



PROTAGONIST

REPUTATION

KREDITLEVEL

Name _____
 Spieler _____
 Geschichte _____

Spezies _____
 Geschlecht _____
 Konzept _____

Größe _____
 Gewicht _____
 Geburtstag _____

ATTRIBUTE

Auffassungsgabe ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Ausstrahlung ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Geschicklichkeit ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Intelligenz ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Konstitution ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Manipulation ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Schnelligkeit ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Stärke ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Wahrnehmung ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Reaktion ▲▽△▽△ ▽△▽△▽

STATUS

AUSDAUER

 maximal benommen aktuell

GESUNDHEIT

 maximal bewusstlos aktuell

PSYCHE

 maximal labil aktuell

EIGENSCHAFTEN

Furchtlosigkeit
 ▽△▽△▽ ▽△▽△▽▲▽△▽△ ▽△▽△▽

Moral
 ▽△▽△▽ ▽△▽△▽▲▽△▽△ ▽△▽△▽

Willensstärke
 ▽△▽△▽ ▽△▽△▽▲▽△▽△ ▽△▽△▽

SZENEKUNDE

ALLGEMEINE FERTIGKEITEN

KÖRPERLICH

Athletik ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Aufmerksamkeit ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Ausweichen ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Heimlichkeit ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Nahkampf ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Schusswaffen ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Überleben ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Waffenlos ▲▽△▽△ ▽△▽△▽

SOZIAL

Ausflüchte ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Einfühlsamkeit ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Einschüchtern ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Etikette ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Führung ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Geschäftsgebahren ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Untergrund ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Vortrag ▲▽△▽△ ▽△▽△▽

GEISTIG

Bürokratie ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Computer ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Elektronik ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Finanzen ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Gesetzeskenntnis ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Linguistik ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Nachforschung ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 Wissenschaft ▲▽△▽△ ▽△▽△▽

PROFESSION

_____ ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 _____ ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 _____ ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 _____ ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 _____ ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 _____ ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 _____ ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 _____ ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 _____ ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 _____ ▲▽△▽△ ▽△▽△▽

SPEZIALFERTIGKEITEN

_____ ▽△▽△▽ ▽△▽△▽
 _____ ▽△▽△▽ ▽△▽△▽
 _____ ▽△▽△▽ ▽△▽△▽
 _____ ▽△▽△▽ ▽△▽△▽
 _____ ▽△▽△▽ ▽△▽△▽
 _____ ▽△▽△▽ ▽△▽△▽
 _____ ▽△▽△▽ ▽△▽△▽
 _____ ▽△▽△▽ ▽△▽△▽
 _____ ▽△▽△▽ ▽△▽△▽
 _____ ▽△▽△▽ ▽△▽△▽

SPEZIESKRÄFTE

_____ ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 _____ ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 _____ ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 _____ ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 _____ ▲▽△▽△ ▽△▽△▽
 _____ ▲▽△▽△ ▽△▽△▽

T.B.A.

Art	Stufe	Art	Stufe
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____



Name _____
 Spieler _____
 Geschichte _____

PORTRAIT

HINTERGRUND

_____ Δ▽△▽△ ▽△▽△▽

_____ Δ▽△▽△ ▽△▽△▽

_____ Δ▽△▽△ ▽△▽△▽

_____ Δ▽△▽△ ▽△▽△▽

_____ Δ▽△▽△ ▽△▽△▽

AUSRÜSTUNG

LIQUIDE MITTEL

Guthaben _____ RKE

Einkommen _____ RKE

Barvermögen _____ RHO

Schwarzgeld _____ RHO

BESITZ

CREW

Spieler: _____

Protagonist: _____

Spieler: _____

Protagonist: _____

Spieler: _____

Protagonist: _____

Spieler: _____

Protagonist: _____

KONTAKTE

TRAUMATA

Erlebnis	Schaden
_____	_____
_____	_____
_____	_____

VERBÜNDETE

STÖRUNGEN

Art	Stufe
_____	_____
_____	_____
_____	_____

STÄRKEN

_____ Δ▽△▽△ ▽△▽△▽

_____ Δ▽△▽△ ▽△▽△▽

_____ Δ▽△▽△ ▽△▽△▽

_____ Δ▽△▽△ ▽△▽△▽

_____ Δ▽△▽△ ▽△▽△▽

SCHWÄCHEN

_____ Δ▽△▽△ ▽△▽△▽

_____ Δ▽△▽△ ▽△▽△▽

_____ Δ▽△▽△ ▽△▽△▽

_____ Δ▽△▽△ ▽△▽△▽

_____ Δ▽△▽△ ▽△▽△▽

KAMPF

Ausdauer _____ aktuell	Gesundheit _____ aktuell	Natürlicher Rüstungsschutz <input type="checkbox"/>	Regeneration <input type="checkbox"/>
		Gesteigerte Reaktion <input type="checkbox"/>	Handlungen <input type="checkbox"/>

WAFFEN

Name	Typ	Modi	Mag.	Reichw.	Schaden	GS
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

RÜSTUNG

Name	Energie	<input type="checkbox"/>
_____	Hitze	<input type="checkbox"/>
Mods	Kälte	<input type="checkbox"/>
_____	Physisch	<input type="checkbox"/>
_____	Strahlung	<input type="checkbox"/>