

CHARAKTER-DATEN



CHARAKTERNAME: _____
 SPEZIES: _____
 GESCHLECHT: _____ ALTER: _____
 ETHNISCHE GRUPPE: _____
 GRÖÖE: _____ GEWICHT: _____
 HAARFARBE: _____
 AUGENFARBE: _____

SPIELER: _____
 CRONIK / SL: _____
 ERST-DATUM: _____
 CHAR-KONZEPT: _____

CHARAKTER-KONDITIONEN

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

PRIMÄR-ATTRIBUTE

GESCHICK: [GE] SCHNELLIGKEIT: [SK]
 STÄRKE: [ST] WISSEN: [WI]
 KONSTITUTION: [KO] WAHRNEHMUNG: [WA]

SEKUNDÄR-ATTRIBUTE

CHARISMA: [CH] FAHRZEUG: [FA]
 LOGIK: [LO] SCHMERZTOLERANZ: [TO]

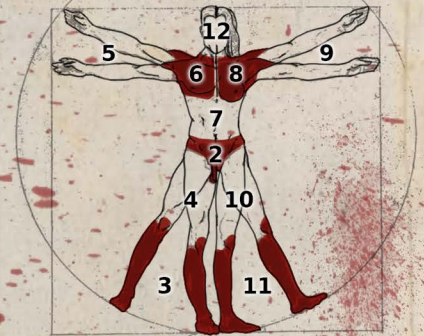
GESUNDHEIT UND RÜSTUNG

ZÖNE	HP GES.	RÜSTUNG	DMG	MALUS
12				
11				
10				
9				
8				
7				
6				
5				
4				
3				
2				

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	ATTR.	WERT	MÖD.	FERTIGKEIT	ATTR.	WERT	MÖD.

TREFFERZÖNEN



ADRENALIN

REGENERATION

GESCHW.

POOL

CHARAKTERMERKMALE

MERKMAL	BESCHREIBUNG / BONUS

BESÖNDERE FERTIGKEITEN WERT MÖD. BESÖNDERE FERTIGKEITEN WERT MÖD. STYLE-SKILLS STUFE

BESÖNDERE FERTIGKEITEN	WERT	MÖD.	BESÖNDERE FERTIGKEITEN	WERT	MÖD.	STYLE-SKILLS	STUFE

CHARAKTERENTWICKLUNG / STEIGERN

ERLEICHTERUNG / VERGÜNSTIGUNG
 TALENT: 1/2 EPS BEIM STEIGERN
 BEGABUNG: -2 EPS BEIM STEIGERN

PRIMAR-ATTRIBUTE: NÄCHSTER STUFE X 10 EPS
 SEKUNDÄR-ATTRIBUTE: NÄCHSTE STUFE X 6 EPS
 NEUE FERTIGKEIT: 2 EPS
 FERTIGKEIT: NÄCHSTER STUFE X 2 EPS

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

