

# SHADOWRUN<sup>®</sup>

CHARACTER \_\_\_\_\_  
PLAYER \_\_\_\_\_  
NOTES \_\_\_\_\_

## PERSONAL DATA

Name/Strassenname \_\_\_\_\_  
Metatyp \_\_\_\_\_ Ethnie \_\_\_\_\_  
Alter \_\_\_\_\_ Geschlecht \_\_\_\_\_ Größe \_\_\_\_\_ Gewicht \_\_\_\_\_  
Straßenruf \_\_\_\_\_ Schlechter Ruf \_\_\_\_\_ Prominenz \_\_\_\_\_  
Karma \_\_\_\_\_ Total Karma \_\_\_\_\_ Sonstiges \_\_\_\_\_

## ATTRIBUTES

Konstitution	_____	Essenz	_____
Geschicklichkeit	_____	Magie/Resonanz	_____
Reaktion	_____	Initiative	+ d6
Stärke	_____	Matrix Initiative	+ d6
Willenskraft	_____	Astrale Initiative	+ d6
Logik	_____	Selbstbeherrschung	_____
Intuition	_____	Menschenkenntnis	_____
Charisma	_____	Erinnerung	_____
Edge	_____	Heben/Tragen	_____
Edge Punkte		Bewegung	_____

Physisches Limit: \_\_\_\_\_ Mentales Limit: \_\_\_\_\_ Soziales Limit: \_\_\_\_\_

## SKILLS

Fertigkeit	Stufe	Art	Fertigkeit	Stufe	Art
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K
_____	_____	A/K	_____	_____	A/K

## IDS / LIFESTYLES / CURRENCY

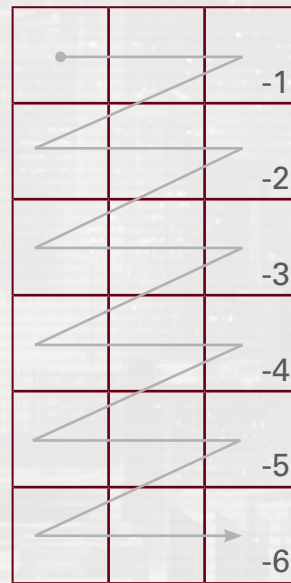
Hauptlebensstil \_\_\_\_\_  
Nuyen \_\_\_\_\_ Lizenzen \_\_\_\_\_  
Sonstiges \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## CORE COMBAT INFO

Primary Armor \_\_\_\_\_ Rating \_\_\_\_\_  
Primary Ranged Weapon \_\_\_\_\_  
Dam \_\_\_\_\_ Acc \_\_\_\_\_ AP \_\_\_\_\_ Mode \_\_\_\_\_ RC \_\_\_\_\_ Ammo \_\_\_\_\_  
Primary Melee Weapon \_\_\_\_\_  
Reach \_\_\_\_\_ Dam \_\_\_\_\_ Acc \_\_\_\_\_ AP \_\_\_\_\_

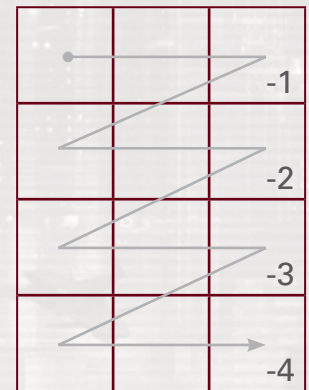
## CONDITION MONITOR

### 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

## QUALITIES

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

## CONTACTS

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

CHARACTER \_\_\_\_\_  
 PLAYER \_\_\_\_\_  
 NOTES \_\_\_\_\_

[illegible][illegible][illegible]

Modell	Angriff	Schleicher										
Gerätestufe	Datenverarbeitung	Firewall										
Programme												
Matrix-Zustandsmonitor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

[illegible]

Fahrzeug	Handling
Beschleunigung	Geschwindigkeit
Pilot	Rumpf
Panzerung	Sensor
Anmerkungen	

[illegible][illegible][illegible]



CHARACTER \_\_\_\_\_  
 PLAYER \_\_\_\_\_  
 NOTES \_\_\_\_\_

[illegible][illegible]

Vehicle	Handling
Acceleration	Speed
Pilot	Body
Armor	Sensor
Notes	

Attribute	Final Rating	Magic/Aug.	Special
<b>Body</b>			
<b>Agility</b>			
<b>Reaction</b>			
<b>Strength</b>			
<b>Willpower</b>			
<b>Logic</b>			
<b>Intuition</b>			
<b>Charisma</b>			

[illegible][illegible]

Initiative		Astral Initiative		Matrix Initiative	
Dice	Modifier	Dice	Modifier	Dice	Modifier

These values reflect the standard values; calculations will be applied on the front page.  
Initiative is used for AR, Matrix Initiative is used for VR.  
Add +1 Matrix Initiative Die for Hot Sim.