

HINTERGRUND

Beschreibung	Wesenszüge
Glaube/Weltsicht	Verletzungen & Narben
Wichtige Personen	Phobien & Verhaltensstörungen
Bedeutsame Orte	Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte
Gehüteter Besitz	Begegnungen mit fremdartigen Wesen

AUSRÜSTUNG UND BESITZ

[illegible]

GELD & ANLAGENBESITZ

[illegible]

KURZE REGELÜBERSICHT

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ ½ Fertigkeit	≤ ⅓ 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 ITP 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