

Name					Į P	ارلاخ	re.				ī				
Gespielt von Beruf	ST		$\Box$	GE				/A							
Archetyp Geburtstag Alter															
Geschlecht	KO			ER				<b>}  </b> Vissen)							
Wohnort Geburtsort	GR			IN (Idee)			E	<b>3W</b>		+]					
Trefferpunkte	Stabili	itätspu	ınkte	umna	chtet (	ge	eistesg	estört		An	fang	s-STA		Max.	STA
Im Sterben  Max. TP	wahnsinn		02 03	04 0		07	•••	9 10	11	12		14 15			18 19
00     01     02     03     04     05     06     07     08     09     10       11     12     13     14     15     16     17     18     19     20     21	20 40		22 23 12 43	24 2 44 4		47		19 30 19 50	51 51	32 52		34 35 54 55		37 57	38 39 58 59
22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43	60 80		62 63 82 83	64 6 84 8		67 87		59 70 89 90	71 91	72 92		74 75 94 <b>9</b> 5			78 79 98 99
Magiepunkte Max. MP	Glück														
00 01 02 03 04 05 06 07 08	glücklos 20		02 03 22 23	04 0 24 2		07 27	• •	9 10 9 30	11 31	12 32		l4 15 34 35		17 37	18 19 38 39
09 10 11 12 13 14 15 16 17	40		12 43	44 4		47		19 50	51	52		54 55			58 59
18 19 20 21 22 23 24 25 26	60 80		62 63 82 83	64 6 84 8		67 87		59 70 89 90	71 91	72 92		74 75 94 95			78 79 98 99
Archäologie (01%)  Autofahren (20%)  Bibliotheks- nutzung (20%)  Buchführung (05%)  Charme (15%)  Computernutzung (00%)  Einschüchtern (15%)  Elektrische Reparaturen (10%)  Erste Hilfe (30%)  Finanzkraft (00%)  Mechan Reparatu  Muttersp	tuchen (01%)  tk/Kunst (05%)  (20%)  ten (10%)  (20%)  ten (01%)  teste (10%)			N   O   O   O   O   O   O   O   O   O	Okkultisi Orientier Sychologiechtswei eiten (Ochließte chweres chwimm prenger pringen	mus (0: mus (0: mung (1 malyse (1 ggie (10 echnik s Gerät men (20 1 (01%	5%) 0%) 01%) %) 5%) (01%) (01%) 00%)				Überle Überz Verbo bleibe verken Verkle Werfe	n (01%  webenskun  teugen  rgenes  nen (25  eiden ((	(10%) (10%) (10%) (55%)		
		<u>I</u>	KAV	MPI	F							. (	chad	ensbo	nus
	chwierig	Extrem		Waffe		Scha	ıden	Reich	nweite -	#An	igriffe -				
Ausweichen (1/2 GE)  Nahkampf (Handgemenge) (25%)			Wa	- ffenlo	s	1W3	+ Sh		-		1	/	St	tatur	
			True.									(			
O												Sch	uss	Fehlfi	ınktion
Fernkampf (Faustfeuerwaffe) (20%)															
Fernkampf (Gewehr/Flinte) (25%)															
Fernkampf (Maschinenpistole) 15%															

## filliter grund

Beschreibung		Wesenszüge							
-		_							
Glaube/Weltsicht		Verletzungen & Narben							
With the B									
Wichtige Personen		Phobien & Verhaltens	storungen						
Bedeutsame Orte		Obskure Bücher, Zaul	ber & magische Artefakte						
		, and the second se							
	•••••								
Gehüteter Besitz		Begegnungen mit fren	ndartigen Wesen						
		Bar	nzielle Schmerzgrenze schaft danlagen						
			TA VERTE						
			<b>TALENTE</b>						
	•	•							
Kurze regel	<u>UBERSICHIT</u>	AID	ERC MELDEN						
Erfolgsst									
		Held	Held						
Patzer Misserfolg regulär sch $100/96+$ > Fertigkeit $\leq$ Fertigkeit $\leq \frac{1}{2}$ F	extrem kritisch  Gertigkeit < 1/5 Fertigkeit 01	Gespielt von	Gespielt von						
Probe forcieren: Wiederholung der Pi									
nicht möglich im Kampf oder bei Stab									
Glück eins		Held	Held						
Fertigkeitsproben verbessern (1 Glü funktion/Patzer verhindern (10 Gl (STA-Verlust x2 in Glück); bei Bewu jeder weiteren Runde verdoppelt); der	ck pro Fertigkeitspunkt); Fehl- lück); STA-Verlust halbieren Isstsein bleiben (1 Glück, mit	Gespielt von	Gespielt von						
punkte, mindestens 30)		(							
Heilun	g	Held	Held						
Natürliche Heilung	+2 TP pro Tag	Gespielt von	Gespielt von						
Erste Hilfe	±1W4 TP	Lacabiett von	acopicit voii						

+1W4 TP

Medizin