

DELTA GREEN

PERSÖNLICHES	1. VORNAME, NACHNAME		2. PROFESSION (EVTL. MIT RANG)	
	3. AUFTRAGGEBER		4. NATIONALITÄT	
	5. GESCHLECHT <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	6. ALTER	7. SCHULBILDUNG, AUSBILDUNG	

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE	8. ATTRIBUTE	WERT	×5	BESCHREIBUNG
	Stärke (STÄ)			
	Konstitution (KON)			
	Geschickl. (GES)			
	Intelligenz (INT)			
	Macht (MAC)			
	Charisma (CHA)			
	9. ABGELEITETE WERTE		MAXIMUM	AKTUELL
	Trefferpunkte (TP)		(STÄ + KON)/2	
	Willenskraftpunkte (WP)		MAC	
Stabilitätspunkte (STA)		99 - Unnatürlich		
Belastungsgrenze (BG)		-		
10. ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG				

PSYCHOLOGISCHE WERTE	11. BINDUNGEN	WERT
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	Überprüfe beschädigte Bindungen am Ende der nächsten Zuhause-Szene.	
	12. MOTIVATIONEN UND SYNDROME	
	13. VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN	
Gewalt <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>angepasst</i> Hilflosigk. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>angepasst</i>		

FERTIGKEITEN	<input type="checkbox"/> Anthropologie (0%)	<input type="checkbox"/> HUMINT (10%)	<input type="checkbox"/> Schwimmen (20%)
	<input type="checkbox"/> Archäologie (0%)	<input type="checkbox"/> Kriminologie (10%)	<input type="checkbox"/> SIGINT (0%)
	<input type="checkbox"/> Artillerie (0%)	<input type="checkbox"/> Kunst (0%):	<input type="checkbox"/> Sprengstoffe (0%)
	<input type="checkbox"/> Athletik (30%)		<input type="checkbox"/> Überlebenskunst (10%)
	<input type="checkbox"/> Ausweichen (30%)	<input type="checkbox"/> Lotsen und lenken (0%):	<input type="checkbox"/> Überreden (20%)
	<input type="checkbox"/> Auto fahren (20%)		<input type="checkbox"/> Unnatürlich (0%)
	<input type="checkbox"/> Buchhaltung (10%)	<input type="checkbox"/> Medizin (0%)	<input type="checkbox"/> Verkleiden (10%)
	<input type="checkbox"/> Bürokratie (10%)	<input type="checkbox"/> Militärwissenschaften (0%):	<input type="checkbox"/> Wachsamkeit (20%)
	<input type="checkbox"/> Chirurgie (0%)		<input type="checkbox"/> Waffenloser Kampf (40%)
	<input type="checkbox"/> Computerwissenschaften (0%)	<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (30%)	<input type="checkbox"/> Wissenschaften (0%):
	<input type="checkbox"/> Erkunden (20%)	<input type="checkbox"/> Navigation (10%)	
	<input type="checkbox"/> Erste Hilfe (10%)	<input type="checkbox"/> Okkultismus (10%)	Fremdsprachen und sonstige Fertigkeiten:
	<input type="checkbox"/> Forensik (0%)	<input type="checkbox"/> Pharmazie (0%)	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Geschichte (10%)	<input type="checkbox"/> Psychotherapie (10%)	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Gesetzeskunde (0%)	<input type="checkbox"/> Reiten (10%)	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Handwerk (0%):	<input type="checkbox"/> Schusswaffen (20%)	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/> Schwere Maschinen (10%)	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (10%)	<input type="checkbox"/> Schwere Waffen (0%)	<input type="checkbox"/>

Mach ein Kreuz, wenn eine Probe fehlschlägt. Addiere nach der Sitzung 1W4 auf jede angekreuzte Fertigkeit; lösche die Kreuze dann.

VERLETZUNGEN

14. WUNDEN UND KRANKHEITEN

Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.

AUSRÜSTUNG

15. PANZERUNG UND AUSRÜSTUNG

Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.

16.	WAFFE	FERTIGK. %	REICHWEITE	SCHADEN	PANZERBRECH.	TÖDLICHKEIT	TREFFERRADIUS	MUNI
(a)								
(b)								
(c)								
(d)								
(e)								
(f)								
(g)								

BEMERKUNGEN

17. PERSÖNLICHE DETAILS UND ANMERKUNGEN

18. ENTWICKLUNGEN ZUHAUSE/FAMILIE

19.	SPEZIALTRAINING	FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT

Bitte beschreibe, warum der Agent angeworben wurde und warum er zusagte.

20. ERMÄCHTIGTER

21. UNTERSCHRIFT DES AGENTEN

DELTA GREEN IST REINE FIKTION