

die Welt der Dunkelheit

Name:
Konzept:
Chronik:

Alter:
Tugend:
Art:

Spieler:
Laster:
Gruppenname:

ATTRIBUTE

AKTIV	Intelligenz ●0000	Körperkraft ●0000	Präsenz ●0000
SUBTIL	Geistesschärfe ●0000	Geschick ●0000	Manipulation ●0000
PASSIV	Erttschlossenheit ●0000	Widerstandsfähigkeit ●0000	Fassung ●0000

FERTIGKEITEN

Geistig (ungeübt -3)

Computer _____ 00000
Ermittlungen _____ 00000
Geisteswissenschaften _____ 00000
Handwerk _____ 00000
Medizin _____ 00000
Naturwissenschaften _____ 00000
Okkultismus _____ 00000
Politik _____ 00000

Körperlich (ungeübt -1)

Bewaffneter Kampf _____ 00000
Diebstahl _____ 00000
Fahren _____ 00000
Heimlichkeit _____ 00000
Schußwaffen _____ 00000
Sportlichkeit _____ 00000
Überleben _____ 00000
Waffenloser Kampf _____ 00000

Gesellschaftlich (ungeübt -1)

Ausdruck _____ 00000
Ausflüchte _____ 00000
Einschüchtern _____ 00000
Empathie _____ 00000
Überredungskunst _____ 00000
Umgangsformen _____ 00000
Szenekennntnis _____ 00000
Tierkunde _____ 00000

ANDERE EIGENSCHAFTEN

Vorzüge

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

Gesundheit

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Willenskraft

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Moral

10 _____ 0
9 _____ 0
8 _____ 0
7 _____ 0
6 _____ 0
5 _____ 0
4 _____ 0
3 _____ 0
2 _____ 0
1 _____ 0

Schwächen

Größe _____
Geschwindigkeit _____
Initiativemodifikator _____
Verteidigung _____
Rüstung _____

Erfahrung _____

Waffen

Würfel Mod.

Ausrüstung

Würfel Mod.

Attribute 5/4/3 • Fertigkeiten 11/7/4 (+3 Spezialgebiete) • Vorzüge 7 • (Der fünfte Punkt kostet immer 2Punkte)
Gesundheit = Widerstandsfähigkeit + Größe • Willenskraft = Entschlossenheit + Fassung • Größe = 5 für Erwachsene
Verteidigung = Lowest of Geschick oder Geistesschärfe (Je nachdem, was niedriger ist.) • Initiativmod. = Geschick + Fassung
Geschwindigkeit = Körperkraft + Geschick + 5 • Anfangswert für Moral = 7