

PORTRÄT

CHARAKTER

Alle Extensions

Name

Mensch

Abstammung

Astrologe, Geisterbeschwörer

Beruf

sven

Spieler

Kampagne

Moderne Zeit

Epoche

140

Reputation

103

Freie Reputation

WUNDEN



Boost

SCHUTZ



N normal · K kritisch · H haftend · B Blutung · G Gift · F

Feuer · R Reflektion

KAMPF

2

Aktionen

5

Mindestwurf

1

Ausweichen

ZUSTÄNDE

☐ Sterbend☐ Bewusstlos☐ Geschockt☐ Brennend☐ Blutend☐ Vergiftet☐ In der Hocke

PERSONA

Bildung	1
Logik	1
Gewissenhaftigkeit	2
Willenskraft	1
Wachsamkeit	2
Charme	2

PHYSIS

Geschick	1
Stärke	3
Attraktivität	0
Ausdauer	2
Widerstand	1
Schnelligkeit	2

FERTIGKEITEN

Akrobatik (Geschick)	1
Auftreten (Charme)	2
Einschüchtern (Wachsamkeit)	2
Empathie (Charme)	3
Erste Hilfe (Gewissenhaftigkeit)	2
Fahren (Geschick)	1
Geschichte (Bildung)	1
Heimlichkeit (Gewissenhaftigkeit)	2
Kommunikation (Bildung)	1
Mechanik (Logik)	2
Mut (Willenskraft)	1

Nachforschung (Wachsamkeit)	2
Nahkampf (Stärke)	4
Naturkunde (Bildung)	1
Orientierung (Wachsamkeit)	2
Politik (Charme)	2
Religion (Gewissenhaftigkeit)	2
Schusswaffen (Geschick)	7
Täuschung (Charme)	2
Überzeugung (Willenskraft)	1
Wahrnehmung (Wachsamkeit)	3
Werfen (Stärke)	3

SCHATTEN & WISSEN

Schatten

.....

.....

.....

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

Zoologie (Mechanik) 1+2

Mythen und Legenden (Kommunikation) 1+1

.....

.....

DIE ABENTEUER DES NEXUS

KAMPF & AUSRÜSTUNG

WAFFEN

Waffe / Typ	Modus & Würfel	Schaden	Kapazität	Reichweite	Notizen
Doppelläufige Schrotflinte	Einzelgeschoss 11	Schadenspotentia...	-12/2	20 m	Flintenlaufgeschosse
Gatling	Feuerstoß 14	Schadenspotentia...	91/100	300 m	Leuchtspurmunition

RÜSTUNG

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.
Lederrüstung	N4	1		x

GEGENSTÄNDE

2000 Euro

Geld

Euro

Währung

Taschenlampe

SPRACHEN

Altgriechisch

Klassisches Chinesisch

Sanskrit

Somali

KONTAKTE

BESCHREIBUNG & HINTERGRUND

120

Größe

40

Gewicht

Geburtsdatum

Aussehen



KÖRPERMODIFIKATIONEN



14

Biolast

8

Energie +

8

Energie --

Energie in mA. Eine überlastete Körperregion verdoppelt die Biolast *aller* Modifikationen.

Kopf

Punkte 1

Cyberaugen I

Audioverstärker

Linker Arm

Punkte -1

Kinetischer Generator

Cyberarm

Torso

Punkte 3

Tarnhaut

Adrenalinpumpe

Rechter Arm

Punkte 3

Linkes Bein

Punkte 3

Rechtes Bein

Punkte 3

HORROR



Stress

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

0

Basisstress

6

Max. Stress

☒ Vom Grauen erfasst

Eigenarten