

TEMPLAR

Name:	Volker Steiner als "Templar"		
Spieler:	Sascha		
Metatyp:	Mensch	Alter:	41
Geschlecht:	männlich	Größe:	187cm
Haarfarbe:	blond	Augenfarbe:	blau
Straßenruf:	4	Schlechter Ruf:	0
Selbstbeherrsch.:	11 / 15 ²	Menschenkenntnis:	9
Heben/Tragen:	10	Heben/Tragen:	75 kg / 50 kg
Bewegung:	2/4 (2m/Erfolg)	Schwimmen:	3 (1m/Erfolg)
Nuyen:	62.345¥	Karma:	2
		Karriere Karma:	45



Körperliche Attribute	Geistige Attribute	Spezialattribute	Initiative
Konstitution: 5 / 7 ¹	Charisma: 5	Edge: 5	INI: 8/10 ¹ /14 ³ +1/3 ³ W6
Geschick: 1 / 3 ¹ / 9*	Intuition: 4	Aktuelles Edge:	Astrale INI: 8 +3W6
Reaktion: 4 / 6 ¹	Logik: 2	Essenz: 6,00	
Stärke: 5 / 7 ¹	Willenskraft: 6 / 10 ²	Magie: 6	¹ Wachstum (4) ² WIL Steigern (4) ³ Reflexe Steigern (4) * Mys. Fähigkeit (3)
Aktuelle Form:			

Körperliches Limit: 7 / 9 ¹	Geistiges Limit: 5 / 6 ²	Soziales Limit: 8 / 9 ²	Astrales Limit: 8 / 9 ²
Ballistischer Schild [-1]	Audioverbesserung [+1] Medkit [+3] Sichtverbesserung [+1]	Aufruhrbekämpfungspanzerung [+1]	

Aktionsfertigkeiten			Aktionsfertigkeiten			Wissensfertigkeiten		
Fertigkeit	St.	Pool	Fertigkeit	St.	Pool	Fertigkeit	St.	Pool
Kampf-Aktionsfertigkeiten			Magische Aktionsfertigkeiten			Sprache		
Gewehre <small>GES</small> (Schrotflinten +2)	6	7/9 ¹ /15*	Antimagie <small>MAG</small>	6	12	Deutsch <small>INT</small>		Muttersprache
Knüppel <small>GES +1</small> (Hämmer +2)	6	8/10 ¹ /16*	Spruchzauberei <small>MAG</small>	6	12	Latein <small>INT</small>	1	5
Körperliche Aktionsfertigkeiten			Soziale Aktionsfertigkeiten			Akademisches Wissen		
Akrobatik <small>GES</small>	1	2/4 ¹	Führung <small>CHA +2</small> (Anspornen +2)	4	11	Magische Bedrohungen <small>LOG</small>	4	6
Schwimmen <small>STR</small>	1	6/8 ¹	Gebräuche <small>CHA</small>	1	6	Religion <small>LOG</small>	1	3
Wahrnehmung <small>INT</small>	1	5				Berufswissen		
						Recht <small>LOG</small>	1	3
						Hobby		
						Taktik kleinerer Einheiten <small>INT</small>	5	9

Gabe/Handicap	
Ehrenkodex: Ritterlichkeit	SR5 89
Erhöhte Konzentrationsfähigkeit: 4	SR5 84
Magieradept	SR5 67
Niemand wird zurückgelassen	SL 189
Schutzgeist: Weiser Krieger (Erzengel Michael)	SR5 86
Vorurteil (Speziell, Voreingenommen): Schwarze Magie	SR5 96

Körperlicher Zustandsmonitor			Geistiger Zustandsmonitor		
		-1			-1
		-2			-2
		-3			-3
	K.O.	Übs		K.O.	
Übs	Übs	Übs	Natürliche Genesung Pool (1 Stunde): 11		
Übs	Tot		Natürliche Genesung Pool (1 Tag): 10		

Kraft	Stufe	Punkte (Summe)	
Attributschub (STR)	1	0,25 (0,25)	SR5 308
Elementare Waffe (Feuer)		0,5 (0,5)	SG 197
Erhöhte Präzision (Knüppel)		0,25 (0,25)	SR5 308
Erhöhte Präzision (Gewehre)		0,25 (0,25)	SR5 308
Heightened Concentration		0,5 (0,5)	SSP 23
Kritischer Schlag (Knüppel)		0,5 (0,5)	SR5 310
Mystische Fähigkeit	3	0,75 (2,25)	BTB 166
Mystischer Panzer	3	0,5 (1,5)	SR5 310
Verbesserte Fertigkeit (Fertigkeit) (Knüppel)	1	0,5 (0)	SR5 311

