

## Cyberpunk 2020

Name:				Rolle:			
<i>Attribute</i>							
<i>ATT</i>		<i>BEW</i>		<i>COO</i>		<i>EMP</i>	
<i>GLK</i>		<i>INT</i>		<i>KPB</i>		<i>REF</i>	
<i>TCH</i>		<i>Rennen</i>		<i>Springen</i>		<i>Hochspr.</i>	
<i>Sch-Tol.</i>		<i>Heben</i>		<i>Ruf</i>		<i>Aussehen</i>	
<i>Kampfdaten</i>							
		<i>1</i>	<i>2-4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7-8</i>	<i>9-10</i>
		<i>Kopf</i>	<i>Rumpf</i>	<i>re. Arm</i>	<i>li. Arm</i>	<i>re. Bein</i>	<i>li. Bein</i>
<i>Schutzwert</i>							
<i>Schaden</i>							
Bei jedem Treffer ist ein Check gegen KPB fällig. Bei leichten Verwundungen +0 bei ernsthaften +1 usw. Mißlingt der Ex Check ist man nach 1 M. tod.		<i>leicht</i>	<i>ernsthaft</i>	<i>kritisch</i>	<i>Tödl. EX</i>	<i>Tödl. EX-1</i>	
		□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	
		<i>Tödl. EX-2</i>	<i>Tödl. EX-3</i>	<i>Tödl. EX-4</i>	<i>Tödl. EX-5</i>	<i>Tödl. EX-6</i>	
		□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	
<i>Fertigkeiten</i>							
<b><i>Spezialfertigkeit</i></b>	<b><i>Intelligenz</i></b>		<i>Wahrnehmung</i>		<i>Schleichen (2)</i>		
	<i>Abschütteln</i>		<i>Wissenschaft</i>		<i>Schwere Waffen</i>		
	<i>Aktienhandel</i>		<i>1.</i>		<i>Tanzen</i>		
<b><i>Attraktivität</i></b>	<i>Allgemeinwissen</i>		<i>2.</i>		<i>U-Boote bed.</i>		
<i>Garderobe</i>	<i>Beschatten</i>		<b><i>Körperbau</i></b>		<b><i>Technisches Verständnis</i></b>		
<i>Kosmetik</i>	<i>Buchführung</i>		<i>Ausdauer</i>		<i>Anlagentechnik</i>		
<b><i>Coolness</i></b>	<i>Datensuche</i>		<i>Leitathletik</i>		<i>Cyberdecktechnik</i>		
<i>Einschüchtern</i>	<i>Experte</i>		<i>Schwimmen</i>		<i>Forensik</i>		
<i>Gassenwissen</i>	<i>1.</i>		<b><i>Reflexe</i></b>		<i>Genetik</i>		
<i>Rhetorik</i>	<i>2.</i>		<i>0-G Bewegung</i>		<i>Kommunikationstechnik</i>		
<i>Verhören</i>	<i>Glücksspiel</i>		<i>Ausweichen</i>		<i>Medizintechnik</i>		
<i>Widerstehen</i>	<i>Jura</i>		<i>Bootsfahren</i>		<i>Musikinstrument</i>		
<b><i>Empathie</i></b>	<i>Komponieren</i>		<i>Fahren</i>		<i>Ortungstechnik</i>		
<i>Benehmen</i>	<i>Matrixwissen</i>		<i>Handfeuerwaffen</i>		<i>Pharmazie (2)</i>		
<i>Einschätzen</i>	<i>Programmieren</i>		<i>Gewehr</i>		<i>Sicherheitstechnik</i>		
<i>Interviewen</i>	<i>Sprache</i>		<i>Kampfsportart</i>		<i>Sprengtechnik (2)</i>		
<i>Kulturen kennen</i>	<i>1.</i>		<i>1.</i>		<i>Tauchen</i>		
<i>Interviewen</i>	<i>2.</i>		<i>2.</i>		<i>Technik</i>		
<i>Menschenführung</i>	<i>3.</i>		<i>Nahkampfwaffen</i>		<i>1.</i>		
<i>Show</i>	<i>Texten</i>		<i>Pilot (2)</i>		<i>2.</i>		
<i>Überreden</i>	<i>Überleben</i>		<i>Primitive Fernwaffen</i>		<i>Unterwassertechnik</i>		
<i>Verführen</i>	<i>Unterweisen</i>		<i>Raumfahrzeuge bed.</i>		<i>Weltraumtechnik</i>		

Autor: Jochen Schröder

E-Mail: Schraeder2@compuserve.de

Copyright: Der Text darf gerne kopiert, weitergegeben, auf CDs gebrannt und auf Webseiten gestellt werden. Die Rechte verbleiben jedoch beim Autor soweit nicht andere Rechte betroffen sind, siehe Unten.

Das Copyright der amerikanischen Originalausgabe von CYBERPUNK 2.0.2.0. liegen nach meinen Informationen bei R. Talsorian Games Inc. Berkeley

Die Rechte der verwendeten deutschen Ausgabe liegen nach meinen Informationen bei Welt der Spiele GmbH, Frankfurt / Main

