

## CHARACTER

Name

Command Package

Background Package

Sophont Type

## COMPANY

Name

AI Rating  Resources

Supplies  Reputation



Health

Reduction  Defense  Dodge

Skill Penalties

RiPP



## SKILLS

### Combat Skills

Rank Specialties

Carbines

Dodge

Explosives

Heavy Weapons

Long Guns

Melee

Pistols

Scatterguns

Stationed Weapons

Thrown Weapons

### Physical Skills

Rank Specialties

Air Vehicles

Athletics

Endurance

Ground Vehicles

Larceny

Perception

Space Vehicles

Stealth

Water Vehicles

### Mental Skills

Rank Specialties

Chemistry

Computers

Economics

Engineering

Experim. Sciences

History

Insight

Mechanic

Medicine

Research

Xenobiology

### Social Skills

Rank Specialties

Contracts

Deceive

Empathy

Inspire

Intimidate

Negotiate

Perform

Willpower

## WEAPONS

Name	Damage	Ammo Type	Reload	Rules & Qualities
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				

## ARMORS

Name	Defense	DR	Hull	Rules & Qualities
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				

## FIRETEAM

	1	2	3	Team Totals
Name	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Physical	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Mental	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Social	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Combat	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Team Qualities	<input type="text"/>			

## SPECIALIZED AMMO & EXPLOSIVES

Name	Use Mechanism	Uses	Effects
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## MORE WEAPONS

Name	Damage	Ammo Type	Reload	Rules & Qualities
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				

## OTHER GEAR

Name	Ship's Locker	Rules/Effects
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## SHIP

Name <input type="text"/>	Model <input type="text"/>	Company AI Rating <input type="text"/>	Hull Points <input type="text"/>
Def. vs Beam <input type="text"/>	Def. vs Missile <input type="text"/>	Def. vs Gravy <input type="text"/>	DR <input type="text"/>
<b>Ship Weapons</b>	<b>Damage</b>	<b>Other Ship Systems</b>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>