

WERWOLF

PARIA

NAME:

KONZEPT:

VORZEICHEN:

SEELELER:

TUGEND:

STAMM:

CHARAKT:

LASTER:

SIPPE:

ATTRIBUTE

aktiv INTELLIGENZ: ●0000	KÖRPERKRAFT: ●0000	PRÄSENZ: ●0000
subtil GEISTESSCHÄRFE: ●0000	GESCHICK: ●0000	MANIPULATION: ●0000
passiv ENTSCLOSSENHEIT: ●0000	WIDERSTANDSFÄHIGKEIT: ●0000	FASSUNG: ●0000

FERTIGKEITEN

GEISTIG (UNGEÜBT -3)

Computer _____ 00000

Ermittlung _____ 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

Szenekennntnis _____ 00000

Tierkunde _____ 00000

Überredungskunst _____ 00000

Umgangsformen _____ 00000

ANDERE EIGENSCHAFTEN

VORZÜGE

_____ 00000

_____ 00000

_____ 00000

_____ 00000

_____ 00000

_____ 00000

_____ 00000

_____ 00000

SCHWÄCHEN

ANGRIFF

Biß _____ (Gauru, Urshul und Urhan+2)

Klaue _____ (Gauru und Urshul+1)

WÜRFELMOD.

AUSRÜSTUNG

ERFAHRUNG

GESUNDHEIT

+2 als Dalu • +4 als Gauru • +3 als Urshul

00000000000000000000

□□□□□□□□□□□□□□□□

WILLENSKRAFT

0000000000

□□□□□□□□□□

ESSENZ

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

INSTINKT

●0000000000

HARMONIE

10 _____ 0

9 _____ 0

8 _____ 0

7 _____ 0

6 _____ 0

5 _____ 0

4 _____ 0

3 _____ 0

2 _____ 0

1 _____ 0

ANSEHEN

REINHEIT _____ 00000

RUF _____ 00000

ERKE _____ 00000

WEISHEIT _____ 00000

SCALÄUE _____ 00000

Attribute 5/4/3 • Fertigkeiten 11/7/4 (+3 Spezialgebiete) • Vorzeichen: Wählen Sie ein freies Spezialgebiet aus der jeweiligen Liste • Ansehen und Gaben: 1 Punkt/Gabe gemäß Vorzeichen, 1 Punkt/Gabe gemäß Stamm, 1 Punkt/Gabe nach Ihrer Wahl * Vorzüge 7 • (Der fünfte Punkt kostet immer 2 Punkte) • Gesundheit = Widerstandsfähigkeit + Größe • Willenskraft = Entschlossenheit + Fassung • Größe = 5 für Erwachsene • Verteidigung = Geschick oder Geistesschärfe (je nachdem, was niedriger ist.) • Initiativmod. = Geschick + Fassung • Geschwindigkeit = Körperkraft + Geschick + 5 • Anfangswert für Harmonie = 7 * Anfangswert für Instinkt = 7 • Essenz = Harmonie

