
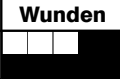

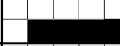



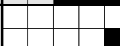

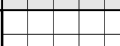
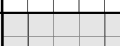












Name: James Cameron				Rasse: Mensch			Größe: + -0 (3)		Kredit Einheiten:		EX 2001		
FKG	NKG	SCH	ST	SP	BWR	NKDSK	Aktion	Reaktion	GRV				
Trefferzone	Wunden	kritische Wunden	RST	Waffe / Ausrüstung				Art	Minimal	Maximal (-2)	DSK	MGRV	
Kopf ①			2										
(2-3) Torso			4	Splitterweste									-01
(4-5) Arm links			3										-02
(6-7) Arm rechts			3	MP 98				F	35	55	4x6		-03
(8-9) Bein links			4										-04
(10-11) Bein rechts			4										-05
(12-13) Vorderrad			5										-06
(14-15) Tank			5										-07
(16-18) Motor			5										-08
(19-20) Hinterrad		5									-09		
Durchschn. Rüstwert (DRST)			3/4	Verdienst (Kredit Einheiten)									
Zubehör für Ausrüstungen							Anzahl des Zubehörs						
Normalmunition für MP 98												-08	
												-09	
<p>Spezialregeln: Spikes ausfahren 1 AK und BWR -2 je Rad. Überrollen bis Größe +1: 2 Punkte Fallschaden, +6 DSK je Spikes. Rammen größer +1(1AK). Schaden: Zurückgelegte Strecke in cm als DSK (Template-Schaden), Charakter wird um 3cm weggeschleudert. Rad bleibt stehen, BWR verfällt. Nahkampf bei Rammen/Überrollen: Fallschaden bis Größe +2; größere und bei Rammen werden 3cm weggeschoben. Wenden/scharf abbiegen Template. Angriff außerhalb Sichtlinie und Treffer: Reaktion mit GRV +2. Kann nicht rückwärts, in Wald, in Gebäude fahren, getuned, geschubst, teleportiert, ausgeknockt werden. Trefferzone des Motorrades zerstört: Fahrer kämpft zu Fuß weiter (W12). Tankexplosion 4 Punkte Schaden. Löst sich ohne Wurf auf SCH aus Nahkampf.</p>												-10	