



CHARAKTERDATENBLATT

Name /SIN	Alexej		
Straßennamen	Alexej Nikdo		
andere SINS	Alexej von Schwarzenberg		
Metatyp:	Mensch	Geburstag	
Geschlecht	männlich	Alter	ca. 20 – 30 Jahre
Größe	176 cm	Stand am:	01.06.2062
Gewicht	70 kg	Haarfarbe	schwarz
Hautfarbe		Augenfarbe	graugrün

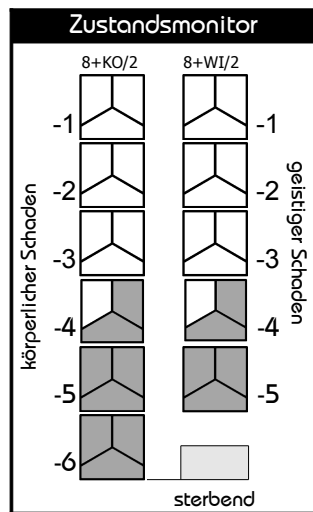
Körperliche Attribute		Geistige Attribute	
Konstitution	⁶ ₉ 3	Charisma	⁶ ₉ 3
Geschicklichkeit	⁶ ₉ 4	Intuition	⁶ ₉ 4
Reaktion	⁶ ₉ 4(5)	Logik	⁶ ₉ 4
Stärke	⁶ ₉ 3	Willenskraft	⁶ ₉ 4

Spezielle Attribute		Spezielle Attribute	
Edge	⁷ 5	Aktuelles Edge	
Essenz	6	Astrale Initiative	8
Initiative	8(12)	Matrix Initiative	-
Magie	¹² 9	INI-Durchgänge	1(4)

KARMA	
Gutes Karma	Gesamtkarma
-23	774

REPUTATION		Lebensstil	
Straßenruf		Luxus	
Schlechter Ruf		Geld	90.859 €
Prominenz			

Abtasten	GES+INT	8
Erinnerungsvermögen	LOG+WIL	8
Heben und Tragen	STR+KON	6
Menschenkenntnis	INT+CHA	7
Selbstbeherrschung	WIL+CHA	7



Gaben	BP
Zauberer	15
Handicaps	BP

Bewegungsrate	Gehen 10, Laufen 25
---------------	---------------------

Connections			
Gruppe	Ort / Vorzüge	Kon	Loy
(Dealer)	Sibirien	2	1
(Schieberin)	Seattle	1	1
(Schieberin)	Prag	1	1
(Taliskrämerin)	Sibirien	1	1
(Taliskrämerin)	Seattle	1	2
Schattenklinik (beta)	Hamburg	2	2
Schattenklinik (beta) Dr. Bob	Seattle	2	2
Schattenwerkstatt (militär)	Berlin	2	1

Commlink	
Name:	Meta-Link mit Vector Xim
Prozessor:	1
Signal:	1
Firewall	1
System	1
Icon	
Zubehör	

Feinde			
Gruppe	Ort / Vorzüge	Kon	Loy

SIN /Lizenzen	Stufe
Alexej Nikdo	6
Alexej von Schwarzenberg	6

Fertigkeitsgruppen				
Gruppe	Stufe	Attrib	w6	
Athletik	Akrobatik	1	GES	5
	Klettern	1	STR	4
	Laufen	1	STR	4
	Schwimmen	1	STR	4
Biotech	Erste Hilfe		LOG	3
	Kybernetik		LOG	3
	Medizin		LOG	3
Cracken	Elektronische Kriegsführung		LOG	3
	Hacking		LOG	3
	Matrixkampf		LOG	3
Einfluss	Führung		CHA	2
	Gebräuche (Straße)	1	CHA	4 (+2)
	Überreden		CHA	2
Elektronik	Computer		LOG	3
	Datensuche		LOG	3
	Hardware		LOG	3
Feuerwaffen	Software		LOG	3
	Gewehre	1	GES	5
	Pistolen	2	GES	6
Hemlichkeit	Schnellfeuerwaffen	1	GES	5
	Beschatten		INT	3
	Fingerfertigkeit		GES	3
Mechanik	Infiltration		GES	3
	Verkleiden		INT	3
	Fahrzeugmechanik		LOG	3
Nahkampf	Industriemechanik		LOG	3
	Luftfahrtmechanik		LOG	3
	Seefahrtmechanik		LOG	3
Natur	Klingenw. (Schwert)	3	GES	7 (+1)
	Knüppel	2	GES	6
	Waffenloser Kampf	3	GES	7
Natur	Navigation	1	INT	5
	Spurenlesen	1	INT	5
	Survival	1	WIL	5

