Vampire REQUIEM

Name: | Konzept: | Clan:
Spieler: | Tugend: | Bund:
Chronik: | Laster: | Klingel:

Attribute

Aktiv	Intelligenz ●○○○○	Körperkraft ●○○○○	Präsenz ●○○○○
Subtil	Geistesschärfe ●○○○○	Geschick ●○○○○	Manipulation ●○○○○
Passiv	Entschlossenheit ●○○○○	Widerstandsfähigkeit ●○○○○	Fassung ●○○○○

Fertigkeiten

Geistig
(ungeübt –3)

Computer ○○○○○
Ermittlungen ○○○○○
Geisteswissenschaften ○○○○○
Handwerk ○○○○○
Medizin ○○○○○
Naturwissenschaften ○○○○○
Okkultismus ○○○○○
Politik ○○○○○

Körperlich
(ungeübt –1)

Bewaffneter Kampf ○○○○○
Diebstahl ○○○○○
Fahren ○○○○○
Heimlichkeit ○○○○○
Schußwaffen ○○○○○
Sportlichkeit ○○○○○
Überleben ○○○○○
Waffenloser Kampf ○○○○○

Gesellschaftlich
(ungeübt –1)

Ausdruck ○○○○○
Ausflüchte ○○○○○
Einschüchtern ○○○○○
Empathie ○○○○○
Szenekenntnis ○○○○○
Tierkunde ○○○○○
Überredungskunst ○○○○○
Umgangsformen ○○○○○

Andere Eigenschaften

Vorzüge

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Schwächen

_____
_____
_____

Disziplinen

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Größe _____
Verteidigung _____
Initiativemodifikator _____
Geschwindigkeit _____
Erfahrung _____
Rüstung _____

Gesundheit

○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□

Willenskraft

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Vita

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Potestas

○○○○○○○○○○

Menschlichkeit

10 ○
9 ○
8 ○
7 ○
6 ○
5 ○
4 ○
3 ○
2 ○
1 ○

Ausrüstung

_____
_____
_____
_____

Attribute 5/4/3 • Fertigkeiten 11/7/4 (+3 Spezialgebiete) • Clan (+1 bevorzugtes Attribut; s.S.94) • Bund • Potestas 1 (kann mit Vorzugspunkten gesteigert werden) • Disziplinen 3 (mindestens 2 Punkte für Clansdisziplinen) • Vorzüge 7 • (Der fünfte Punkt kostet immer 2Punkte) • Gesundheit = Widerstandsfähigkeit + Größe • Willenskraft = Entschlossenheit + Fassung • Größe = 5 für Erwachsene
Verteidigung = Geschick oder Geistesschärfe (Je nachdem, was niedriger ist.) • Initiativemod. = Geschick + Fassung
Geschwindigkeit = Körperkraft + Geschick +5 • Anfangswert für Menschlichkeit = 7 • Vita = 1W10