

GENESYS 3.0

Charakterblatt für _____ Master
 Name des Spiels _____ Spieler

Kraft (KR): _____ / <input type="checkbox"/>	Verstand (VE): _____ / <input type="checkbox"/>	Willenskraft (WK): _____ / <input type="checkbox"/>
Geschick (GS): _____ / <input type="checkbox"/>	Schläue (SL): _____ / <input type="checkbox"/>	Kreativität (KT): _____ / <input type="checkbox"/>
Fitness (FT): _____ / <input type="checkbox"/>	Konzentration (KO): _____ / <input type="checkbox"/>	Stabilität (ST): _____ / <input type="checkbox"/>
Wahrnehmung (WH): _____ / <input type="checkbox"/>	Gedächtnis (GD): _____ / <input type="checkbox"/>	Intuition (IT): _____ / <input type="checkbox"/>
Aussehen (AS): _____ / <input type="checkbox"/>	Wissen (WS): _____ / <input type="checkbox"/>	Charisma (CH): _____ / <input type="checkbox"/>
Körperindex: 	Geistindex: 	Seelenindex:

Körperliche Fertigkeiten	Geistige Fertigkeiten	Seelische Fertigkeiten
_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>
_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>
_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>
_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>
_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>
_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>
_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>
_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>
_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>
_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>	_____ ()% <input type="checkbox"/>

Körperliche Konstitution	Geistige Konstitution	Seelische Konstitution
Verletzung	Schwächung	Schock
Schaden	Schaden	Schaden
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Weitere veränderliche Werte	Waffen	Schadensraster	Rüstung	Ort	Schutz	%
_____	_____ / / /	_____	_____	_____
_____	_____ / / /	_____	_____	_____
_____	_____ / / /	_____	_____	_____
_____	_____ / / /	_____	_____	_____
_____	_____ / / /	_____	_____	_____

Sonstiges