Aktionsfertigkeiten				
Fertigkeiten	Stufe	Attrib	w6	
Tierhaltung	Reiten	1	REA	6
	Tierführung		INT	3
	Abrichten		INT	3
	VetTech		LOG	-
	Ausweichen	5	REA	10
Bodenfahrzeuge	1	REA	6	
Einschüchtern		CHA	2	
Entfesseln		GES	3	
Fallschirmspringen		KON	2	
Fälschen		GES	3	
Flugzeuge	1	REA	6	
Geschütze		GES	3	
Läufer		REA	4	
Projekttilwaffen		GES	3	
Raumfahrzeuge		REA	4	
Schiffe		REA	4	
Schlösser		GES	3	
Schwere Waffen		GES	3	
Sprengstoffe		LOG	3	
Tauchen	1	KON	4	
Unterricht		CHA	2	
Waffenbau		LOG	3	
Wahrnehmung		INT	3	
Wurfwaffen		GES	3	
Arkana	3	LOG	7	
Askennen	4	INT	8	
Astralkampf	5	WIL	9	
Verzaubern (Artefakte)	2	MAG	11 (+2)	
Fertigkeitsgruppen				
Beschwören	Binden	5	MAG	14
	Herbeirufen	3	MAG	12
	Verbannen	3	MAG	12
Hexerei	Antimagie	5	MAG	14
	Ritualzauberei	5	MAG	14
	Spruchzauberei	5	MAG	14

Wissensfertigkeiten				
Akademisch	Stufe	LOG	w6	
Biologie(Parazoologie)	1	LOG	5	(+2)
Magietheorie	4	LOG	8	
Interessen				
Stufe	INT	w6		
Adel	2	INT	6	
Atlantis Forschung	1	INT	5	
Elfische Gesellschaftsformen	1	INT	5	
Die Vierte Welt	1	INT	5	
Professional				
Stufe	LOG	w6		
Drachen	3	LOG	7	
Literatur	1	LOG	5	
Megakonzernstrategien	1	LOG	5	
Metamenschheit	1	LOG	5	
Sprachen				
Stufe	INT	w6		
Baumsprache	M			
Deutsch	5	INT	9	
Englisch	5	INT	9	
Französisch	2	INT	6	
Polnisch	3	INT	7	
Russisch	3	INT	7	
Slowakisch	3	INT	7	
Spanisch	1	INT	5	
Sperethiel	5	INT	9	
Throal	1	INT	5	
Tschechisch	5	INT	9	
Straße				
Stufe	INT	w6		

Waffen											
Bezeichnung	Typ	RW	Kurz(0)	Mittel (-1)	Weit (-3)	Extrem (-6)	Modus	Muni	Schaden	BP	Zubehör
Beretta 101T	LP		0-5	6-15	16-30	31-50	HM	12(s)	4K		AR 22
HK Urban Combat	MP		0-10	11-40	41-80	81-150	HM/SM/AM	36(s)	5K	RS:2	AR 27
Messer	KW	-							(STR/2+1)K		SR 360
Schwert (Střenka)	KW	1							(STR/2+3)K		SR 360
Überlebensmesser	KW	-							(STR/2+1)K		SR 360

Panzerung	Bal	Stoß

Munition				
Extraladestreifen LP				
Extraladestreifen MP				
LP:	Reg 3,6	APDS 1,2	ExEx 4,8	Gel 7,2
MP:	Reg 3,6	APDS 3,6	ExEx 0	Gel 3,6

Cyberware / Bioware				Summe	0
Implantat	Stufe	C/B/Q	Essenz		
Essenzloch				0	
Bioware		B		0	
Cyberware		C		0	

Bioware				Summe	0
Implantat	Stufe	Q	Essenz		

Cyberware				Summe	0
Implantat	Stufe	Q	Essenz		

Magie	
Konzept	hermetische Tradition
Schutzpatron	
Vorteile / Nachteile	
Initiationsgruppe	Omnia Vincit Amor
Avatar	Who-Turns-Water-Into-Beer
Gruppebeschränkungen	Schwur, Brüderlichkeit, Teilnahme, Glaube (Einzigartigkeit des Lebens)
Gruppenressourcen	Oberschicht
Rang und Status	Berater
Initiatorische Prüfungen	Schwur, Tat, Metaqueste, Verbündeter, Meditation, Tat, Tat

Initiationsgrad	6
Metatechniken (max: 15)	
Abschirmung	
Anrufung	
Filterung	*
Intensivierung	*
Maskierung	
Erweiterte Maskierung	*
Reinigung	
Spiegelung	*
Verankerung	*
Verbündetenbeschwörung	
Zentrierung	

Foki	Kraft
Schwert (Střenka) [Waffe+Kraft]	1+1=2
Intensivierte Zauber:	
Reaktion 1 Kampfsinn 1	
Reflexe steigern 4	

Magische Materialien		
Edelsteine geläutert	1	SM 80
Bindungsmaterialien	16	SR 180
Orichalkum	4	SM 80
Ritualmat. (Wahrn.)	6	SM 80

