

TREMERE

NAME:

WESEN:

GENERATION:

SPIELER:

VERHALTEN:

ERZEUGER:

CHRONIK:

KONZEPT:

ZUFLUCHT:

ATTRIBUTE

KÖRPERLICH

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

GESELLSCHAFTLICH

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

GEISTIG

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

FÄHIGKEITEN

TALENTE

Ausdruck ○○○○○○
 Aufmerksamkeit ○○○○○○
 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

HINTERGRUND

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

DISZIPLINEN

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

TUGENDEN

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

VORZÜGE/ SCHWÄCHEN

MENSCHLICHKEIT/ DEAD

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

WILLENSKRAFT

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

BLUTVORRAT

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

GESUNDHEIT

Blaue Flecken:

Verletzt: -1

Schwer verletzt: -1

Verwundet: -2

Schwer verwundet: -2

Verkrüppelt: -5

Außer Gefecht:

SCHWACHE

Erster Schritt
 in Richtung Blutsband
 zum Clan



TREMERE

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
