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
____ 00000

Schwächen

____
____
____
____

Abkommen

____ 00000
____ 00000
____ 00000
____ 00000
____ 00000
____ 00000
____ 00000
____ 00000

Schwüre

____
____
____
____
____

Gesundheit

o o o o o o o o o o o o o o o o o o o o
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Willenskraft

o o o o o o o o o o
□□□□□□□□□□

Glamour

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Wyrd

o o o o o o o o o o

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)