

Charakterentwicklungsblatt 1/3



Attribute	Attribute											
	Basiswert	Heimatwelt	Angeboren	Kindheit	Karrieretabelle	Jugend	Sozialdienst	Berufsklasse	Spezielle Eigenschaften	Zwischenwert	Gelernt	Spielwert
Fingerfertigkeit (FIF)												
Geschicklichkeit (GES)												
Glück (GLK)												
Intelligenz (INT)												
Konstitution (KON)												
Stärke (STK)												
Wahrnehmung (WAH)												
Willenskraft (WIK)												

Bonusfertigkeiten	Bonusfertigkeiten							
	Kindheit	Jugend	Sozialdienst	Berufsklasse	Spezielle Eigenschaften	Zwischenwert	Gelernt	Spielwert
Basis Fernkampf								
Basis Nahkampf								
Medicomp-Analyse								

Grundfertigkeiten	Grundfertigkeiten												
	Basiswert (Heimatwelt)	Angeboren & Elternhaus	Kindheit	Karrieretabelle	Jugend	Sozialdienst	Berufsklasse	Spezielle Eigenschaften	Zwischenwert ¹⁾	Gelernt ²⁾	Attribute	Bonus (1/2 Attribut)	Spielwert
Abrollen											GES		
Ausweichen											GES		
Faust											FIF		
Horchen											WAH		
Klettern											GES		
Muttersprache											INT		
Orientierung											WAH		
Ringkampf											STK		
Schlagwaffe											FIF		
Schleichen											GES		
Springen											GES		
Tarnen											GES		
Tritt											GES		

¹⁾ maximal 30 + Basiswert

²⁾ maximal Attribut +20

Charakterentwicklungsblatt 2/3



Fertigkeiten	Basiswert (Heimatwelt)	Angeboren & Elternhaus	Kindheit	Karrieretabelle	Jugend	Sozialdienst	Berufsklasse	Spezielle Eigenschaften	Zwischenwert ¹⁾	Gelern ²⁾	Attribute	Bonus (1/2 Attribut)	Spielewert
Anatomie											FIF/INT		
Anthropologie											INT		
Archäologie											INT		
Basteln											FIF/INT		
Bluffen											INT/WIK		
Botanik											INT		
Chemie											INT		
Chirurgie											FIF		
Computernutzung											INT		
Einbrechen											FIF/WAH		
Elektronik											FIF/INT		
Ernährungslehre											INT		
Erste Hilfe											FIF/INT		
Etikette und Stil											WIK		
Feilschen											WIK		
Fremdrassen											—		
Gefechtstaktik											INT/WIK		
Gentechnik											INT		
Geologie											INT		
Geschichte											INT		
Geschütztechnik											FIF/INT		
Gravgleiter fahren											GES/WAH		
Gravrad fahren											GES/WAH		
Hacken											INT		
Hyperraumnavigation											INT		
Jetsessel fliegen											GES		
Jura											INT		
Kanonier											INT/WAH		
Kommunikation											INT		
Krankheiten behandeln											FIF/INT		
Maschinenwartung											FIF/INT		
Menschenkenntnis											INT/WAH		
Null-G											GES		
Ortung											INT/WAH		
Parapsychologie											INT		
Pharmazie											INT		
Pilot: Chopper											GES/INT		
Pilot: Großraumer											INT/WIK		
Pilot: Kampfläufer											GES/INT		
Pilot: Raumflieger											GES/INT		
Pilot: Seeschiff											GES/INT		
Plasmatechnik											FIF/INT		
Programmieren											INT		
Psychotherapie											INT/WIK		
PTF Fahren											GES		
Raumschiffswartung											FIF/INT		
Raumtaktik											INT/WIK		

¹⁾ maximal 60 + Basiswert

²⁾ maximal Attribut +20

Charakterentwicklungsblatt 3/3



Fertigkeiten	Basiswert (Heimatwelt)	Angeboren & Elternhaus	Kindheit	Karrieretabelle	Jugend	Sozialdienst	Berufsklasse	Spezielle Eigenschaften	Zwischenwert ¹	Gelernt ²	Attribute	Bonus (1/2 Attribut)	Spichwert
Reiten											GES/WIK		
Robotechnik											INT		
Schwimmen											GES/KON		
Sprache											INT		
Sprengstoffe											INT/FIF		
Spurenlesen Stadt											INT/WAH		
Spurenlesen Wildnis											INT/WAH		
Störtechnik											INT		
Survival Stadt											WAH/WIK		
Survival Wildnis											KON/WAH		
Taschenspielertricks											FIF		
Überzeugen											INT/WIK		
Verführen											INT/WIK		
Vergiftungen behandeln											FIF/INT		
Waffentechnik											FIF/INT		
Werfen											FIF/GES		
Zoologie											INT		
Zweihandkampf											FIF/GES		

Nahkampfwaffenfertigkeiten	Basiswert (Heimatwelt)	Angeboren & Elternhaus	Kindheit	Karrieretabelle	Jugend	Sozialdienst	Berufsklasse	Spezielle Eigenschaften	Zwischenwert ¹	Gelernt ²	Attribute	Bonus (1/2 Attribut)	Bonusattribut	Spichwert
Kampfsport											GES/WIK			
Kettensäge											GES/STK			
Messer											FIF/GES			
Nunchaku											FIF/GES			
Panzerklinge											FIF/GES			
Peitsche											FIF/GES			
Schwert											FIF/GES			
Spißwaffe											FIF/GES			
Würgeschlinge											GES/STK			

Fernkampfwaffenfertigkeiten	Basiswert (Heimatwelt)	Angeboren & Elternhaus	Kindheit	Karrieretabelle	Jugend	Sozialdienst	Berufsklasse	Spezielle Eigenschaften	Zwischenwert ¹	Gelernt ²	Attribute	Bonus (1/2 Attribut)	Bonusattribut	Spichwert
Blasrohr											FIF/WAH			
Faustfeuerwaffe											FIF/WAH			
Flammenwerfer											FIF/WAH			
Gewehr											FIF/WAH			
Granatwerfer											FIF/WAH			
Harpune											FIF/WAH			
Kugelhagel											WAH/WIK			
Messerwerfer											FIF/WAH			
Plasmawaffe											FIF/WAH			
Raketenwerfer											FIF/WAH			
Wurfwaffe											FIF/WAH			

¹) maximal 60 + Basiswert

²) maximal Attribut +20