Panzerung	Panzerungswert	Angelegt	
Aufruhrbekämpfungspanzerung Behindernd; Elektrische Isolierung 6; Feuerresistenz 6; Gepolstert; Leuchtend; YNT Softweave-Panzerung;	14	**	RG 69
Ballistischer Schild Leuchtend	+6	**	SR5 441
Kleidung, gut	0	**	2050 192
Rutheniumpolymer-Umhang	0	**	HT 177
Insgesamt ausgestattete höchste Rüstung und Zubehör	23		
Andere Panzerung			
Geschlossener Taucherhelm Restlichtverstärkung	0		RG 79
Tauchpanzerung Chemische Isolierung 4	7		RG 79

Waffe	Pool	Präzision	Schaden	DK	Modus	RK	Munition [Geladen]	
Krime Whammy	10/12 ¹ /18*	3 (6)	12K	-1	EM	4 (5)	5(m) Standard	SL 41
	Reichweite		K	M	L	E		
	Schrotflinten		0-10	11-40	41-80	81-150		
Angepasster Griff; Holographisches Visier; Nahkampfstärkung; Schockpolster;								

Waffe	Pool	Präzision	Schaden	DK	Reichweite	
Krime Whammy (Nahkampf)	14/16 ¹ /22*	4 (6)	8/10 ¹ K (STR Schub)	-	1	SL 41
Angepasster Griff, Waffenfokus (4), Elementare Waffe (Feuer)						

Name	St.	Anz	Name	St.	Anz	Name	St.	Anz			
Alltag			Alltag			Einsatz					
Atemschutzmaske	6	1	SR5 453	Ohrstöpsel	3	1	SR5 449	Munition: APDS (Schrotflinten)	-	50	SR5 436
Gefälschte SIN (Marcel Grade)	4	1	SR5 446	Audioverbesserung stufe 1, Audioverbindung, Selektiver Geräuschfilter stufe 1;				Munition: EX-Explosivgeschosse (Schrotflinten)	-	50	RG 55
Gefälschte Lizenz stufe 4 (Adepten Lizenz), Gefälschte Lizenz stufe 4 (Zulassung für ungewöhnliche Waffen);				Transys Avalon	-	1	SR5 442	Munition: Gelgeschosse (Schrotflinten)	-	100	SR5 436
Gefälschte SIN (Gilgamesch)	1	1	SR5 446	Kommlink-Funktionalität mit Chipspieler, Credstickleser, GPS-System, Mikrokamera, Mikro-Trideoprojektor, Musikspieler, RFID-Scanner, Stoß- und Wasserresistentes Gehäuse, Touchscreen-Display;				Munition: Standardmunition (Schrotflinten)	-	100	SR5 436
Gefälschte Lizenz stufe 1 (Bodyguard Lizenz);				Einsatz				Reaktive Myomertasche	-	1	HT 179
Gefälschte SIN (Mario Kleinbrink)	6	1	SR5 446	Handschellen, Cyberwareblocker	-	1	SR5 451	Survival-Kit	-	5	SR5 453
Gefälschte Lizenz stufe 6 (Zauberer Lizenz);				Magierhandschellen	-	1	SG 249	Feuerzeug, Kompass, Leichte Isolationsdecke, Nahrungsriegel für mehrere Tage, Streichhölzer, Wasserreinigungsanlage;			
Kontaktlinsen	3	1	SR5 447	Materialien für Magische Refugien (Christliche Theurgie)	8	1	SR5 325	Waffenfokus (Gebundene Foki) (Krime Whammy (Nahkampf))	4	1	SR5 319
Bildverbinding, Sichtverbesserung stufe 1, Sichtvergrößerung;				Medkit	3	1	SR5 454				
Mikro-Transceiver	-	1	SR5 444								

Gerät	Kategorie	Gerätestufe	Angriff	Schleicher	Datenverarb.	Firewall	
Transys Avalon	Kommlinks	6	0	0	6	6	SR5 442
Kommlink-Funktionalität mit Chipspieler, Credstickleser, GPS-System, Mikrokamera, Mikro-Trideoprojektor, Musikspieler, RFID-Scanner, Stoß- und Wasserresistentes Gehäuse, Touchscreen-Display;							

Fahrzeug	Handling	Beschl.	Geschw.	Pilot	Rumpf	Panzerung	Sensor	SM	Sitze	Gerät	
Chrysler-Nissan Jackrabbitt	4/3	2	3	3	8	4	2	16	2	3	SR5 468
GridLink-Override; Sekundärtrieb (Amphibisch, Oberfläche); Verbessertes Pilotenprogramm Stufe 3; Sensorarray Stufe 2											

Fahrzeug	Handling	Beschl.	Geschw.	Pilot	Rumpf	Panzerung	Sensor	SM	Sitze	Gerät	
Evo Water Strider	3	1	2	2	8	5	2	16	1	2	R5 87
GridLink-Override; Lebenserhaltungssystem Stufe 1; Signaturmaskierung Stufe 1; Sensorarray Stufe 2											

Lebensstil	Stufe	Kosten	Dauer	
Harburg	Unterschicht	2.200¥	1 Monat	SR5 372
Abgelegen/Schwer zu finden; Besonders sicher; Gitter-Abo (Public Grid);				

