

vampire: münster bei nacht

Charakterbogen

Name: Spieler: Telefon: Email:	Clan: Wesen: Verhalten: Konzept:	Generation: Kuss: Erzeuger: Status:
Attribute		
Körperlich Körperkraft: ●○○○○ Geschick: ●○○○○ Widerstandskraft ●○○○○	Gesellschaftlich Charisma: ●○○○○ Manipulation: ●○○○○ Erscheinungsbild: ○○○○○	Geistig Wahrnehmung: ●○○○○ Intelligenz: ●○○○○ Geistesscharfe: ●○○○○
Fähigkeiten		
Talente -1 Aufmerksamkeit ○○○○○ Ausdruck ○○○○○ Ausfluchte ○○○○○ Ausweichen ○○○○○ Einschüchtern ○○○○○ Empathie ○○○○○ Führungsqualität ○○○○○ Handgemenge ○○○○○ Sportlichkeit ○○○○○ Szenekenntnis ○○○○○	Fertigkeiten -3 Etikette ○○○○○ Fahren ○○○○○ Handwerk ○○○○○ Heimlichkeit ○○○○○ Nahkampf ○○○○○ Schusswaffen ○○○○○ Sicherheit ○○○○○ Tierkunde ○○○○○ Überleben ○○○○○ Vortrag ○○○○○	Kenntnisse X Akademisches Wissen ○○○○○ Computer ○○○○○ Finanzen ○○○○○ Gesetzeskenntnis ○○○○○ Linguistik ○○○○○ Medizin ○○○○○ Nachforschung ○○○○○ Naturwissenschaften ○○○○○ Okkultismus ○○○○○ Politik ○○○○○
○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○	Kunden Clan ○○○○○ Camarilla ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○	○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○
Eigenschaften		
Disziplinen Erfolge/Erfolgswert ○○○○○ _/_ ○○○○○ _/_ ○○○○○ _/_ ○○○○○ _/_ ○○○○○ _/_	Hintergründe ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○	Einfluss Bürokratie (POL) ○○○○○ Finanzen (FIN) ○○○○○ Gesundheitsw. (MED) ○○○○○ High Society (ETI) ○○○○○ Industrie (FIN) ○○○○○ Kirche (OKK) ○○○○○ Medien (AUSDR) ○○○○○ Militär (FÜH) ○○○○○ Okkultismus (OKK) ○○○○○ Politik (POL) ○○○○○ Polizei (GES) ○○○○○ Rechtswesen (GES) ○○○○○ Schule/Uni (AKAD) ○○○○○ Sicherheit (SICH) ○○○○○ Straße (SZE) ○○○○○ Transportwesen (SZE) ○○○○○ Unterwelt (SZE) ○○○○○
Tugenden Gewissen ●○○○○ Selbstbeherrschung ●○○○○ Mut ●○○○○	○○○○○ ○○○○○ ○○○○○	
Pfad/Weg: ○○○○○○○○○○○		
Willenskraft: ○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□	Blutvorrat ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□	Gesundheit ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Allgemeines	Vorteile	Nachteile	Geistesstörungen	Clansschwäche
	Blutvorrat Maximum: _____ Blut pro Runde: _____ Willenskraft Maximum: _____ Aktuell: _____	Mut / Rötschreck ○ 1: Zigarette ○ 2: Fackel ○ 3: Lagerfeuer ○ 4: Wohnungsbrand ○ 5: in brennendem Raum	Kraftakt ○ Körperkraft 1 ○ Körperkraft 2 ○ Körperkraft 3 ○ Körperkraft 4 ○ Körperkraft 5 ○ Stärke 1 ○ Stärke 2 ○ Stärke 3 ○ Stärke 4 ○ Stärke 5 __ Vor- /Nachteile =	Menschlichkeit ○ 1: Abscheuliche Taten ○ 2: Sadismus ○ 3: Kaltblütiger Mord ○ 4: Bewußtes Verletzen ○ 5: Mutw. Zerstörung ○ 6: Mord im Affekt ○ 7: Diebstahl / Raub ○ 8: Absichtl. Verletzen ○ 9: Absichtl. Missetat ○ 10: Unabsichtliche Tat
