



## BÜCHERWURM

*Zu lesen versetzt dich an fremde Orte, Tausende von Kilometern entfernt. Du unterhältst dich mit irren Dichtern und diskutierst den Sinn des Lebens mit Philosophen, die vor Hunderten von Jahren gestorben sind. Du hast geheime Treffen und Schießereien mit russischen Agenten auf den Gipfeln der Alpen. Im wirklichen Leben wünschst du dir nur, dass deine Pickel anderen nicht so sehr auffallen wie dir und sehnst dich nach dem Tag, an dem du von diesem Ort wegstommst, damit dein eigentliches Leben endlich beginnen kann.*

CHARAKTERBOGEN

# TALES FROM THE LOOP

ATTRIBUTE	
HERZ	<input type="text" value="3"/>
KÖRPER	<input type="text" value="2"/>
TECHNIK	<input type="text" value="2"/>
VERSTAND	<input type="text" value="5"/>

ZUSTÄNDE	
Aufgebracht	<input type="text"/>
Verängstigt	<input type="text"/>
Erschöpft	<input type="text"/>
Verletzt	<input type="text"/>
Gebrochen	<input type="text"/>

FERTIGKEITEN	
ANFÜHREN (Herz)	<input type="text"/>
CHARME (Herz)	<input type="text"/>
KONTAKT (Herz)	<input type="text" value="1"/>
BEWEGEN (Körper)	<input type="text"/>
KRAFT (Körper)	<input type="text"/>
SCHLEICHEN (Körper)	<input type="text"/>
PROGRAMMIEREN (Technik)	<input type="text"/>
RECHNEN (Technik)	<input type="text" value="2"/>
TÜFTELN (Technik)	<input type="text"/>
BEGREIFEN (Verstand)	<input type="text" value="3"/>
EINFÜHLEN (Verstand)	<input type="text" value="1"/>
UNTERSUCHEN (Verstand)	<input type="text" value="3"/>

ERFAHRUNG	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

NAME: <i>Ida Järnefelt</i> <i>[Drew Bowers / Merle Schuhbeck]</i>	ARCHETYP: <i>Bücherwurm</i>
ALTER: <i>12</i>	GLÜCKSPUNKTE: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MOTIVATION: <i>Ich brauche etwas, mit dem ich angeben kann.</i>	ANKER: <i>meine Klassenlehrerin</i>
PROBLEM: <i>Dieser komische Mann verfolgt mich.</i>	
STOLZ: <i>Ich bin das klügste Kind in der Schule.</i>	<input type="checkbox"/>
BESCHREIBUNG:	
LIEBLINGSLIED: <i>Don't Stop Believin' (Journey)</i>	

BEZIEHUNGEN	
KIND 1:	
KIND 2:	
KIND 3:	
KIND 4:	
NSC 1:	
NSC 2:	

GEGENSTÄNDE	BONUS
IKONISCHER GEGENSTAND <i>Lupe</i>	+2
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

GEHEIMVERSTECK	

NOTIZEN	





## COMPUTERFREAK

---

*Du weißt genau, worauf es im Leben ankommt – nämlich darauf, den Rekord bei Super Mario Bros. zu brechen, revolutionäre Programme auf deinem Computer zu schreiben, zu verstehen, wie ein Roboter funktioniert oder darauf, an Rollenspielabenden genau den richtigen Zauber zu sprechen, um die Gruppe zu retten. Wen interessiert schon, was alle anderen denken?*

CHARAKTERBOGEN

# TALES FROM THE LOOP

ATTRIBUTE	
HERZ	3
KÖRPER	1
TECHNIK	5
VERSTAND	4

ZUSTÄNDE	
Aufgebracht	<input type="checkbox"/>
Verängstigt	<input type="checkbox"/>
Erschöpft	<input type="checkbox"/>
Verletzt	<input type="checkbox"/>
Gebrochen	<input type="checkbox"/>

