



Name /SIN	Ricardo Holiday				
Straßensname	Big Ricardo				
andere SINS	Rainman Hightower (St. 8)				
Metatyp:	Ork	Geburstag	31.08.2042	Hautfarbe	hellbraun
Geschlecht	männlich	Alter	17 Jahre	Haarfarbe	schwarz
Größe	211 cm	Gewicht	116 kg	Augen	schwarz

CHARAKTERDATENBLATT / XI-Magier	
ATTRIBUTE	
9	Konstitution 8
7	Schnelligkeit 7
8	Stärke 6
5	Charisma 4
5	Intelligenz 5
6	Willenskraft 6
	Essenz 6
	Bioindex 0
	Magie 8

Initiatengrad
2

Reaktion
6

Initiative
1w*+6

KARMA			
Gesamtkarma	Gutes Karma	Karmapool	Teamkarmapool
177	11	8	Familiari 2 [2/1]

ZUSTANDSMONITOR

	Leichte Betäubung	Mittlere Betäubung	Schwere Betäubung	Bewusstlos										
geistig	MW+1 INI -1	MW+2 INI -2	MW+3 INI -3											
körperlich	MW+1 INI -1	MW+2 INI -2	MW+3 INI -3											
	Leichte Wunde	Mittlere Wunde	Schwere Wunde	Bewusstlos										
	Überzähliger körperlicher Schaden													
	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15px; height: 15px;"></td> <td style="width: 15px; height: 15px;"></td> <td style="width: 15px; height: 15px;"></td> <td style="width: 15px; height: 15px;"></td> <td style="width: 15px; height: 15px;"></td> <td style="width: 15px; height: 15px;"></td> <td style="width: 15px; height: 15px;"></td> <td style="width: 15px; height: 15px;"></td> <td style="width: 15px; height: 15px;"></td> <td style="width: 15px; height: 15px;"></td> </tr> </table>													
Stand:	1. Jan. 2060			Todesgefahr										

POOLS			
Kampf	Zauber	Astralkampf	Astral
9	4	5	2

GABEN / HANDICAPS / TÄTOWIERUNG / NARBEN

Adrenalinschub, Außergewöhnliches + zusätzliches Attribut (Schnelligkeit), Erhöhte Konzentration, Lichtverstärkeraugen, Photographisches Gedächtnis; Allergie (Silber, schwer), Farbenblindheit, Feind (Blue Eyes Giants), Feindliche Geister (Wind), Unfähigkeit (Sprengstoffe)

Aktionsfertigkeiten		Wissensfertigkeit		Sprache		Ki-Kräfte		8
Fertigkeiten	Stufe	Fertigkeiten	Stufe	Fertigkeiten	Stufe	Kraft	Stufe	Kraft
Athletik	3	Ausrüstung besorgen (Seattle)	2(4)+1	Englisch	5+1	Magietalent	3	3,00
Beschwören (Herbeirufen)	6 (8)	Humanis Policlub	3+1			Astrale Wahrnehmung (TG)		1,50
Einschüchtern	3	Magietheorie	4+1			Blindkampf		0,50
Gebräuche (Straße)	3 (6)	Orkische Gesellschaften (Seattle)	3(5)+1			Geschärfted Sinne (Blitzkomp.)		0,25
Heimlichkeit	3	Schimpfwörter	3+1			Geschärfted Sinne (IR)		0,25
Hexerei (Spruchabwehr)	5 (7)	Schlupfwinkel finden	3+1			Magiegespür (TG)	2	0,75
Pistolen (Ares Predator)	4 (6)	Sprengstofftheorie	3+1			Schneller Schlag (TG)		1,50
Raufen (WillFokus, Wirbeln)	6					Wahre Sicht	1	0,25
Sprengstoffe	1							
Zentrierung [Schimpfwörter]	3							

Cyber- / Bioware									
Cyberware	Stufe	Slot	Qual.	Essenz	Bioware	Stufe	Slot	Qual.	BioIndex

