

VAMPIRE

DIE MASKERADE

Name: *Urs Hechtfert*

Chronik: *Ius Noctis*
 Wesen: *Edler Ritter*
 Verhalten: *Ehrenmann*
 Clan: *Tremere*

Generation: *11* EP:
 Zuflucht: *Appartement*
 Konzept: *Kultführer*
 Sekte: *Camarilla*

Spieler: *Sven Breunig*
 Erzeuger: *Wolfam Ebert*

Attribute

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft ●●○○○	Charisma ●●○○○	Wahrnehmung ●●●○○
Widerstand ●●●○○	Manipulation ●○○○○	Intelligenz ●●●○○
Geschick ●●●○○	Erscheinungsbild ●●●○○	Geistesschärfe ●●●○○

Fähigkeiten

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
Aufmerksamkeit ●●○○○	Etikette ●○○○○	Akadem. Wissen ●●●○○
Ausdruck ○○○○○	Fahren ○○○○○	Computer ○○○○○
Ausflüchte ○○○○○	Handwerk ○○○○○	Finanzen ○○○○○
Ausweichen ●●○○○	Heimlichkeit ●○○○○	Gesetzeskenntnis ●○○○○
Einschüchtern ○○○○○	Nahkampf ●●●○○	Linguistik ●●○○○
Empathie ●○○○○	Schusswaffen ○○○○○	Medizin ○○○○○
Führungsqualitäten ●●○○○	Sicherheit ○○○○○	Nachforschungen ●●○○○
Handgemenge ●●○○○	Tierkunde ○○○○○	Naturwissensch. ●●○○○
Sportlichkeit ○○○○○	Überleben ○○○○○	Okkultismus ●●●○○
Szenekenntnis ○○○○○	Vortrag ○○○○○	Politik ○○○○○

Vorteile

Hintergrund	Disziplinen	Tugenden
Generation ●●○○○	Auspex ○○○○○	Gewissen ●●○○○
Ressourcen ●○○○○	Beherrschung ○○○○○	Selbstbeherrschung ●●○○○
Mentor ●●○○○	Thaumaturgie ●●●○○	Mut ●●●○○
Herde ●○○○○		
Status ●○○○○		

Vorzüge

2 Ehrenkodex
 2 Okkulte Bücherei

Menschlichkeit

●●●●●●●○○○

Willenskraft

●●●●●●●○○○

□□□□□□□□□□

Blutvorrat

□□□□□□□□□□

□□

Andere Eigenschaften

T Pfad der Wetterkontrolle ●○○○○

T Pfad der Blitze ●●●○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

Schwächen

3 Dauerhafte Wunde
 1 Zwang

Rituale

Schwäche
 Erster Schritt zum
 Blutsband

Gesundheit

Blaue Flecken	□	Biss	5 Kraft+1
Verletzt	-1	Hieb	6 Kraft
Schwer verletzt	-1	Packen	6 Kraft
Verwundet	-2	Klaue	6 Kraft+2
Schwer verwundet	-2	Tritt	7 Kraft+1