

GW Spezies DNS

max.
LP

Heldennamen

EP Gesamt

GW Spezies DNS (+MA DNS)

max.
SP

ST
STÄRKE

GE
GESCHICKLICHKEIT

IN
INTELLIGENZ

CH
CHARISMA

21 Punkte
max.: 7/10
min.: 3/10

EP verfügbar

Ausdauer

(GW Klasse)

Geschwindigkeit

(GW Spezies)

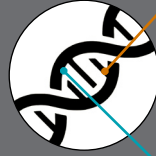
Verteidigung

(GW Spezies + Rüstung)

Moral

(50 + Mod. Klasse)

ERBGUT



Primärspezies

%

%

%

%

Giftresistenz %

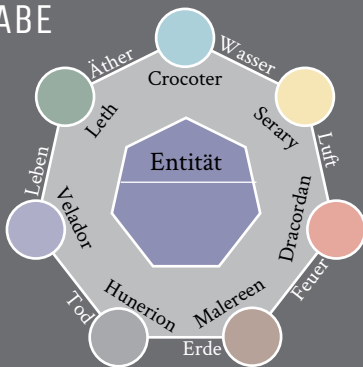
Krankheitsresistenz %

Säureresistenz %

Nephilion

HINGABE

7 Punkte
max.: 3/6
min.: 0/6



Stärken (Spezies + Wahl)

Schwächen (Spezies + Wahl)

Spezies

Klasse

Geschlecht

Alter

Geburtsdatum

Geburtsplanet/-ort

Heimatort

Körpergröße

Gewicht

Haarfarbe

Augenfarbe

Titel

Mitgliedschaft

Sprache	Niveau	Verbreitung

Verletzung	Stufe	Auswirkungen

Krankheit	Stufe	Auswirkungen

Geisteskrankheit	Stufe	Auswirkungen

ZUSTÄNDE

	Zustand	I			II			III			Auswirkung	Abbau
körperlich	Belastung										-1 AG	nach Belastung aufgehoben
	Blutmangel										-1 ST, -2 LP/Std.	1 Stufe/12 Stunden
	Paralyse										-1 AD	1 Stufe/1 Stunde
	Schmerz										-1 GS, -1 VT	1 Stufe/1 Stunde
	Sichterschwernis										-1 GE, -1 VT	nach Sichterschwernis aufgehoben
geistig	Begierde										-1 IN, -1 CH	erfordert Behandlung
	Entrückung										-2 SP/Std., -2 Zaubersproben	1 Stufe/1 Stunde, falls SP>5
	Furcht										-1 alle Proben	1 Stufe/1 Stunde
	Stress										-1 AD Regeneration	1 Stufe/1 Stunde
	Verwirrung										+1 AD pro Aktion	1 Stufe/1 Stunde

FERTIGKEITEN

LP

AD

SP

ST

GE

IN

CH

GS

VT

FERTIGKEITEN

Körperliche Fertigkeiten	LE	Mod. (-3 bis +3)	FW (0 bis +10)	PW	Geistige Fertigkeiten	LE	Mod. (-3 bis +3)	FW (0 bis +10)	PW
Athletik	ST				Alchemie	IN			
Klettern	ST				Gifte	IN			
Kraftakt	ST				Tränke, Tinkturen	IN			
Reiten, Schwimmen	ST				Allgemeinbildung	IN			
Materialbearbeitung	ST				Altertumswissen	IN			
Holz, Metall, Stein, Eis	ST				Geschichte	IN			
Anzüge, Textilien	ST				Juristik	IN			
Lebensmittel	ST				Politik	IN			
Militärkenntnisse	ST				Wirtschaft	IN			
Taktik	ST				Ätherkunde	IN			
Sprengstoffe	ST				Magische Artefakte	IN			
Geschütze	ST				Magische Orte	IN			
Einschüchterung	ST				Götter & Dämonen	IN			
Drohung, Provokation	ST				Kirchen, Kulte	IN			
Folter	ST				Symbole, Zeichen	IN			
Verhörtechniken	ST				Ingenieurwesen	IN			
Widerstandskraft	ST				Arkane Technologien	IN			
Selbstbeherrschung	ST				Elektronik	IN			
Trinkfestigkeit	ST				Programmierung	IN			
Aufmerksamkeit	GE				Maschinen, Systeme	IN			
Hören	GE				Medizin	IN			
Schmecken	GE				Anatomie	IN			
Sehen	GE				Krankheiten	IN			
Tasten	GE				Vergiftungen	IN			
Fahrzeugführung	GE				Wunden	IN			
Bodenfahrzeuge	GE				Naturkunde	IN			
Boote	GE				Fährtsuche	IN			
Fluggeräte	GE				Geschöpfkunde	IN			
Raumschiffe	GE				Jagen, Fischen	IN			
Heimlichkeit	GE				Orientierung	IN			
Schleichen	GE				Pflanzenkunde	IN			
Verstecken	GE				Wildnisleben	IN			
(Taschen-) Diebstahl	GE				Naturwissenschaften	IN			
Koordination	GE				Astronavigation	IN			
Fesseln	GE				Biologie, Chemie, Mathe, Physik	IN			
Gleichgewicht	GE				Xenologie	IN			
Körperbeherrschung	GE				Humanoidenkenntnis	CH			
Mechanik	GE				Betören	CH			
Aufbrechen	GE				Lügen	CH			
Reparieren	GE				Manipulieren	CH			
Schlösserknacken	GE				Führungsqualität	CH			
Spionage	GE				Motivieren	CH			
Fälschungen	GE				Gruppen beeinflussen	CH			
Lippenlesen	GE				Gelassenheit	CH			
Stimmenimitation	GE				Geistige Beherrschung	CH			
Sicherheitssysteme	GE				Konzentration	CH			
Verschlüsselung	GE				Täuschung	CH			
					Psychologie	CH			
					Bekehren, Kompromittieren	CH			
					Handeln	CH			
					Überreden	CH			
					Verhandlungsführung	CH			
					Unterweltwissen	CH			
					Geschäfte, Interessen	CH			
					Schwarzmarkt	CH			
					Wichtige Personen	CH			