Disziplinen	Auspex (EW: _____) ○ 1: Geschärfte Sinne ○ 2: Auren lesen ○ 3: Geistige Berührung ○ 4: Telepathie ○ 5: Psych. Projektion	Beherrschung (EW: _____) ○ 1: Befehl ○ 2: Hypnose ○ 3: Vergeßlicher Geist ○ 4: Konditionierung ○ 5: Besessenheit	Geschwindigkeit ○ 1: Fair Escape ○ 2: Umlaufen ○ 3: Nahkampf „Weg“ ○ 4: Fernkampf „Weg“ ○ 5: Doppelschlag	Gestaltwandel ○ 1: Augen des Tieres ○ 2: Tierklauen ○ 3: Verschmelzung ○ 4: Tiergestalt ○ 5: Nebelgestalt
	Irrsinn (EW: _____) ○ 1: Leidenschaft ○ 2: Spuk ○ 3: Augen des Chaos ○ 4: Stimme d. Wahns. ○ 5: Völliger Wahnsinn	Präsenz (EW: _____) ○ 1: Ehrfurcht ○ 2: Blick der Furcht ○ 3: Entzücken ○ 4: Herbeirufung ○ 5: Majestät	Seelenstärke ○ 1: +1 Absorption ○ 2: Ägide ○ 3: +1 Absorption ○ 4: +2 SH / +1 Rötschr. ○ 5: +1 Abs. / +1 Rötschr.	Stärke ○ 1: +1 Schaden ○ 2: +1 Schaden ○ 3: Rückstoß ○ 4: +1 Schaden ○ 5: Allesbrecher
	Thaumaturgie ○ 1: Sinn für Blut ○ 2: Blutige Ekstase ○ 3: Blut der Macht ○ 4: Blutraub ○ 5: Blutkessel	Tierhaftigkeit ○ 1: Wildes Flüstern ○ 2: Lockruf ○ 3: Lied der Ruhe ○ 4: Geteilter Geist ○ 5: Austreibung d. Tieres	Verdunkelung ○ 1: Schattenmantel ○ 2: Unsichtb. Gegenwart ○ 3: 1000 Gesichter ○ 4: Verschwinden ○ 5: Schutzmantel	Sonstige ○ 1: ○ 2: ○ 3: ○ 4: ○ 5:
Kampf	Handgemenge-Schaden ○ 1 Grundscha-den ○ Körperkraft 3 ○ Körperkraft 4 ○ Körperkraft 5 ○ Handgemenge 2 ○ Handgemenge 4 ○ Stärke 1 ○ Stärke 2 ○ Stärke 4 =	Nahkampf-Schaden ○ 1 Grundscha-den ○ Körperkraft 3 ○ Körperkraft 4 ○ Körperkraft 5 ○ Nahkampf 2 ○ Nahkampf 4 ○ Stärke 1 ○ Stärke 2 ○ Stärke 4 __ Waffe =	Wurfwaffen-Schaden ○ 1 Grundscha-den ○ Geschick 3 ○ Geschick 4 ○ Geschick 5 ○ Sportlichkeit 2 ○ Sportlichkeit 4 __ Waffe =	Schußwaffen-Schaden ○ 1 Grundscha-den ○ Geschick 3 ○ Geschick 4 ○ Geschick 5 ○ Schußwaffen 2 ○ Schußwaffen 4 __ Waffe =
	Gesundheit ○ 10 Grund ○ Widerstand 2 ○ Widerstand 4 ○ Ausweichen 1 ○ Ausweichen 2 ○ Ausweichen 4 ○ Ausweichen 5 __ Vor-/Nachteile =	Rüstung ○ Gef. Kleidung ○ Lederrüstung ○ Kevlarweste ○ Kettenhemd ○ Ritterrüstung ○ Bombenanzug =	Absorbtion __ Rüstung ○ Widerstand 1 ○ Widerstand 3 ○ Widerstand 5 ○ Seelenstärke 1 ○ Seelenstärke 3 ○ Seelenstärke 5 =	Pflöckschwelle __ ¼ Gesundheit __ Absorbtion =