DIE ABENTEUER DES NEXUS — CHARAKTERBOGEN

PORTRÄT

CHARAKTER

Doktor Alfred B. Jansen
Name

Mensch
Abstammung

Archäologe
Beruf

efka
Spieler

Kampagne

Mittelalter, Vikinger und Kreuzzüge
Epoche

55
Reputation

-6
Freie Reputation

WUNDEN

Boost

SCHUTZ

N

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

KAMPF

2	5	2
Aktionen	Mindestwurf	Ausweichen

ZUSTÄNDE

- [ ] Sterbend
- [ ] Bewusstlos
- [ ] Geschockt
- [ ] Brennend
- [ ] Blutend
- [ ] Vergiftet
- [ ] In der Hocke

PERSONA

Bildung	4
Logik	0
Gewissenhaftigkeit	4
Willenskraft	1
Wachsamkeit	1
Charme	-1

PHYSIS

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

FERTIGKEITEN

Akrobatik (Geschick)	2	Nachforschung (Wachsamkeit)	1
Auftreten (Charme)	-1	Nahkampf (Stärke)	2
Einschüchtern (Wachsamkeit)	2	Naturkunde (Bildung)	6
Empathie (Charme)	-1	Orientierung (Wachsamkeit)	1
Erste Hilfe (Gewissenhaftigkeit)	4	Politik (Charme)	-1
Fahren (Geschick)	2	Religion (Gewissenhaftigkeit)	6
Geschichte (Bildung)	9	Schusswaffen (Geschick)	4
Heimlichkeit (Gewissenhaftigkeit)	5	Täuschung (Charme)	0
Kommunikation (Bildung)	5	Überzeugung (Willenskraft)	3
Mechanik (Logik)	0	Wahrnehmung (Wachsamkeit)	3
Mut (Willenskraft)	1	Werfen (Stärke)	1

SCHATTEN & WISSEN

Schatten

Glück

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

Zoologie (Mechanik) 1+0

Allgemeinwissen (Naturkunde) 2+6

Altertümer (Wahrnehmung) 4+3

WAFFEN

Waffe / Typ	Modus & Würfel	Schaden	Kapazität	Reichweite	Notizen
Colt Dragoon	Einzelschuss 6	Schadenspotential 2	6/6	20 m	
Tommy Gun	Feuerstoß 9	Schadenspotentia...	50/50	40 m	
Stockdegen	Nahkampf 5	Schadenspotentia...			

RÜSTUNG

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.
Normale Kleidung	N1	0		x

GEGENSTÄNDE

Geld:

Währung: Euro

Handy

Feuerzeug

Taschenuhr

Schaufel

Hammer

Temporalkommunikator

Externes Personenschild

SPRACHEN

KONTAKTE

BESCHREIBUNG & HINTERGRUND

Größe | Gewicht | Geburtsdatum | Aussehen

KÖRPERMODIFIKATIONEN

Biolast | Energie + | Energie --

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

Kopf
Punkte

Linker Arm
Punkte

Torso
Punkte

Rechter Arm
Punkte

Linkes Bein
Punkte

Rechtes Bein
Punkte

HORROR

Stress

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Basisstress: 0
Max. Stress: 6

☐ Vom Grauen erfasst

Eigenarten