



PREMIERE

VAMPIRE: Die Maskerade

Name:
Spieler:
Chronik:

Wesen:
Verhalten:
Konzept:

Erzeuger:
Generation:
Zuflucht:



Attribute

KÖRPERLICH

Körperkraft ●○○○○
Geschick ●○○○○
Widerstandsfähigkeit ●○○○○

GESELLSCHAFTLICH

Charisma ●○○○○
Manipulation ●○○○○
Erscheinungsbild ●○○○○

GEISTIG

Wahrnehmung ●○○○○
Intelligenz ●○○○○
Geistesschärfe ●○○○○



Fähigkeiten

TALENTE

Aufmerksamkeit ○○○○○
Ausdruck ○○○○○
Ausflüchte ○○○○○
Ausweichen ○○○○○
Einschüchtern ○○○○○
Empathie ○○○○○
Führungsqualitäten ○○○○○
Handgemenge ○○○○○
Sportlichkeit ○○○○○
Szenekenntnis ○○○○○

FERTIGKEITEN

Etikette ○○○○○
Fahren ○○○○○
Handwerk ○○○○○
Heimlichkeit ○○○○○
Nahkampf ○○○○○
Schußwaffen ○○○○○
Sicherheit ○○○○○
Tierkunde ○○○○○
Überleben ○○○○○
Vortrag ○○○○○

KENNTNISSE

Akademisches Wissen ○○○○○
Computer ○○○○○
Finanzen ○○○○○
Gesetzeskenntnis ○○○○○
Linguistik ○○○○○
Medizin ○○○○○
Nachforschungen ○○○○○
Naturwissenschaften ○○○○○
Okkultismus ○○○○○
Politik ○○○○○



Vorteile

DISZIPLINEN

Auspex ○○○○○
Beherrschung ○○○○○
Thaumaturgie ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○

HINTERGRUND

..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○

TUGENDEN

Gewissen/
Überzeugung ●○○○○
Selbstbeherrschung/
Instinkt ●○○○○
Mut ●○○○○



ANDERE EIGENSCHAFTEN

..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○
..... ○○○○○

MENSCHLICHKEIT/ PFAD

.....
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

WILLENSKRAFT

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

BLUTVORRAT

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

GESUNDHEIT

Blaue Flecken:
Verletzt: -1
Schwer verletzt: -1
Verwundet: -2
Schwer verwundet: -2
Verkrüppelt: -5
Außer Gefecht:

SCHWÄCHE

**Erster Schritt in Richtung
Blutsband zum Clan**



TREMIERE

VAMPIRE: Die Maskerade



Name: _____

Spieler: _____

Vorzüge und Schwächen

VORTEIL	ART	KOSTEN	NACHTEIL	ART	BONUS
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Erfahrung

Summe: _____

Insgesamt ausgegeben: _____

GEWONNEN AUS

VERWENDET AUF

Rituale

NAME	STUFE	NAME	STUFE
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Kampf

Waffe	Schwierigkeit	Schaden	Reichweite	Schußfolge	Magazin	Versteck

Handgemengetabelle

Manöver Schwierigkeit Schaden

Biß	5	Körperkraft+1
Hieb	6	Körperkraft
Packen	6	Körperkraft
Klaue	6	Körperkraft+2
Tritt	7	Körperkraft+1
Rammstoß	7	speziell

RÜSTUNG: _____



TREMIERE

VAMPIRE: Die Maskerade

Name:

Spieler:



Erweiterter Hintergrund



VERBÜNDETE

WICHTIGE KONTAKTE

HERDE

WEITERE KONTAKTE

MENTOR

GEFOLGSLEUTE

EINFLUSS

RESSOURCEN

CLANPRESTIGE

STATUS



Besitztümer



MITGEFÜHRTE AUSRÜSTUNG

VORHANDENE AUSSTATTUNG

JAGDGRÜNDE

FAHRZEUGE



Zufluchtsorte



LAGE

BESCHREIBUNG

TREMIERE

VAMPIRE: Die Maskerade

Name: _____

Spieler: _____

Persönliche Geschichte

PRÄLUDIUM

WEITERER VERLAUF

Personenbeschreibung

Alter: _____

Sieht aus wie: _____

Geburtsdatum: _____

Todestag: _____

Haarfarbe: _____

Augenfarbe: _____

Rasse: _____

Nationalität: _____

Größe: _____

Gewicht: _____

Geschlecht: _____

Illustration

DIAGRAMM DES KLÜNGELS

CHARAKTERSKIZZE