Cyberpunk RED

Name

Rolle

Rollenfähigkeit RANG

Notizen

Menschlichkeit AUS

INT	
REF	
GES	
TCH	
COO	
WIL	
GLK	AUS
BEW	
KRA	
EMP	AUS

Aufmerksamkeitsgruppe	Stufe	ATT	Basis
Konzentration (WIL)			
Lippenlesen **(INT)**			
Objekt verbergen/entdecken **(INT)**			
Spurensuche **(INT)**			
Wahrnehmung (INT)			
Körperbeherrschungsgruppe	**Stufe**	**ATT**	**Basis**
Athletik (GES)			
Ausdauer **(GES)**			
Folter/Drogen widerstehen **(WIL)**			
Heimlichkeit (GES)			
Kontorsionist **(GES)**			
Tanzen **(GES)**			
Steuergruppe	**Stufe**	**ATT**	**Basis**
Bodenfahrzeug lenken **(REF)**			
Luftfahrzeug lenken (x2) **(REF)**			
Reiten **(REF)**			
Wasserfahrzeug lenken **(REF)**			
Bildungsgruppe	**Stufe**	**ATT**	**Basis**
Allgemeinwissen (INT)			
Betriebswirtschaft **(INT)**			
Buchführung **(INT)**			
Bürokratie **(INT)**			
Datensuche **(INT)**			
Glücksspiel **(INT)**			
Kriminologie **(INT)**			
Kryptografie **(INT)**			
Schlussfolgern **(INT)**			
Taktik **(INT)**			

Bildungsgruppe	Stufe	ATT	Basis
Naturwissenschaft **(INT)**			
→			
→			
Ortskunde **(INT)**			
→ **Dein Ort**			
→			
→			
Sprache **(INT)**			
→ **Straßenslang (INT)**			
→			
→			
Umgang mit Tieren **(INT)**			
Verfassen **(INT)**			
Wildnisleben **(INT)**			
Nahkampfgruppe	**Stufe**	**ATT**	**Basis**
Ausweichen (GES)			
Faustkampf (GES)			
Kampfkunst (x2) **(GES)**			
Nahkampfwaffen **(GES)**			
Darbietungsgruppe	**Stufe**	**ATT**	**Basis**
Musikinstrument **(TCH)**			
→			
→			
Schauspiel **(COO)**			
Fernkampfgruppe	**Stufe**	**ATT**	**Basis**
Automatisches Feuer (x2) **(REF)**			
Bogenschießen **(REF)**			
Handfeuerwaffen **(REF)**			

Fernkampfgruppe	Stufe	ATT	Basis
Langwaffen **(REF)**			
Schwere Waffen (x2) **(REF)**			
Gesellschaftsgruppe	**Stufe**	**ATT**	**Basis**
Bestechung **(COO)**			
Garderobe **(COO)**			
Gassenwissen **(COO)**			
Handel **(COO)**			
Konversation (EMP)			
Körperpflege **(COO)**			
Menschenkenntnis (EMP)			
Überreden (COO)			
Verhören **(COO)**			
Handwerksgruppe	**Stufe**	**ATT**	**Basis**
Basistechnik **(TCH)**			
Bodenfahrzeugtechnik **(TCH)**			
Cybertech **(TCH)**			
Elektronik/Sicherheitstechnik (x2) **(TCH)**			
Erste Hilfe (TCH)			
Fotografieren/Filmen **(TCH)**			
Fälschen **(TCH)**			
Künstlerische Gestaltung **(TCH)**			
Luftfahrzeugtechnik **(TCH)**			
Notfallmedizin (x2) **(TCH)**			
Schloss knacken **(TCH)**			
Sprengtechnik (x2) **(TCH)**			
Taschendiebstahl **(TCH)**			
Wasserfahrzeugtechnik **(TCH)**			
Waffentechnik **(TCH)**			

Trefferpunkte AUS

Schwer verwundet

–2 auf alle Aktionen wenn schwer verwundet

Traumaprobe

Kritische Verletzung

Sucht

Waffen und Panzerung

Panzerung	SW	Malus
Kopf		
Körper		
Schild		

Malus betrifft REF, GES & BEW

Waffe	Schaden	Magazin	AF	Anmerkungen

©2021 TRUANT SPIELE · R. TALSORIAN GAMES · CD PROJEKT RED

Alias

Lernpunkte

AUS

Ruf

Prägende Ereignisse

Lebensweg

Kulturelle Herkunft

Persönlichkeit

Kleidung

Frisur

Was du am meisten schätzt

Was denkst du über Leute?