Essensindex	
Frei	9,00
Essenzverlust	0,00
Bioindex	0,00
Stress	

Waffen

Bezeichnung	Art	Tarn	Gewicht	Mod/RW	nah				Muni	Schaden	Bemerkung
					4	5	6	9			
Ares Predator	SP	5	2,25	HM	0-5	6-20	21-40	41-60	15(s)	7M-Bet.	Gelgeschosse, 6P-L
Schlagring	Rauf			0						+1)M-Bet	
Vibromesser	KW	7	1	0						(Str)M	
Wurfmesser	WW	9	0,25		0-Str	bis Str×2	bis Str×3	bis Str×5	1	(Str)L	6-D
Überlebensmesser	KW		0,75	0						(Str+3)M	mit Dikote

Panzerung	Gewicht	Bal	Stoß
Panzerjacke	2	5	3
Formangepasste Körperpanzerung	0,75	2	1
		6	3
Form. Körp. Fullbody			

Muni	Gewicht	Anzahl	Σ-Gewicht
Gelgeschosse SP	0,03	148	3,7
Extraladestreifen	0,08	3	0,23
ExExplosiv SP	0,08	9	0,68

Sprengstoff	Gewicht	Schaden
Belastung	30	Σ-Gewicht
Waffen + Panzerung		10,85
Ausrüstung		5

Teams
Edge
Faith

Connections (Stufe 1)	Kumpel (Stufe 2)	Freund (Stufe 3)
Orkhalle		
Yokoshimo Yoko		

Lebensstil / SIN / Credsticks / Alltägliche Kosten

ID	Stufe	Gegend	Komfort	Unterhaltung	Einrichtung	Sicherheit	Platz	Punkte	Kosten / Mnt
		1 D Orkhalle	3	3	3	3	3	16	perm.
Besorgte Nachbarn, Hilfreiche Nachbarn, Himmlische Mitbewohner, Sicherheit auf Zack, Laute Nachbarschaft, Mietergemeinschaft									

Lernen und Vorhaben
Zentrierung [Schimpfwörter]

Abenteuer			
Titel	Zyklus	von	bis
Supernova		13.12.2058	14.12.2058
Double Take	Megakon, Konzernkrieg	11.11.2059	16.11.2059

Ausrüstung								
Name	Stufe	Gewicht	Name	Stufe	Gewicht	Name	Stufe	Gewicht
Bargeld: 97.776 ¥			Ultraschallbrille			Atemgerät		
			Medkit	3	3	Handgelenkcomputer	30Mp	
Geiststärke (bestellt)			Telekom (Handgelenk, BS)			Datengerät	150Mp	2
Kamikaze (2 Dosen)			MicroTransceiver	3				
Jazz (2 Dosen)								
Nitro (2 Dosen)								

Grimoire

Zauber	Kraft	Kategorie	P/M	RW	MW	Dauer	Entzug	Bemerkung
Unterhaltung	2	gez. Illus	M	BF (F)	Will (BF)	aufrecht	(L)	
Schmerzresistenz	6	Heilung	M	Berühr	4 (BW)	perm	-2(Niveau)	
Stabilisieren	2	Heilung	M	Berühr	4+Min	perm	+1(M)	
Betäubungsball	5	Kampf	M	BF (F)	Kraft	sofort	-1(Niveau+1)	
Klammer	2	Telekin	P	BF	Schnell	sofort	+2(M)	
Reparieren	4	Transf	P	Berühr	Objekt	perm	(S)	max. (Magietalent) kg
Sterilisieren	5	Transf	P	BF (F)	4	sofort	+1(M)	
Zauberschild (persönlich)	2	Transf	M	Pers	6	aufrecht	(L)	
Geistessonde	4	Wahr	M	S (RS)	Will	aufrecht	(S)	
Zielfinder (persönlich)	4	Wahr	M	Pers(RS)	6 (BF)	aufrecht	(L)	

Konstrukte

max. Entfernung: **130 m**

Name	KO	SCH	ST	Rea	Initiative (Z)	Kampf (Z)	Karma	Dienst	Kräfte
Giantwatcher	K+1	K+2	K-2	K+1	1w+11+K (1w+20+K)	3K/2+1(3K/2)			Materialisierung, Psychokinese, Suche, (Str)M

Magie / Metamagie / Infos

Tradition:	Xi-Adept	Geasa:	Talismangeas (TG = kleiner schwarzer O-Ring aus Kunststoff, in Ohr getragen)
Metamagische Techniken:	Zentrierung (Schimpfwörter), Erkenntnis		
abgelegte Prüfungen:	Meditation		
Magische Gruppe:		Art:	Ressourcen:
Beschränkungen:			
Mitglieder:			
Bemerkung:	Bannen nur von Konstrukten möglich. Benutzung von Foki nicht erlaubt.		

