

VAMPIRE

DIE MASKERADE

Name	Konzept	Jagdverhalten
Chronik	Ambition	Clan
Erzeuger/in	Verlangen	Generation

ATTRIBUTE

<i>Körperlich</i>		<i>Gesellschaftlich</i>		<i>Geistig</i>	
Körperkraft	○○○○○	Charisma	○○○○○	Intelligenz	○○○○○
Geschicklichkeit	○○○○○	Manipulation	○○○○○	Geistesschärfe	○○○○○
Widerstandsfähigkeit	○○○○○	Fassung	○○○○○	Entschlossenheit	○○○○○
		Gesundheit		Willenskraft	
		□□□□□ □□□□□		□□□□□ □□□□□	

FÄHIGKEITEN

Diebeshandwerk.....	○○○○○	Anführen.....	○○○○○	Ermitteln.....	○○○○○
Fahren.....	○○○○○	Ausflüchte.....	○○○○○	Finanzen.....	○○○○○
Handgemenge.....	○○○○○	Darbietung.....	○○○○○	Geisteswissenschaften.....	○○○○○
Handwerk.....	○○○○○	Einschüchtern.....	○○○○○	Medizin.....	○○○○○
Heimlichkeit.....	○○○○○	Etikette.....	○○○○○	Naturwissenschaften.....	○○○○○
Nahkampf.....	○○○○○	Menschenkenntnis.....	○○○○○	Okultismus.....	○○○○○
Schusswaffen.....	○○○○○	Szenekenntnis.....	○○○○○	Politik.....	○○○○○
Sportlichkeit.....	○○○○○	Tierkunde.....	○○○○○	Technologie.....	○○○○○
Überleben.....	○○○○○	Überzeugen.....	○○○○○	Wahrnehmung.....	○○○○○

DISZIPLINEN

○○○○○	○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Resonanz.....

Hunger □□□□□

Menschlichkeit □□□□□ □□□□□

Grundsätze der Chronik

Anker & Überzeugungen

Clansfluch

--	--	--

Vorteile & Schwächen

	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○

Notizen

Blutmacht ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Blutschub	Heilung pro Wallungs-Check
Disziplinsbonus	Wiederholung Wallung
Beuteausschluss	Schwere des Fluchs

Erfahrung (Gesamt).....

Erfahrung (ausgegeben).....

Wahres Alter
Scheinbares Alter
Geburtsdatum
Sterbedatum
Erscheinungsbild
Besondere Merkmale
Geschichte