Tradition	Entzug	Kampf Geist	Wahrnehmung Geist	Heilung Geist	Illusion Geist	Manipulation Geist	
Christliche Theurgie <small>Materialisierung</small>	WIL + CHA (11/15 ²)	Spirit of Fire	Spirit of Water	Spirit of Air	Spirit of Earth	Ratgebergeist	SG 44

Initiationsgrad: 2

Metamagie	
Adeptenzentrierung	SR5 324
Kraftpunkt	SR5 325

Zauber	Typ	Reichweite	Schaden	Dauer	Entzug	Schaden	
Heilzauber							
[Attribut] Steigern (WIL)	P	Berührung	-	Aufrechterhaltend	KS-3		SR5 281
Heilen	M	Berührung	-	Permanent	KS-4		SR5 283
Reflexe Steigern	P	Berührung	-	Aufrechterhaltend	KS		SR5 282
Kampfzauber							
Energieklinge	P	Spezial	Körperlich	Aufrechterhaltend	KS-2		HT 185
Manipulationszauber							
Astrale Störung	M	Blickfeld	-	Aufrechterhaltend	KS-2	Mana	BTB 164
Levitieren	P	Blickfeld	-	Aufrechterhaltend	KS-2	Physisch	SR5 289
Physische Barriere	P	Blickfeld (Fläche)	-	Aufrechterhaltend	KS-1	Umgebung	SR5 290
Ranken	P	Blickfeld	-	Aufrechterhaltend	KS-1	Physisch	FA 52
Wachstum	P	Blickfeld	-	Aufrechterhaltend	KS+3	Physisch	FA 50
Wahrnehmungszauber							
Kampfsinn	M	Berührung	-	Aufrechterhaltend	KS	Passiv	SR5 293

Kontakt	Ort	Archetyp	Einfluss	Loyalität
Mr. Hurley	Hausboot in Harburg Metatyp: Zwerg Geschlecht: männlich Alter: 42 Bevorzugte Bargeld (Credstick) Zahlungsmethode: Hobbys/Untugend: Sozial akzeptiertes Laster (Alkohol) Privatleben: Unbekannt Typ: Handel	Schieber	4	3
Pater Jacobs	Kapelle in Harburg Metatyp: Mensch Geschlecht: männlich Alter: 71 Bevorzugte Dienstleistung (Schattenarbeit) Zahlungsmethode: Hobbys/Untugend: Nichts Besonderes Privatleben: Single Typ: Netzwerken	Priester	3	4

Notizen

Adeptenzentrierung:
 "Pater Noster, qui es in caelis, sanctificetur nomen tuum. Adveniat regnum tuum. Fiat voluntas tua, sicut in caelo, et in terra. Panem nostrum quotidianum da nobis hodie. Et dimitte nobis debita nostra, sicut et nos dimittimus debitoribus nostris. Et ne nos inducas in tentationem: sed libera nos a malo. Quia tuum est regnum et potestas et Gloria in saecula. Amen."

Konzept

"Bleibt hinter mir, ich gebe Euch Deckung! Wenn ich Euch keine Deckung mehr gebe, heißt das, ich bin tot."
 "Gott gib uns die Weisheit das Richtige zu erkennen, den Mut es zu wählen und die Kraft es durchzusetzen."
 "Nehmt jedes Leben, das ihr nehmen müsst - doch nicht mehr!"
 "Deus vult!"

Hintergrund

Während seines Dienstes in der Bischofsgarde von Münster im Freistaat Westfalen, bekam Steiners Einheit vor wenigen Monaten den Auftrag einen schwarzmagischen Zirkel samt frevlerischem Dämonenbeschwörer auszuheben. Medienwirksam sollte dies als Wahlwerbung für Kardinal Echler dienen, der die Gruppe entgegen aller Ratschläge und Warnungen persönlich begleitete.

Als Kardinal Echler letztlich bemerkte, dass Wahlversprechen und das Umsetzen selbiger zwei verschiedene Paar Schuhe sind, war es leider viel zu spät - durch unbedachtes und militärisch unerfahrenes Verhalten brachte er die Einheit wiederholt in brenzlige Situationen, so dass Steiner sich genötigt sah, den Einsatz abzubrechen und zum Rückzug zu blasen. Noch an Ort und Stelle wurde er vom Kommando enthoben und zum einfachen Gardisten degradiert, der nun nur noch Befehle befolgen durfte... Am nächsten Morgen brachte Steiner die Leiche des Kardinals und eines weiteren Gardisten vom Einsatz zurück - sie gerieten in einen Hinterhalt, bei dem der Kardinal bereits nach wenigen Sekunden tödlich getroffen wurde.

Natürlich musste ein Schuldiger her und wer war besser geeignet, als der ehemalige Anführer der Einheit? Steiner wurde kurzerhand unehrenhaft aus der Bischofsgarde entlassen und kurz darauf als Racheakt durch politische Intrigen seiner SIN beraubt. In die Schatten gezwungen nahm er Kontakt zu einem in Ungnade gefallenen Priester in Hamburg auf, der als "Missionar" im Stadtteil Harburg tätig ist.