



NIKOLA HICKS

[VAMPIR, TECHNOMANT]

GW Spezies DNS

max. 82
LP 82

GW Spezies DNS (+MA DNS)

max. 15
SP 15

Heldennamen

Nikola Hicks

EP Gesamt

1100

EP verfügbar

0

ST

STÄRKE

5

GE

GESCHICKLICHKEIT

7

IN

INTELLIGENZ

7

CH

CHARISMA

2

21 Punkte
max.: 7/10
min.: 3/10

Ausdauer

(GW Klasse)

5

Geschwindigkeit

(GW Spezies)

5

Verteidigung

(GW Spezies + Rüstung)

2

Moral

(50 + Mod. Klasse)

37

ERBGUT



Primärspezies

93 % Vampir

3 % Nachabt

3 % Gestaltwandler

1 % Mensch

Giftresistenz 18 %

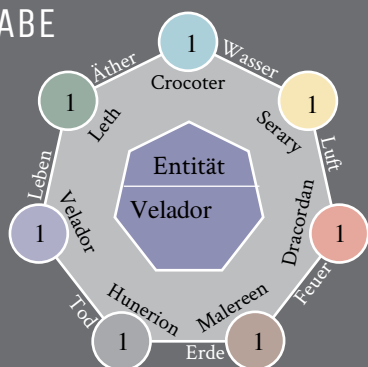
Krankheitsresistenz 35 %

Säureresistenz 1 %

Nephilion

HINGABE

7 Punkte
max.: 3/6
min.: 0/6



Stärken (Spezies + Wahl)

- Blutsauger: Trinken von humanoidem Blut regeneriert 2W 6 LP (Gifte und Krankheiten werden übertragen)
- Scharfschützenwaffen: -1 AD
- Initiative: Doppelte Geschicklichkeit

Schwächen (Spezies + Wahl)

- Konsum Gestaltwandlerblut: -4 auf alle Proben für 24 Std.
- Wenn SP < 10 & Zustand Blutmangel, dann Bluttausch (Probe Geistige Beherrschung unterbindet Bluttausch)
- Nur 2 Waffentechniken

Spezies

Vampir

Klasse

Technomant

Geschlecht

männlich

Alter

61

Geburtsdatum

61 vUDS

Geburtsplanet/-ort

Nova Prime

Heimatort

Novarus

Körpergröße

1,72m

Gewicht

72kg

Haarfarbe

blau

Augenfarbe

gelb

Titel

Mitgliedschaft

Haus Oghan

Sprache	Niveau	Verbreitung
Shirka	Muttersprache	Vampire
Solarus	kompetent	galaxisweit
Verletzung	Stufe	Auswirkungen
Krankheit	Stufe	Auswirkungen
Geisteskrankheit	Stufe	Auswirkungen

ZUSTÄNDE

	Zustand	I	II	III	Auswirkung	Abbau
körperlich	Belastung				-1 AG	nach Belastung aufgehoben
	Blutmangel				-1 ST, -2 LP/Std.	1 Stufe/12 Stunden
	Paralyse				-1 AD	1 Stufe/1 Stunde
	Schmerz				-1 GS, -1 VT	1 Stufe/1 Stunde
	Sichterschwernis				-1 GE, -1 VT	nach Sichterschwernis aufgehoben
	Begierde				-1 IN, -1 CH	erfordert Behandlung
geistig	Entrückung				-2 SP/Std., -2 Zauberproben	1 Stufe/1 Stunde, falls SP>5
	Furcht				-1 alle Proben	1 Stufe/1 Stunde
	Stress				-1 AD Regeneration	1 Stufe/1 Stunde
	Verwirrung				+1 AD pro Aktion	1 Stufe/1 Stunde

LP 82		FERTIGKEITEN										AD 5
SP 15	ST 5	GE 7	IN 7	CH 2	GS 5	VT 2						

FERTIGKEITEN									
Körperliche Fertigkeiten	LE	Mod. (-3 bis +3)	FW (0 bis +10)	PW	Geistige Fertigkeiten	LE	Mod. (-3 bis +3)	FW (0 bis +10)	PW
Athletik	ST		4	9	Alchemie	IN			7
Materialbearbeitung	ST			5	Allgemeinbildung	IN		4	11
Militärkenntnisse	ST			5	Ätherkunde	IN			7
Einschüchterung	ST			5	Götter & Dämonen	IN		4	11
Widerstandskraft	ST			5	Ingenieurwesen	IN	3	4	11
Aufmerksamkeit	GE		3	10	Medizin	IN			7
Fahrzeugführung	GE		4	11	Naturkunde	IN			7
Heimlichkeit	GE		3	10	Naturwissenschaften	IN		3	10
Koordination	GE		3	10	Humanoidenkenntnis	CH	-1		1
Mechanik	GE		4	11	Führungsqualität	CH			2
Spionage	GE		5	12	Gelassenheit	CH			2
					Psychologie	CH			2
					Unterweltwissen	CH			2

