



CHARAKTERDATENBLATT

Name /SIN	Kerstin Gunware		
Straßenname			
andere SINS			
Metatyp:	Mensch	Geburstag	02.02.2055
Geschlecht	weiblich	Alter	7 Jahre
Größe		Stand am:	01.06.2062
Gewicht		Haarfarbe	dunkelblond
Hautfarbe	rosa	Augenfarbe	grün

Körperliche Attribute		Geistige Attribute	
Konstitution	⁶ / ₉ 2	Charisma	⁶ / ₉ 3
Geschicklichkeit	⁶ / ₉ 2	Intuition	⁶ / ₉ 2
Reaktion	⁶ / ₉ 2	Logik	⁶ / ₉ 2
Stärke	⁶ / ₉ 2	Willenskraft	⁶ / ₉ 2

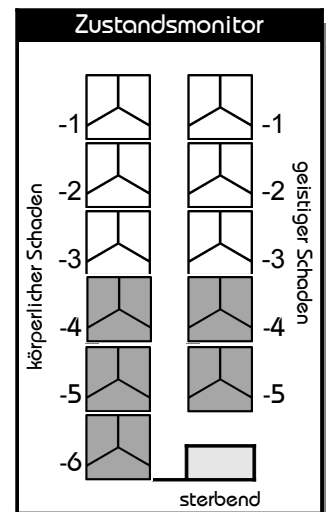
Spezielle Attribute		Spezielle Attribute	
Edge	⁷ 3	Aktuelles Edge	
Essenz	6	Astrale Initiative	
Initiative	4	Matrix Initiative	
Magie		INI-Durchgänge	1

KARMA	
Gutes Karma	Gesamtkarma
9	-459

REPUTATION		Lebensstil	
Straßenruf			
Schlechter Ruf		Geld	
Prominenz			

Abtasten	GES+INT	4
Erinnerungsvermögen	LOG+WIL	4
Heben und Tragen	STR+KON	4
Menschenkenntnis	INT+CHA	5
Selbstbeherrschung	WIL+CHA	5

Gaben	BP
Gummigelenke	5
Schnellheilung	10
Erhöhte Konzentration St. 2	20
Handicaps	BP
Allergie (Silber, mittel)	-5
Immunsensibilität	-15



Connections		
Gruppe	Ort / Vorzüge	Kon Loy

Commlink	
Name:	
Prozessor:	
Signal:	
Betriebssystem:	
Firewall	
System	
Icon	
Zubehör	

Feinde		
Gruppe	Ort / Vorzüge	Kon Loy

SIN /Lizenzen	VF	Stufe	Seite

Fertigkeitsgruppen				
Gruppe	Stufe	Attrib	w6	
Athletik	Akrobatik	2	GES	4
	Klettern	2	STR	4
	Laufen	2	STR	4
	Schwimmen	2	STR	4
Cracken	Elektronische Kriegsführung		LOG	1
	Hacking		LOG	1
	Matrixkampf		LOG	1
Einfluss	Führung	2	CHA	5
	Gebräuche	2	CHA	5
	Überreden	2	CHA	5
	Verhandlung	2	CHA	5
Elektronik	Computer	2	LOG	4
	Datensuche		LOG	1
	Hardware		LOG	1
	Software		LOG	1
Feuerwaffen	Gewehre		GES	1
	Pistolen		GES	1
	Schnellfeuerwaffen		GES	1
Heimlichkeit	Beschatten	1	INT	3
	Fingerfertigkeit	1	GES	3
	Infiltration	1	GES	3
	Verkleiden	1	INT	3
Mechanik	Fahrzeugmechanik		LOG	1
	Industriemechanik		LOG	1
	Luftfahrtmechanik		LOG	1
	Seefahrtmechanik		LOG	1
Nahkampf	Klingenwaffen	1	GES	3
	Knüppel	1	GES	3
	Waffenloser Kampf	1	GES	3
Natur	Navigation	1	INT	3
	Spurenlesen	1	INT	3
	Survival	1	WIL	3
Tierhaltung	Reiten		REA	1
	Tierführung		INT	1
	Abrichten		INT	1
	VetTech		LOG	-

