



CH

FF

GE

INKLKO

MU

WI

Personenidentifikationskarte (Druhr)				
Vorname		Nachname		Passbild
Herkunft		Beruf		
Geschlecht		Bio. Alter		
Größe		Gewicht		
Augenfarbe		Chitinfarbe		

Erfahrung	
Erfahrungsstufe	
Verfügbare ERF	ERF
Gesammelte ERF	ERF
Stufenaufstieg ab	ERF

Reputation	Stufe	Titel
Allianz		
Alpha Industries		
Handelsförderat		
Paragon		
ProtoLink		
Schüler der Halbmonde		

Notizen

Vorteile
<b>Attributsbonus:</b> Erhöhe KO und MU um jeweils +1
<b>Chitinpanzer:</b> Erhöhe RS um +1
<b>Scharfe Klingen:</b> Verbesserte waffenlose Angriffe und immer verfügbare Klingen

Nachteile
<b>Attributsmalus:</b> Verringere FF um -2
<b>Kurze Greifer:</b> ANG-Probe mit Fernkampfwaffen sind um [-3] erschwert
<b>Blutrausch:</b> Nach Auslöser greift Held alles an, bis er sich beruhigt

[illegible]



Talente

CH	FF	GE	IN	KL	KO	MU	WI
----	----	----	----	----	----	----	----

Körpertalente	SF	Probe			FW	Sonstiges
Akrobatik	D	GE	KO	KO		
Diebstahl	C	FF	GE	MU		
Fahrzeuge	C	FF	GE	IN		
Kraftakt	B	GE	KO	KO		
Materialbearbeitung	D	FF	FF	KO		
Schleichen	C	FF	GE	IN		
Sinnesschärfe	D	IN	KL	WI		
Wildnisleben	B	GE	KO	MU		
Zähigkeit	C	KO	MU	WI		
Zechen	A	KO	KO	WI		
Gesellschaftstalente	SF	Probe			FW	Sonstiges
Anpassen	B	CH	GE	MU		
Brett- & Glücksspiel	A	CH	FF	IN		
Einschüchtern	B	CH	GE	KO		
Entertainern	B	CH	CH	GE		
Fassungskraft	D	MU	WI	WI		
Handel	C	CH	IN	WI		
Überzeugen	D	CH	CH	WI		
Verführen	B	CH	CH	MU		
Wesenskenntnis	C	CH	CH	IN		
Wissenstalente	SF	Probe			FW	Sonstiges
Allgemeinwissen	B	IN	IN	KL		
Biologie	D	IN	KL	KL		
Chemie	D	FF	IN	KL		
Geschichtswissen	A	IN	KL	KL		
Kriegskunde	B	GE	IN	MU		
Mathematik	C	KL	KL	WI		
Planetarkunde	C	IN	KL	MU		
Physik	D	IN	KL	WI		
Programmieren	D	FF	IN	KL		
Psionikwissen	C	KL	KL	WI		
Rechtskunde	A	IN	KL	MU		
Sagen & Legenden	B	CH	IN	MU		
Technik	C	FF	GE	KO		
Medizintalente	SF	Probe			FW	Sonstiges
Chirurgie	D	FF	KL	MU		
Gifte heilen	C	IN	KL	MU		
Krankheiten heilen	C	IN	KL	WI		
Psyche beruhigen	C	CH	IN	WI		
Wunden verarzten	C	FF	KL	MU		
Systemtalente	SF	Probe			FW	Sonstiges
Analyst	E	IN	KL	MU		
Crewoffizier	E	FF	GE	KO		
Kosmonaut	E	IN	KL	WI		
Schiffsingenieur	E	CH	GE	WI		
Sternnavigator	E	FF	MU	WI		
Waffenschütze	E	FF	MU	WI		



CH

FF

GE

IN

KL

KO

MU

WI[illegible]

