

die Welt der Dunkelheit

Name:
Konzept:
Chronik:

Alter:
Tugend:
Art:

Spieler:
Laster:
Gruppenname:

ATTRIBUITE

AKTIV	Intelligenz	•0000	Körperkraft	•0000	Präsenz	•0000
SUBTIL	Geistesgeschärfe	•0000	Geschick	•0000	Mitteilung	•0000
PASSIV	Ertischlossenheit	•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
Szenekenntnis	00000
Tiefkunde	00000

ANDERE EIGENSCHAFTEN

Vorzüge

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	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	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

Erfahrung _____

Größe	_____
Geschwindigkeit	_____
Initiativemodifikator	_____
Verteidigung	_____
Rüstung	_____

Waffen

Würfel Mod.

Ausrüstung

Würfel Mod.

Attribute 5/4/3 • Fertigkeiten 11/7/4 (+3 Spezialgebiete) • Vorzüge 7 • (Der fünfte Punkt kostet immer 2 Punkte)

Gesundheit = Widerstandsfähigkeit + Größe • Willenskraft = Entschlossenheit + Fassung • Größe = 5 für Erwachsene

Verteidigung = Geschick oder Geistesgeschärfe (Je nachdem, was niedriger ist.) • Initiativemod. = Geschick + Fassung

Geschwindigkeit = Körperkraft + Geschick + 5 • Anfangswert für Moral = 7