

Vampire

REQUIEM

Name:
Spieler:
Chronik:

Konzept:
Tugend:
Laster:

Clan:
Band:
Klingel:

Attribute

Aktiv	Intelligenz ●0000	Körperkraft ●0000	Präsenz ●0000
Subtil	Geistesschärfe ●0000	Geschick ●0000	Manipulation ●0000
Passiv	Entschlossenheit ●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
Szenekenntnis	00000
Tierkunde	00000
Überredungskunst	00000
Umgangsformen	00000

Andere Eigenschaften

Vorzüge

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

Gesundheit

000000000000
□□□□□□□□□□

Willenskraft

0000000000
□□□□□□□□□□

Vita

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Schwächen

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Disziplinen

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

Potestas

0000000000

Menschlichkeit

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

Ausrüstung

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

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