

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)					
<b>Abgeleitete Werte</b>		<b>Max</b>	<b>Aktuell</b>		
Trefferpunkte (TP)					
Willenskraftpunkte (WP)				<b>Motivationen und psychische Störungen</b>	
Stabilitätspunkte (STA)					
Belastungsgrenze (BG)					
<b>Aussehen</b>					
				<b>Stabilitätsverluste ohne weitere Folgen</b>	
				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%)		<input type="checkbox"/> Informatik (0%)		<input type="checkbox"/> Pharmazie (0%)	<input type="checkbox"/> Überlebenskunst (10%)
<input type="checkbox"/> Archäologie (0%)		<input type="checkbox"/> Kriminologie (10%)		<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	<input type="checkbox"/> Überwachen (0%)
<input type="checkbox"/> Artillerie (0%)		Kunst (0%)		<input type="checkbox"/> Psychotherapie (10%)	<input type="checkbox"/> Überzeugen (20%)
<input type="checkbox"/> Athletik (30%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Rechtswesen (0%)	Unnatürliches Wissen
<input type="checkbox"/> Buchführung (10%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Reiten (10%)	<input type="checkbox"/> Verkleiden (10%)
<input type="checkbox"/> Bürokratie (10%)		<input type="checkbox"/> Mathematik (0%)		<input type="checkbox"/> Religion (10%)	<input type="checkbox"/> Wachsamkeit (20%)
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe (10%)		<input type="checkbox"/> Medizin (0%)		<input type="checkbox"/> Schusswaffen (20%)	<input type="checkbox"/> Waffenl. Kampf (40%)
<input type="checkbox"/> Fahren (20%)		<input type="checkbox"/> Militärwissen. (0%)		<input type="checkbox"/> Schwimmen (20%)	Fremdsprachen und Fertigkeiten
<input type="checkbox"/> Forensik (0%)		<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (30%)		<input type="checkbox"/> Sprengstoffe (0%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Geschichte (0%)		Naturwissenschaft (0%)		Steuern (0%)	<input type="checkbox"/>
Handwerk (0%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Suchen (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Navigation (10%)		<input type="checkbox"/> Träumen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (10%)		<input type="checkbox"/> Okkultismus (10%)		<input type="checkbox"/> Traumlandwissen	<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 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
Unbewaffnet		-	1W4-1	-	-	-	-

## Notizen

### Hintergrund und Bemerkungen

### Entwicklungen mit Einfluss auf Privatleben und Familie

#### Spezialtraining

#### Attribut oder Fertigkeit