Wechselbalg: Die Verschollenen

Name: _____ Konzept: _____ Sippe: _____

Spieler: _____ Tugend: _____ Zunft: _____

Chronik: _____ Laster: _____ Hof: _____

Aktiv	Intelligenz	00000	Körperkraft	00000	Präsenz	00000
Subtil	Geistesschärfe	00000	Geschick	00000	Manipulation	00000
Passiv	Entschlossenheit	00000	Widerstandsfähigkeit	00000	Fassung	00000

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

Vorzüge

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

Schwächen

_____
_____
_____
_____

Abkommen

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

Schwüre

_____
_____
_____
_____

Gesundheit

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
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Glamour

□ □

Wyrd

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Klarheit

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

Sippen Segen _____

_____

Sippen Fluch _____

_____

Verteidigung _____

Größe _____ Rüstung _____

Geschwindigkeit _____

Initiative Mod. _____

Erfahrungspunkte _____

Attribute 5/4/3 • Fertigkeiten 11/7/4 (+3 Spezialgebiete) • Sippe: 1 freie Spezialisierung in Sportlichkeit, Heimlichkeit oder Waffenlosener Kampf;Notiere Segen / Fluch • Verträge: 5 • 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.) • Initiativemod. = Geschick + Fassung • Geschwindigkeit = Körperkraft + Geschick +5 • Klarheit = 7 • Wyrd = 1 • Glamour = 1/2 des Maximums (durch Wyrd bestimmt)