Phase Six — Charakterbogen

Porträt

Charakter

Screech
Name

Mensch
Abstammung

Gangmitglied
Beruf

sven
Spieler

Kampagne

Nahe Zukunft
Epoche

34
Reputation

0
Freie Reputation

Wunden

Boost

Schutz

N N B N N B

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

Kampf

2	5	4
Aktionen	Mindestwurf	Ausweichen

Zustände

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

Persona

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

Physis

Geschick	4
Stärke	1
Attraktivität	0
Ausdauer	2
Widerstand	2
Schnelligkeit	2

Fertigkeiten

Akrobatik (Geschick)	6	Nachforschung (Wachsamkeit)	1
Auftreten (Charme)	2	Nahkampf (Stärke)	3
Einschüchtern (Wachsamkeit)	1	Naturkunde (Bildung)	0
Empathie (Charme)	2	Orientierung (Wachsamkeit)	1
Erste Hilfe (Gewissenhaftigkeit)	1	Politik (Charme)	2
Fahren (Geschick)	4	Religion (Gewissenhaftigkeit)	1
Geschichte (Bildung)	0	Schusswaffen (Geschick)	7
Heimlichkeit (Gewissenhaftigkeit)	1	Täuschung (Charme)	2
Kommunikation (Bildung)	0	Überzeugung (Willenskraft)	3
Magiekunde (Charme)	2	Wahrnehmung (Wachsamkeit)	1
Mechanik (Logik)	1	Werfen (Stärke)	1
Mut (Willenskraft)	1	Zauberwirken (Willenskraft)	1

Schatten & Wissen

Schatten

Gangmitglied

Modding

Naiv

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

Hacken (Mechanik) 1+1

Elektronik (Mechanik) 1+1

Waffen

Waffe / Typ	Modus & Würfel	Schaden	Kapazität	Reichweite	Notizen
Smartpistole "Zielsicher"	Feuerstoß 11, Einzelsc...	Schadenspotential 2	18/18	60 m	

Rüstung

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.
Splitterschutzweste	N3, B2	1		
Unterhemd "Zweite Haut"	N2, B1	0		x
Leuchtjacke "Blickfang"	N2, B1	1		x

Gegenstände

2000 Euro
Geld

Euro
Währung

Taschenlampe

3× Knicklicht

Dietriche

4× Blendgranate

Brandgranate "Lagerfeuer"

Seilwerfer der Pünktlich AG

2× Süßmann-Knusperration "Sattmacher"

Gewebeband

Sprachen

Kontakte

Beschreibung & Hintergrund

168
Größe

58
Gewicht

2053
Geburtsdatum

Aussehen

Siebzehn, schmal, ein pinker Irokese über einer rasierten Seite mit Tätowierung, eine zweite Tätowierung unter dem linken Auge.

Screech trägt eine schwarze Lederjacke mit Nieten, in deren Nähten Lichtfasern laufen, und wenn er schießt, blitzt sie rot. Er kommt

aus Baumheide und fährt ein Schwebebrett von Orinoko, dessen Lautsprecher man zwei Straßen weiter hört. Er hat einen Stern und

findet, dass ihm mehr zustehen. Screech glaubt, dass OWL ihm gehört. Er redet sich in jede Tür hinein und aus den meisten wieder ...

Magie

Arkana

0
Zauberpunkte

Magieniveau

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

Glaube

Gottheit

Glaubensniveau

Gesinnung (1--100)

Gunst

Anrufung	Gunst	Wirkung

Reliquien

Körpermodifikationen

8	4	1
Biolast	Energie +	Energie --

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

Kopf
Punkte 2

AR-Netzhautimplantat

Linker Arm
Punkte 2

Smartlink (aus)

Torso
Punkte 4

Implantat-Akku

Rechter Arm
Punkte 2

Smartlink (aus)

Linkes Bein
Punkte 3

Rechtes Bein
Punkte 3

Horror

Stress

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

Basisstress | Max. Stress

☐ Vom Grauen erfasst

Eigenarten