FERTIGKEITEN	
ANFÜHREN (Herz)	<input type="checkbox"/>
CHARME (Herz)	<input type="checkbox"/>
KONTAKT (Herz)	<input type="checkbox"/>
BEWEGEN (Körper)	<input type="checkbox"/>
KRAFT (Körper)	<input type="checkbox"/>
SCHLEICHEN (Körper)	1
PROGRAMMIEREN (Technik)	3
RECHNEN (Technik)	2
TÜFTELN (Technik)	<input type="checkbox"/>
BEGREIFEN (Verstand)	3
EINFÜHLEN (Verstand)	<input type="checkbox"/>
UNTERSUCHEN (Verstand)	1

ERFAHRUNG	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

NAME: <i>Bertil Degermark</i> <i>[Audy Parsons / Malte Brügmann]</i>	ARCHETYP: <i>Computerfreak</i>
ALTER: <i>13</i>	GLÜCKSPUNKTE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
MOTIVATION: <i>Ich liebe Rätsel.</i>	ANKER: <i>mein Vater</i>
PROBLEM: <i>Sie weiß nicht einmal, dass es mich gibt.</i>	
STOLZ: <i>Wenn die Kacke am Dampfen ist, weiche ich nicht zurück.</i> <input type="checkbox"/>	
BESCHREIBUNG:	
LIEBLINGSLIED: <i>Take On Me (a-ha)</i>	

BEZIEHUNGEN	
KIND 1:	
KIND 2:	
KIND 3:	
KIND 4:	
NSC 1:	
NSC 2:	

GEGENSTÄNDE	BONUS
IKONISCHER GEGENSTAND <i>Spielzeug-Lichtschwert</i>	+2
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

GEHEIMVERSTECK	

NOTIZEN	





## KLASSENIEBLING

---

*In der Schule entscheidest du, was öde und was cool ist. Du hast den Durchblick, wer in wen verknallt ist und wer am Samstagabend am Kiosk was gemacht hat. Andere hören zu, wenn du redest, und du bist es gewohnt, beliebt zu sein. Es spielt keine Rolle, warum sie dich toll finden, nur, dass sie es tun.*

CHARAKTERBOGEN

# TALES FROM THE LOOP

ATTRIBUTE	
HERZ	4
KÖRPER	3
TECHNIK	2
VERSTAND	4

ZUSTÄNDE	
Aufgebracht	<input type="checkbox"/>
Verängstigt	<input type="checkbox"/>
Erschöpft	<input type="checkbox"/>
Verletzt	<input type="checkbox"/>
Gebrochen	<input type="checkbox"/>

FERTIGKEITEN	
ANFÜHREN (Herz)	2
CHARME (Herz)	2
KONTAKT (Herz)	2
BEWEGEN (Körper)	<input type="checkbox"/>
KRAFT (Körper)	<input type="checkbox"/>
SCHLEICHEN (Körper)	1
PROGRAMMIEREN (Technik)	<input type="checkbox"/>
RECHNEN (Technik)	<input type="checkbox"/>
TÜFTELN (Technik)	<input type="checkbox"/>
BEGREIFEN (Verstand)	<input type="checkbox"/>
EINFÜHLEN (Verstand)	1
UNTERSUCHEN (Verstand)	2

ERFAHRUNG	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

NAME: <i>Daniela Södergren</i> <i>[Lilly Mclean / Angelika Voight]</i>	ARCHETYP: <i>Klassenlieblich</i>
ALTER: <i>13</i>	GLÜCKSPUNKTE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MOTIVATION: <i>Es ist eine Erleichterung, die Last der Beliebtheit hinter sich zu lassen.</i>	ANKER: <i>berühmter Freund der Familie</i>
PROBLEM: <i>Meine Tante wohnt in unserem Keller und ist verrückt.</i>	
STOLZ: <i>Ich weiß alles über jeden.</i>	<input type="checkbox"/>
BESCHREIBUNG:	
LIEBLINGSLIED: <i>Girls Just Want to Have Fun (Cyndi Lauper)</i>	