LP

KAMPF & WAFFEN

AD

SP

ST

GE

IN

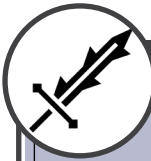
CH

GS

VT

WAFFENTECHNIKEN

Waffentechnik	Effekt	LE	WW (0 bis +10)	Waffentechnik	Effekt	LE	WW (0 bis +10)
Biochemische Waffen	Munitionseffekte	GE		Schwere Schusswaffen	-	ST	
Dreihandwaffen	+1 Stufe Furcht	ST		Sehnenwaffen	-	GE	
Einhandwaffen	-	ST		Stangenwaffen	+1 VT	ST	
Explosionswaffen	Flächenschaden	GE		Waffenloser Kampf	-	ST	
Leichte Schusswaffen	-	GE		Zepferwaffen	Stabeffekte	GE	
Scharfschützenwaffen	ignoriert RS	GE		Zweihandwaffen	-	ST	



NAHKAMPFWAFFEN

AG = WW Waffentechnik + LE Waffentechnik + Waffenmodifikator

Waffe	Waffen-technik	Mod.	AG	AD	Schaden	Extra-schaden	Wert



FERNKAMPFWAFFEN

AG = WW Waffentechnik + LE Waffentechnik + Waffenmodifikator

Waffe (Kaliber)	Waffen-technik	Mod.	AG	AD	RW	Schaden	Extra-schaden	Wert



MUNITION

Kaliber	Schuss	Verbrauch	Effekt	Wert
		5 10 15 20 25 30		
		5 10 15 20 25 30		
		5 10 15 20 25 30		
		5 10 15 20 25 30		



ANZUG/PANZERUNG

Rüstung	RS	MS	WS	±VT	Wert



SCHILD

Schild	WS	±VT	Wert

MODIFIKATOREN

Ausrüstungsmodifikatoren	Kategorie	Effekt	Wert

INVENTAR

NEF-Kristalle
Umrechnung: 1:100

1 100 10.000 1.000.000

Gelbe **Rote** **Grüne** **Blaue**

SLOTSYSTEM

Körper	Wert	B		Rücken	Wert	B	Hals	Wert	B
Rechter Arm	Wert	B		Linker Arm	Wert	B	Augen	Wert	B
R. Handgelenk	Wert	B		L. Handgelenk	Wert	B	Kopfbedeckung	Wert	B
Finger rechts	Wert	B		Finger links	Wert	B	Ohren	Wert	B
1.				1.			<input type="checkbox"/> DRITTER ARM		
2.				2.					
3.				3.					
4.				4.					
5.				5.					
Rechtes Bein	Wert	B		Linkes Bein	Wert	B			



RUCKSACK | 10 SLOTS

Gegenstand	Menge (Slots)	Wert



MCOM | HOLOPROJEKTOR, NACHRICHTEN-, LIZENZMANAGER, BANKANBINDUNG, KARTENSYSTEM, KOMMUNIKATOR, SCHRIFT- & 3D-SCANNER, PERSONEN-ID, KI

GEKAUFT? Wert B

Sprachpakete

KIs

Hardwaremodulerweiterungen

Softwaremodulerweiterungen

WAFFENLIZENZEN

- Biochemische Waffen
- Dreihandwaffen
- Einhandwaffen
- Explosionswaffen
- Leichte Schusswaffen
- Scharfschützenwaffen
- Schwere Schusswaffen
- Sehnenwaffen
- Stangenwaffen
- Zepterwaffen
- Zweihandwaffen