Gegenstände	Anzahl	Sonstiges	Gew.	Slots
Ausgerüstete Waffen	—			—
Ausgerüstete Kampfrüstung	—			—
Ausgerüstete Zusatzkleidung	—			—
Taschen & Behältnisse	—			—

Gesamt:		
---------	--	--



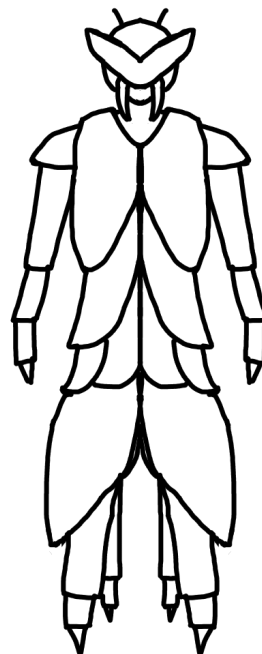
FF

IN

KO

WI

Erweiterte Werte	GW	Mods.	Wert
Bewegungsgeschwindigkeit	+1		
LeP pro Regenerationsphase	1w6		
Anzahl an ausrüstbaren Waffen	2		





CH

FF

GE

INKLKO

MU

WI

Max. LeP	Mods.	GW	INI	Mods.	GW	Aktionsleiste					
						Aufstehen	5 Ticks	Objekt greifen	5 Ticks	Verbrauchen	10 Ticks
						Bewegen	5 Ticks	Objekt loslassen	0 Ticks	Wissensprobe	2 Ticks
Grundwert: 0+KO+Wl			Grundwert: (GE + MU)/2+GS			Ducken	5 Ticks	Objekt werfen	5 Ticks	Zielen	4 Ticks

Aktuelle LeP	Waffentechnik	SF	WTW			
	Geschütztürme	D		Scharfschützengewehre	D	
	Handkanonen	B		Schrotflinten	C	
	Maschinengewehre	D		Sonderwaffen	C	
Aktuelle VERT	Nahkampfwaffen	B		Strahlenwaffen	C	
	Pistolen	B		Sturmgewehr	C	
	Repetierwaffen	B		Waffenlos	B	

Fernkampfaffen			Waffentyp	Sonstiges				
ANG	VERT	Schaden	Angriffsdauer	Reichweite	Ladedauer	Magazin	Gew.	Slots
			Ticks		Ticks			
			Ticks		Ticks			
			Ticks		Ticks			
			Ticks		Ticks			

Nahkampfwaffen			Waffentyp	Sonstiges		
ANG	VERT	Schaden	Angriffsdauer	Kritischer Effekt	Gew.	Slots
Druhrklingen			Waffenlos			
		1w8+2 SP	5 Ticks	Verursache 2w8+2 SP	—	—
			Ticks			

[illegible]



FF

IN

KO

WI

[illegible]



