Phase Six — Charakterbogen

Porträt

Charakter

James Red Beard “ Miller
Name

Mensch
Abstammung

Polizist, Gangmitglied
Beruf

efka
Spieler

Kampagne

Viktorianisches Zeitalter und der Wilde...
Epoche

60
Reputation

-13
Freie Reputation

Wunden

Boost

Schutz

N N N N

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

Kampf

3	5	1
Aktionen	Mindestwurf	Ausweichen

Zustände

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

Persona

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

Physis

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

Fertigkeiten

Akrobatik (Geschick)	1	Nachforschung (Wachsamkeit)	1
Auftreten (Charme)	1	Nahkampf (Stärke)	4
Einschüchtern (Wachsamkeit)	2	Naturkunde (Bildung)	0
Empathie (Charme)	1	Orientierung (Wachsamkeit)	1
Erste Hilfe (Gewissenhaftigkeit)	-4	Politik (Charme)	1
Fahren (Geschick)	2	Religion (Gewissenhaftigkeit)	-4
Geschichte (Bildung)	0	Schusswaffen (Geschick)	8
Heimlichkeit (Gewissenhaftigkeit)	-4	Täuschung (Charme)	6
Kommunikation (Bildung)	1	Überzeugung (Willenskraft)	2
Magiekunde (Charme)	1	Wahrnehmung (Wachsamkeit)	1
Mechanik (Logik)	1	Werfen (Stärke)	1
Mut (Willenskraft)	1	Zauberwirken (Willenskraft)	1

Schatten & Wissen

Schatten

Polizist

Gangmitglied

Taschenspieler Trick

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

Zoologie (Mechanik) 1+1

Reiten (Akrobatik) 2+1

Waffen

Waffe / Typ	Modus & Würfel	Schaden	Kapazität	Reichweite	Notizen
Colt Peacemaker	Einzelschuss 10	Schadenspotentia...	6/6	20 m	
Colt Peacemaker	Einzelschuss 10	Schadenspotentia...	6/6	20 m	

Rüstung

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.
Lederrüstung	N4	1		x

Gegenstände

Geld:

Währung: Euro

Seil (3m)

Schlafsack

Keramikflasche

Sprachen

Kontakte

Beschreibung & Hintergrund

Größe | Gewicht | Geburtsdatum | Aussehen

Magie

Arkana

Zauberpunkte | Magieniveau

Zauber	Typ / Variante	Arkana	Stärke	Reichweite	Aktionen	Dauer	Konz.	Notizen

Glaube

Gottheit

Glaubensniveau | Gesinnung (1--100) | Gunst

Anrufung	Gunst	Wirkung

Reliquien

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 | Max. Stress

☐ Vom Grauen erfasst

Eigenarten