

Chimera RPG



Name

Class

Level AdCost

Clutch Situations

Advancement Roll Bonus

Race

Gender

Alignment

Player Name

Cash

Movement

- =
 Base MR Enc. Adj. MR
 Movement Die

Ability Block

Ability	Improv. +	Misc.	AR Modifier
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Target Numbers

4 Very Easy	8 Easy
12 Difficult	16 Hard
20 Very Hard	24 Unlikely

Defense

Armour DF Enc
 + + =
 Base DF Level Imp. Arm. DF DF (Parry)

Wound Limit

+ + =
 Race WL Class WL Adj. Level Imp. Wound Limit

Perks and Flaws

Name of Perk or Flaw	Effect	AdCost+
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Wounds & Fatigue

Wound Severity	Fatigue Penalty (FP)	<input type="text"/>
<input type="text"/> WP -1	<input type="text"/> WP -5	<input type="text"/> WP -9
<input type="text"/> -2	<input type="text"/> -6	<input type="text"/> -10
<input type="text"/> -3	<input type="text"/> -7	<input type="text"/> -11
<input type="text"/> -4	<input type="text"/> -8	<input type="text"/> -12
<input type="text"/> + <input type="text"/> =		
Wound Penalty (WP)	Fatigue (FP)	Roll/MR Penalty

Weapons and Gear

Attack TN is the target's adjusted MR

Weapon / Attack	AR	IM	Damage	Range	ROF	Encumbrance
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Gear or Ammo	Qual.	Uses	Enc.	Gear or Ammo	Qual.	Uses	Enc.
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Resistance Rolls

<input type="text"/>	<input type="text"/>	Burns (Athletics)	<input type="text"/>	Poison (First Aid)
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Disease (First Aid)	<input type="text"/>	Powers (Var.)
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Falling (Athletics)	<input type="text"/>	Traps (Athletics)
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Fatigue (Athletics)		
Base RS (Level)				