

PERSÖNLICHE DATEN

NAME / STRASSENNAME _____

Metatyp _____	Ethnie _____		
Alter _____	Geschlecht _____	Größe _____	Gewicht _____
Straßenruf _____	Schlechter Ruf _____	Prominenz _____	
Karma _____	Gesamtkarma _____	Sonstiges _____	

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 _____

Körperliches Limit: Geistiges Limit: Soziales Limit:

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Stufe	Art	Fertigkeit	Stufe	Art
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W
_____	_____	A / W	_____	_____	A / W

IDS / LEBENSSTILE / GELD

Hauptlebensstil _____

Nuyen _____ Lizenzen _____

Gefälschte IDs / Weitere Lebensstile / Vermögen / Lizenzen _____

WICHTIGE KAMPFWERTE

Rüstung _____ Panzerungswert _____

Fernkampf­waffe _____

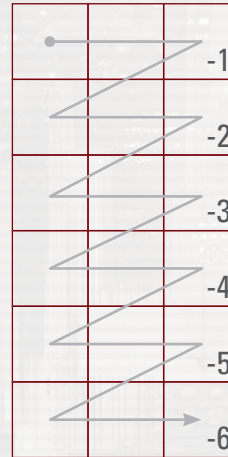
Schaden _____	Präz. _____	DK _____	Modus _____	RK _____	Munition _____
---------------	-------------	----------	-------------	----------	----------------

Nahkampf­waffe _____

Reichweite _____	Schaden _____	Präz. _____	DK _____
------------------	---------------	-------------	----------

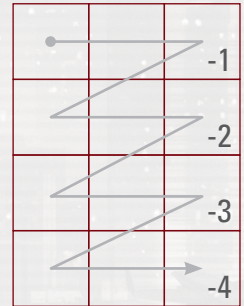
ZUSTANDSMONITOR

Körperlicher Zustandsmonitor



Charaktere haben 8 + (Konstitution ÷ 2, aufgerundet)
 Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor;
 überzählige Kästchen schwärzen

Geistiger Zustandsmonitor



Charaktere haben 8 + (Willenskraft ÷ 2, aufgerundet)
 Kästchen auf dem Geistigen Zustandsmonitor;
 überzählige Kästchen schwärzen

Überzähliger Schaden

Pro 3 Kästchen Schaden auf einem Zustandsmonitor erhält der Charakter einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf Proben; diese Modifikatoren sind kumulativ; siehe Verletzungsmodifikatoren, S. 172.

VOR- UND NACHTEILE

Vor- / Nachteil	Anmerkungen	Art
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N
_____	_____	V / N

CONNECTIONS

Name	Loyalität	Einfluss	Gefallen
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

SHADOWRUN[®]

CHARAKTER _____

SPIELER _____

ANMERKUNGEN _____

FERNKAMPFWAFFEN

Waffe	Schaden	Präz.	DK	Modus	RK	Munition
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

NAHKAMPFWAFFEN

Waffe	Reichweite	Schaden	Präz.	DK
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

PANZERUNG

Panzerung	Panzerungswert	Anmerkungen
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

CYBERDECK

Modell	Angriff	Schleicher
_____	_____	_____
Gerätestufe	Datenverarbeitung	Firewall
_____	_____	_____
Programme	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Matrix-Zustandsmonitor

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

BODYTECH

Bodytech	Stufe	Anmerkungen	Essenz
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

FAHRZEUG

Fahrzeug	Handling
_____	_____
Beschleunigung	Geschwindigkeit
_____	_____
Pilot	Rumpf
_____	_____
Panzerung	Sensor
_____	_____
Anmerkungen	_____
_____	_____

AUSRÜSTUNG

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

ZAUBER / ERZEUGNISSE RITUALE / KOMPLEXE FORMEN

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

ADEPTENKRÄFTE ODER ANDERE FÄHIGKEITEN

Name	Stufe	Anmerkungen
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____