BEZIEHUNGEN	
KIND 1:	
KIND 2:	
KIND 3:	
KIND 4:	
NSC 1:	
NSC 2:	

GEGENSTÄNDE	BONUS
IKONISCHER GEGENSTAND <i>Haarspraydose</i>	+2
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

GEHEIMVERSTECK

NOTIZEN





## LANDEI

*Deine Klassenkameraden belächeln dich wegen deiner Bräune, deinem Dialekt und deinen Witzen, aber was macht es schon, dass du jeden Tag auf die Felder und in den Wald gehst? Der Geruch von Mais und die dankbaren Geräusche, die die Kühe morgens beim Melken machen, gehören seit deiner Geburt zu deinem Leben. Du weißt, wie man einen Motor baut und repariert, wie man einen Traktor fährt und wie man Tiere jagt und schlachtet.*

# TALES FROM THE LOOP

ATTRIBUTE	
HERZ	<input type="text" value="3"/>
KÖRPER	<input type="text" value="3"/>
TECHNIK	<input type="text" value="4"/>
VERSTAND	<input type="text" value="3"/>

ZUSTÄNDE	
Aufgebracht	<input type="text"/>
Verängstigt	<input type="text"/>
Erschöpft	<input type="text"/>
Verletzt	<input type="text"/>
Gebrochen	<input type="text"/>

FERTIGKEITEN	
ANFÜHREN (Herz)	<input type="text"/>
CHARME (Herz)	<input type="text" value="1"/>
KONTAKT (Herz)	<input type="text"/>
BEWEGEN (Körper)	<input type="text" value="3"/>
KRAFT (Körper)	<input type="text" value="2"/>
SCHLEICHEN (Körper)	<input type="text" value="1"/>
PROGRAMMIEREN (Technik)	<input type="text"/>
RECHNEN (Technik)	<input type="text"/>
TÜFTELN (Technik)	<input type="text" value="3"/>
BEGREIFEN (Verstand)	<input type="text"/>
EINFÜHLEN (Verstand)	<input type="text"/>
UNTERSUCHEN (Verstand)	<input type="text"/>

ERFAHRUNG	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

NAME: <i>Gustaf Byström</i> <i>[Charlie Evans / Rüdiger Grabner]</i>	ARCHETYP: <i>Laudei</i>
ALTER: <i>13</i>	GLÜCKSPUNKTE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MOTIVATION: <i>Es gibt mehr auf der Welt, als man mit den Augen sehen kann.</i>	ANKER: <i>befreundeter Jäger</i>
PROBLEM: <i>Ich habe jemanden aus Versehen ernsthaft verletzt.</i>	
STOLZ: <i>Meine Maschinen werden eines Tages die Welt erobern.</i> <input type="checkbox"/>	
BESCHREIBUNG:	
LIEBLINGSLIED: <i>Livin' On A Prayer (Bon Jovi)</i>	

BEZIEHUNGEN	
KIND 1:	
KIND 2:	
KIND 3:	
KIND 4:	
NSC 1:	
NSC 2:	

GEGENSTÄNDE	BONUS
IKONISCHER GEGENSTAND <i>Traktor</i>	+2
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

GEHEIMVERSTECK
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

NOTIZEN	
<input type="text"/>	
<input type="text"/>	
<input type="text"/>	
<input type="text"/>	







## ROCKER

*Es war eine abgenutzte Kassette, die dein Leben verändert hat. Als das Lied zu Ende war, wusstest du, wo du hingehörst. Du bist ein wahnsinniger Hardrocker, der das Leben voll auskostet und Musik so laut spielt, dass die Fenster Risse kriegen. Zumindest wünschst du dir, es wäre so. Aber du hast gerade erst gelernt, auf deiner E-Gitarre ein C zu spielen, und bald wirst du im Freizeitheim eine Band gründen.*

