

バックストーリー



容姿の描写 _____ 特徴 _____

イデオロギー／信念 _____ 負傷、傷跡 _____

重要な人々 _____ 恐怖症、マニア _____

意味のある場所 _____ 魔道書、呪文、アーティファクト _____

秘蔵の品 _____ 遭遇した超自然の存在 _____

装備と所持品

収入と財産

支出レベル _____

現金 _____

資産 _____

ルール早見表

技能 (および能力値) ロール

成功度	ファンブル 100/96+	失敗 >技能値	レギュラー ≦技能値	ハード 1/2以下	イクストリーム 1/5以下	クリティカル 1
-----	------------------	------------	---------------	--------------	------------------	-------------

プッシュ・ロール：説得力ある理由が必要；戦闘や〈正気度〉ロールなどではプッシュできない。

負傷と治療

〈応急手当〉は1ポイント、〈医学〉は1D3ポイント耐久力を回復させる

重傷：1回の攻撃で最大耐久力の2分の1以上を失った時。

意識不明：重傷なしで耐久力がゼロになった時。

瀕死：重傷を負って耐久力がゼロになった時；〈応急手当〉で安定化させ、その後〈医学〉が必要。

自然治療 (重傷以外)：1日当たり1ポイントの耐久力。

自然治療 (重傷)：1週間に1度ロールして判定。

仲間の探索者