Zauber	Entzugsattribute						Willenskraft+Logik		8
	Typ	Art	Prob	RW	Dauer	Entzug	Anmerkung	Seite	
Heilung / Mensch									
Heilen	Heil	M	€	B	P	(Schd)-2		187	
Reaktion steigern	Heil	P	€	B(FR)	A	(K/2)-2		185	
Reflexe steigern	Heil	M	€	B(FR)	A	(K/2)+2		187	
Sauerstoffmaske	Heil	P	€	B	A	(K/2)-1		187	
Illusion / Wasser									
Chaotische Welt	Real, Volls, Fläch	P	V(INT)	BF (F)	A	(K/2)+3		191	
Unterhaltung	Offen, Volls,Fläch	M	V(WIL)	BF (F)	A	(K/2)+1		191	
Kampf / Feuer									
Energieblitz	direkt	P	V(KON)	BF	S	(K/2)+1	K	193	
Feuerball	indir,Elem,Fläche	P	V(REA)	BF(F)	S	(K/2)+5	K (Feuer)	194	
Höllengehen	indir,Elem,Fläche	P	V(REA)	BF(F)	S	(K/2)+7	K (Feuer,Licht)	H	
Kreischer	indir, Elem	P	V(REA)	BF	S	(K/2)+3	G (Schall)	192	
Manablitz	direkt	M	V(WIL)	BF	S	(K/2)	K	195	
Manipulation / Erde									
Entzünden	Transform	P	€	BF	P	(K/2)		196	
Gestaltwandlung	Transform	P	€	BF(FR)	A	(K/2)+2		197	
Leitieren	Transform	P	€	BF	A	(K/2)+1		199	
Sterilisieren	Transf, Fläche	P	€	BF(F)	S	(K/2)+2		201	
Wahrnehmung / Luft									
Einzelstück aufspüren (erw)	Aktiv, Fläche	P	€(OW)	B / F	A	(K/2)-1		H	
Individuum aufspüren	Aktiv, Fläche	M	V(WIL)	B / F	A	(K/2)-1		204	
Kampfsinn	Aktiv, Übersinn	M	V(WIL)	B / F	A	(K/2)+2		204	
Nachtsicht	Passiv,Blickricht	P	€	B / BR	A	(K/2)-1		205	

Verbündete / Familiari

Name	Smok
Erschaffen	01.07.2054
Vertrieben	

Kraft	2	Edge	5
Karma	72	Formel	1

Gestalt	Geflügelter Drache
Größe des Drachens: Kraft×10cm und gleich langer Schwanz	
Regenbogenfarbene Schuppen	
feuerrote Augen	

Kräfte
Astrale Gestalt
Bewusstsein
Realistische Gestalt
Sinnesverbindung
Verbannungsresistenz
Elementarer Angriff (Feuer)
Energie Aura (Feuer)

Fertigkeiten
Askennen
Astralkampf
Ausweichen
Wahrnehmung
Waffenloser Kampf
Antimagie
Fliegen
Rituelle Hexerei
Spruchzauberei

Wissensfertigkeiten
Baumsprache
Englisch
Deutsch
Sperethiel
Tschechisch

Zauber des Verbündeten Entzugsattribute Willenskraft+Logik **4**

Heilung / Mensch	Typ	Art	Prob	RW	Dauer	Entzug	Anmerkung	Seite
Heilen		M	€	B	P	(Schd)-2		187
Illusion / Wasser	Typ	Art	Prob	RW	Dauer	Entzug	Anmerkung	Seite
Kampf / Feuer	Typ	Art	Prob	RW	Dauer	Entzug	Schaden	Seite
Energieblitz	direkt	P	V(KON)	BF	S	(K/2)+1	K	193
Manipulation / Erde	Typ	Art	Prob	RW	Dauer	Entzug	Anmerkung	Seite
Entzünden	Transform	P	€	BF	P	(K/2)		196
Physische Barriere	Transf, Fläche, Umg	P	€	BF(F)	A	(K/2)+3		200
Wahrnehmung / Luft	Typ	Art	Prob	RW	Dauer	Entzug	Anmerkung	Seite

Geister, gebundene

Name, Art	Kraft	Edge	K	G	R	S	Ini	Kräfte / Fertigkeiten	Dienste
Funklein, Feuer	1	1							1
Rauch, Luft	3	1							3
Flamme, Feuer	5	2							1

Geister, benannte

Name, Art	Kraft	Edge	K	G	R	S	Ini	Kräfte / Fertigkeiten	Dienste	Gezählt

Fahrzeuge

Name	Handling	Beschng.	Geschwind.	Pilot	Rumpf	Panzer.	Sensor	Anmerkung
Eurocar Westwind 3k	+3	20/60	240	3	10	6	1	

