

Charakterbogen

NAME: _____

ERFAHRUNG: _____ / _____ NP
Verfügbar / Gesamt

Spezies _____ Heimatplanet _____
 Klasse _____ Körpergröße _____
 Geschlecht _____ Gewicht _____
 Alter _____ Titel _____
 Merkmale _____



Lebenspunkte **LP** Seelenpunkte **SP** Moral **MO**

AD Ausdauer	ST Stärke	GE Geschick	IN Intelligenz	CH Charisma
GS Geschwindigkeit	VT Verteidigung	KrR % Krankheitsres.	GR % Gifresistenz	SR % Säureresistenz

Fertigkeiten

LE	Physische Fertigkeiten	M (-5 bis +5)	FW (0 bis +10)	PW LE+M+FW
ST	Athletik			
	Fortbewegung			
	Körperkraft			
	Reaktionsfähigkeit			
	Körperbeherrschung			
	Feinmotorik			
	Gewandtheit			
	Gleichgewicht			
	Wachsamkeit			
	Aufmerksamkeit			
GE	Handwerk			
	Mechanik			
	Materialbearbeitung			
	Materialkunde			
	Militärkenntnisse			
	Strategie & Taktik			
	Waffentechnik			
	Spionage			
	Sicherheitssysteme			
	Verschlüsselung			
Transport				
Boden- & Wasserfahrz.				
Flug- & Raumschiffe				

LE	Geistige Fertigkeiten	M (-5 bis +5)	FW (0 bis +10)	PW LE+M+FW
IN	Medizin			
	Krankheiten & Toxikol.			
	Pharmazie			
	Verletzungen			
	Mystik			
	Entitätenlehre			
	Spiritualismus			
	Naturkunde			
	Lebensformstudien			
	Orientierung			
CH	Technologie			
	Autonome Technologien			
	Biotech & Gesundheit			
	Informationsverarbeitung			
	Wissenschaften			
	Allgemeinbildung			
	Magiekunde			
	Naturwissenschaften			
	Kommunikation			
	Einschüchterung			
CH	Gesprächsführung			
	Manipulation			
	Machtpolitik			
	Diplomatie			
	Intrigen & Kontakte			
	Unterweltwissen			
	Psychologie			
	Führungsqualität			
	Selbstbeherrschung			
	Täuschung			

Stärken & Schwächen

Stärken
Schwächen

Sprachen

Sprachen	Niveau	Verbreitung

Waffentechniken

LE	Waffentechnik [Waffengattung]	Besonderheit	WW (0 bis +10)
Nahkampf	Handwaffen		
	Einhandwaffen	verdeckt tragbar	
	Waffenloser Kampf		
	Mehrhandwaffen		
	Dreihandwaffen	3 Arme benötigt	
	Zweihandwaffen		
Fernkampf	Langwaffen		
	Stangenwaffen	+1 VT	
	Zepferwaffen	Stabeffekte	
	Taktische Waffen		
	Biochemische Waffen	Brand, Gift, Säure	
	Explosionswaffen	Flächenschaden	
GE	Sturmwaffen		
	Leichte Schusswaffen	verdeckt tragbar	
	Schwere Schusswaffen		
	Präzisionswaffen		
	Scharfschützenwaffen	ignoriert PA	
Sehnenwaffen	ignoriert PA		

Waffen

	Waffe 1	Waffe 2
Bezeichnung		
Waffengattung		
RW (Reichweite in [m])		
M (Modifikator)		
AG (LE+WW+M)		
AD-V (Ausdauer-Verbrauch)		
SaP (Schadenspunkte)		
Wert (in [B])		
Waffeneffekt		
Modifikation		
Modifikatoreffekt		

Äthertechniken

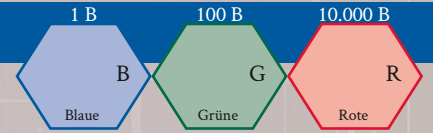
LE	Äthertechnik	K Kash	R Rih	G Gorth	Stufe	ZW (0 bis +10)	PW (LE+ZW)
IN	Dimensionsmagie	•		••			
	Elementarmagie	•	••				
	Psionische Magie		••	•			
	Verwandlungsmagie		•••				
CH	Beschwörungsmagie			•••			
	Naturmagie	•••					
	Schutzmagie	••		•			

