Phase Six — Charakterbogen

Porträt

Charakter

The Hand
Name

Mensch
Abstammung

Mechatroniker
Beruf

sven
Spieler

Kampagne

Nahe Zukunft
Epoche

35
Reputation

0
Freie Reputation

Wunden

Boost

Schutz

N B N

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

Kampf

2	5	3
Aktionen	Mindestwurf	Ausweichen

Zustände

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

Persona

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

Physis

Geschick	3
Stärke	2
Attraktivität	1
Ausdauer	1
Widerstand	2
Schnelligkeit	3

Fertigkeiten

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

Schatten & Wissen

Schatten

Zechen

Prothesenträger

Bürger Basis

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

Fahrzeuge (Fahren) 2+4

Zechen (Orientierung) 1+1

Waffen

Waffe / Typ	Modus & Würfel	Schaden	Kapazität	Reichweite	Notizen
Pump Action	Einzelschuss 6	Schadenspotentia...	6/6	50 m	
Kampfmesser der Sternwacht	Nahkampf 3	Schadenspotentia...			

Rüstung

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.
Kevlarweste	N4, K2	2		
Kampfstiefel mit Stahlkappen	N1	0		x
Panzerjacke "Feierabend"	N1, B1	0		x

Gegenstände

Geld:

Währung: Euro

Servicekoffer Hausgeist

Gewebeband

Taschenlampe

Seil (3m)

Notfallkoffer

10× Kabelbinder

Sprachen

Kontakte

Beschreibung & Hintergrund

Größe: 178

Gewicht: 84

Geburtsdatum:

Aussehen:

Mitte vierzig, kurzes schwarzes Haar, ein gestutzter Kinnbart, Tätowierungen auf dem linken Oberarm. Der rechte Arm ist ein Cyberarm "Handreich" aus Chrom und Kabeln, mit Werkzeugfingern, einem Scanner und einem Wurfanker, der ihn auf jedes Dach bringt. Er trägt ein graues T-Shirt mit Ölflecken und riecht nach Lötzinn. Seinen bürgerlichen Namen kennt niemand, auf der Straße heißt er The Hand.

Seine Eltern waren Runner, und das Zuhause wechselte mit dem Auftrag, mal eine Luxuswohnung, mal ein Wohnsilo, mal der Kofferraum....

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

14	12	5
Biolast	Energie +	Energie --

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

Kopf
Punkte 3

Linker Arm
Punkte 2

Kinetischer Generator

Torso
Punkte 3

Implantat-Akku

Bio-Lumineszenz-Tattoos (aus)

Rechter Arm
Punkte -1

Cyberarm "Handreich"

Elektro-Magnetische Wurfanker (aus)

Linkes Bein
Punkte 0

Cyberbein

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