LP 82

KAMPF & WAFFEN

AD 5

SP 15

ST 5

GE 7

IN 7

CH 2

GS 5

VT 2

WAFFENTECHNIKEN

Waffentechnik	Effekt	LE	WW (0 bis +10)	Waffentechnik	Effekt	LE	WW (0 bis +10)
Biochemische Waffen	Munitionseffekte	GE	0	Schwere Schusswaffen	-	ST	0
Dreihandwaffen	+1 Stufe Furcht	ST	0	Sehnenwaffen	-	GE	0
Einhandwaffen	-	ST	0	Stangenwaffen	+1 VT	ST	0
Explosionswaffen	Flächenschaden	GE	0	Waffenloser Kampf	-	ST	6
Leichte Schusswaffen	-	GE	0	Zepterwaffen	Stabeffekte	GE	0
Scharfschützenwaffen	ignoriert RS	GE	6	Zweihandwaffen	-	ST	0



NAHKAMPFWAFFEN

AG = WW Waffentechnik + LE Waffentechnik + Waffenmodifikator

Waffe	Waffen-technik	Mod.	AG	AD	Schaden	Extra-schaden	Wert
Klauen	Waffenlos	2	14	1	1W 6+4		



FERNKAMPFWAFFEN

AG = WW Waffentechnik + LE Waffentechnik + Waffenmodifikator

Waffe (Kaliber)	Waffen-technik	Mod.	AG	AD	RW	Schaden	Extra-schaden	Wert
Präzisionsflinte	Scharfsch.	0	13	3	250m	1W 6+4		80



MUNITION

Kaliber	Schuss	Verbrauch	Effekt	Wert
12,1 mm	12	5 10 15 20 25 30		50
12,1 mm	12	5 10 15 20 25 30		50



ANZUG/PANZERUNG

Rüstung	RS	MS	WS	±VT	Wert
Lederrüstung	2	0	15	0	150



SCHILD

Schild	WS	±VT	Wert
--------	----	-----	------

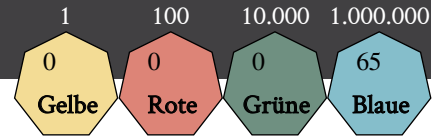
MODIFIKATOREN

Ausrüstungsmodifikatoren	Kategorie	Effekt	Wert
--------------------------	-----------	--------	------

[illegible]

INVENTAR

NEF-Kristalle
Umrechnung: 1:100



SLOTSYSTEM

Körper Wert 150 B		Rücken Wert B	Hals Wert B
Lederrüstung		Linker Arm Wert B	Augen Wert B
Rechter Arm Wert 1 B		L. Handgelenk Wert 85 B	Kopfbedeckung Wert B
R. Handgelenk Wert B		Finger links Wert B	Ohren Wert B
Finger rechts Wert B		1.	<input type="radio"/> DRITTER ARM
1.		2.	
2.	3.		
3.	4.		
4.	5.		
Rechtes Bein Wert B	Linkes Bein Wert B		



RUCKSACK | 10 SLOTS

Gegenstand	Menge (Slots)	Wert



MCOM | HOLOPROJEKTOR, NACHRICHTEN-, LIZENZMANAGER, BANKANBINDUNG, KARTENSYSTEM, KOMMUNIKATOR, SCHRIFT- & 3D-SCANNER, PERSONEN-ID, KI

GEKAUFT?



Wert 85 B

Sprachpakete

KIs

Hardwaremodulerweiterungen

Softwaremodulerweiterungen

WAFFENLIZENZEN

- ☐ Biochemische Waffen
- ☐ Dreihandwaffen
- ☐ Einhandwaffen
- ☐ Explosionswaffen
- ☐ Leichte Schusswaffen
- ☒ Scharfschützenwaffen
- ☐ Schwere Schusswaffen
- ☐ Sehnenwaffen
- ☐ Stangenwaffen
- ☐ Zepterwaffen
- ☐ Zweihandwaffen

TECHNOMANT

WEG DER MANIPULATION

MODDER	15	20	25
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Technomant ist in der Lage Ausrüstungsgegenstände mit blauen NEF-Modifikatoren zu modifizieren. Dazu ist eine Probe auf <i>Elektronik</i> oder <i>Mechanik</i> notwendig. Misslingt die Probe, wird der Modifikator beschädigt und ist unbrauchbar.			
Mechanikprobe: Bei Modifikation von Einhand-, Zweihand-, Dreihand-, Stangen-, Sehnenwaffen			
Elektronikprobe: Bei Modifikation von Leichte-, Schwere Schusswaffen, Biochemische Waffen, Scharfschützen-, Explosionswaffen			
Verbesserung I: Der Technomant ist in der Lage Ausrüstungsgegenstände mit grünen NEF-Mods zu modifizieren.			
Verbesserung II: Der Technomant ist in der Lage Ausrüstungsgegenstände mit roten NEF-Mods zu modifizieren.			
Modifikation: blau/grün/rot			

ZWEITER VERSUCH	10	10	10
Voraussetzung: Modder	Art: automatisch		
Beschreibung: Bei einer misslungenen Probe zur Modifikation von Ausrüstungsgegenständen darf der Technomant die Probe erschwert wiederholen.			
Effekt: -3/-2/-1 Erschwernis			
Verbrauch: 2 SP			

