<i>Muttersprache (BI)</i>				☐ Schwimmen (20%)				☐ Werfen (20%)			
☐ Erste Hilfe (30%)				☐				☐ Springen (20%)				☐ Werte schätzen (05%)			
☐ Finanzkraft (00%)				☐ Naturkunde (10%)				☐ Spurensuche (10%)				☐			
<i>Fremdsprache (01%)</i>				<i>Naturwissenschaft (01%)</i>				<i>Steuern (01%)</i>				☐			
☐				☐				☐				☐			
☐				☐				☐				☐			
☐ Geschichte (05%)				☐				☐				☐			

KAMPF

Fertigkeit	Regulär	Schwierig	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	#Angriffe	Schadensbonus	
☐ Ausweichen (1/2 GE)				—	—	—	—		
☐ Nahkampf (Handgemenge) (25%)				Waffenlos	1W3 + Sb	—	1	Statur	
☐									
☐								Schuss	Fehlfunktion
☐ Fernkampf (Faustfeuerwaffe) (20%)									
☐ Fernkampf (Gewehr/Flinte) (25%)									
☐									
☐									

HINTERGRUND

Beschreibung

Wesenszüge

Glaube/Weltansicht

Verletzungen & Narben

Wichtige Personen

Phobien & Verhaltensstörungen

Bedeutende Orte

Obskure Bücher, Zauberei & magische Artefakte

Geheimes Versteck

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	≤ 1/3 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 $\geq \frac{1}{2}$ 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