

 Porträt

 Charakter

Jules Galopin

Name

Mensch

Abstammung

Beruf

sven

Spieler

Kampagne

Viktorianisches Zeitalter und der Wilde...

50

15

Epoche

Reputation

Freie Reputation

 Wunden


Boost

 Schutz


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

Feuer · R Reflektion

 Kampf

2

Aktionen

5

Mindestwurf

2

Ausweichen

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

Bildung	4
Logik	3
Gewissenhaftigkeit	2
Willenskraft	1
Wachsamkeit	1
Charme	0

 Physis

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

 Fertigkeiten

Akrobatik (Geschick)	1	Nachforschung (Wachsamkeit)	1
Auftreten (Charme)	2	Nahkampf (Stärke)	1
Einschüchtern (Wachsamkeit)	1	Naturkunde (Bildung)	7
Empathie (Charme)	0	Orientierung (Wachsamkeit)	1
Erste Hilfe (Gewissenhaftigkeit)	2	Politik (Charme)	0
Fahren (Geschick)	1	Religion (Gewissenhaftigkeit)	2
Geschichte (Bildung)	5	Schusswaffen (Geschick)	3
Heimlichkeit (Gewissenhaftigkeit)	2	Täuschung (Charme)	0
Kommunikation (Bildung)	5	Überzeugung (Willenskraft)	1
Magiekunde (Charme)	0	Wahrnehmung (Wachsamkeit)	2
Mechanik (Logik)	3	Werfen (Stärke)	1
Mut (Willenskraft)	2	Zauberwirken (Willenskraft)	1

 Schatten & Wissen

Schatten

.....

.....

.....

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

Zoologie (Mechanik) 1+3

Allgemeinwissen (Naturkunde) 2+7

Chemie (Mechanik) 2+3

Waffen

Waffe / Typ	Modus & Würfel	Schaden	Kapazität	Reichweite	Notizen
Handaxt	Nahkampf 3	Schadenspotential 2			
Zweihänder	Nahkampf 4	Schadenspotentia...		2 m	

Rüstung

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.
Kittel	B1	0		x

Gegenstände

2000 Franc	Franc
Geld	Währung
Schlafsack	
Fackel	
Keramikflasche	
Bandagen	
Haarnadel	
Tinkturenbeutel	
Schafgarbe (Achillea millefolium)	
Sack	

Sprachen

Koreanisch
Französisch

Kontakte

Beschreibung & Hintergrund

190	92		
Größe	Gewicht	Geburtsdatum	Aussehen



Magieniveau

[illegible]

50

0

Gunst

 Körpermodifikationen

6

Biolast

13

Energie +

0

Energie --

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

 Kopf

Punkte 0

Infrarot-Absorber

 Linker Arm

Punkte 1

Muskelkontraktions-Generator

 Torso

Punkte 4

 Rechter Arm

Punkte 2

 Linkes Bein

Punkte 1

Piezoelektrischer Geh-Generator

 Rechtes Bein

Punkte 2

 Horror

Stress

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

0

Basisstress

10

Max. Stress

☐ Vom Grauen erfasst

Eigenarten

Schizophrenie

Agoraphobie

Dunkle Visionen