Space ERPS Charakterbogen: Kampfdaten

Charaktername:

Spielername:

STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
SEH	**HRV**	**GER**	**GSM**	**TST**	**INT**	**TRK**	**SBO**

Beweglichkeit, Reaktion und Schnelligkeit

Lastkategorie		Beweglichkeit	Reaktion	Schnelligkeit	
TRK/2		100%	Bew/5+6+Cw	Bew/2+30+Laufen+Cw	1/3
TRK × 1		Bew-1	90%	90%	1/3
TRK × 2		75%	80%	80%	1/3
TRK × 3		50%	60%	70%	1/3
TRK × 4		0	40%	60%	1/3
TRK × 5		-2	20%	50%	1/3

Ausrüstung und Last

			Gesamtlast:	

Trefferzonen und Rüstungsschutz

			1		2,3		4,5		6,8		7,9	
1	Kopf	-6	Mitte	-12	Hals	-10	Stirn	-8	Seite	-8	Seite	-8
	RS (N-P-E)											
Last:												
2	Bein links	-4	Knie	-10	Fuß	-10	Hüfte	-8	Unters.	-6	Obers.	-6
	RS (N-P-E)											
Last:												
3	Bein rechts	-4	Knie	-10	Fuß	-10	Hüfte	-8	Unters.	-6	Obers.	-6
	RS (N-P-E)											
Last:												
4	Arm links	-4	Ellbogen	-10	Hand	-10	Schulter	-8	Unterarm	-6	Oberarm	-6
	RS (N-P-E)											
Last:												
5	Arm rechts	-4	Ellbogen	-10	Hand	-10	Schulter	-8	Unterarm	-6	Oberarm	-6
	RS (N-P-E)											
Last:												
6-9	Rumpf	-4	Organe	-10	Brust	-8	Bauch	-8	Seite	-6	Seite	-6
	RS (N-P-E)											
Last:												

Kampfrundenüberblick

Kampfrunde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Initiative												
Verletzungswurf												
Ausweichen:												

Verletzungsauswirkungen

Zone	5	4	3	2	1	pro ×	komplett
Arm links						-1 Arm FW	Arm HU
Arm rechts						-1 Arm FW	Arm HU
Bein links						-½ TRK	BU
Bein rechts						-½ TRK	BU
Rumpf						-1 KFW	KAU
Kopf						-1 FW	AU
Psi (Geistig)						-1 GFW	GAU
Konstitution						Keine	Tod

PP										
AP										

Wunden

Größe	Zone	Blutung		Regeneration		Bemerkungen

Psi-Schaden

Größe	Regeneration (8h)

Erschöpfung

Größe	Zone	Regeneration	

Nahkampfwaffen

Nahkampfwaffen	IP	MW bei Bew des Gegners					Bonus	Stufe		Schaden		RW	BF		Last	LP
		12	13	14	15	16		An	Pa	DW	Wunde		1	2		

Fernkampfwaffen

Fernkampfwaffen	IP	Reichweite (= Malus ab angegebenen Metern)											Bonus	Stufe	Schaden		Munition		Last	LP
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			DW	Wunde	Anzahl	Laden		