

Spezies		Minotauren		Dr. Aakbaar		Summe EP's		1418		1420		2		Ini	
ST (Speziesmodifikation)	20	GE (Speziesmodifikation)	-10	IT (Speziesmodifikation)	40	PE (Speziesmodifikation)	10	Hauptfertigkeiten				RE	0		
ST (Würfelwert)	20	GE (Würfelwert)	0	IT (Würfelwert)	40	PE (Würfelwert)	40	1 Formung des Geistes (IT)				IG	4		
ST (Training)	10	GE (Training)	10	IT (Training)	10	PE (Training)	10	2 Formung der Realität (IG)							
ST (Cyber/Gentech)		GE (Cyber/Gentech)		IT (Cyber/Gentech)		PE (Cyber/Gentech)		Reflexbooster							
ST Total	50	GE Total	0	IT Total	90	PE Total	60	TL	0	INI RE	0				
WI (Speziesmodifikation)	20	RE (Speziesmodifikation)	10	IG (Speziesmodifikation)	20	MO (Speziesmodifikation)	10	TL	0	INI IG	0				
WI (Würfelwert)	20	RE (Würfelwert)	0	IG (Würfelwert)	40	MO (Würfelwert)	40								
WI (Training)	10	RE (Training)	10	IG (Training)	10	MO (Training)	10								
WI (Cyber/Gentech)		RE (Cyber/Gentech)		IG (Cyber/Gentech)		MO (Cyber/Gentech)									
WI Total	110	RE Total	20	IG Total	70	MO Total	60								

Körperbau
 Größe: 2.2 m; NATÜRLICHE LEBENSSPANNE: 200 Jahre; GEWICHT: 160 kg;
 CHARAKTERMAßZAHL: variabel

