

 Porträt Charakter

Pierre Parrocel

Name

Mensch

Abstammung

Beruf

sven

Spieler

La Dame blanche

Kampagne

Viktorianisches Zeitalter und der Wilde...

Epoche

40

Reputation

39

Freie Reputation

 Wunden Boost SchutzN 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	1
Willenskraft	1
Wachsamkeit	1
Charme	1

 Physis

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

 Fertigkeiten

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

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

 Schatten & Wissen

Schatten

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

 Waffen

[illegible]

 Rüstung

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.

 Gegenstände

 Sprachen

 Kontakte

 Beschreibung & Hintergrund

Größe	Gewicht	Geburtsdatum	Aussehen
Pierre Parrocel entstammt einer weitverzweigten Malerdynastie aus Avignon. Seine künstlerische Seele wurde jedoch in Rom geformt, wo er unter dem Einfluss von Carlo Maratta die Feinheiten der italienischen Barockmalerei studierte. Zurück in Frankreich etablierte er sich als Meister der sakralen Kunst. Anders als sein berühmter Onkel Joseph, der für Schlachtengemälde bekannt war, widmete Pierre sein Talent der Kirche und schuf zahlreiche Altarbilder und Dekorationen, die Paris und die Provence mit südlicher Leuchtkraft ...			

Arkana



Zauberpunkte



Magieniveau

[illegible]

Gottheit

5

Glaubensniveau

50

Gesinnung (1--100)

0

Gunst

Reliquien

 Körpermodifikationen

0

Biolast

0

Energie +

0

Energie --

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

 KopfPunkte **1** Linker ArmPunkte **2** TorsoPunkte **4** Rechter ArmPunkte **2** Linkes BeinPunkte **2** Rechtes BeinPunkte **2** Horror

Stress

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

0

Basisstress

10

Max. Stress

☐ Vom Grauen erfasst

Eigenarten