

# 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]

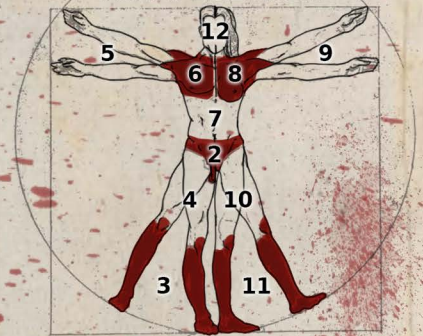
## GESUNDHEIT UND RÜSTUNG

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

PRIMÄR-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

