DIE ABENTEUER DES NEXUS — CHARAKTERBOGEN

PORTRÄT

CHARAKTER

Lukas-Paule (Bomber) Prezzel
Name

Mensch
Abstammung

Polizist, Frührentner
Beruf

rausch
Spieler

Kampagne

Mittelalter, Vikinger und Kreuzzüge
Epoche

60
Reputation

-13
Freie Reputation

WUNDEN

Boost

SCHUTZ

N

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	-5
Willenskraft	2
Wachsamkeit	2
Charme	-1

PHYSIS

Geschick	4
Stärke	1
Attraktivität	2
Ausdauer	7
Widerstand	1
Schnelligkeit	3

FERTIGKEITEN

Akrobatik (Geschick)	5	Nachforschung (Wachsamkeit)	3
Auftreten (Charme)	-1	Nahkampf (Stärke)	4
Einschüchtern (Wachsamkeit)	5	Naturkunde (Bildung)	0
Empathie (Charme)	-1	Orientierung (Wachsamkeit)	2
Erste Hilfe (Gewissenhaftigkeit)	-5	Politik (Charme)	-1
Fahren (Geschick)	4	Religion (Gewissenhaftigkeit)	-5
Geschichte (Bildung)	0	Schusswaffen (Geschick)	11
Heimlichkeit (Gewissenhaftigkeit)	-4	Täuschung (Charme)	0
Kommunikation (Bildung)	2	Überzeugung (Willenskraft)	3
Mechanik (Logik)	-1	Wahrnehmung (Wachsamkeit)	2
Mut (Willenskraft)	4	Werfen (Stärke)	5

SCHATTEN & WISSEN

Schatten

Polizist

Frührentner

Paranoid

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

Recht (Täuschen und Betrügen) 2+0

Esoterik (Religion) 1+-5

Zoologie (Mechanik) 1+-1

WAFFEN

Waffe / Typ	Modus & Würfel	Schaden	Kapazität	Reichweite	Notizen
Jagdmesser	Nahkampf 5	Schadenspotentia...			
Handaxt	Nahkampf 6	Schadenspotential 2			
Schlagring	Nahkampf 6	Schadenspotential 2			
Brechstange	Nahkampf 5	Schadenspotential 1			

RÜSTUNG

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.
Normale Kleidung	N1	0		x

GEGENSTÄNDE

Geld:

Währung: Euro

- Taschenuhr
- Feuerzeug
- Dietriche
- Handschellen
- Fackel
- Rucksack
- Seil (3m)
- Decke
- 2× Bandagen
- Externes Personenschild
- Universalkommunikator

SPRACHEN

KONTAKTE

BESCHREIBUNG & HINTERGRUND

Größe | Gewicht | Geburtsdatum | Aussehen

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: 0
Max. Stress: 6

☐ Vom Grauen erfasst

Eigenarten