Fertigkeitsgruppen				
Gruppe	Stufe	Attrib	w6	
Biotech	Erste Hilfe		LOG	1
	Kybernetik		LOG	1
	Medizin		LOG	1
Beschwören	Binden		MAG	-1
	Herbeirufen		MAG	-1
	Verbannen		MAG	-1
Hexerei	Antimagie		MAG	-1
	Ritualzauberei		MAG	-1
	Spruchzauberei		MAG	-1
Aktionsfertigkeiten				
Fertigkeiten		Attrib	w6	
Arkana		LOG	1	
Askennen		INT	1	
Astralkampf		WIL	1	
Ausweichen	3	REA	5	
Bodenfahrzeuge		REA	1	
Einschüchtern		CHA	2	
Entfesseln		GES	1	
Fallschirmspringen		KON	1	
Fälschen		GES	1	
Flugzeuge		REA	1	
Geschütze		GES	1	
Handwerk		INT	1	
Läufer		REA	1	
Projekttilwaffen		GES	1	
Raumfahrzeuge		REA	1	
Schiffe		REA	1	
Schlösser	1	GES	3	
Schwere Waffen		GES	1	
Sprengstoffe		LOG	1	
Tauchen		KON	1	
Unterricht		CHA	2	
Verzaubern		MAG	1	
Waffenbau		LOG	1	
Wahrnehmung	3	INT	5	
Wurfwaffen		GES	1	

Wissensfertigkeiten			
Akademisch	Stufe	LOG	w6
Biologie	1	LOG	3
Beruf	Stufe	LOG	w6
Hobby	Stufe	INT	w6
Legenden (Drachen+2)	1	INT	3
Matrix-Spiele	1	INT	3
Sprachen	Stufe	INT	w6
Deutsch		M	
Englisch		M	
Twi	2	INT	4
Straße	Stufe	INT	w6

Waffen														
Bezeichnung	Typ	RW/K	Mittel (-1)	Weit (-3)	Extr(-6)	Modus	Muni	Schaden	PB	RS	VF	Z	Preis	Seite

Munition	#	SchadM.	PB-M.	Panz.	VF	Preis	Seite

Zubehör	Waffe	Platz	VF	Preis	Seite

Panzerung	B/S	Kap.	Beh.	Vers.	VF	Z	Preis	Seite

Panzerung	Stufe	Kap.	VF	Preis	Seite

Cyberware						0
Implantat	Stufe	Q	Essenz	VB	Preis	Seite

Bioware						0
Implantat	Stufe	Q	Essenz	VB	Preis	Seite

Fahrzeuge												
Name	Han.	Geschw.	Beschl.	Pilot	Rmpf.	Panz.	Sens.	Slot	VF	Z	Preis	Seite

Magie	
Konzept	
Schutzpatron	
Vorteile / Nachteile	
Magische Grundlagensammlung	
Initiationsgruppe	
Avatar	
Gruppebeschränkungen	
Gruppenressourcen	
Rang und Status	
Initiatorische Prüfungen	

Initiationsgrad	
Metatechniken	

Foki	Kraft

Magische Materialien

Ki-Kräfte			0
Bezeichnung	Stufe	Kosten	

Ausrüstung	VF	Preis	Seite

Ausrüstung	Kap	S	VF	Preis	Seite

Geister, gebundene										
Name, Art	Kraft	Edge	K	G	R	S	Ini	Kräfte / Fertigkeiten	Dienste	

Geister, benannte											
Name, Art	Kraft	Edge	K	G	R	S	Ini	Kräfte / Fertigkeiten	Dienste	Gezählt	

Zauber		Entzugsattribute							4
Heilung / Pflanze	Typ	Art	Prob	RW	Dauer	Entzug	Anmerkung	Seite	
Illusion / Luft	Typ	Art	Prob	RW	Dauer	Entzug	Anmerkung	Seite	
Kampf / Tier	+2w	Typ	Art	Prob	RW	Dauer	Entzug	Schaden	Seite
Manipulation / Erde	Typ	Art	Prob	RW	Dauer	Entzug	Anmerkung	Seite	
Wahrnehmung / Wasser	Typ	Art	Prob	RW	Dauer	Entzug	Anmerkung	Seite	

Runs				
Titel	Zyklus	Karma	von	bis
Chaos freier Tag	Drachenspiel	2	02.11.2056	

