

Persönliche Angaben						
Name			Beruf			
Geschlecht		Alter		Facetten		
Physische Verfassung				Psychische Verfassung		
Attribute	Wert	x5	Besonderes Merkmal	Bindungen	Wert	
Stärke (ST)						
Konstitution (KO)						
Geschicklichkeit (GE)						
Intelligenz (IN)						
Entschlossenheit (EN)						
Charisma (CH)						
Abgeleitete Werte		Max	Aktuell			
Trefferpunkte (TP)						
Willenskraftpunkte (WP)				Motivationen und psychische Störungen		
Stabilitätspunkte (STA)						
Belastungsgrenze (BG)						
Aussehen						
				Stabilitätsverluste ohne weitere Folgen		
				Gewalt: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> abgehärtet Hilfslosigkeit: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> abgehärtet		
Fertigkeiten						
<input type="checkbox"/> Anthropologie (0%)		Handwerk (0%)		<input type="checkbox"/> Navigation (10%)	<input type="checkbox"/> Suchen (20%)	
<input type="checkbox"/> Archäologie (0%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Okkultismus (10%)	<input type="checkbox"/> Überlebenskunst (10%)	
<input type="checkbox"/> Athletik (30%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Pharmazie (0%)	<input type="checkbox"/> Überzeugen (20%)	
<input type="checkbox"/> Ausweichen (30%)		<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (10%)		<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	Unnatürliches Wissen	
<input type="checkbox"/> Autofahren (20%)		<input type="checkbox"/> Informatik (0%)		<input type="checkbox"/> Psychotherapie (10%)	<input type="checkbox"/> Verkleiden (10%)	
<input type="checkbox"/> Buchführung (10%)		<input type="checkbox"/> Kriminologie (10%)		<input type="checkbox"/> Rechtswesen (0%)	<input type="checkbox"/> Wachsamkeit (20%)	
<input type="checkbox"/> Bürokratie (10%)		Kunst (0%)		<input type="checkbox"/> Reiten (10%)	<input type="checkbox"/> Waffenl. Kampf (40%)	
<input type="checkbox"/> Chirurgie (0%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Schusswaffen (20%)	Weitere Fertigkeiten	
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe (10%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Schwere Fahrz. (10%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Forensik (0%)		<input type="checkbox"/> Medizin (0%)		<input type="checkbox"/> Schwere Waffen (0%)	<input type="checkbox"/>	
Fremdsprache (0%)		<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (30%)		<input type="checkbox"/> Schwimmen (20%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		Naturwissenschaft (0%)		<input type="checkbox"/> Sprengstoffe (0%)	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		Steuern (0%)		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Geschichte (0%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Markieren bei gescheiterter Probe; nach dem Szenario alle Markierungen löschen und Fertigkeiten um 1 erhöhen.						

Verletzungen

Wunden und körperliche Beschwerden

Erste Hilfe seit letzter Verwundung erhalten; nur Medizin, Chirurgie und Erholung können noch helfen.

Ausrüstung

Gegenstände

Körperpanzerung reduziert den Schaden außer von gezielten Angriffen und erfolgreichen Tödlichkeitsproben.

Waffe	Fert. %	BRW	Schaden	PB	T%	TWB	MUN
Waffenlos		-		-	-	-	-

Notizen

Hintergrund und Bemerkungen

Entwicklungen mit Einfluss auf Privatleben und Familie

Spezialtraining

Attribut oder Fertigkeit