Körperpool

Reflexe + Kraft + Widerstand

0

Anstrengung Körper

Kraft/2

0

Anstrengung Geist

Mentale Stärke/2

0

Geistpool

Intelligenz + Sinne + Mentale Stärke

0

Körperliche Eigenschaft		Bonus	Wert	Geistige Eigenschaft		Bonus	Wert
Reflexe				Intelligenz			
Kraft				Sinne			
Widerstand				Mentale Stärke			

Definierender Einzeiler

Erholung

Runde / 60min / 10Std

R M S

Fertigkeiten

Fertigkeit	Zugehörigkeit		Bonus	Wert
Administration	Geist			
Athletik	Körper			
Besondere Fertigkeit	Körper / Geist			
Biologie	Körper / Geist			
Chemie	Körper / Geist			
Computer	Geist			
Diplomatie	Geist			
Drohnensteuerung	Körper / Geist			
Elektrotechnik	Körper / Geist			
Fahrzeugsteuerung	Körper / Geist			
Fernkampf	Körper / Geist			
Heimlichkeit	Körper / Geist			
Ingenieurswesen	Körper / Geist			
Kriminalistik	Körper / Geist			
Kriminalität	Körper / Geist			
Linguistik	Geist			
Medizin	Körper / Geist			
Militärwissenschaft	Körper / Geist			
Nahkampf	Körper			
Physik	Geist			
Planetologie	Körper / Geist			
Psychologie	Geist			
Raumschiffsteuerung	Körper / Geist			
Schiffssysteme	Körper / Geist			

Kompetenzen

	Ass	Zugehörigkeit
	☐	-
	☐	-
	☐	-
	☐	-
	☐	-
	☐	-
	☐	-
	☐	-
	☐	-
	☐	-

Waffen

	Reichweiten	Schaden

Optimierungen und Erweiterungen

Sonderregeln

ESP	
Feuerwaffe	
Kurzwaffe (Revolver)	
Kurzwaffe (Feldmesser)	
Mittlere Waffe (Revolver)	
Tracer Munition	
Terraner	

Ausrüstung und Besitz

Passive Abwehr

(Reflexe + Widerstand)/2

0

Erinnerung

(Intelligenz + Sinne)/2

0

Panzerung

Strahlenschutz

Fällt ein Pool auf 0 Punkte ist der Charakter bewusstlos; weiterer Schaden auf kurze Distanz => W6 Runden bis zum Tod (stabilisieren möglich), Wird der Charakter aus der Bewusstlosigkeit geweckt muss er W6 Punkte der Pools umverteilen.