



<b>Name</b>		<b>Geschlecht</b>		<b>Stufe</b>	
<b>Klasse</b>		<b>Alter</b>		<b>Erfahrung</b>	

<b>Aussehen:</b>	<b>Haare:</b>	<b>Größe:</b>	<b>Gewicht:</b>
<b>Augenfarbe:</b>	<b>Hautfarbe:</b>	<b>Kleidungsstil:</b>	
<b>Beschreibung:</b>			

<b>Hintergrund:</b>	<b>Geburtstag:</b>	<b>Geburtsort:</b>	<b>Früherer Beruf:</b>
<b>Familie:</b>			
<b>Biografie:</b>			

<b>Merkmale:</b>	

<b>Kontakte</b>	<b>Ort</b>	<b>Notizen</b>

<b>Notizen:</b>	<b>Kismet-Optionen</b>	<b>Ohne Merk.</b>	<b>Mit Merk.</b>
	Glück	-2	-1
	Erleichterung +1/+2/+3	---	-1/-2/-3
	Erschwernis 4/8/12	---	+1/+2/+3
	Kampfvorteil	-1 je ÜP	-0,5 je ÜP
	Lebensretter	-2 perm.	-2 perm.
	Szene starten	---	-3 bis +3

<b>Chips:</b>	
<b>Ausrüstung:</b>	

Attribute	Primäre Fertigkeiten	Attribut	Stufe	Wert
Stärke				
Konstitution				
Agilität				
Geschick				
Verstand				
Instinkt				
Charisma				
Willenskraft				
Kismet				
Shian				

Verfassungsschaden	Sekundäre Fertigkeiten	Attribut	Stufe	Wert
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
Maximal:Konstitution				
Traumaschaden				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
Maximal:Konstitution*2				

Kampfwerte	Panzerung	Art	Schutz	TH	Last
Initiative		Kopf			
Aktionspunkte		Oberkörper			
Härte		Unterkörper			
Fokus		Schild			
Reflexe		Insgesamt:	---	---	

Nahkampfwaffen	Art	Schaden	Trägheit	RW	Last	Eigenschaften

Fernkampfwaffen	Art	Schaden	Trägheit	RW	Last	Muni	Eigenschaften														
Schüsse:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Kampferschwernisse	Kampfmanöver		
Auf den Kopf zielen	+8	Verschlaufen	Man erhält Härte+Fokus AP zurück
Auf die Beine zielen	+4	Überlegenheit erzeugen	Man erhält Erschwernis : 2 ÜP
Auf den Oberkörper zielen	+0	Überlegenheit abgeben	ÜP an frei einen Gefährten abgeben
Mehrere Angriffe	Trägheit	Aussetzen lassen	4 ÜP, Gegner hat keine Aktion o. Rea.
Fernkampfdistanz nah	+0	Wucht	H Schadenspotential (Würfel) +X
Fernkampfdistanz mittel	+4	Nur ein Kratzer	H X : 2 (abrunden) Schaden verhind.
Fernkampfdistanz fern	+8	Zähne zusammenbeißen	H Erschwernis Traumaschaden -X*2
Fernkampfdistanz extrem	+10	Fokussieren	F AW und Würfelergbnis +X, Ang.
Reichweite im Nahkampf	RW*2	Schwachstelle treffen	F Durchschlagskraft + X
Sichteinschränkung	+2	Anvisieren	F Erschwernis Zielen&Distanz -X*2
Extreme Sichteinschränk	+4	Blitzreflexe	R AW und Würfelergbnis +X, Ver.
Deckung / Defensive Halt.	Fokus+3	Initiative erhöhen	R Initiative steigt für Kampf um X*R
Bewegung	+Distanz	Schnelle Schläge	R Erschwernis Träufigkeit - X*2