

## CHARAKTERBOGEN

Name	Konzept	Überzeugung	
7elle	Amhitian	Renierde	

DIE VERGELTUNG	Zelle		Ambition	Begierde	
Antrieb			Wiedergutmachung		
ATTRIBUTE					
Körperlich	43-1 1111	Gesellscha	ftlich	Geistig	
	00000	Charisma	00000		00000
Geschicklichkeit (	00000	Manipulation	00000		00000
Widerstands- ( fähigkeit	00000	Fassung	00000	Entschlossenheit (	00000
	Gesun	dheit	Willenskraft	Verzweiflung	
FÄMOVELTEN	00000				
FÄHIGKEITEN					
Diebeshandwerk	00000	Anführen	00000	Ermitteln	00000
Fahren	00000	Ausflüchte	00000	Finanzen	00000
Handgemenge	00000	Darbietung	00000	Geisteswissenschaften	00000
Handwerk	00000	Einschüchtern	00000	Medizin	00000
Heimlichkeit	00000	Etikette	00000	Naturwissenschaften	00000
Nahkampf	00000	Menschenkenntnis	00000	Okkultismus	00000
Schusswaffen	00000	Szenekenntnis	00000	Politik	00000
Sportlichkeit	00000	Tierkunde	00000	Technologie	00000
Überleben	00000	Überzeugen	00000	Wahrnehmung	00000
TRÜMPFE UND VERSTÄRK	/IINGEN				
THOMPTE OND VEHICLARIA	NUNULN				
	949				
	J. T.				
					5
				The second	
			4		



Gesamt-EP

## Aufgewendete EP

Grundsätze der Chronik		Anker	Einsatzgebiete der Uberzeugungen
orteile & Makel		Ausrüstung	
	00000		
	00000		
	00000		
	00000		
	00000		
	00000		
	00000		
	00000	A11	
	00000	Alter	
	00000	Geburtsdatum	
	00000	Aussehen	
	19-2 1-2		
Notizen		Besondere	
	K-ag	Geschichte	
		200	
		- 4	
		*	
© 2022 PARADOX INTERACTIVE			