

CHARAKTERINFORMATIONEN	
Name des Charakters	
Name des Spielers	
Machtstufe	
Spezies	Kultur
Beruf	
Alter	Geschlecht

NACH DEN Vampir KRIEGEN

EIGENSCHAFTEN

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

STÄ KON GRÖ GES INT MAN CHA GLÜCKSPUNKTE

ATTRIBUTE

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Aktionsrang Bewegung Erfahrung Heilrate Initiativbonus Rüstmalus Schadensbonus **MAGIEPUNKTE**

ÜBERNATÜRLICHE KRÄFTE UND FÄHIGKEITEN

Magie, Spezies-Kräfte und -Fähigkeiten, Feen-Wandlungen

TREFFERZONEN				
1W20	Zone	SW / TP	Rüstung	BEL
01-03	rechtes Bein	/		
04-06	linkes Bein	/		
07-09	Unterleib	/		
10-12	Brust	/		
13-15	rechter Arm	/		
16-18	linker Arm	/		
19-20	Kopf	/		

LEIDENSCHAFTEN		
Leidenschaft	Eigenschaften	%
		___ %
		___ %
		___ %
		___ %
		___ %
		___ %

ERSCHÖPFUNG						
Stufe	Zustand	Fertigkeit	Bewegung	Intiative	AP	Erholung
<input type="checkbox"/>	Frisch					
<input type="checkbox"/>	Außer Atem	2/3				15 Min.
<input type="checkbox"/>	Ermüdet	2/3	-1			3 Std.
<input type="checkbox"/>	Ermattet	1/2	-2	-2		6 Std.
<input type="checkbox"/>	Verbraucht	1/2	1/2	-4	-1	12 Std.
<input type="checkbox"/>	Geschwächt	1/10	1/2	-6	-2	18 Std.
<input type="checkbox"/>	Lahmgelegt	1/10	-	-8	-3	24 Std.
<input type="checkbox"/>	Besinnungslos	-		handlungsunfähig		36 Std.
<input type="checkbox"/>	Komatös			handlungsunfähig		48 Std.
<input type="checkbox"/>				tot		nie

STANDARDFERTIGKEITEN		
Fertigkeit	Eigenschaften	%
Athletik	STÄ+GES	___ %
Beeinflussen	CHA x2	___ %
Bootfahren	STÄ+KON	___ %
Erste Hilfe	INT+GES	___ %
Gewandtheit	GES x2	___ %
Heimatkunde	INT x2	___ %
Heimlichkeit	GES+ INT	___ %
Muskelkraft	STÄ+GRÖ	___ %
Reiten	GES+MAN	___ %
Schwimmen	STÄ+KON	___ %
Singen	CHA+MAN	___ %
Sitten	INT x2	___ %
Tanzen	GES+CHA	___ %
Täuschen	INT+CHA	___ %
Verbergen	GES+MAN	___ %
Verständnis	INT+MAN	___ %
Wagenlenken	GES+MAN	___ %
Wahrnehmung	INT+MAN	___ %
Willenskraft	MAN x2	___ %
Zähigkeit	KON x2	___ %

SPEZIALFERTIGKEITEN		
Fertigkeit	Eigenschaften	%
		___ %
		___ %
		___ %
		___ %
		___ %
		___ %
		___ %

SCHWIERIGKEITSGRADE	
Grad	Modifikation
Automatisch	Kein Wurf erforderlich
Sehr Leicht	Fertigkeitswert wird verdoppelt
Leicht	Fertigkeitswert wird um die Hälfte erhöht
Normal	Keine Veränderung
Schwer	Fertigkeitswert wird um ein Drittel vermindert
Sehr Schwer	Fertigkeitswert wird um die Hälfte vermindert
Unglaublich	Fertigkeitswert wird auf ein Zehntel vermindert
Hoffnungslos	Kein Versuch möglich

KAMPFSTILE			
Stil	%	Waffen	Merkmale
Unbewaffnet	___ %		
	___ %		
	___ %		
	___ %		
	___ %		