CHARAKTERBOGEN

# TALES FROM THE LOOP

ATTRIBUTE	
HERZ	<input type="text" value="4"/>
KÖRPER	<input type="text" value="4"/>
TECHNIK	<input type="text" value="3"/>
VERSTAND	<input type="text" value="3"/>

ZUSTÄNDE	
Aufgebracht	<input type="text"/>
Verängstigt	<input type="text"/>
Erschöpft	<input type="text"/>
Verletzt	<input type="text"/>
Gebrochen	<input type="text"/>

FERTIGKEITEN	
ANFÜHREN (Herz)	<input type="text"/>
CHARME (Herz)	<input type="text" value="3"/>
KONTAKT (Herz)	<input type="text"/>
BEWEGEN (Körper)	<input type="text" value="2"/>
KRAFT (Körper)	<input type="text"/>
SCHLEICHEN (Körper)	<input type="text" value="1"/>
PROGRAMMIEREN (Technik)	<input type="text"/>
RECHNEN (Technik)	<input type="text"/>
TÜFTELN (Technik)	<input type="text"/>
BEGREIFEN (Verstand)	<input type="text"/>
EINFÜHLEN (Verstand)	<input type="text" value="3"/>
UNTERSUCHEN (Verstand)	<input type="text" value="1"/>

ERFAHRUNG	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

NAME: <i>Ann-Sofie Forsman</i> <i>[Jade Johnson / Dora Hess]</i>	ARCHETYP: <i>Rocker</i>
ALTER: <i>14</i>	GLÜCKSPUNKTE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MOTIVATION: <i>Hungrig nach allem im Leben.</i>	ANKER: <i>meine Musiklehrerin</i>
PROBLEM: <i>Ich klaue Geld.</i>	
STOLZ: <i>Ich bin für meinen Freund eingetreten.</i> <input type="checkbox"/>	
BESCHREIBUNG:	
LIEBLINGSLIED: <i>Run to the Hills (Iron Maiden)</i>	

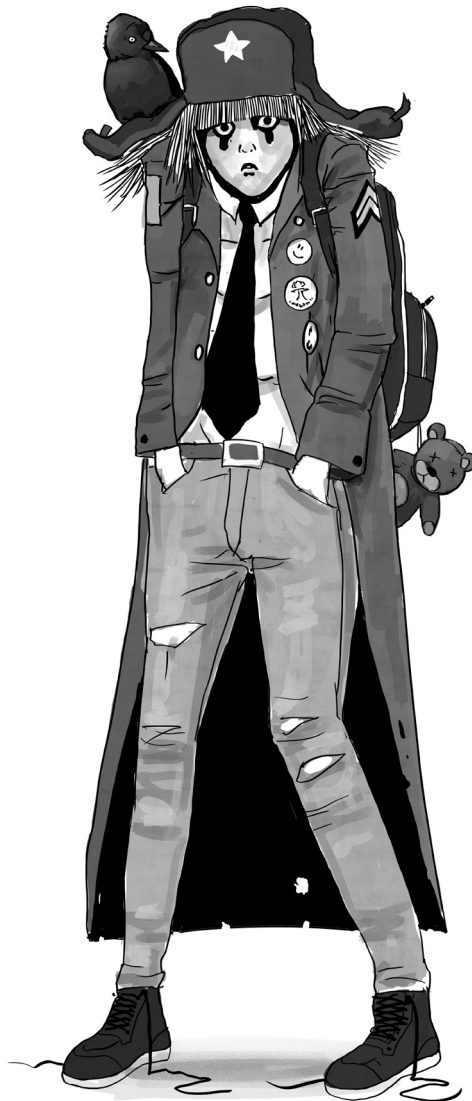
BEZIEHUNGEN	
KIND 1:	
KIND 2:	
KIND 3:	
KIND 4:	
NSC 1:	
NSC 2:	

GEGENSTÄNDE	BONUS
IKONISCHER GEGENSTAND <i>E-Gitarre</i>	+2
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