Verbündeter	Name	Big Brother	Ebene	Konstrukt	Kraft	2	Karma:	18	Pool:	1
KO	2	Reaktion	3	Kräfte			Fertigkeiten:			Wert
SCH	2	Initiative	1w+13	Sinnesverbindung, Materialisierung			Raufen			4
ST	2	(Astral)	1w+22	Dreidimensionale Bewegung, Hilfskraft			Schlupfwinkel finden			3
CHA	4	Kampfpool	6	Immunität normale Waffen			Englisch			5
IN	5	(Astralkampf)	7	Telepathische Verbindung			Hexerei (Spruchabwehr)			5 (7)
WI	6	Zauberpool	2	Wahre Gestalt			wie älterer Ricardo , Auge(1mø) unten mit Greifarmen			

	Leichte Betäubung	Mittlere Betäubung	Schwere Wunde	Verdrängt
geistig	MUW+1 INI -1	MUW+2 INI -2	MUW+3 INI -3	Verdrängt
körperlich	MUW+1 INI -1	MUW+2 INI -2	MUW+3 INI -3	Verdrängt
	Leichte Wunde	Mittlere Wunde	Schwere Wunde	Vertrieben / Vernichtet

Infos	Formel ist fertig. Familiari, Kraft 2
	Sinnesverbindung, zusätzliche Gestalt, Raufen 4
	Englisch 5, Schlupfwinkel finden 3
	Sinnesverbindung, zusätzliche Gestalt, Raufen 4
	Hexerei (Spruchabwehr) 5 (7), Zauber: Stabilisieren 5
	Karmakosten: 18

Grimoire

Zauber	Kraft	Kategorie	P/M	RW	MW	Dauer	Entzug	Bemerkung
Stabilisieren	5	Heilung	M	Berühr	4+Min	perm	+1(M)	

Kamikaze

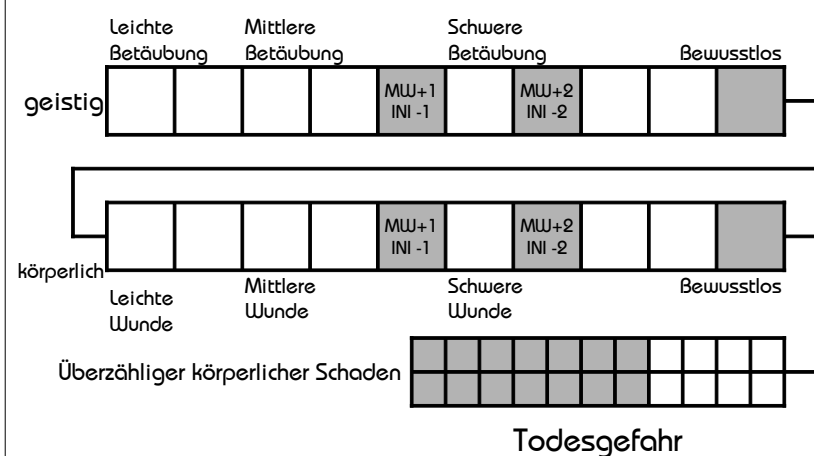
Konstitution+1	9		nach Einnahme	Konstitution	8		... und danach
Schnelligkeit+1	8		Inhalation	Schnelligkeit-1	6		für 10x1w Min
Stärke+2	8		wirkt sofort	Stärke	6		6M-Betäubung
Charisma	4		d.h. am Ende	Charisma	4		4 Anwendungen
Intelligenz	5		der Kampfrunde	Intelligenz	5		'=> Verletzungs-
Willenskraft+1	7		Dauer:	Willenskraft-1	5		effekt, Cyber &
		10□1w Min			Bio automatisch		
		zusätzlich					
		Schmerz-					
		resistenz 4					

POOLS			
Kampf	Zauber	Astralkampf	Astral
10	5	5	2

POOLS			
Kampf	Zauber	Astralkampf	Astral
8	4	4	2

Abhängigkeit:	5K	Toleranz:	2	Härte:	2 / 10	Fix:	2 Tage	Bemerkung:	
Anzahl:	2	Anzahl Anwendungen:	2 (Dezember 2058)						

