

# CHARAKTERDATEN

**CHARAKTERNAME:** \_\_\_\_\_  
**SPEZIES:** \_\_\_\_\_  
**GESCHLECHT:** \_\_\_\_\_ **ALTER:** \_\_\_\_\_  
**GRÖÙE:** \_\_\_\_\_ **GEWICHT:** \_\_\_\_\_  
**AUSSEHEN:** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



**SPIELER:** \_\_\_\_\_  
**CHRONIK / SL:** \_\_\_\_\_  
**ERSTELLUNGSDATUM:** \_\_\_\_\_  
**CHARAKTERKONZEPT:** \_\_\_\_\_

# CHARAKTERKONDITIONEN

**ORGANISMUS:** \_\_\_\_\_  
**PSYCHE:** \_\_\_\_\_  
**INFEKTIONSRESISTENZ:** \_\_\_\_\_  
**BUTTERFLY EFFECT:** \_\_\_\_\_

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

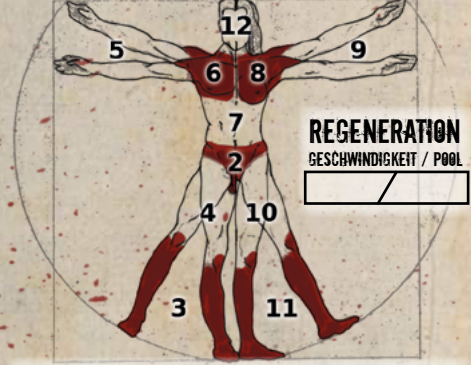
# ATTRIBUTE

	STUFE	MODIFIKATOREN			STUFE	MODIFIKATOREN	
<b>GESCHICK</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>WAHRNEHMUNG</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>STÄRKE</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>WISSEN</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>KONSTITUTION</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>CHARISMA</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>BEWEGLICHKEIT</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>HANDWERK</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**TREFFERPUNKTE**  **SCHMERZTOLERANZ**  **ADRENALIN**

**DMG SCHWELLWERT**  **MEDITATION**

# KÖRPERZONEN



# FERTIGKEITEN

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

# FERTIGKEITEN

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

# ZONE RÜSTUNGSWERT & MK

12   <input type="text"/>	<input type="text"/>
11   <input type="text"/>	6   <input type="text"/>
10   <input type="text"/>	5   <input type="text"/>
9   <input type="text"/>	4   <input type="text"/>
8   <input type="text"/>	3   <input type="text"/>
7   <input type="text"/>	2   <input type="text"/>

# STYLE-SKILLS

**STYLE-SKILL (KAMPFKUNST MIT STUFE)**  **STUFE**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# BESONDERE FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	STUFE
_____	<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"/>

# CHARAKTERMERKMALE

**CHARAKTERMERKMAL (BONUS WENN VORHANDEN)**  **JP/CP**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

BUTTERFLY EFFECT: COPY CAT & SKILL MASTER -2EP;  
 HALBE STEIGERUNGSKOSTEN DER ZUGEHÖRIGEN FERTIGKEITEN

ATTRIBUT: NÄCHSTE STUFE X10 EP  
 SONDERATTRIBUT: NÄCHSTE STUFE X6 EP

ELITE FERTIGKEIT: NÄCHSTE STUFE X4 EP  
 (BESONDERE) FERTIGKEIT: NÄCHSTE STUFE X2 EP

