

# Charakterhintergrund

Dieses kleine Charakterblatt eignet sich insbesondere für NOVA-Einsteiger!

## IDENTI-CARD

Reichszugehörigkeit

Heimatplanet/-system

Name

Spezies

Geb.-Dat.  /  /  ISZ

Hautfarbe  Geschlecht

Haarfarbe  Größe  m

Augenfarbe  Gewicht  kg

Basistypus   Veteran

EP  Stand  übrig   sensitiv

## VORGESCHICHTE

### Kindheit

Geburtsort

Muttersprache

soziales Umfeld/Umwelt

### Ausbildung

Erziehung

schulische, berufliche Ausbildung

### Familie/Freunde

Name (evtl. mit Stellung)

Notizen zur Person

### Werdegang

## CHARAKTERISTIKA

### Trieb

Motivation

Wunschtraum

Alptraum

innerer Konflikt

### Charakterzüge

Grundcharakter

Charakterzüge

Tick/Angewohnheiten

Schwachstelle(n)

### Zitat

## GEGENWÄRTIGER STATUS

### Soziales

Umfeld

Hobby

### Prestige

Rang

Titel

Auszeichnungen

Prestigepunkte

### Vermögen

St  bar

Fremdwährungen

Credits (60 C)

T-mark (1,5 TM)

Loxonis (1,67 L)

Dollar (1,1 \$)

ekr. Credits (1,7 EC)

Amares (113 A)

jeweils zu 1 St

Kurse aus dem Jahr 2683

Einkommen



# Charakterwerte & Ausrüstung

## EIGENSCHAFTEN

### Psychische Eigenschaften

	SW	Modif.	Wert	Wurf
Mut (M)	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Intelligenz (It)	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Wissen (Wi)	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Instinkt (Is)	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Emotionen (Em)	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### Physische Eigenschaften

	SW	Modif.	Wert	Wurf
Kraft (K)	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Körperb. (Kb)	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Handg. (Hg)	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sinne (Si)	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Kondition (Ko)	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### Erscheinungsbild

	SW	Modif.	Wert	Wurf
Ausstrahl. (Au)	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Aussehen (Aus)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## ENERGIE

### Psych.Energie

$(M + It + 3xEm)$   
psych.   
Rassenf.   
=

PE

### Lebensenergie

$(2xK + 3xKo)$   
phys.   
Rassenf.   
=

LE

### and. Energie

Bezeichnung

Anzahl

### Initiative

$(M + Si + Is) : 3 =$

## KENNTNISSE & AKTIONEN

### Kenntnisse

Vita (Wi,Wi)	<input type="text"/>	Handwk. & K. (Is,Wi)	<input type="text"/>
Akademik (It,It)	<input type="text"/>	Beeinfl. & V. (Au,Em)	<input type="text"/>
Technik (It,Wi)	<input type="text"/>	Kognition (Is,Si)	<input type="text"/>
Paranormik (Is,Em)	<input type="text"/>	Athletik (Kb,Kb)	<input type="text"/>
Transportm. (Si,Hg)	<input type="text"/>	Kampf (M,Si)	<input type="text"/>

### Kenntniswert:

$(\text{Eigenschaft 1} + \text{Eigenschaft 2}) / 2$

### Befähigungspunkte

Sprachpunkte (SP)	Stand <input type="text"/>	übrig <input type="text"/>
Techpunkte (TP)	Stand <input type="text"/>	übrig <input type="text"/>
Mentalpunkte (MP)	Stand <input type="text"/>	übrig <input type="text"/>

### Aktionen

Aktion	Kenntnis/Spezg.	Mod.	Wurf

## GEBRAUCHSGEGENSTÄNDE

### Liste

Gegenstand	(Fslk)	Gew. (kg)	Unterbringung

tragbares Gewicht am Körper  $(K \times 0,5kg) =$

## SCHUTZKLEIDUNG

### Liste

Kleidungsstück	(Fslk)	Schutz	Beh.	Resist.	X	B
Hautschutz	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Gesamtschutz

Behinderungsbegrenzung  $(K \times 0,5) =$

## WAFFEN

### Liste

<b>Waffe (Fslk)</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Kategorie	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Legalität	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Gewicht	<input type="text"/> kg	<input type="text"/> kg
Magazin/Schaden	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Reichweite	<input type="text"/> m	<input type="text"/> m
Handhab./Angriff	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nachladedauer	<input type="text"/> Resist.	<input type="text"/> Resist.
Sondermerkmal	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### Munition

<input type="text"/>
----------------------

### Rassenmerkmale

<input type="text"/>
----------------------

### Notizen (Implantate, Mutationen, Süchte,...)

<input type="text"/>
----------------------