TECHNIKASS	5	10	15
Voraussetzung: keine	Art: automatisch		
Beschreibung: Proben auf <i>Elektronik</i> und <i>Programmierung</i> sind erleichtert.			
Effekt: +1/+2/+3 Erleichterung			

HACKER	25
Voraussetzung: Technikass	Art: einsetzbar
Beschreibung: Misslingt eine Probe zur Manipulation technischer Systeme (Kameras, Schlösser, Computer, Hacking etc.) darf der Technomant die Probe wiederholen. Verbrauch: 2 SP	

MANIPULATOR	40
Voraussetzung: Hacker	Art: einsetzbar
Beschreibung: Technomanten ist es möglich, beim Zugang zu Terminals, Computern und Sicherheitssystemen wichtige Informationen auf ihren MCOM herunterzuladen (Lagepläne, Kamerastandorte etc.). Dazu muss eine Probe auf <i>Programmierung</i> gelingen. Der Spielleiter entscheidet über Erschwernisse und welche Daten der Technomant herunterladen kann.	

CYBERKRIMINELLER	50
Voraussetzung: Manipulator	Art: einsetzbar
Beschreibung: Technomanten ist es möglich, technische Infrastrukturen in großen Teilen zu kontrollieren und diese abzuschalten oder zu manipulieren. Damit ist nicht die Kontrolle von Flugsystemen möglich.	

LEBENSscanner	30
Voraussetzung: Cyberkrimineller o. Ätherscanner	Art: automatisch
Beschreibung: Der Technomant erweitert seinen MCOM um eine Multiscannereinheit. Sie ermöglicht es dem Technomanten zu bestimmen, ob sich hinter einer Tür oder Wand ein Lebewesen befindet. Der MCOM zeigt ihm an, ob es sich um eine humanoide, tierische oder Bestiengestalt handelt. Magische und übernatürliche Wesen kann der Scanner nicht erfassen. Reichweite: 5 Meter	

SCHNEIDER	5	15	20
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Technomant kann mit einem Rüstungsreparaturset und einer gelungenen Probe auf <i>Mechanik</i> eine Rüstung vollständig reparieren.			
Effekt: Reparatur von einfachen/vollwertigen/edlen Rüstungen			

FAHRZEUGMANIPULATOR		15	10	10
Voraussetzung: Schneider		Art: einsetzbar		
Beschreibung: Technomanten können die Geschwindigkeit von planetaren Fahr- und Flugzeugen sowie Raumschiffen erhöhen. In der Regel ist etwa eine 20% höhere Geschwindigkeit möglich. Dazu ist je nach Fahrzeugklasse eine Fertigungsprobe auf <i>Maschinen</i> , <i>Systeme</i> notwendig. Führt der Technomant die Modifikation während des Fluges durch, ist die Probe um -4 erschwert. Misslingt die Probe kann der Antrieb zerstört werden. Der Spielleiter hat das letzte Wort über die Konsequenzen bei einer misslungenen Probe.				
Verbesserung I: Technomanten können weitere Modifikationen an planetaren Fahr- und Flugzeugen vornehmen. Dazu ist eine Fertigungsprobe auf <i>Maschinen</i> , <i>Systeme</i> notwendig. Der Technomant darf die Manipulation selbst bestimmen, wobei der Spielleiter über Erschwernisse entscheiden kann.				
Verbesserung II: Der Technomant kann weitere Modifikationen an Raumschiffen vornehmen. Dazu ist eine Fertigungsprobe auf <i>Maschinen</i> , <i>Systeme</i> notwendig.				

BOMBENBAUER	15
Voraussetzung: Hacker	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Technomant kann Granaten und Kontaktminen herstellen. Dazu benötigt er Werkzeug. Er erhält 2 Magazine. Zutaten: Metallrohling, Elektronikbastelset, Zündpulver	

VEREDLER	15	20	30
Voraussetzung: Bombenbauer	Art: einsetzbar		
Beschreibung: Der Technomant setzt gebrauchte Waffen und Rüstungen wieder instand. Dadurch erzielt er einen höheren Wiederverkaufswert und erhält eine Erleichterung auf <i>Handeln</i> . Eine Veredelung ist nur bei gebrauchten und abgenutzten Gegenständen möglich.			
Effekt: +25%/+50%/100% höherer Verkaufserlös			
Effekt II: +1/+2/+3 Erleichterung			

ÄTHERSCANNER	30
Voraussetzung: Veredler o. Cyberkrimineller	Art: automatisch
Beschreibung: Der Technomant erweitert seinen MCOM um eine Ätherscannereinheit. Sie detektiert Magie und übernatürliche Phänomene. Der Technomant erhält fortan Warnungen, wenn sich Auren fremder Ätheristen und Hexer in der Nähe befinden. Außerdem registriert der Scanner Magie in der Umgebung und kann den Technomanten zur Quelle der Magie navigieren. Auren von Ätheristen und Hexern, die der Scanner einmal registriert hat, speichert er im MCOM ab. Der Technomant erhält dann bei der nächsten Näherung an diese Aura eine konkrete Warnung. Reichweite: 10 Meter	