	Natürlich	Modifiziert
ST	**13**	**15**
GE	**15**	
IQ	**15**	
KO	**13**	**15**
E	**6,0**	**2,9**
M	**—**	**—**
I	**15 + 1W6**	**15 + 2W6**
B	Grundgeschw 7,5 | 8,5	BW 8

Name/Straßenname	Martin Freund	Spezies
		Mensch

Geschlecht	Geb.Dat	Aussehen
männlich	1.4.2024	

Anmerkungen / Charakterzüge	Psychiater

Schadensmonitor

Erschöpfung 15

Charakterpunkte 13

KOPF 7

Arm 2

TORSO 14

Arm 2

Hand 1

Bein 3

Bein 3

Hand 1

Fuß 2

Fuß 2

Grundschaden

Schw: 2W6+1
je +1 o. Waffe
Stoß: 1W6+1

3-4 Hirn
5 Gesicht
6 Linker Arm
7 Hände
8 Rechter Arm
9 Rumpf
10 Bauch
11 Unterleib
12 Fernes Bein
13-14 Nahes Bein
15-16 Fuß
17-18 Organe

Belastung

Keine (0) = 1xST	15
Gering (1) = 2xST	30
Mittel (2) = 3xST	45
Stark (3) = 6xST	90
Extrem (4) = 10xST	150

Verteidigung

Passiv	Ausw.	Parieren	Blocken
1	9	—	—

Vorteile, Nachteile, Marotten

Attraktiv

Initiativewurf +1

Glück

Charisma +1

Starker Wille +1

Kleidung / Rüstung

Name	Bal/Stoß/SK	Schutzzonen
Sicherheitsweste	8 / 3 / 2	9, 10, 17, 18
Anzug maßgeschneidert	14 / 3 / 3	6, 8-14, 17, 18

Bio- und Cyberware

Verst. Reflexe I (0,5)

Smartgun II (0,5)

Kunstmuskel I (1)

Cyberohren (0,3)

→Dämpfer (0,1)

→Verstärker (0,2)

Komp. Knochen Plastik (0,5)

Fertigkeiten	FW	Ausrüstung	Connections / Infos
Schusswaffen	21	Verstärkerbrille	Militärheini
Auto	12	→Lichtverstärkung	Arzt vom Golfplatz
Geschütze	14	→Infrarot	Arzt mit Geheimpraxis
Psychologie	11	Funk-Headset	→Gutschein –10%
Taktik	10	ID Stufe 4 „Marcus Floyd“	† ~~Waffenschieber (Lenz Moser, Wien)~~
Wurfmesser	12	½ Päckchen Superdrogen	Richard Prunkherz (Wien)
Granaten (Hand)	13	Traumapatch	
Schnellziehen (MP)	13	2 Funkkameras	
Straßenkampf	18		
		Pickup (Dodge RAM)	
		Geld / Wertsachen	**Wohnungen**
		204.673 ¥ (€)	Villa (Wien)
		9,9 kg Koks	Praxis+Wohnung zum
			Verkauf (Seattle)

Waffen

Name	Schad	SS	ZG	S½	Max	DK	FG	Modus	Mun	RS
Savalette Guardian	3W6+2	10	6	95	325	4	2/3	HM/SM	12(S)	-2
Smartgun II										
Ingram Valiant	4W10	18	10	1150	2600	5	6/10	SM/AM	G/50(B)	-3
Smartgun II										
Colt M22A2 (+GW)	5W6	13	13	460	1670	6	2/6/10	HM/SM/AM	40(S)	-1
Zielfernrohr II										
Ingram Supermach 100	2W6-1	10	4	190	355	3	2/12/15	HM/SM/AM	40/60 (S)	-2
Colt Manhunter	3W6+1	12	3	80	300	3	2	HM	16(S)	-3
Integrierter Schalldämpfer										
Mossberg CMDT	4W6	9	8	45	125	4	2/6	HM/SM	8(S)	-2
Laserpointer										

Waffen (forts.)

Name	Schad	SS	ZG	S½	Max	DK	FG	Modus	Mun	RS

Notizen

Munition	MP/Pistole	Gewehr
Gel		
Ex		
Flechette		
Regulär		

5 Wurfmesser
IPE Defensiv Granate
2 LAW
3 Gefallen von Schwen

Magische Artefakte: