

Allgemeine Daten

Charaktername	Beschreibung
Archetyp	
Spieler	

Besonderheiten

Herkunft	Genetische Besonderheiten	Ausbildung	Vorteile	Nachteile

Attribute, Fertigkeiten und Talente

Aufmerksamkeit <input type="text" value="W10"/> Fahrzeuge + <input type="checkbox"/> Menschenkenntnis + <input type="checkbox"/> Schätzen + <input type="checkbox"/> Wahrnehmen + <input type="checkbox"/>	Ausstrahlung <input type="text" value="W10"/> Charisma + <input type="checkbox"/> Einschüchtern + <input type="checkbox"/> Überzeugen + <input type="checkbox"/>	Geschick <input type="text" value="W10"/> Heimlichkeit + <input type="checkbox"/> Motorik + <input type="checkbox"/> Kampftechnik + <input type="checkbox"/> Schusswaffen + <input type="checkbox"/>	Konstitution <input type="text" value="W10"/> Athletik + <input type="checkbox"/> Fitness + <input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen + <input type="checkbox"/> Unterstützungswaffen + <input type="checkbox"/>	Intelligenz <input type="text" value="W10"/> Bildung + <input type="checkbox"/> Logik + <input type="checkbox"/> Medizin + <input type="checkbox"/> Raumfahrt + <input type="checkbox"/>	Intuition <input type="text" value="W10"/> Cortex + <input type="checkbox"/> Kreativität + <input type="checkbox"/> Sprache + <input type="checkbox"/> Polytronik + <input type="checkbox"/>
--	---	--	--	--	--

Konzentration

Konzentration	Willenskraft
<input type="text" value="W10"/>	+ <input type="checkbox"/>
	Geisteszustand <input type="checkbox"/>

Reaktionszeit

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1 AE	2 AE	3 AE	4 AE	5 AE	

Artifizierungen

Artifizierungen	Größe	MK	A/I
			<input type="checkbox"/> +1
			<input type="checkbox"/> +1
			<input type="checkbox"/> +1
			<input type="checkbox"/> +1
			<input type="checkbox"/> +1

Kybernesewert + MK
=! + Integrierte Artifizierungen

Ausrüstung

Bezeichnung	Modulklasse

Waffen und Panzerung

Fernkampfwaffen	Größe	Typ	S	AG	Reichweite	MK
Bezeichnung und Module						

Nahkampfwaffen	Größe	Typ	Schaden	Handling	AG	MK
Bezeichnung und Modulklasse						

Panzerung	Schutz
Panzerung <input type="text" value="W10"/>	+ <input type="checkbox"/> Panzerung
Torso <input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> Kampftechnik
Arme <input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen
Beine <input type="checkbox"/> +1	
Kopf <input type="checkbox"/> +1	
Absorption <input type="checkbox"/>	MK <input type="checkbox"/>

Schaden

Betäubungen <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Zusatz Betäubungen <input type="checkbox"/>	Verletzungen <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Zusatz Verletzungen <input type="checkbox"/>	Lebensgefahr Außer Gefecht <input type="checkbox"/>	Bewusstlos <input type="checkbox"/>	Herzstillstand <input type="checkbox"/>	Zustände Instabil <input type="checkbox"/>	Blutung <input type="checkbox"/>
--	--	---	---	---	-------------------------------------	---	--	----------------------------------