GEISTER-BOGEN

VERBÜNDETER

Name _____ Heimatebene _____

Kraft	K	St	S	C	W	I	E	R

Initiative: _____ Astrale Initiative: _____

Angriff: _____

Würfelpools

Karma _____

Kampf _____

Astralkampf _____

LEICHTE BETÄUB.	MITTLERE BETÄUB.	SCHWERE BETÄUB.	TÖDL. BETÄUB.
MW+1 INIT–1	MW+2 INIT–2	MW+3 INIT–3	VER-DRÄNGT

LEICHTE WUNDE	MITTLERE WUNDE	SCHWERE WUNDE	TÖDL. WUNDE
MW+1 INIT–1	MW+2 INIT–2	MW+3 INIT–3	VER-DRÄNGT

Homunculus

Material _____

Panzerung _____

Allergie _____

Kräfte

Name	Art	Handlung	Reichweite	Dauer	Effekte

Erscheinung

1. _____
2. _____
3. _____

Fertigkeiten	Stufe	Zauber	Kraftstufe

WATCHER

Nummer _____ Kraft _____ Lebensdauer _____

Nummer _____ Kraft _____ Lebensdauer _____

Nummer _____ Kraft _____ Lebensdauer _____

Nummer _____ Kraft _____ Lebensdauer _____

BEMERKUNGEN / NOTIZEN

GEBUNDENE GEISTER

Typus _____ Große Gestalt ☐

Kraft	K	St	S	C	W	I	E	R

Initiative: _____ Astrale Initiative: _____

Angriff: _____

Würfelpools

Karma _____

Kampf _____

Astralkampf _____

LEICHTE BETÄUB.	MITTLERE BETÄUB.	SCHWERE BETÄUB.	TÖDL. BETÄUB.
MW+1 INIT–1	MW+2 INIT–2	MW+3 INIT–3	VER-DRÄNGT

LEICHTE WUNDE	MITTLERE WUNDE	SCHWERE WUNDE	TÖDL. WUNDE
MW+1 INIT–1	MW+2 INIT–2	MW+3 INIT–3	VER-DRÄNGT

Bonus der Großen Gestalt _____

Kräfte

Name	Art	Handlung	Reichweite	Dauer	Effekte

Schwächen _____

GEBUNDENE GEISTER

Typus _____ Große Gestalt ☐

Kraft	K	St	S	C	W	I	E	R

Initiative: _____ Astrale Initiative: _____

Angriff: _____

Würfelpools

Karma _____

Kampf _____

Astralkampf _____

LEICHTE BETÄUB.	MITTLERE BETÄUB.	SCHWERE BETÄUB.	TÖDL. BETÄUB.
MW+1 INIT–1	MW+2 INIT–2	MW+3 INIT–3	VER-DRÄNGT

LEICHTE WUNDE	MITTLERE WUNDE	SCHWERE WUNDE	TÖDL. WUNDE
MW+1 INIT–1	MW+2 INIT–2	MW+3 INIT–3	VER-DRÄNGT

Bonus der Großen Gestalt _____

Kräfte

Name	Art	Handlung	Reichweite	Dauer	Effekte

Schwächen _____

SHADOWRUN ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation. Copyright ©1999 by Fantasy Productions. Seite darf zum persönlichen Gebrauch kopiert werden.