VAMPIRE 2060

Name		Wesen		Konzept	
Spieler		Verhalten		Erwachter	
Chronik		Clan		Generation	

ATTRIBUTE

Geistig		Körperlich		Gesellschaftlich	
Intelligenz	○ ○ ○ ○ ○ / ○ ○ ○ ○ ○	Stärke	○ ○ ○ ○ ○ / ○ ○ ○ ○ ○	Auftreten	○ ○ ○ ○ ○ / ○ ○ ○ ○ ○
Geistesschärfe	○ ○ ○ ○ ○ / ○ ○ ○ ○ ○	Geschick	○ ○ ○ ○ ○ / ○ ○ ○ ○ ○	Manipulation	○ ○ ○ ○ ○ / ○ ○ ○ ○ ○
Entschlossenheit	○ ○ ○ ○ ○ / ○ ○ ○ ○ ○	Konstitution	○ ○ ○ ○ ○ / ○ ○ ○ ○ ○	Gelassenheit	○ ○ ○ ○ ○ / ○ ○ ○ ○ ○
Magie Initiation	○ ○ ○ ○ ○ ○ / ○ ○ ○ ○ ○ ○ / ○ ○ ○ ○ ○ ○	Essenz	____ Punkte	Willenskraft	○ ○ ○ ○ ○ / ○ ○ ○ ○ ○
		Bio-Index	____ Punkte		

EIGENSCHAFTEN

Moral / Weg

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

						■			

Schaden

geistig: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

L		M			S				T

körperl.: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

L		M			S				T

+1 MW -1 INI | +2 MW -2 INI | +3 MW -3 INI

Blutvorrat

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Vorteile

____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○

Nachteile

____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○

Hintergrund

Metarasse	● ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○

FÄHIGKEITEN DER ERWACHTEN

Disziplinen

____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○

Sphären

Heilung	○ ○ ○ ○ ○
Illusion	
gezielt	○ ○ ○ ○ ○
indirekt	○ ○ ○ ○ ○
Kampf	○ ○ ○ ○ ○
Manipulation	
elementar	○ ○ ○ ○ ○
kontroll	○ ○ ○ ○ ○
telekinet.	○ ○ ○ ○ ○
transform.	○ ○ ○ ○ ○
Wahrnehmung	○ ○ ○ ○ ○

Adeptenkräfte

____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○
____	○ ○ ○ ○ ○

ERFAHRUNG

Karmapool		**gutes Karma**		**gesamtes Karma**	

Attribute 5/4/3 • Willenskraft = Entschlossenheit + Gelassenheit • Hintergrund 7 • anfängliche Essenz = 6 •
Anfangsmoral/Weg = 7 • Disziplinen 6 • Sphären 3 • Adeptenkräfte 6 Punkte • Initiative = (Geistesschärfe + Geschick)/2

