

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