

## PERSÖNLICHE DATEN

Name/Primärer Deckname _____			
Metatyp _____	Ethnizität _____		
Alter _____	Geschlecht _____	Größe _____	Gewicht _____
Reputation _____		Fahndungsstufe _____	
Karma _____	Gesamtkarma _____	Sonstiges _____	

## WICHTIGE KAMPF-INFOS

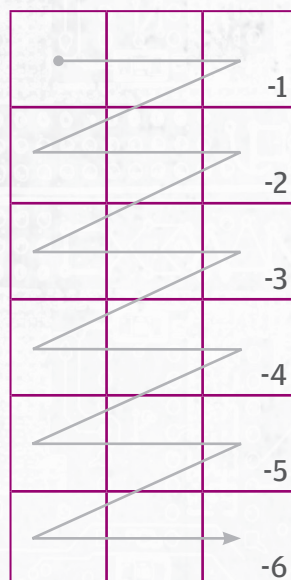
Primäre Panzerung _____	Verteidigungswert _____						
Primäre Fernkampfwaffe _____							
Schaden	Modus	Sehr nah	Nah	Mittel	Weit	Sehr weit	
Munition: _____							
Primäre Nahkampfwaffe _____							
Schaden _____		Sehr nah _____					

## ATTRIBUTE

Konstitution _____	Essenz _____
Geschicklichkeit _____	Magie/Resonanz _____
Reaktion _____	Initiative _____
Stärke _____	Matrix-Initiative _____
Willenskraft _____	Astrale Initiative _____
Logik _____	Selbstbeherrschung _____
Intuition _____	Menschenkenntnis _____
Charisma _____	Erinnerungsvermögen _____
Edge _____	Heben/Tragen _____
Edgepunkte  _____	Bewegung _____
Angriffswert waffenlos _____	Verteidigungswert _____

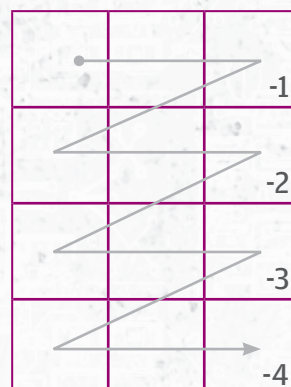
## ZUSTANDSMONITOR

### Körperlicher Schaden



Charaktere haben 8 + (Konstitution ÷ 2, aufgerundet) Kästchen auf dem Zustandsmonitor für Körperlichen Schaden; übrige Kästchen werden geschwärzt.

### Betäubungsschaden



Charaktere haben 8 + (Willenskraft ÷ 2, aufgerundet) Kästchen auf dem Zustandsmonitor für Betäubungsschaden; übrige Kästchen werden geschwärzt.

Für jeweils 3 ausgefüllte Schadenskästchen auf einem Zustandsmonitor erleidet der Charakter bei Proben einen Würfelpoolmodifikator von -1; diese Modifikatoren sind innerhalb und zwischen den Zustandsmonitoren kumulativ.

## FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Wert	Attr	Art	Fertigkeit	Wert	Attr	Art

## VOR- UND NACHTEILE

Vor-/Nachteil	Anmerkungen	Art

## IDS/LEBENSSTILE/WÄHRUNG

Primärer Lebensstil _____	Lizenzen _____
Nuyen _____	
Gefälschte IDs/Verknüpfte Lebensstile/Geld/Lizenzen _____	

## CONNECTIONS

Name	Loyalität	Einfluss

# SHADOWRUN®

CHARAKTER \_\_\_\_\_

SPIELER \_\_\_\_\_

NOTIZEN \_\_\_\_\_

## FERNKAMPF WAFFEN

Waffe	Schaden	Modus	Sehr nah	Nah	Mittel	Weit	Sehr weit	Munition
_____								
_____								
_____								
_____								
_____								
_____								

## NAHKAMPF WAFFEN

Waffe	Schaden	Sehr nah
_____		
_____		
_____		
_____		
_____		
_____		
_____		

## PANZERUNG

Panzerung	Verteidigungswert	Anmerkung
_____		
_____		
_____		
_____		
_____		
_____		
_____		

## MATRIXWERTE

Angriff	Schleicher	Datenverarbeitung	Firewall
Geräte/GS _____ Programme _____	_____	_____	_____
<u>Matrixzustandsmonitor</u>	_____	_____	_____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

## BODYTECH

Bodytech	Stufe	Anmerkung	Essenz
_____			
_____			
_____			
_____			
_____			
_____			
_____			

## FAHRZEUG

<u>Fahrzeug</u>	<u>Handling</u>
<u>Beschleunigung</u>	<u>Geschwindigkeitsintervall</u>
<u>Höchstgeschwindigkeit</u>	<u>Rumpf</u>
<u>Panzerung</u>	<u>Pilot</u>
<u>Sensor</u>	<u>Sitze</u>
<u>Anmerkungen</u>	_____

## AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Stufe
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	

## ZAUBER / ERZEUGNISSE / RITUALE / KOMPLEXE FORMEN

Z/E/R/KF	Art/Ziel	Reichweite	Dauer	Entzug
_____				
_____				
_____				
_____				
_____				
_____				

## ADEPTENKRÄFTE & ANDERE FÄHIGKEITEN

Name	Stufe	Anmerkung
_____		
_____		
_____		
_____		
_____		
_____		
_____		