

Alter:

Name:

CONTACT

◀ Das Taktische UFO-Rollenspiel ▶

Nationalität:

Rang/Beruf:

Mensch/Humanoid CHARAKTERBOGEN

ATTRIBUTE

- Stärke	<input type="text"/>	Entwicklungs-pools Körperlich
- Ausdauer	<input type="text"/>	
- Masse	<input type="text"/>	
- Reflexe	<input type="text"/>	Motorisch
- Beweglichkeit	<input type="text"/>	
- Geschicklichkeit	<input type="text"/>	
- Intelligenz	<input type="text"/>	Kognitiv
- Charisma	<input type="text"/>	
- Wahrnehmung	<input type="text"/>	
- Entschlossenheit	<input type="text"/>	

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Entw.-Pools	Standard (m/ Merkm.)	{trainiert}	Erf.-Index
- Archaische Distanzwaffen	- Alle 3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Handfeuerwaffen	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Schwere Waffen	- Körperlich - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Energiewaffen	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Waffenloser Nahkampf	- Motorisch	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Bewaffneter Nahkampf	- Motorisch	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Wurfaffen	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Tarnung & Schleichen	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- DiebeshW & Betrugerei	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Schlösser Knacken	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Fallen Stellen & Entschärf.	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Naturwissenschaften	- Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Erste Hilfe	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Medizinische Praktik	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Geisteswissenschaften	- Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Ingenieurw. & Reparatur	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Handwerkskunst	- Motorisch	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Interface	- Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Redekunst	- Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Führung	- Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Hauswirtschaft	- Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Überlebenskunst	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Motorrad	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Radfahrzeug	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Schwebefahrzeug	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Tragflächenmaschine	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Raumfahrzeug	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Wasserfahrzeug	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Kettenfahrzeug	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Exoskelett	- Motorisch - Kognitiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
- Psi-Begabung	- Keine	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

STATUS

- Vitalität 20% → Wiederverkr.

- Schaden - S.-Toleranz = Modifikator %

- Erschöpf. - E.-Toleranz = %

TREFFERZONEN	Schadens-index	Verkrüppelungs-Schwelle	Verkrüppelt?
- Kopf (1-5)	<input type="text"/>	50% → <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
- Torso (6-54)	<input type="text"/>	75% → <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
- R. Arm (55-62)	<input type="text"/>	30% → <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
- L. Arm (63-70)	<input type="text"/>	30% → <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
- Unterleib (71-80)	<input type="text"/>	20% → <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
- R. Bein (81-90)	<input type="text"/>	40% → <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
- L. Bein (91-100)	<input type="text"/>	40% → <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>

SEQUENZ

- Sequenzwert: + W 10

Notizen:

EIGENSCHAFTS-SLOTS

1. <input type="text"/>	6. <input type="text"/>
2. <input type="text"/>	7. <input type="text"/>
3. <input type="text"/>	8. <input type="text"/>
4. <input type="text"/>	9. <input type="text"/>
5. <input type="text"/>	10. <input type="text"/>

CONTACT

◀ Das Taktische UFO-Rollenspiel ▶

Notizen:

AUSRÜSTUNG

KLEIDUNG & PANZERUNG

Bezeichnung	Trefferzonen	Schutzwerte	Min.-St.	Gewicht	Grösse

WAFFEN

Bezeichnung	Modus	RW-Mult.	Schaden	Min.-St.	Munition	Gewicht	Grösse	Qualität

BIOMODS

Bezeichnung	Invasiv.	Widerstand	Effekte	S-Index

Weitere Ausrüstung & Notizen:

