

1 Attribute
 Attribute stellen grundlegende Fähigkeiten dar, die jeder Charakter besitzt. Sie bewegen sich zwischen 3 (am schlechtesten) und 18 (am besten).
Attribute bestimmen: Verteile 72 Punkte beliebig auf die sechs Attribute.
Besondere Merkmale: Notiere ein bis zwei aussagekräftige Stichworte für jeden Wert unter 9 oder über 12.

4 Bindungen
 Bindungen zeigen an, wie fest die wichtigsten Beziehungen im Leben deines Charakters sind. Bindungen helfen Charakteren dabei, psychischen Traumata zu widerstehen. Aber wenn die Last des Erlebten für deinen Charakter zu groß wird, beginnen auch seine Bindungen darunter zu leiden.
Anzahl: Der gewählte Beruf bestimmt, wie viele Bindungen dein Charakter hat.
Bindungen definieren: Um was für eine Person oder Gruppe handelt es sich?
Wert: Jede Bindung hat zu Beginn einen Wert, der dem CH-Wert entspricht.

2 Abgeleitete Werte
 Trefferpunkte (TP), Willenskräftepunkte (WP), Stabilitätspunkte (STA) und die Belastungsgrenze (BG) stellen die physische und psychische Belastbarkeit des Charakters dar. Wird dein Charakter verletzt oder traumatisiert, sinken diese Werte.
 $TP = (ST + KO) / 2$ (aufgerundet)
 $WP = EN$
 $STA = EN \times 5$
 $BG = STA - EN$

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)					
Willenskräftepunkte (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 Hilflosigkeit: <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%)	<input type="checkbox"/> 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%)	<input type="checkbox"/> 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"/> Waffen. Kampf (40%)		
<input type="checkbox"/> Fahren (20%)	<input type="checkbox"/> Militärwissen. (0%)	<input type="checkbox"/> Schwimmen (20%)	<input type="checkbox"/> Fremdsprachen und Fertigkeiten		
<input type="checkbox"/> Forensik (0%)	<input type="checkbox"/> Nahkampf. (10%)	<input type="checkbox"/> Sprengstoffe (0%)	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> Geschichte (0%)	<input type="checkbox"/> Naturwissenschaft (0%)	<input type="checkbox"/> Steuern (0%)	<input type="checkbox"/>		
<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"/>		

3 Beruf und Fertigkeiten
 Berufe bestimmen, über welche Fertigkeiten dein Charakter verfügt und wie viele Bindungen er hat. Fertigkeiten erfordern besonderes Training und werden im Unterricht, durch Erfahrung oder aus persönlichem Interesse erworben.
Berufswahl: Wähle einen Beruf. Trage die Startwerte der Berufsfertigkeiten auf dem Charakterbogen ein.
Bonusfertigkeitpunkte: Suche dir acht Fertigkeiten aus (außer Unnatürliches Wissen) und erhöhe jede von ihnen um 20%. Du kannst auch mehrfach dieselbe Fertigkeit verbessern. Ohne Erlaubnis der SL darf keine Fertigkeit über 80% erhöht werden.

5 Letzte Anpassungen
 Jetzt fehlen nur noch ein paar Details, die deinen Charakter interessant machen.
Name und Hintergrund: Gib deinem Charakter einen Namen und beschreibe ihn kurz.
Facetten: Hat dein Charakter besondere Lebensumstände oder Erfahrungen? Falls ja, wähle die entsprechende Facette.
Motivationen: Denk dir bis zu fünf Motivationen für deinen Charakter aus. Was ist ihm neben seinen Bindungen noch wichtig?