

CHARAKTERDATEN

CHARAKTERNAME: _____
 SPEZIES: _____
 GESCHLECHT: _____ ALTER: _____
 GRÖÖE: _____ GEWICHT: _____
 AUSSEHEN: _____



SPIELER: _____
 CHRONIK / SL: _____
 ERSTELLUNGSDATUM: _____
 CHARAKTERKONZEPT: _____

CHARAKTERKONDITIONEN

ORGANISMUS: _____
 PSYCHE: _____
 INFEKTIONSRESISTENZ: _____
 BUTTERFLY EFFECT: _____

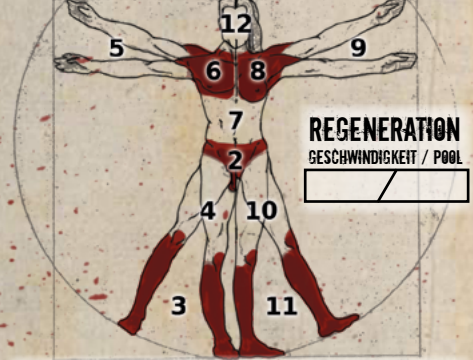
ERFAHRUNG GESAMT/AKTUELL	JUSTICEPOINTS GESAMT/AKTUELL	CHAOSPOINTS GESAMT/AKTUELL

ATTRIBUTE

ATTRIBUTE	STUFE	MODIFIKATOREN	ATTRIBUTE	STUFE	MODIFIKATOREN
GESCHICK		[GE]	WAHRNEHMUNG		[WA]
STÄRKE		[ST]	WISSEN		[WI]
KONSTITUTION		[KO]	CHARISMA		[CH]
BEWEGLICHKEIT		[BE]	HANDWERK		[HA]

TREFFERPUNKTE		SCHMERZTOLERANZ		ADRENALIN	
DMG SCHWELLWERT				MEDITATION	

KÖRPERZONEN



FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	ATTR.	STUFE	MOD.
Akrobatik	BE		
Astronomie	WI		
Ausdauer	KO		
Ausweichen	BE		
Basteln	HA		
Blocken	KO		
Bodenfahrzeuge	GE		
Chemie	WI		
Computer	WI		
Dressieren	CH		
Einschüchtern	CH/ST		
Elektronik	HA		
Feuerwaffenbau	HA		
Fluggeräte	GE		
Gassenwissen	WI		
Geschütze	GE		
Großraumschiff	WI		
Heimlichkeit	WA		
Inspiration	CH		
Klettern	BE		
Kunst	HA		
Mechanik	HA		
Medizin	WI		
Menschenkenntnis	CH		
Nachforschen	WA		
Nahkampf	BE		
Naturkunde	WI		
Orientierung	WA		
Projektilwaffen	GE		
Raumjäger	GE		
Raumschiff	GE		
Reaktion	WA		
Reiten	BE		
Rennen	BE		
Robotik	HA		
Rüstungsbau	HA		

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	ATTR.	STUFE	MOD.
Sagen & Mythen	WI		
Saufen	KO		
Schätzen	WA		
Schauspiel	CH		
Schießen	GE		
Schwere Waffen	GE		
Schwimmen	BE		
Sicherheitstechnik	HA		
Spezies	WI		
Springen	BE		
Sprühwaffen	GE		
Stemmen	ST		
Taschendiebstahl	GE		
Überreden	CH		
Verhandeln	CH		
Waffenbau	HA		
Waffenkampf	BE		
Wasserfahrzeuge	GE		
Willenskraft	WI		
Wurfwaffen	GE		
Zero-G	BE		

ZONE RÜSTUNGSWERT & MK

12	
11	6
10	5
9	4
8	3
7	2

STYLE-SKILLS

STYLE-SKILL (KAMPFKUNST MIT STUFE)	STUFE

BESONDERE FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	STUFE

CHARAKTERMERKMALE

CHARAKTERMERKMAL (BONUS WENN VORHANDEN)	JP/CP

CHARAKTERNAME: _____

BARGELD: _____

NS _____

FERNKAMPFWAFFEN

BEZEICHNUNG & ART	MAX REICHWEITEN (K.M.L.X)	FERTIGKEIT / MUNITION / SCHADEN	R.D.	MODUS / SONSTIGES
	<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"/> <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"/> <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"/>	
	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/>	

WAFFENKAMPF UND NAHKAMPF

BEZEICHNUNG	FERTIGKEIT	ANGRIFF/PARADE	SCHADEN	BEZEICHNUNG	FERTIGKEIT	ANGRIFF/PARADE	SCHADEN
	<input type="text"/> WAF <input type="text"/> NAH				<input type="text"/> WAF <input type="text"/> NAH		
	<input type="text"/> WAF <input type="text"/> NAH				<input type="text"/> WAF <input type="text"/> NAH		
	<input type="text"/> WAF <input type="text"/> NAH				<input type="text"/> WAF <input type="text"/> NAH		
	<input type="text"/> WAF <input type="text"/> NAH				<input type="text"/> WAF <input type="text"/> NAH		
	<input type="text"/> WAF <input type="text"/> NAH				<input type="text"/> WAF <input type="text"/> NAH		
	<input type="text"/> WAF <input type="text"/> NAH				<input type="text"/> WAF <input type="text"/> NAH		

WICHTIGE NOTIZ

BIO. ABNORMITÄTEN

BIO. EIGENSCHAFTEN

PHYSIOLOGISCHE STÖRUNGEN & CODE-G

SPRACHKENNTNISSE

FERTIGKEIT	STUFE

VOR- UND NACHTEILE

VORTEILE & NACHTEILE (BESCHREIBUNG)	VORTEILSPUNKTE