

Name:
Spieler:
Beschreibung:
Allgemeine Lernpunkte:
Heldenpunkte:
Stufenpunkte:

Abenteuer und Bekannte	

Vermögen, Einnahmen & Ausgaben		
Soll/Haben, Art	Ort	Wert

Besitz und Ausrüstung			
Art des Gegenstandes (Name)	Wert	Last	Aufbewahrungsort, Standort

Basisattribute							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	X-F

Beweglichkeit, Initiative und Schnelligkeit				
Lastkategorie	Tragkraft	Beweglichkeit	Initiative	Schnelligkeit
0	TRK × 1	100% BEW	Bew/2	Bew/2+24
1	TRK × 2	80%	Bew/2	Bew/2+22
2	TRK × 3	60%	Bew/2	Bew/2+20
3	TRK × 4	40%	Bew/2	Bew/2+18
4	TRK × 5	20%	Bew/2	Bew/2+16
5	TRK × 6	0	0	14
Aktuelle Werte				

Trefferzonen, Rüstungsschutz und Last					
Gesamtlast	1	2,3	4,5	6,8	7,9
1 Kopf	Mitte	Hals	Stirn	Seite	Seite
2 Bein links	Knie	Fuß	Hüfte	Unterschenkel	Oberschenkel
3 Bein rechts	Knie	Fuß	Hüfte	Unterschenkel	Oberschenkel
4 Arm links	Ellbogen	Hand	Schulter	Unterarm	Oberarm
5 Arm rechts	Ellbogen	Hand	Schulter	Unterarm	Oberarm
6-9 Rumpf	Organe	Brust	Bauch	Seite	Seite

TP											
SP											
XP											
GP											

Wunden												
Zone	Art	TP				Auswirkungen						

Waffe	Typ	Stufe	Boni	Wert	SF	RW		Schaden		BF		Munition		Last
						1	max	Wurf	Wunde	H	Z	Anzahl	Last	

Fertigkeiten & Superkräfte

Basisattribute							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	X-F

Sinneswerte und abgeleitete Werte								
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	TRK	SBO	GST

Geistige Fertigkeiten						Priorität	
Pri.	Fertigkeit (und Spezialisierung)	Stufe	Bonus	Bonus	Wert	LP	
	Gesellschaftswiss.		Bil 12	Cha 17			
	Informatik		Bil 11	Cyb 18			
	Kontrollzentrum		Bil 12	Ges 16			
	Kooperation		Cha 13	Ges 17			
	Manipulation		Cha 13	Bil 16			
	Medizin		Bil 14	Ges 18			
	Milieu		Cha 12	Bil 18			
	Naturwiss.		Bil 13	Cha 18			
	XF-Widerstand		X-F 14	Bil 18			

Körperliche Fertigkeiten						Priorität	
Pri.	Fertigkeit (und Spezialisierung)	Stufe	Bonus	Bonus	Wert	LP	
	Akrobatik		Bew 11	Ges 18			
	Athletik		Bew 11	Str 17			
	Ausdauer		Kon 12	Str 18			
	Fernkampf		Ges 13	Str 18			
	Fingerfertigkeit		Ges 12	Bew 17			
	Heimlichkeit		Bew 14	Ges 19			
	Nahkampfwaffen		Str 13	Bew 18			
	Waffenlos		Bew 12	Str 18			

Sprache/Hobby (Geistige Fertigkeiten)				Geistige Priorität	
Pri.	Sprache/Hobby	Stufe	LP		

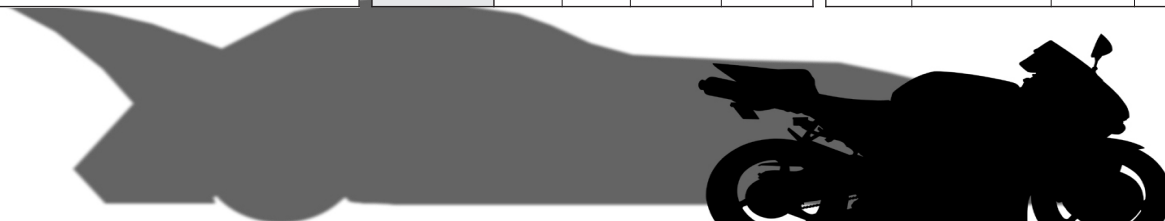
Technische Fertigkeiten						Priorität	
Pri.	Fertigkeit (und Spezialisierung)	Stufe	Bonus	Bonus	Wert	LP	
	Anzüge		Cyb 11	Ges 17			
	Bodenfahrzeuge		Ges 12	Bew 16			
	Elektronik		Bil 13	Cyb 17			
	Feuerwaffen		Ges 11	Bew 18			
	Geschütze		Ges 12	Bil 16			
	Ingenieur		Bil 14	Ges 18			
	Luftfahrzeuge		Ges 13	Bil 17			
	Super-Technik		X-F 13	Bil 16			

Eigenschaften (Vor- und Nachteile)	Wert

Superkräfte						Priorität	
Pri.	Fertigkeit	Stufe	Bonus	Bonus	Wert	LP	

Entwickelte Superkräfte					
Entwicklung	%	Entwicklung	%	Entwicklung	%

Fahrzeug Beschreibung	Fahrzeug-Daten					Fahrzeug Rüstungsschutz			
	Sitze (Art und Anzahl):					Würfel	Zone	RS	Last
						1	Lenkung		
						2,3	Fahrgastzelle		
						4	Unterseite		
						5	Oberseite		
						6	Rechts		
						7	Links		
						8	Rückseite		
						9	Front		
	Anzahl Systeme	km/h	EE	PE	Last (kg)				
	Grundgerüst								
	Sitze	-	-						
	RS + Motor								
	Systeme	-							
	Gesamt								



