Phase Six — Charakterbogen

Porträt

Charakter

Tackleberry
Name

Mensch
Abstammung

Polizist
Beruf

sven
Spieler

Kampagne

Moderne Zeit
Epoche

20
Reputation

1
Freie Reputation

Wunden

♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡

♡ ♡ ♡ ♡ ♡ Boost

Schutz

N N N K K 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	2
Willenskraft	1
Wachsamkeit	1
Charme	1

Physis

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

Fertigkeiten

Akrobatik (Geschick)	1	Nachforschung (Wachsamkeit)	1
Auftreten (Charme)	1	Nahkampf (Stärke)	2
Einschüchtern (Wachsamkeit)	2	Naturkunde (Bildung)	1
Empathie (Charme)	1	Orientierung (Wachsamkeit)	1
Erste Hilfe (Gewissenhaftigkeit)	3	Politik (Charme)	2
Fahren (Geschick)	1	Religion (Gewissenhaftigkeit)	2
Geschichte (Bildung)	1	Schusswaffen (Geschick)	4
Heimlichkeit (Gewissenhaftigkeit)	2	Täuschung (Charme)	1
Kommunikation (Bildung)	2	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

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

Lesen/Schreiben (Kommunikation) 1+2

Reiten (Akrobatik) 1+1

Kriegsführung (Kommunikation) 2+2

Waffen

Waffe / Typ	Modus & Würfel	Schaden	Kapazität	Reichweite	Notizen
Desert Eagle	Einzelschuss 8	Schadenspotentia...	6/7	20 m	Holo Visier
Pump Action	Einzelschuss 6	Schadenspotentia...	6/6	15 m	

Rüstung

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.
Ballistische Weste	N3, K2	2		x
Kampfstiefel mit Stahlkappen	N2	0		x
Ballistische Ellbogenschoner	N2	0		x
Ballistische Knieschoner	K1	1		x

Gegenstände

2000 Euro
Geld

Euro
Währung

2× Molotov Cocktail

Taschenlampe

Explosivgranate

2× Blendgranate

Handschnellen

Sprachen

Englisch

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