

DELTA GREEN

PERSÖNLICHE DATEN	1. NACHNAME, VORNAME (ALIAS / CODENAME – FALLS ZUTREFFEND)			2. BERUF		
	3. DIENSTSTELLE			4. NATIONALITÄT		
	5. GESCHLECHT		6. ALTER	7. BILDUNG UND WERDEGANG		

LEISTUNGSBEURTEILUNG	8. ATTRIBUTE	WERT	x5	BESONDERE MERKMALE	PSYCHOLOGISCHES PROFIL	11. BINDUNGEN	WERT	
	Stärke					(a)		
	Konstitution					(b)		
	Geschicklichkeit					(c)		
	Intelligenz					(d)		
	Entschlossenheit					(e)		
	Charisma					(f)		
	9. ABGELEITETE WERTE		MAX.	AKTUELL		12. MOTIVATIONEN UND PSYCHISCHE STÖRUNGEN		
	Trefferpunkte							
	Willenskraftpunkte							
Stabilitätspunkte								
Belastungsgrenze								
10. ERSCHEINUNGSBILD					13. STABILITÄTSVERLUSTE OHNE WEITERE FOLGEN			
					Gewalt <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>abgehärtet</i> Hilfslosigkeit <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>abgehärtet</i>			

AUSBILDUNG UND QUALIFIKATIONEN	14. FERTIGKEITEN							
	<input type="checkbox"/> Anthropologie (00%)		<input type="checkbox"/> Kriminologie (10%)		<input type="checkbox"/> Steuern (00%)			
	<input type="checkbox"/> Archäologie (00%)		<input type="checkbox"/> Kunst (00%)		<input type="checkbox"/> Suchen (20%)			
	<input type="checkbox"/> Artillerie (00%)		<input type="checkbox"/> Medizin (00%)		<input type="checkbox"/> Überlebenskunst (10%)			
	<input type="checkbox"/> Athletik (30%)		<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (30%)		<input type="checkbox"/> Überzeugen (20%)			
	<input type="checkbox"/> Ausweichen (30%)		<input type="checkbox"/> Naturwissenschaft (00%)		<input type="checkbox"/> Unnatürliches Wissen (00%)			
	<input type="checkbox"/> Buchführung (10%)		<input type="checkbox"/> Navigation (10%)		<input type="checkbox"/> Verkleiden (10%)			
	<input type="checkbox"/> Bürokratie (10%)		<input type="checkbox"/> Okkultismus (10%)		<input type="checkbox"/> Wachsamkeit (20%)			
	<input type="checkbox"/> Chirurgie (00%)		<input type="checkbox"/> Pharmazie (00%)		<input type="checkbox"/> Waffenloser Kampf (40%)			
	<input type="checkbox"/> Erste Hilfe (10%)		<input type="checkbox"/> Psychotherapie (10%)		Fremdsprachen und weitere Fertigkeiten			
	<input type="checkbox"/> Fahren (20%)		<input type="checkbox"/> Rechtswesen (00%)		<input type="checkbox"/>			
	<input type="checkbox"/> Forensik (00%)		<input type="checkbox"/> Reiten (10%)		<input type="checkbox"/>			
	<input type="checkbox"/> Geschichte (10%)		<input type="checkbox"/> Schwere Fahrzeuge (10%)		<input type="checkbox"/>			
	<input type="checkbox"/> Handwerk (00%)		<input type="checkbox"/> Schwere Waffen (00%)		<input type="checkbox"/>			
	<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (10%)		<input type="checkbox"/> Schwimmen (20%)		<input type="checkbox"/>			
	<input type="checkbox"/> HUMINT (10%)		<input type="checkbox"/> Schusswaffen (20%)		<input type="checkbox"/>			
	<input type="checkbox"/> Informatik (00%)		<input type="checkbox"/> SIGINT (00%)		<input type="checkbox"/>			
	<input type="checkbox"/> Militärwissenschaft (00%)		<input type="checkbox"/> Sprengstoffe (00%)		<input type="checkbox"/>			

Markieren Sie eine Fertigkeit, wenn Sie bei deren Einsatz scheitern. Erhöhen Sie am Ende der Spielsitzung alle markierten Fertigkeiten um 1 und entfernen Sie dann alle Markierungen.

KRANKENGESCHICHTE

15. VERWUNDUNGEN UND KÖRPERLICHE BESCHWERDEN

Wurde Erste Hilfe seit der letzten Verwundung angewendet? Ja: Nur Medizin, Chirurgie und Erholung helfen noch.

ZUGETEILTE RESSOURCEN

16. PANZERUNG UND WEITERE AUSTRÜSTUNG

Körperpanzerung reduziert den erlittenen Schaden durch Angriffe, außer durch Spezialangriffe auf ungeschützte Stellen und erfolgreiche Tödlichkeitsproben.

17. WAFFEN	Fert. %	Basisreichweite	Schaden	Panzerbrechend	Tödlichkeit %	Wirkungsbereich	Mun.
(a)							
(b)							
(c)							
(d)							
(e)							
(f)							
(g)							

LEBENS LAUF / SONDERQUALIFIKATIONEN / BEMERKUNGEN

18. HINTERGRUND UND NOTIZEN

19. ENTWICKLUNGEN MIT EINFLUSS AUF PRIVATLEBEN UND BERUF

20. SPEZIALTRAINING	ATTRIBUT ODER FERTIGKEIT

Bitte geben Sie an, warum dieser Agent rekrutiert wurde und warum der Agent der Rekrutierung zugestimmt hat.

21. VORGESETZTER

22. UNTERSCHRIFT DES AGENTEN

THIS IS A WORK OF FICTION