Phase Six — Charakterbogen

Porträt

Charakter

Ralph Arendt
Name

Mensch
Abstammung

Seefahrer
Beruf

sven
Spieler

Kampagne

Viktorianisches Zeitalter und der Wilde...
Epoche

30
Reputation

1
Freie Reputation

Wunden

♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡

♡ ♡ ♡ ♡ ♡ Boost

Schutz

N N N N 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	1
Logik	1
Gewissenhaftigkeit	1
Willenskraft	1
Wachsamkeit	1
Charme	1

Physis

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

Fertigkeiten

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

Schatten & Wissen

Schatten

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

Seefahrt (Fahren) 3+3

Reiten (Akrobatik) 1+2

Lesen/Schreiben (Kommunikation) 1+1

Waffen

Waffe / Typ	Modus & Würfel	Schaden	Kapazität	Reichweite	Notizen
Dolch	Nahkampf 5	Schadenspotential 1			
Rapier	Nahkampf 7	Schadenspotential 3			
Gewehr 98	Einzelschuss 7	Schadenspotentia...	5/5	200 m	

Rüstung

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.
Normale Kleidung	N1	0		x
Papierrüstung	N4	0		x

Gegenstände

800 Yuan
Geld

Yuan
Währung

Rucksack
Seil (3m)
Decke
2× Handschellen
Sturmlaterne
Signalpfeife
Gürteltaschen
Kompass

Bandagen

Sprachen

Deutsch
Französisch

Kontakte

Beschreibung & Hintergrund

192
Größe

95
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