ZUSTANDSMONITOR (mit Kamikaze)



Drogen (Infos und so weiter)

Jazz

Konstitution	8
Schnelligkeit+2	9
Stärke	6
Charisma	4
Intelligenz	5
Willenskraft	6

Reaktion

7

Initiative

2w*+7

nach Einnahme

Inhalation

wirkt sofort

d.h. am Ende

der Kampfrunde

Dauer:

10□1w Min

zusätzlich

Schmerz-

resistenz 4

Konstitution	8
Schnelligkeit-1	6
Stärke	6
Charisma	4
Intelligenz	5
Willenskraft	6

Reaktion

5

Initiative

1w*+5

... und danach

für 10□1w Min

8L-Betäubung

Konzentration

MW+1

POOLS

Kampf	Zauber	Astralkampf	Astral
10	4	5	2

POOLS

Kampf	Zauber	Astralkampf	Astral
8	4	5	2

Abhängigkeit:	4P/5K	Toleranz:	2	Härte:	2 / 8	Fix:	3 Tage	Bemerkung:	
Anzahl:	2	Anzahl Anwendungen:	0						

Nitro

Konstitution	8
Schnelligkeit	7
Stärke+2	8
Charisma	4
Intelligenz	5
Willenskraft+2	8

nach Einnahme	
Inhalation	
wirkt 1 Kampfrunde	
d.h. am Ende	
der nächsten KR	
Dauer:	
	10x1w Min
zusätzlich	
Schmerz-	
resistenz 6	
Wahrnehmung+2	

Konstitution	8
Schnelligkeit	7
Stärke	6
Charisma	4
Intelligenz	5
Willenskraft	6

... und danach	
8T-Betäubung	

POOLS

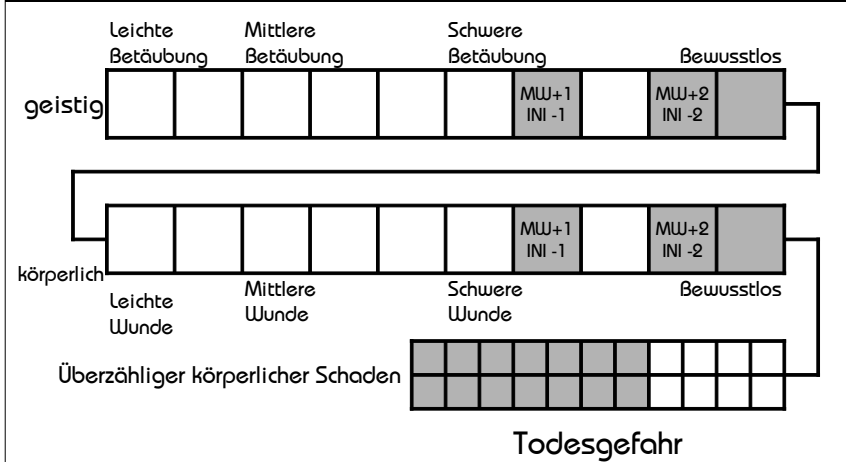
Kampf	Zauber	Astralkampf	Astral
10	5	5	2

POOLS

Kampf	Zauber	Astralkampf	Astral
9	4	5	2

Abhängigkeit:	5P/8K	Toleranz:	3	Härte:	2 / 5	Fix:	3 Tage	Bemerkung:	
Anzahl:	2	Anzahl Anwendungen:	0						

ZUSTANDSMONITOR (mit Nitro)



Drogen (Infos und so weiter)	
Geiststärke ist bestellt	

Geiststärke

Konstitution + Essenz	14
Schnelligkeit + Essenz	13x18
Stärke + Essenz	12
Charisma	4
Intelligenz	5
Willenskraft	6

nach Einnahme	
Einnahme	
sofort,	
d.h. am Ende	
der Kampfrunde	
Dauer:	
	1w6+Essenz
Gesteigerter	
Sinn nach	
Wahl des SL	

Konstitution	1
Schnelligkeit	1
Stärke	1
Charisma	4
Intelligenz	5
Willenskraft	6

... und danach	
für gleiche Dauer	

POOLS

Kampf	Zauber	Astralkampf	Astral
12	4	5	2

POOLS

Kampf	Zauber	Astralkampf	Astral
6	4	5	2