Wertvollster Mensch

Was ist dein wertvollster Besitz?

Familiäre Herkunft

Umfeld deiner Kindheit

Familienkrise

Lebensziele

Freunde

Tragische Liebschaft

Feinde	Wer?	Warum?	Was können sie machen?	Was ist passiert?

Ausrüstung	Notizen
Munition	
Geld	

Mode

Unterkunft	Miete	Lebensstil

Rollenspezifischer Lebensweg

CYBERWARE

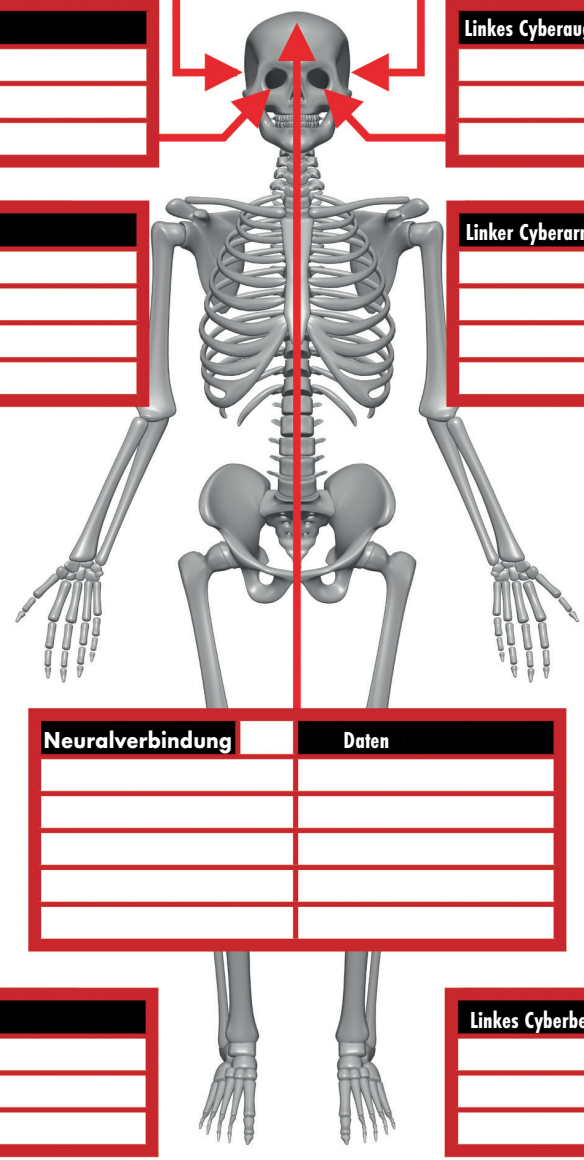
Cyberaudio		Daten

Rechtes Cyberauge		Daten

Linkes Cyberauge		Daten

Rechter Cyberarm		Daten

Linker Cyberarm		Daten



Bei Cyberware, für die ein grundlegendes System notwendig ist (z.B. ein Cyberauge), machst du ein Häkchen in das entsprechende Kästchen. Optionen schreibst du in die Spalten darunter.

Bei Cyberware, für die kein grundlegendes System notwendig ist (z.B. Interne Körpercyberware), schreibst du die Bezeichnung einfach in die Spalten unter der jeweiligen Kategorie.

Neuralverbindung		Daten

Rechtes Cyberbein		Daten

Linkes Cyberbein		Daten

Interne Cyberware	Daten

Externe Cyberware	Daten

Fashionware	Daten

Borgware	Daten