Anzug

Bezeichnung	
PA (Panzerung)	
MS (Magieschutz)	
WS (Widerstand)	
VT-M (VT-Modif.)	
Wert (in [B])	
Modifikation	
Modifikatoreffekt	

Schild

Bezeichnung	
WS (Widerstand)	
VT-M (VT-Modif.)	
Wert (in [B])	
Modifikation	
Modifikatoreffekt	



Schnellzugriff

Gegenstand	Slots (3 Slots)	Wert (in [B])



MCOM |

Holoprojektor, Nachrichten-, Lizenzmanager, Bankanbindung, Kartensystem, Kommunikator, Schrift- & 3D-Scanner, Personen-ID

Module



Rucksack

Gegenstand	Slots (15 Slots)	Wert (in [B])



Waffenlizenzen

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



Zustände

Zustand	Stufen			Auswirkung je Stufe	Abbau
	I	II	III		
körperlich	Belastung			-1 GE	nach Belastung aufgehoben
	Blutmangel			-1 AD	1 Stufe/12 Stunden oder +10 LP
	Paralyse			Probe auf Widerstandskraft je Aktion erschwert um Paralysestufe	1 Stufe/1 Stunde
	Schmerz			-1 ST	1 Stufe/1 Stunde oder Behandlung
	Sichterschwernis			-2 AG, -2 VT	nach Sichterschwernis aufgehoben
geistig	Entrückung			-1 IN	1 Stufe/1 Stunde oder +5 SP
	Furcht			-1 alle Proben	1 Stufe/30 Minuten
	Stress			-1 CH	1 Stufe/30 Minuten
	Verwirrung			Probe auf Selbstbeherrschung je Aktion erschwert um Verwirrungsstufe	1 Stufe/1 Stunde



Begierde

Stufe	Beschreibung
Erwachen	Der Charakter beginnt, sich intensiv für die Bedürfnisse und Wünsche einer Entität zu interessieren. Er könnte sich von seinen eigenen moralischen Prinzipien entfernen und seine Handlungen zunehmend von egoistischen Motiven leiten lassen.
Verlockung	Die Verlockung der Entität wird stärker, und der Charakter fühlt sich zunehmend von (dunklen) Versuchungen angezogen. Er könnte dazu neigen, riskantere oder unmoralische Handlungen zu begehen, um seine Entität zu befriedigen.
Obsession	Die Begierde nach der Gunst der Entität dominiert das Denken und Handeln des Charakters. Er könnte zunehmend besessen davon sein, die Macht und Belohnungen zu erlangen, die seine Entität verspricht, selbst wenn es auf Kosten anderer geht.
Korrumpiert	Der Charakter wird vollständig von der Macht der Entität korrumpiert. Er verliert seine moralische Integrität und Empathie und wird skrupellos in seinem Streben nach Macht und Erfolg. Andere könnten ihn als gefährlich betrachten.
Gefallener	Der Charakter ist vollständig der Entität verfallen und hat alle Bindungen an sein früheres Leben und seine Freunde verloren. Er dient nur noch den Interessen der Entität und ist bereit, alles zu opfern, um seine Ziele zu erreichen.



Hingabe

Entität	+1 M (auf Hauptfertigkeit)	HG (Hingabe)
Crocoter	Widerstandskraft	
Serary	Spionage	
Dracordan	Athletik	
Malereen	Naturkunde	
Hunerion	Psychologie	
Velador	Medizin	
Leth	Wissenschaften	
Aposha	Mechanik	
Bajang	Kommunikation	
Giftarus	Wachsamkeit	
Deveron	Körperbeherrschung	
Zuval	Machtpolitik	
Corna	Transport	
Meteran	Handwerk	
Tantarus	Mystik	
Oktorong	Technologie	



Verletzungen

Bezeichnung	Stufe	Auswirkungen



(Geistes-) Krankheiten

Bezeichnung	Stufe	Auswirkungen



Notizen

Large empty text area for taking notes.