

vampire: münster bei nacht

Name: _____
 Spieler: _____
 Telefon: _____
 Email: _____

Clan: _____
 Wesen: _____
 Verhalten: _____
 Konzept: _____

Generation: _____
 Kuss: _____
 Erzeuger: _____
 Status: _____

Attribute

Körperlich

Körperkraft: ● ○ ○ ○ ○ ○
 Geschick: ● ○ ○ ○ ○ ○
 Widerstandsfä.: ● ○ ○ ○ ○ ○

Gesellschaftlich

Charisma: ● ○ ○ ○ ○ ○
 Manipulation: ● ○ ○ ○ ○ ○
 Erscheinungsbild: ● ○ ○ ○ ○ ○

Geistig

Wahrnehmung: ● ○ ○ ○ ○ ○
 Intelligenz: ● ○ ○ ○ ○ ○
 Geistesschärfe: ● ○ ○ ○ ○ ○

Fähigkeiten

Talente

-1

Aufmerksamkeit ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Ausdruck ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Ausflüchte ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Ausweichen ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Einschüchtern ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Empathie ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Führungsqualität ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Handgemenge ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Sportlichkeit ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Szenekenntnis ○ ○ ○ ○ ○ ○

Fertigkeiten

-3

Etikette ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Fahren ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Handwerk ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Heimlichkeit ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Nahkampf ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Schusswaffen ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Sicherheit ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Tierkunde ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Überleben ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Vortrag ○ ○ ○ ○ ○ ○

Kenntnisse

X

Akad. Wissen ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Computer ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Finanzen ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Gesetzkennntnis ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Linguistik ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Medizin ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Nachforschung ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Naturwissensch ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Okkultismus ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Politik ○ ○ ○ ○ ○ ○

Kunden

○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○

Disziplinen

Erfolgswert/Erfolge

○ ○ ○ ○ ○ ○	
○ ○ ○ ○ ○ ○	
○ ○ ○ ○ ○ ○	
○ ○ ○ ○ ○ ○	
○ ○ ○ ○ ○ ○	

Eigenschaften

Hintergründe

○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○

Einfluss

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Tugenden

Gewissen ● ○ ○ ○ ○ ○
 Selbstbeherrsch. ● ○ ○ ○ ○ ○
 Mut ● ○ ○ ○ ○ ○

Pfad/Weg:

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Willenskraft:

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Blutvorrat

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Gesundheit

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

vampire: münster bei nacht

Vorteile

Nachteile

Clanschwäche

Geistesstörungen

Fremde Disziplinen

Erfolgswert/Erfolge

○ ○ ○ ○ ○	
○ ○ ○ ○ ○	
○ ○ ○ ○ ○	
○ ○ ○ ○ ○	
○ ○ ○ ○ ○	

Gesundheit Absorption

10 + Widerstand: (2, 4 je +1) + Ausweichen: +	Widerstand 1,3, 5 je 1 + Seelenstärke + (einmalig Rüstung +)
--	---

Pflockschwelle

¼ der Gesundheitsstufen

Der angesagte Schaden beim erfolgreichen Pflocken muss gleich oder größer sein als die Pflockschwelle

Rüstungsschutz

Rüstung	Absorption

Stärke Geschwindigkeit Blutvorrat

Rückstoß <input type="checkbox"/> Allesbrecher <input type="checkbox"/>	Fair Escape <input type="checkbox"/> Umlaufen <input type="checkbox"/> Doppelschlag <input type="checkbox"/> Treffer Weg <input type="checkbox"/> Schuss Weg <input type="checkbox"/>	Blut/Runde:
--	---	-------------

Kampfdaten

Nahkampf: GS 1 + Körperkraftbonus + Disziplinsbonus + Nahkampfwaffe

Angriff/Waffe	Schaden	Art

Sonstiges

Fernkampf: GS 1 + Geschickbonus + Fernkampfwaffe

Angriff/Waffe	Schaden	Art

Notizen:
