

## Persönliche Angaben

Name	Sprache	ES
Facetten	Beruf	Alter

## Körperliche und geistige Verfassung

Attribute	Wert	× 5	Besonderes Merkmal	Abgeleitete Werte	Max	Aktuell	Schwellen
Stärke (ST)				Trefferpunkte (TP)			$\Delta \geq \frac{1}{2} TP \mid \leq 2 \mid 0$
Konstitution (KO)				Willenskraftpunkte (WP)			$\leq 2 \mid 0$
Geschicklichkeit (GE)				Stabilitätspunkte (STA)			$\Delta \geq 5 \mid \leq BG \mid 0$
Intelligenz (IN)				Belastungsgrenze (BG)	–		–
Entschlossenheit (EN)				<b>Stabilitätsverluste ohne weitere Folgen</b>			
Charisma (CH)				Gewalt: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> abgehärtet      Hilflosigkeit: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> abgehärtet			
<b>Aussehen und körperliche Beeinträchtigungen</b>				<b>Motivationen und psychische Störungen</b>			
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe nach Verwundung erhalten; nur Medizin / Ruhe helfen noch.							

## Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Anthropologie (0%)	<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (10%)	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	Unnatürliches Wissen
<input type="checkbox"/> Archäologie (0%)	<input type="checkbox"/> Informatik (0%)	<input type="checkbox"/> Psychotherapie (10%)	<input type="checkbox"/> Verkleiden (10%)
<input type="checkbox"/> Artillerie (0%)	<input type="checkbox"/> Kriminologie (10%)	<input type="checkbox"/> Rechtswesen (0%)	<input type="checkbox"/> Wachsamkeit (20%)
<input type="checkbox"/> Athletik (30%)	Kunst (0%)	<input type="checkbox"/> Reiten (10%)	<input type="checkbox"/> Waffenl. Kampf (40%)
<input type="checkbox"/> Buchführung (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Religion (10%)	Weitere Fertigkeiten
<input type="checkbox"/> Bürokratie (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schusswaffen (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe (10%)	<input type="checkbox"/> Mathematik (0%)	<input type="checkbox"/> Schwimmen (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Fahren (20%)	<input type="checkbox"/> Medizin (0%)	<input type="checkbox"/> Sprengstoffe (0%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Forensik (0%)	<input type="checkbox"/> Militärwissenschaft (0%)	Steuern (0%)	<input type="checkbox"/>
Fremdsprache (0%)	<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (30%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Naturwissenschaft (0%)	<input type="checkbox"/> Suchen (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Träumen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Geschichte (0%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Traumlandwissen	<input type="checkbox"/>
Handwerk (0%)	<input type="checkbox"/> Navigation (10%)	<input type="checkbox"/> Überlebenskunst (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Okkultismus (10%)	<input type="checkbox"/> Überwachen (0%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pharmazie (0%)	<input type="checkbox"/> Überzeugen (20%)	<input type="checkbox"/>

Markieren bei gescheiterter Probe; nach dem Szenario alle Markierungen löschen und Fertigkeiten um 1W4-1 erhöhen.

## Spezialtraining


## Ausrüstung

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

  

Waffe	Fert. %	BRW	Schaden	PB	T%	TWB	MUN
Unbewaffnet		–	1W4-1	–	–	–	–

## Bindungen

Name	Wert	Name	Wert

## Rituale

Name

## Hintergrund und Bemerkungen