GEHEIMVERSTECK
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

NOTIZEN
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>





## SONDERLING

*Die anderen machen sich wegen deiner Klamotten, deiner Interessen, deiner Wortwahl über dich lustig und nennen dich einen Spinner, aber das juckt dich nicht. Sie wissen nichts darüber, was du denkst oder fühlst oder was du durchgemacht hast. Du willst, dass die Welt sieht, dass du anders bist. Eines Tages wirst du sie alle übertreffen.*

CHARAKTERBOGEN

# TALES FROM THE LOOP

ATTRIBUTE	
HERZ	4
KÖRPER	2
TECHNIK	2
VERSTAND	4

ZUSTÄNDE	
Aufgebracht	<input type="checkbox"/>
Verängstigt	<input type="checkbox"/>
Erschöpft	<input type="checkbox"/>
Verletzt	<input type="checkbox"/>
Gebrochen	<input type="checkbox"/>

FERTIGKEITEN	
ANFÜHREN (Herz)	<input type="checkbox"/>
CHARME (Herz)	<input type="checkbox"/>
KONTAKT (Herz)	<input type="checkbox"/>
BEWEGEN (Körper)	1
KRAFT (Körper)	<input type="checkbox"/>
SCHLEICHEN (Körper)	3
PROGRAMMIEREN (Technik)	<input type="checkbox"/>
RECHNEN (Technik)	<input type="checkbox"/>
TÜFTELN (Technik)	<input type="checkbox"/>
BEGREIFEN (Verstand)	1
EINFÜHLEN (Verstand)	2
UNTERSUCHEN (Verstand)	3

ERFAHRUNG	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

NAME: <i>Isac Sköld</i> <i>[Noah Hollaud / Tim Tausch]</i>	ARCHETYP: <i>Souderling</i>
ALTER: <i>12</i>	GLÜCKSPUNKTE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
MOTIVATION: <i>Sie sagen, ich bin der neugierigste Mensch auf der Welt.</i>	ANKER: <i>meine Nachbarin</i>
PROBLEM: <i>Mein Bruder macht in seinem Zimmer komische Sachen.</i>	
STOLZ: <i>Mama sagt, dass ich schön bin.</i>	<input type="checkbox"/>
BESCHREIBUNG:	
LIEBLINGSLIED: <i>Don't You [Forget About Me] (Simple Minds)</i>	

BEZIEHUNGEN	
KIND 1:	
KIND 2:	
KIND 3:	
KIND 4:	
NSC 1:	
NSC 2:	

GEGENSTÄNDE	BONUS
IKONISCHER GEGENSTAND <i>zahme Ratte</i>	+2
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

GEHEIMVERSTECK	

NOTIZEN	





## SPORTSKANONE

*In verschwitzten Umkleidekabinen und auf beleuchteten Trainingsfeldern in der Herbsdunkelheit fühlst du dich wie zu Hause. Nichts geht über das Gefühl eines perfekten Schusses, die schmerzenden Muskeln nach dem Training und den Zusammenhalt mit den Teamkameraden. Du wünschst dir, dass alles im Leben so einfach wäre.*

CHARAKTERBOGEN

# TALES FROM THE LOOP

ATTRIBUTE	
HERZ	3
KÖRPER	5
TECHNIK	2
VERSTAND	3

ZUSTÄNDE	
Aufgebracht	<input type="checkbox"/>
Verängstigt	<input type="checkbox"/>
Erschöpft	<input type="checkbox"/>
Verletzt	<input type="checkbox"/>
Gebrochen	<input type="checkbox"/>

FERTIGKEITEN	
ANFÜHREN (Herz)	1
CHARME (Herz)	<input type="checkbox"/>
KONTAKT (Herz)	2
BEWEGEN (Körper)	3
KRAFT (Körper)	3
SCHLEICHEN (Körper)	<input type="checkbox"/>
PROGRAMMIEREN (Technik)	<input type="checkbox"/>
RECHNEN (Technik)	<input type="checkbox"/>
TÜFTELN (Technik)	<input type="checkbox"/>
BEGREIFEN (Verstand)	<input type="checkbox"/>
EINFÜHLEN (Verstand)	1
UNTERSUCHEN (Verstand)	<input type="checkbox"/>

