NAME

STAR WARS

EIGENSCHAFTEN

STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
3	2	2	2	2	2

FERTIGKEITEN

ALLGEMEINE FERTIGKEITEN	EP	EIG	POOL
○ Astronavigation		Int	
● Athletik		Str	
○ Charme		Cha	
○ Computertechnik		Int	
○ Coolness		Cha	
● Disziplin		Wil	
● Einschüchterung		Wil	
○ Führungsqualität		Cha	
○ Heimlichkeit		Gew	
○ Infiltration		Lis	
○ Körperbeherrschung		Gew	
○ Mechanik		Int	
○ Medizin		Int	
● Pilot (Planetar)		Gew	
○ Pilot (Weltraum)		Gew	
○ Straßenwissen		Lis	
○ Täuschung		Lis	
● Überleben		Lis	
○ Verhandeln		Cha	
● Wachsamkeit		Wil	
○ Wahrnehmung		Lis	
● Widerstandskraft		Str	

WISSENSFERTIGKEITEN	EP	EIG	POOL
○ Allgemeinbildung		Int	
○ Altes Wissen		Int	
○ Äusserer Rand		Int	
○ Kernwelten		Int	
○ Kriegskunde		Int	
○ Unterwelt		Int	
○ Xenologie		Int	
○		Int	
○		Int	

KAMPFFERTIGKEITEN	EP	EIG	POOL
○ Artillerie		Gew	
● Handgemenge		Str	
○ Lichtschwertkampf		Str	
● Leichte Fernkampfwaffen		Gew	
● Nahkampfwaffen		Str	
○ Schwere Fernkampfwaffen		Gew	
○			

EIGENE FERTIGKEITEN	EP	EIG	POOL
○			
○			
○			
○			

FÄHIGKEITEN

Körperteile wachsen nach (1 Monat) AKT. RANG

Im Bacta Tank 1 Wunde zusätzlich regenerieren. AKT. RANG

AKT. RANG

AKT. RANG

AKT. RANG

AKT. RANG

AKT. RANG

AKT. RANG

AKT. RANG

AKT. RANG

BESCHREIBUNG

SPEZIES Trandoshaner

BERUF Söldner / Marodeur

GESCHLECHT ALTER

GRÖSSE STATUR

HAARE AUGEN

MOTIVATION Ambition: Religion

PFLICHT/ VERPFLICHTUNG

Verantwortung WERT 15

WERT

WERT

MORALITÄT

AKTUELL

STÄRKE

SCHWÄCHE

KONFLIKT

ABSORPTION

WERT

4

WUNDEN

LIMIT 15

AKTUELL

VERTDG

NAHK 0

FERNK 0

ERSCHÖPFUNG

LIMIT 11

AKTUELL

KRITISCHE VERLETZUNGEN

WAFFEN

NAME	FERT	SCHAD	KRIT	RW	BEL	AP
Fäuste	Handg.	4	3	Nahkampf		

EIGENSCH 1 Schaden pro nicht neg. Erfolgssymbol ZUSTAND

NAME	FERT	SCHAD	KRIT	RW	BEL	AP
Vibroaxt	Nahkampf	6	2	Nahkampf	4	3

EIGENSCH Durchbohrend 2 / Tödlich 3 / Zertrümmern/ 1 Schaden pro nicht neg. Erfolgssymbol ZUSTAND

NAME	FERT	SCHAD	KRIT	RW	BEL	AP
Leichte Blasterpistole	Leicht. FK	5	4	mittel	1	2

EIGENSCH 1 Schaden pro nicht neg. Erfolgssymbol / Betäubungsmodus ZUSTAND

NAME	FERT	SCHAD	KRIT	RW	BEL	AP

EIGENSCH ZUSTAND

AUSRÜSTUNG

Vibroaxt	BEL	4
Schwere Kleidung	BEL	1
Handkomlink	BEL	0
Datapad	BEL	0
2x Stimpack	BEL	0
Leichte Blasterpistole	BEL	1
Elektrofernglas (bis 10 km)	BEL	1
Glühstab	BEL	1

RÜSTUNG

Schwere Kleidung — VERTEIDIGUNG 0 — ABSORPTION 1 — BEL 1 — AP 0

EIGENSCHAFT — ZUSTAND

CREDITS

71

BELASTUNG

LIMIT 8 — AKTUELL 8

FÄHIGKEITEN

AKT. — RANG

ERFAHRUNG

GESAMT — VERFÜGBAR

ENTWICKLUNG

SPEZIALISIERUNG — SIG. FÄHIGK.

SPEZIALISIERUNG — SIG. FÄHIGK.

SPEZIALISIERUNG — SIG. FÄHIGK.

SPEZIALISIERUNG — SIG. FÄHIGK.

SPEZIALISIERUNG — SIG. FÄHIGK.

MACHT

MACHT

MACHT

MACHT

MACHT

MACHT

NOTIZEN