

CHARAKTER-DATEN

CHARAKTERNAME: _____
 SPEZIES: _____
 GESCHLECHT: _____ ALTER: _____
 GRÖÖE: _____ GEWICHT: _____
 AUSSEHEN: _____



SPIELER: _____
 CHRONIK / SL: _____
 ERSTELLUNGSdatum: _____
 CHARAKTERKONZEPT: _____

CHARAKTER-KONDITIONEN

BEKANNTHEIT: _____ RUF: _____
 ORGANISMUS: _____ PSYCHE: _____
 INFEKTIONSRESISTENZ: _____
 BUTTERFLY EFFECT: _____
ERFAHRUNG **JUSTICEPOINTS** **CHAOSPOINTS**
 GESAMT/AKTUELL GESAMT/AKTUELL GESAMT/AKTUELL

--	--	--

PRIMÄR-ATTRIBUTE

ATTRIBUTE	STUFE	MODIFIKATOREN		ATTRIBUTE	STUFE	MODIFIKATOREN	
GESCHICK	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	SCHNELLIGKEIT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STÄRKE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	WISSEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
KONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	WAHRNEHMUNG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SEKUNDÄR-ATTRIBUTE

ATTRIBUTE	STUFE	MODIFIKATOREN		ATTRIBUTE	STUFE	MODIFIKATOREN	
CHARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	FAHRZEUGE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
LOGIK	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	SCHMERZTOLERANZ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

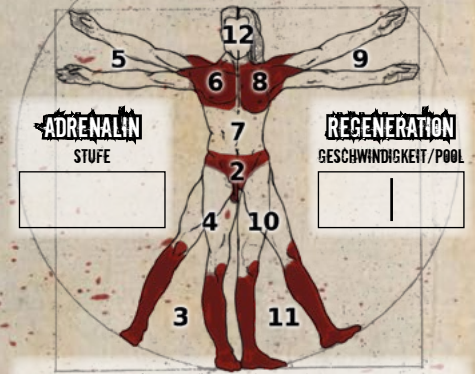
FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	ATTR.	STUFE	MOD.
Willenskraft	WI		

BESONDERE FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT OHNE ATTRIBUTE (PSI, ETC)	STUFE	MOD.

TREFFERZONEN



ZONE RÜSTUNGSWERT & MK	
12	
11	
10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	

STYLE SKILLS

STYLE SKILL (KAMPFKUNST MIT STUFE)	STUFE

CHARAKTERMERKMALE

CHARAKTERMERKMAL (BONUS WENN VORHANDEN)	JP/CP

CHARAKTERNAME: _____

TRAGKRAFT (STÄRKE+STEMMEN) X 10KG: _____

KG _____

BARGELD: _____

NS _____



VERLETZUNGS-SPANNEL

SCHMERZTOLERANZ STUFE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

KUMULATIVER MALUS

-1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1

MAXIMALE TREFFERPUNKTE

TP

ERLITTENER SCHADEN IN EINER TREFFERZONE

	30TP	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30
NORMALSTERBLICH											
ROBOTIK & HART	50TP	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	41-45	46-50
UNGLAUBLICH HART	70TP	1-7	8-14	15-21	22-28	29-35	36-42	43-49	50-56	57-63	64-70
EPISCHER WIDERSTAND	90TP	1-9	10-18	19-27	28-36	37-45	46-54	55-63	64-72	73-81	82-90

AKTUELLER SCHADEN & MALUS

ZONE	SCHADEN	MALUS	ZONE	SCHADEN	MALUS	ZONE	SCHADEN	MALUS	ZONE	SCHADEN	MALUS
12			11			10			9		
									8		
									7		
ZONE	SCHADEN	MALUS	ZONE	SCHADEN	MALUS	ZONE	SCHADEN	MALUS	ZONE	SCHADEN	MALUS
6			5			4			3		
									2		
										SONSTIGE MALUS	BESAMTE MALUS

FERNKAMPFWAFFEN

BEZEICHNUNG & ART	MAX REICHWEITEN (K.M.L.X)	FERTIGKEIT / KALIBER & MUNITION / SCHADEN	R.D.	MODUS / SONSTIGES

WAFFENKAMPF, UND NAEHKAMPF

BEZEICHNUNG	FERTIGKEIT	ANGRIFF/PARADE	SCHADEN	BEZEICHNUNG	FERTIGKEIT	ANGRIFF/PARADE	SCHADEN
	WAF	NAH			WAF	NAH	
	WAF	NAH			WAF	NAH	
	WAF	NAH			WAF	NAH	

PHYSIOLOGISCHE STÖRUNGEN & CODE-G

MUTATIONEN & BIO-ABNORMITÄTEN

AUSRÜSTUNG AM KÖRPER

VOR- UND NACHTEILE

VORTEILE & NACHTEILE (BESCHREIBUNG)	VORTEILSPUNKTE

MODIFIKATOREN DURCH PSYCHE
PSYCHE: 100-81 MODIFIKATOR VON -1 CHAOSPOINT

PSYCHE: 80-61 KEIN MODIFIKATOR
PSYCHE: 60-41 MODIFIKATOR VON -1 JUSTICEPOINT

PSYCHE: 40-21 MODIFIKATOR VON -2 JUSTICEPOINTS
PSYCHE: 20-0 MODIFIKATOR VON -3 JUSTICEPOINTS