ERFAHRUNG	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

NAME: <i>Bo Eklund</i> <i>[Jerry Price / Felix Heinig]</i>	ARCHETYP: <i>Sportskauone</i>
ALTER: <i>13</i>	GLÜCKSPUNKTE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
MOTIVATION: <i>Es ist richtig, das zu tun.</i>	ANKER: <i>meine Schwester</i>
PROBLEM: <i>Ich kann nicht sehr gut lesen und soll in eine Sonderklasse versetzt werden.</i>	
STOLZ: <i>Niemand nennt mich einen Feigling!</i>	<input type="checkbox"/>
BESCHREIBUNG:	
LIEBLINGSLIED: <i>Danger Zone (Kenny Loggins)</i>	

BEZIEHUNGEN	
KIND 1:	
KIND 2:	
KIND 3:	
KIND 4:	
NSC 1:	
NSC 2:	

GEGENSTÄNDE	BONUS
IKONISCHER GEGENSTAND <i>Hockeyschläger</i>	+2
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

GEHEIMVERSTECK	

NOTIZEN	





## UNRUHESTIFTER

*Du bist ein harter Kerl oder ein hartes Mädchen, der/das sich nie zurückhält. Deine Klassenkameraden haben Angst vor dir oder sehen zu dir auf, die Lehrer hassen dich und alle meckern ständig, dass du dich ändern sollst. Aber sie verstehen nicht, dass du nicht in derselben Welt lebst wie sie. Wenn das Leben dich blöd annimmt, dich demütigt und dich verletzt, gibt es nur eins: zurückschlagen – so fest du kannst.*

CHARAKTERBOGEN

# TALES FROM THE LOOP

ATTRIBUTE	
HERZ	4
KÖRPER	3
TECHNIK	2
VERSTAND	3

ZUSTÄNDE	
Aufgebracht	<input type="checkbox"/>
Verängstigt	<input type="checkbox"/>
Erschöpft	<input type="checkbox"/>
Verletzt	<input type="checkbox"/>
Gebrochen	<input type="checkbox"/>

FERTIGKEITEN	
ANFÜHREN (Herz)	3
CHARME (Herz)	<input type="checkbox"/>
KONTAKT (Herz)	<input type="checkbox"/>
BEWEGEN (Körper)	1
KRAFT (Körper)	2
SCHLEICHEN (Körper)	3
PROGRAMMIEREN (Technik)	<input type="checkbox"/>
RECHNEN (Technik)	<input type="checkbox"/>
TÜFTELN (Technik)	<input type="checkbox"/>
BEGREIFEN (Verstand)	<input type="checkbox"/>
EINFÜHLEN (Verstand)	<input type="checkbox"/>
UNTERSUCHEN (Verstand)	1

ERFAHRUNG	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

NAME: <i>Rasmus Engberg</i> <i>[Willie Chase / Niels Kleiner]</i>	ARCHETYP: <i>Unruhestifter</i>
ALTER: <i>12</i>	GLÜCKSPUNKTE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
MOTIVATION: <i>Ich werde alles tun, um von zu Hause wegzukommen.</i>	ANKER: <i>der Hausmeister der Schule</i>
PROBLEM: <i>Wir haben zu wenig Geld.</i>	
STOLZ: <i>Ich habe einen Vogel mit gebrochenem Flügel gerettet.</i> <input type="checkbox"/>	
BESCHREIBUNG:	
LIEBLINGSLIED: <i>Beat It (Michael Jackson)</i>	

BEZIEHUNGEN	
KIND 1:	
KIND 2:	
KIND 3:	
KIND 4:	
NSC 1:	
NSC 2:	

GEGENSTÄNDE	BONUS
IKONISCHER GEGENSTAND <i>Skateboard</i>	+2
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

GEHEIMVERSTECK	

NOTIZEN	

