

SPACE 1889

Name Spieler

Archetyp Motivation

Primäre Attribute

Konstitution..... Charisma.....

Geschicklichkeit..... Intelligenz.....

Stärke..... Willenskraft.....

Stil

Sekundäre Attribute

Größe..... Initiative.....

Bewegung..... Abwehr.....

Wahrnehmung..... Betäubt.....

Gesundheit

Fertigkeiten

Fertigkeit	Basis	+	Stufen	=	Wert (Durchschnitt)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)

Fertigkeiten

Fertigkeit	Basis	+	Stufen	=	Wert (Durchschnitt)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)
_____	_____	+	_____	=	_____ (_____)

Kampf

Waffe	Schaden	Modifikator	Angriffswert	Durschnitt
_____	_____	_____	_____	_____
Reichweite	Kapazität	Feerrate	Tempo	Gewicht
_____	_____	_____	_____	_____
Munition	Notizen	_____		

Waffe	Schaden	Modifikator	Angriffswert	Durschnitt
_____	_____	_____	_____	_____
Reichweite	Kapazität	Feerrate	Tempo	Gewicht
_____	_____	_____	_____	_____
Munition	Notizen	_____		

Waffe	Schaden	Modifikator	Angriffswert	Durschnitt
_____	_____	_____	_____	_____
Reichweite	Kapazität	Feerrate	Tempo	Gewicht
_____	_____	_____	_____	_____
Munition	Notizen	_____		

Panzerung	Abwehrbonus	Modifikator	Gesch.-Malus	Gewicht
_____	_____	_____	_____	_____
Schild	Abwehrbonus	Modifikator	Gesch.-Malus	Gewicht
_____	_____	_____	_____	_____

Talente

Ressourcen

Schwächen

Primäre Attribute: 15 Punkte • Größe= 0
 • Bewegung= Geschicklichkeit+Stärke • Wahrnehmung= Intelligenz+Willenskraft • Initiative= Geschicklichkeit+Intelligenz • Abwehr= Konstitution+Geschicklichkeit • Gesundheit= Konstitution+Willenskraft
Fertigkeiten: 15 Punkte
 • Zwei Ressourcen oder Talente auswählen, alternativ je ein Talent und eine Ressource auswählen
 • Optional eine Schwäche auswählen