Spezials
 erweiterte Kampfwut

Panzerung+Schild 160 Schild 70

Panzerung+Schild		Schild		Fertigkeitspunkte		Attribut		CY		Gegenstand		Rassenattribut		Kosten		DrogenPE/IT/IG/MO/GE	
Gefechtsstraining (IG)	0	Tragbare Waffen (IG)	0	Leichte Infanterie (GE/MO)	0	30								0		x	1
				Schwere Infanterie (GE/MO)	0	30										x	1
				Panzerungsinterne Waffen (IG/MO)		0	65									0,5	1
		Kommando (IG)	0	tische Raumanalyse (GE/IG)	0	35										0,5	1
				Taktische Bodenanalyse (GE/IG)	0	35						A T14		170		0,5	1
				Kampftaktik Boden (IG/PE)	0	65										1	0,5
Körpertraining (IG)	20	Nahkampf (GE)	0	affneter Nahkampf (GE/MO)	0	30								272		x	1
				Wurfaffen (GE/IG)	0	35										0,5	1
				Waffenloser Kampf (GE/MO)	0	30				0						x	1
				Ringkampf (GE/ST)	0	25			20							x	0,5
		Bewegung (GE)	40	Fingerfertigkeit (GE/IT)	0	45				0						0,5	0,5
				Infanterist (GE/MO)	60	30	60	-10						200		x	1
				Heimlichkeit (GE/MO)	60	30	60	0	0					210		x	1
		Kraffeinsatz (ST)	0	Schwimmen (ST/GE)	5	25			10	10				70		x	0,5
				Klettern (ST/GE)	5	25	60	10	0					120		x	0,5
				Sprauen (ST/GE)	5	25	60	10	10					130		x	0,5
				Kampfwut (IT/MO)	5	75								100		0,5	0,5
Biochemie (IG)	0	Xenomeditin (IG)	0	Analyse (GE/IG)	0	35								0		0,5	1
				Reanimation/Krygotechnik (GE/IG)	0	35						A T14		170		0,5	1
				Therapie, erste Hilfe (GE/IG)	0	35						A T14		170		0,5	1
Mathe (IG)	0	Programmierung (IG)	0	Datamining (GE/IG)	0	35						A T14		170		0,5	1
Xenosozologie (IG)	20	Xenopsychie (IT)	40	Hypnose (IT/PE)	5	75				0				140	274	1	x
				Sprachen (IT/PE)												1	x
				Common (IT/PE)	5	75			50					190		1	x
				Minos (IT/PE)	30	75			50					215		1	x
				Urbs (IT/PE)	5	75			50					190		1	x
				Überzeugung (IT/PE)	55	75	60		0					250		1	x
		Körperbewusstsein (IT)	0	Rhetorik (IG/PE)	0	65				0						0,5	1
		Kulturgenetik (IG)	35	Verwaltung (IG/MO)	0	65										0,5	1
				Historik (IG)	5	70			50					180		1	1
				Milieu Strasse (IT/PE)	10	75	60		0					200		1	x
				Milieu Gesellschaft (IG/PE)	20	65	60		0					200		1	0,5
Formung des Geistes (IT)	20	Athlet (IT)	40	Mentalschild (IT/MO)	55	75	60		20					270	376	0,5	0,5
				Starker Geist (IT/MO)	55	75	60							250		0,5	0,5
				Trance (IT/MO)	5	75				20				160		0,5	0,5
		Telepath (IT)	40	Telepathie (IG/MO)	25	65								150		0,5	1
				Geist reinigen (IG/IT)	10	80								150		1	0,5
				Geistesverschmelzung (IT/PE)	5	75	60							200		1	x
		Seher (IG)	40	Emphatie (IT/PE)	35	75	60		20					250		1	x
				PSI Scanner (IG/IT)	10	80	60							210		1	0,5
				Hellsehen (IG/IT)	50	80	60							250		1	0,5
Formung der Realität (IG)	20	Körper (IG)	40	Schutz (IG/IT)	50	80	60							250	336	1	0,5
				Regeneration (IG/IT)	10	80	60							210		1	0,5
				Zeitmanipulation (IG/IT)	60	80	60							260		1	0,5
				Teleportation (IG/IT)	20	80	60							220		1	0,5
		Umgebung (IG)	35	Telekinese (IG/IT)	5	80								140		1	0,5
				Pyrokinese (IG/IT)	55	80	60							250		1	0,5
				Genese (IG/IT)	5	80								140		1	0,5
		Bewußtsein (IG)	5	ußtsein manipulieren (IG/IT)	45	80								150		1	0,5
				Entität erschaffen (IG/IT)	5	80								110		1	0,5
				Bewußtseinstransfer (IG/IT)	5	80								110		1	0,5

TREFFERPUNKTE		30 Pro Kategorie		Auswirkung		Gehen (m/Runde)		Laufen (m/Runde)		Sprinten (m/Runde)		Klettern (m/Runde)		Schwimmen (m/Runde)		DrogenPE/IT/IG/MO/GE	
Prozente	79%	Werte (TP)	119	Ini -3													
≤	59%		89	Ini -6; Würfelwert -20													
≤	39%		59	Ini -9; Würfelwert -40; 1/10 Folgeschäden in den nächsten 10 min													
≤	19%		29	Ini -9; Würfelwert -80; 1/5 Folgeschäden in den nächsten 5 min													
≤	-1%		-2	Koma ; 1/5 Folgeschäden in den nächsten 5 min													
≤	-51%		-77	Tod (reversibel)													
≤	-101%		-152	Tod (irreversibel)													

Gehen (m/Runde)		Laufen (m/Runde)		Sprinten (m/Runde)		Klettern (m/Runde)		Schwimmen (m/Runde)	
Gehen	laufen	sprinten	klettern	schw					
14 m/Rd.	30 m/Rd.	70 m/Rd.	3 m/Rd.	m/Rd.	160-179	20%			
8 km/h	18 km/h	42 km/h	1.8 km/h	5 km/h	180-199	30%			
					200+	40%			