Ausrüstung	VF	Preis	Seite
Funkzünder			AR 315
Handschellen Metall			SR 326
Handschellen Plastik			SR 326
Kiste für allgemeine Aufgaben			SR 323
Laden für allgemeine Aufgaben			SR 323
Plastiksprengstoff			SR 314
WhiteNoise Generator St. 4			

Ausrüstung	Kap	S	VF	Preis	Seite
Wertpapiere (w120%)				33.859 ¥	
Lebensstil (6, 6, 6, 6, 6; GT:1, Sich: 2=33)				17.500.000 ¥	
Lebensstil (0, 0, 2, 4, 4; AP:1 =11)				260.000 ¥	
Lebensstil (0, 0, 2, 1, 3; AP:1=7)				110.000 ¥	
Lebensstil (4,3,3,3,4;AP:1=18)				800.000 ¥	
Lebensstil (1,0,3,0,2;AP:1,LS:-2=5)				50.000 ¥	
Verstärkerbrille mit Infrarot					SR 324
Verstärkerbrille mit Lichtverstärker					SR 324

Runs				
Titel	Zyklus	Karma	von	bis
Blaues Blut	Drachenspiel		27.02.2048	01.03.2048
Kalte Nächte in Sibirien	Megakon		10.06.2048	05.08.2048
Ein Königreich brennt	Drachenspiel		25.11.2049	02.12.2049
Ein Wächter namens Golem	Alexej		21.09.2050	
Wasser, Bier und Magie			24.11.2051	26.11.2051
Rettet meine Schieberin	Ratte		09.07.2052	28.07.2052
Schicksalhafte Rache			15.07.2052	
Korumpierendes Geschenk	Megakon		06.12.2052	
Weihnacht '52	Alexej		22.12.2052	25.12.2052
Fahrkarte in die Hölle	Alexej		26.12.2052	06.01.2053
Das Kaer von Tardim	Alexej		09.11.2053	11.11.2053
Queste II (Der Edelstein)	Alexej		10.12.2053	11.12.2053
Tötet die Ratte!	Ratte		07.01.2054	
Queste III (Die Befreiung)	Alexej		18.01.2054	20.01.2054
Kleine Spionin gefälligst?	Megakon		02.04.2054	13.04.2054
Königin Euphoria			23.07.2054	24.07.2054
Orkjad	Zwergenerbe		01.05.2055	19.04.2057
Die Brücke Teil I	Harlekin's Back		13.07.2055	16.07.2055
Nachwirkungen	Harlekin's Back		16.07.2055	02.08.2055
Für eine Handvoll Karma	Harlekin's Back		02.08.2055	16.08.2055
Durch das Schwert	Harlekin's Back		21.08.2055	28.08.2055
Der unmögliche Traum	Harlekin's Back		28.08.2055	23.09.2055
Die Lerche	Harlekin's Back		23.09.2055	26.09.2055
Die Brücke Teil II	Harlekin's Back		26.09.2055	
Der Maskenball	Harlekin's Back		27.09.2055	29.09.2055
Die Brücke Teil III	Harlekin's Back		29.09.2055	
Die Fälscher	Zwergenerbe		05.10.2055	
Das Große Spiel	Drachenspiel		26.10.2055	
Kanalratten	Zwergenerbe		03.02.2056	05.05.2056
Baden in Singapur	Zwergenerbe/Megakon		17.03.2057	14.05.2057
Staub und Hitze			14.05.2057	18.05.2057
Kraft des Traumes	Drachenschatz		19.05.2057	
Elfenkind	Das dämonische Ich/Drachenspiel		23.08.2057	26.08.2057
Rückkehr auf die Brücke			15.09.2057	
Die Nase ist ab	Zwergenerbe		19.09.2057	
Die Sonnen von Antares	Das dämonische Ich		13.11.2057	
Di Zitadelle in ewiger Nacht	Das dämonische Ich		14.11.2057	22.11.2057
Stirb dreimal Sayright	Das dämonische Ich		23.11.2057	11.01.2058
Psychometrie			17.11.2058	

Runs

Titel	Zyklus	Karma	von	bis
Die Suche nach der Rose	Drachenspiel		03.03.2059	08.03.2059
Asylsuchender	Vereinte Magiethorie		28.01.2060	22.02.2060
Auf den Kellern	Drachensklave/Zwergenerbe		14.09.2060	19.10.2060
Geistersklaven	Vereinte Magiethorie	2	28.02.2061	
Ungebetener Besuch	Vereinte Magiethorie	3	02.05.2061	17.06.2061
Prophezeiung – Albs Albtraum	Blutsaugers Opfer	4	07.05.2061	13.06.2061
Das Erwachen der Bestie	Drachensklave	4	01.09.2061	09.09.2061
Die Monster unter uns	Zwergenerbe	5	01.09.2061	16.12.2061