

# CHARACTER RECORD SHEET

STAR TREK  
ROLEPLAYING GAME

## PERSONAL DETAILS

CHARACTER NAME:

PLAYER NAME:

SPECIES:

ORIGIN:

GENDER:  AGE:

HEIGHT:  WEIGHT:

HAIR:  EYES:

POSITION:

ASSIGNMENT:

RANK:

DEVELOPMENT:

BASE PROFESSION:

ELITE PROFESSIONS:

ADVANCEMENTS:  EXPERIENCE POINTS:

## ATTRIBUTES

ATTRIBUTE NAME	MOD.	SCORE	LEVELS	MISC.	SPC.	FAV
STR STRENGTH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
AGL AGILITY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
INT INTELLECT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
VIT VITALITY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
PRS PRESENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
PER PERCEPTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
PSI PSIONICS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>

## REACTIONS

REACTION NAME	SCORE	LEVELS	MISC.	ATT.	FAV
QCK QUICKNESS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
SAV SAVVY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
STA STAMINA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
WIL WILLPOWER	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>

## CHARACTERISTICS

	SCORE	QCK	MISC.	COURAGE
INITIATIVE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CUR <input type="text"/> TOT <input type="text"/>
DEFENSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/> 7+	RENOWN <input type="text"/> TOT <input type="text"/>

## HEALTH AND FATIGUE

HEALTH:  BASE HEALTH:

HEALTHY:

DAZED: -1

INJURED: -3

WOUNDED: -5

INCAPACITATED: -7

NEAR DEATH: -9

FATIGUE:

(STUNNED)

WINDY: -1

TIRED: -2

FATIGUED: -4

EXHAUSTED: -8

HEALING AND RECOVERY (TN'S)

DAZED	10	Recovery: roll
INJURED	15	2/week, gain VIT
WOUNDED	20	
INCAPACITATED	25	Medicine (TN-5);
NEAR DEATH	30	First Aid: gain class

## PSIONICS

SKILL NAME	CAT.	SCORE	ATTRIBUTE	LEVELS	MISC.	PRO
<input type="text"/>	PSI	<input type="text"/>	PSI	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>	PSI	<input type="text"/>	PSI	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>	PSI	<input type="text"/>	PSI	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>	PSI	<input type="text"/>	PSI	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>	PSI	<input type="text"/>	PSI	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>	PSI	<input type="text"/>	PSI	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>

## SKILLS

■ Skill can be used untrained (0 skill levels)

SKILL NAME	CAT.	SCORE	SKILL SPECIALTIES	ATTRIBUTE	LEVELS	MISC.	PRO
APPRAISE	ACA	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
ARMED COMBAT	PHY	<input type="text"/>		AGL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
ATHLETICS	PHY	<input type="text"/>		STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
COMPUTER USE	ACA	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
CONCEAL	PHY	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
CONSTRUCT	PHY	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
CRAFT	PHY	<input type="text"/>		AGL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
DEMOLITIONS	PHY	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
ENGINEERING	ACA	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
ENTERPRISE	ACA	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
ENTERTAIN	SOC	<input type="text"/>		PRS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
FIRST AID	PHY	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
FORGERY	PHY	<input type="text"/>		AGL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
GYMNASTICS	PHY	<input type="text"/>		AGL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
IMPERSONATE	SOC	<input type="text"/>		PRS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
INDOCTRINATE	PHY	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
INFLUENCE	SOC	<input type="text"/>		PRS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
INQUIRE	SOC	<input type="text"/>		PRS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
INVESTIGATE	PHY	<input type="text"/>		PER	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
KNOWLEDGE	ACA	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
LANGUAGE	ACA	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
MEDICINE	ACA	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
NEGOTIATE	SOC	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
OBSERVE	PHY	<input type="text"/>		PER	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
OPERATE VEHICLE	PHY	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
PERSUADE	SOC	<input type="text"/>		PRS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
RANGED COMBAT	PHY	<input type="text"/>		AGL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
REPAIR	PHY	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
SCIENCE	ACA	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
SLEIGHT OF HAND	PHY	<input type="text"/>		AGL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
SPORT	PHY	<input type="text"/>		AGL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
STEALTH	PHY	<input type="text"/>		AGL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
SURVIVAL	PHY	<input type="text"/>		PER	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
SYSTEM OPERATION	PHY	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
TACTICS	ACA	<input type="text"/>		INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
UNARMED COMBAT	PHY	<input type="text"/>		AGL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>