Fahrzeug Rückseite					Fahrzeug Rumpf					Fahrzeug Front				
Zone	System	EE	PE	Last	Zone	System	EE	PE	Last	Zone	System	EE	PE	Last
6/1-2					6/3-4					6/5-6				
6/7					6/8					6/9				
7/1-2					7/3-4					7/5-6				
7/7					7/8					7/9				
8/1-2					4/1-4					9/1-2				
8/3-4					4/5-9					9/3-4				
8/5-6					5/1-3					9/5-6				
8/7-8					5/4-6					9/7-8				
8/9					5/7-9					9/9				
Anzahl Systeme		Gesamt:			Anzahl Systeme		Gesamt:			Anzahl Systeme		Gesamt:		

Flugzeug/Schiff Beschreibung	Flugzeug/Schiff-Daten					Flugzeug/Schiff Rüstungsschutz			
	Sitze (Art und Anzahl):					Würfel	Zone	RS	Last
						1	Steuerung		
						2,3	Innenraum		
						4	Kiel		
						5	Topp		
						6	Steuerbord		
						7	Backbord		
						8	Heck		
						9	Bug		
	Anzahl Systeme	km/h	EE	PE	Last (kg)				
	Grundgerüst								
	Sitze	-	-						
	RS + Motor								
	Systeme	-							
	Gesamt								



Flugzeug/Schiff Rückseite					Flugzeug/Schiff Rumpf					Flugzeug/Schiff Front				
Zone	System	EE	PE	Last	Zone	System	EE	PE	Last	Zone	System	EE	PE	Last
6/1-2					6/3-4					6/5-6				
6/7					6/8					6/9				
7/1-2					7/3-4					7/5-6				
7/7					7/8					7/9				
8/1-2					4/1-4					9/1-2				
8/3-4					4/5-9					9/3-4				
8/5-6					5/1-3					9/5-6				
8/7-8					5/4-6					9/7-8				
8/9					5/7-9					9/9				
Anzahl Systeme		Gesamt:			Anzahl Systeme		Gesamt:			Anzahl Systeme		Gesamt:		

Basisattribute							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	X-F

Sinneswerte und abgeleitete Werte								
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	TRK	SBO	GST

Rumpf					
MPE:	RS:		EE	Last	PE
Zone	System	EE	Last	PE	
6-7/1					
6-7/2					
6-7/3					
6-7/4					
6-7/5					
6-9/6					
6-7/7					
6-7/8					
6-7/9					
8-9/1					
8-9/2					
8-9/3					
8-9/4					
8-9/5					
8-9/6					
8-9/7					
8-9/8					
8-9/9					
Gesamt:	Anzahl Systeme				

Last und Platzeinheiten			
Allgemeine Systeme	EE	Last	PE
MPE UNV:	-		
Ingenieur-Bonus	-		
Gesamt Allg. Systeme			MPE Rest
Einbau-Systeme & RS			
Gesamt: <small>Anzahl Systeme (Bootzeit)</small>			

Kopf					
MPE:	RS:		EE	Last	PE
Zone	System	EE	Last	PE	
1/1					
1/1					
1/1					
1/2					
1/2					
1/2					
1/3					
1/3					
1/3					
1/4					
1/4					
1/5					
1/5					
1/6					
1/7					
1/8					
1/9					
Gesamt:	Anzahl Systeme				



Arm rechts					
MPE:	RS:		EE	Last	PE
Zone	System	EE	Last	PE	
5/1					
5/2					
5/3					
5/4					
5/5					
5/6					
5/7					
5/8					
5/9					
Gesamt:	Anzahl Systeme				

Arm links					
MPE:	RS:		EE	Last	PE
Zone	System	EE	Last	PE	
4/1					
4/2					
4/3					
4/4					
4/5					
4/6					
4/7					
4/8					
4/9					
Gesamt:	Anzahl Systeme				

Bein rechts					
MPE:	RS:		EE	Last	PE
Zone	System	EE	Last	PE	
3/1					
3/2					
3/3					
3/4					
3/5					
3/6					
3/7					
3/8					
3/9					
Gesamt:	Anzahl Systeme				

Bein links					
MPE:	RS:		EE	Last	PE
Zone	System	EE	Last	PE	
2/1					
2/2					
2/3					
2/4					
2/5					
2/6					
2/7					
2/8					
2/9					
Gesamt:	Anzahl Systeme				

Superkraft- Abzüge	
Superkraft	Abzug
Psi-Widerstand	
Akku	Rea.
EE _L	
EE _P	
EE _G	/h

EE								

Beweglichkeit, Reaktion und Schnelligkeit				
Lastkategorie	Tragkraft	Beweglichkeit	Initiative	Schnelligkeit
0	TRK × 1	100% BEW	Bew/2	Bew/2+24
1	TRK × 2	80%	Bew/2	Bew/2+22
2	TRK × 3	60%	Bew/2	Bew/2+20
3	TRK × 4	40%	Bew/2	Bew/2+18
4	TRK × 5	20%	0	Bew/2+16
5	TRK × 6	0	0	14
Aktuelle Werte				

Trefferzonen und Rüstungsschutz					
Grund-RS	1	2,3	4,5	6,8	7,9
1 Kopf	Mine	Hals	Sirn	Seite	Seite
2 Bein links	Knie	Fuß	Hüfte	Unterschenkel	Oberschenkel
3 Bein rechts	Knie	Fuß	Hüfte	Unterschenkel	Oberschenkel
4 Arm links	Elbogen	Hand	Schulter	Unterarm	Oberarm
5 Arm rechts	Elbogen	Hand	Schulter	Unterarm	Oberarm
6-9 Rumpf	Organe	Brust	Bauch	Seite	Seite