

PORTRÄT

CHARAKTER

Handsome Ralle

Name

Mensch

Abstammung

AxelF

Spieler

Moderne Zeit

Epoche

Wirt

Beruf

N.E.X.U.S. GLADIUS

Kampagne

215

Reputation

14

Freie Reputation

WUNDEN



Boost

SCHUTZ



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

Feuer · R Reflektion

KAMPF

3

Aktionen

4

Mindestwurf

-1

Ausweichen

ZUSTÄNDE

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

PERSONA

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

PHYSIS

Geschick	4
Stärke	1
Attraktivität	6
Ausdauer	1
Widerstand	2
Schnelligkeit	2

FERTIGKEITEN

Akrobatik (Geschick)	6
Auftreten (Charme)	2
Einschüchtern (Wachsamkeit)	4
Empathie (Charme)	3
Erste Hilfe (Gewissenhaftigkeit)	1
Fahren (Geschick)	5
Geschichte (Bildung)	1
Heimlichkeit (Gewissenhaftigkeit)	1
Kommunikation (Bildung)	5
Mechanik (Logik)	3
Mut (Willenskraft)	4

Nachforschung (Wachsamkeit)	5
Nahkampf (Stärke)	2
Naturkunde (Bildung)	1
Orientierung (Wachsamkeit)	3
Politik (Charme)	1
Religion (Gewissenhaftigkeit)	1
Schusswaffen (Geschick)	8
Täuschung (Charme)	1
Überzeugung (Willenskraft)	2
Wahrnehmung (Wachsamkeit)	3
Werfen (Stärke)	4

SCHATTEN & WISSEN

Schatten

Dandy

Kritische Treffer

Meisterliche Präsenz

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

Musik (Darbietung) 2+2

Etikette (Darbietung) 1+2

Fahrzeuge (Fahren) 1+5

Waffe / Typ	Modus & Würfel	Schaden	Kapazität	Reichweite	Notizen
Peitsche	Nahkampf 9	Schadenspotential 1	1/1	3 m	
Flechette Pistole	Feuerstoß 14	Schadenspotentia...	9/9	15 m	
Multi Gewehr	Flechette Salve 15, Ho...	Schadenspotentia...	500/500	100 m	
Gauss Gewehr	Einzelschuss 14	Schadenspotentia...	5/5	500 m	

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.
Zweiteiliger Anzug	N1	0		x
Schwere ballistische Weste	N7, K2	4		x

Währung

2x Alant (*Inula helenium*)

.....

Aussehen

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

Punkte	3
--------	---

Punkte 3

Punkte **3**

Subdermales Heilimplantat

Punkte **3**

Punkte	3
--------	---

Punkte	3
--------	---

Stress

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

0

Basisstress

6

Max. Stress

☐ Vom Grauen erfasst

Eigenarten

Wahn