

SHADOWRUN

CHARAKTER _____

SPIELER _____

NOTIZEN _____

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

			-1
			-2
			-3
			-4
			-5
			-6

Betäubungsschaden

			-1
			-2
			-3
			-4

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.

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

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 _____

FERNKAMPFWAFFEN

Waffe Schaden Modus Sehr nah Nah Mittel Weit Sehr weit Munition

Waffe	Schaden	Modus	Sehr nah	Nah	Mittel	Weit	Sehr weit	Munition

NAHKAMPFWAFFEN

Waffe Schaden Sehr nah

Waffe	Schaden	Sehr nah

PANZERUNG

Panzerung Verteidigungswert Anmerkung

Panzerung	Verteidigungswert	Anmerkung

MATRIXWERTE

Angriff Schleicher Datenverarbeitung Firewall

Geräte/GS

Programme

Matrixzustandsmonitor

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

BODYTECH

Bodytech Stufe Anmerkung Essenz

Bodytech	Stufe	Anmerkung	Essenz

FAHRZEUG

Fahrzeug Handling

Beschleunigung Geschwindigkeitsintervall

Höchstgeschwindigkeit Rumpf

Panzerung Pilot

Sensor Sitze

Anmerkungen

ZAUBER / ERZEUGNISSE / RITUALE / KOMPLEXE FORMEN

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

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

AUSRÜSTUNG

Gegenstand Stufe

Gegenstand	Stufe

ADEPTENKRÄFTE & ANDERE FÄHIGKEITEN

Name Stufe Anmerkung

Name	Stufe	Anmerkung