

 Porträt

 Charakter

Valentin Garnier

Name

Mensch

Abstammung

Beruf

sven

Spieler

Kampagne

Viktorianisches Zeitalter und der Wilde...

90

11

Epoche

Reputation

Freie Reputation

 Wunden


Boost

 Schutz


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

Feuer · R Reflektion

 Kampf

2

Aktionen

5

Mindestwurf

2

Ausweichen

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

Bildung	6
Logik	3
Gewissenhaftigkeit	6
Willenskraft	1
Wachsamkeit	3
Charme	-2

 Physis

Geschick	2
Stärke	1
Attraktivität	5
Ausdauer	1
Widerstand	1
Schnelligkeit	1

 Fertigkeiten

Akrobatik (Geschick)	2	Nachforschung (Wachsamkeit)	3
Auftreten (Charme)	1	Nahkampf (Stärke)	2
Einschüchtern (Wachsamkeit)	5	Naturkunde (Bildung)	7
Empathie (Charme)	-2	Orientierung (Wachsamkeit)	3
Erste Hilfe (Gewissenhaftigkeit)	6	Politik (Charme)	-2
Fahren (Geschick)	2	Religion (Gewissenhaftigkeit)	6
Geschichte (Bildung)	7	Schusswaffen (Geschick)	2
Heimlichkeit (Gewissenhaftigkeit)	6	Täuschung (Charme)	-2
Kommunikation (Bildung)	11	Überzeugung (Willenskraft)	3
Magiekunde (Charme)	-2	Wahrnehmung (Wachsamkeit)	3
Mechanik (Logik)	3	Werfen (Stärke)	1
Mut (Willenskraft)	2	Zauberwirken (Willenskraft)	1

 Schatten & Wissen

Schatten

Internat

Dandy

Gläubig

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

Musik (Darbietung) 2+1

Allgemeinwissen (Naturkunde) 2+7

Etikette (Darbietung) 1+1

 Waffen

Waffe / Typ	Modus & Würfel	Schaden	Kapazität	Reichweite	Notizen
Skalpelli	Nahkampf 4	Schadenspotential 2			

 Rüstung

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.
Zweiteiliger Anzug	N1	0		x
Kittel	B1	0		x

 Gegenstände

1980 Franc	Franc
Geld	Währung
Bandagen	
Notfallkoffer	
Einfache Wundtinktur	
Schlangenöl	
6× Papier	
3× Federkiel	
Pinsel	
Pfeife	

 Sprachen

 Kontakte

 Beschreibung & Hintergrund

183	83		
Größe	Gewicht	Geburtsdatum	Aussehen

Magieniveau

[illegible]

11

Glaubensniveau

50

Gesinnung (1--100)

0

Gunst

 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