Talente

CH	FF	GE	IN	KL	KO	MU	WI
----	----	----	----	----	----	----	----

Körpertalente	SF	Probe			FW	Sonstiges
Akrobatik	D	GE	KO	KO		
Diebstahl	C	FF	GE	MU		
Fahrzeuge	C	FF	GE	IN		
Kraftakt	B	GE	KO	KO		
Materialbearbeitung	D	FF	FF	KO		
Schleichen	C	FF	GE	IN		
Sinnesschärfe	D	IN	KL	WI		
Wildnisleben	B	GE	KO	MU		
Zähigkeit	C	KO	MU	WI		
Zechen	A	KO	KO	WI		
Gesellschaftstalente	SF	Probe			FW	Sonstiges
Anpassen	B	CH	GE	MU		
Brett- & Glücksspiel	A	CH	FF	IN		
Einschüchtern	B	CH	GE	KO		
Entertainern	B	CH	CH	GE		
Fassungskraft	D	MU	WI	WI		
Handel	C	CH	IN	WI		
Überzeugen	D	CH	CH	WI		
Verführen	B	CH	CH	MU		
Wesenskenntnis	C	CH	CH	IN		
Wissenstalente	SF	Probe			FW	Sonstiges
Allgemeinwissen	B	IN	IN	KL		
Biologie	D	IN	KL	KL		
Chemie	D	FF	IN	KL		
Geschichtswissen	A	IN	KL	KL		
Kriegskunde	B	GE	IN	MU		
Mathematik	C	KL	KL	WI		
Planetarkunde	C	IN	KL	MU		
Physik	D	IN	KL	WI		
Programmieren	D	FF	IN	KL		
Psionikwissen	C	KL	KL	WI		
Rechtskunde	A	IN	KL	MU		
Sagen & Legenden	B	CH	IN	MU		
Technik	C	FF	GE	KO		
Medizintalente	SF	Probe			FW	Sonstiges
Chirurgie	D	FF	KL	MU		
Gifte heilen	C	IN	KL	MU		
Krankheiten heilen	C	IN	KL	WI		
Psyche beruhigen	C	CH	IN	WI		
Wunden verarzten	C	FF	KL	MU		
Systemtalente	SF	Probe			FW	Sonstiges
Analyst	E	IN	KL	MU		
Crewoffizier	E	FF	GE	KO		
Kosmonaut	E	IN	KL	WI		
Schiffsingenieur	E	CH	GE	WI		
Sternnavigator	E	FF	MU	WI		
Waffenschütze	E	FF	MU	WI		



WI

Gegenstände	Anzahl	Sonstiges	Gew.	Slots
Ausgerüstete Waffen	—			—
Ausgerüstete Kampfrüstung	—			—
Ausgerüstete Zusatzkleidung	—			—
Taschen & Behältnisse	—			—

Gesamt:

--	--





FF

IN

KO

WI

A simple line drawing of a human figure from the front, used as a template for marking anatomical points. The figure is standing with arms slightly away from the body and legs straight. The drawing is intended for marking specific points on the body, such as the head, shoulders, elbows, wrists, hips, knees, and ankles, as indicated by the numbered list in the accompanying text.

Erweiterte Werte	GW	Mods.	Wert
Bewegungsgeschwindigkeit	±0		
LeP pro Regenerationsphase	1w6		
Anzahl an ausrüstbaren Waffen	2		



CH

FF

GE

INKLKO

MU

WI

Max. LeP	Mods.	GW	INI	Mods.	GW	Aktionsleiste					
						Aufstehen	5 Ticks	Objekt greifen	5 Ticks	Verbrauchen	10 Ticks
						Bewegen	5 Ticks	Objekt loslassen	0 Ticks	Wissensprobe	2 Ticks
Grundwert: 0+KO+Wl			Grundwert: (GE + MU)/2+GS			Ducken	5 Ticks	Objekt werfen	5 Ticks	Zielen	4 Ticks

Aktuelle LeP	Waffentechnik	SF	WTW			
	Geschütztürme	D		Scharfschützengewehre	D	
	Handkanonen	B		Schrotflinten	C	
	Maschinengewehre	D		Sonderwaffen	C	
Aktuelle VERT	Nahkampfwaffen	B		Strahlenwaffen	C	
	Pistolen	B		Sturmgewehr	C	
	Repetierwaffen	B		Waffenlos	B	

Fernkampfaffen			Waffentyp	Sonstiges				
ANG	VERT	Schaden	Angriffsdauer	Reichweite	Ladedauer	Magazin	Gew.	Slots
			Ticks		Ticks			
			Ticks		Ticks			
			Ticks		Ticks			
			Ticks		Ticks			

Nahkampfaffen			Waffentyp	Sonstiges		
ANG	VERT	Schaden	Angriffsdauer	Kritischer Effekt	Gew.	Slots
Fäuste			Waffenlos			
		1w4 SP	5 Ticks		—	—
			Ticks			

[illegible]