FERTIGKEITEN

Mental

Akademische Kenntnisse	○	○	○	○	○
Computer	○	○	○	○	○
Handwerk	○	○	○	○	○
Augenpistole	○	○	○	○	○
Auto	○	○	○	○	○
Blasrohr	○	○	○	○	○
Bracer	○	○	○	○	○
Computer	○	○	○	○	○
Cyberimplantatwaffen	○	○	○	○	○
Elektronik	○	○	○	○	○
Fallschirme	○	○	○	○	○
Flugzeug	○	○	○	○	○
Geschütze	○	○	○	○	○
Gewehre	○	○	○	○	○
Gyrojet-Pistole	○	○	○	○	○
Hovercraft	○	○	○	○	○
Klingenwaffen	○	○	○	○	○
Knüppel	○	○	○	○	○
Laserwaffen	○	○	○	○	○
Läufer	○	○	○	○	○
Luftschiff	○	○	○	○	○
Maschinenpistolen	○	○	○	○	○
Motorrad	○	○	○	○	○
Motorschiff	○	○	○	○	○
Mundpistole	○	○	○	○	○
Mundsporn	○	○	○	○	○
Panzerung	○	○	○	○	○
Peitschen	○	○	○	○	○
Pistolen	○	○	○	○	○
Projektilwaffen	○	○	○	○	○
Raketenwaffen	○	○	○	○	○
Raupenfahrzeug	○	○	○	○	○
Rotormaschine	○	○	○	○	○
Schießstock	○	○	○	○	○
Schiff	○	○	○	○	○
Schrotflinten	○	○	○	○	○
Schwere Waffen	○	○	○	○	○
Segelboot	○	○	○	○	○
Sprühwaffen	○	○	○	○	○
Stangenwaffen/Stäbe	○	○	○	○	○
Suborbitalmaschinen	○	○	○	○	○
Sturmgewehre	○	○	○	○	○
Tauchen	○	○	○	○	○
Unterseeboot	○	○	○	○	○
Vektorschubmaschine	○	○	○	○	○
Wurfwaffen	○	○	○	○	○
Nachforschungen	○	○	○	○	○
Medizin	○	○	○	○	○
Okkultes Wissen	○	○	○	○	○
Politik	○	○	○	○	○
Wissenschaft	○	○	○	○	○
Elektronik	○	○	○	○	○
Schlösser knacken	○	○	○	○	○
Sprengstoffe	○	○	○	○	○
Taktik kleiner Einheiten	○	○	○	○	○
Magie	○	○	○	○	○
Auren Lesen	○	○	○	○	○
Beschwören	○	○	○	○	○
Hexerei	○	○	○	○	○
Verzaubern	○	○	○	○	○
Weissagung	○	○	○	○	○
Zentrieren	○	○	○	○	○

Physikalisch

Athletik	○	○	○	○	○
Bewaffneter Kampf	○	○	○	○	○
Cyberimplantatwaffen	○	○	○	○	○
Klingenwaffen	○	○	○	○	○
Knüppel	○	○	○	○	○
Mundsporn	○	○	○	○	○
Peitschen	○	○	○	○	○
Stangenwaffen	○	○	○	○	○
Wurfwaffen	○	○	○	○	○
Fahren	○	○	○	○	○
Auto	○	○	○	○	○
Flugzeug	○	○	○	○	○
Hovercraft	○	○	○	○	○
Läufer	○	○	○	○	○
Luftschiff	○	○	○	○	○
Motorrad	○	○	○	○	○
Motorschiff	○	○	○	○	○
Raupenfahrzeug	○	○	○	○	○
Rotormaschine	○	○	○	○	○
Schiff	○	○	○	○	○
Segelboot	○	○	○	○	○
Suborbitalmaschinen	○	○	○	○	○
Unterseeboot	○	○	○	○	○
Vektorschubmaschine	○	○	○	○	○
Fallschirmspringen	○	○	○	○	○
Feuerwaffen	○	○	○	○	○
Augepistole	○	○	○	○	○
Blasrohr	○	○	○	○	○
Bracer	○	○	○	○	○
Geschütze	○	○	○	○	○
Gewehre	○	○	○	○	○
Gyrojet-Pistole	○	○	○	○	○
Laserwaffen	○	○	○	○	○
Maschinenpistolen	○	○	○	○	○
Mundpistole	○	○	○	○	○
Pistolen	○	○	○	○	○
Projektilwaffen	○	○	○	○	○
Raketenwaffen	○	○	○	○	○
Schießstock	○	○	○	○	○
Schrotflinten	○	○	○	○	○
Schwere Waffen	○	○	○	○	○
Sprühwaffen	○	○	○	○	○
Sturmgewehre	○	○	○	○	○
Diebstahl	○	○	○	○	○
Heimlichkeit	○	○	○	○	○
Navigation	○	○	○	○	○
Tauchen	○	○	○	○	○
Überleben	○	○	○	○	○
Waffenloser Kampf	○	○	○	○	○
Kampfkünste	○	○	○	○	○
Unterwasserkampf	○	○	○	○	○

Sozial

Ausdruck	○	○	○	○	○
Ausflüchte	○	○	○	○	○
Einschüchtern	○	○	○	○	○
Empatie	○	○	○	○	○
Führung	○	○	○	○	○
Gebräuche	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
Schauspielerei	○	○	○	○	○
Linguistik	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
Straßenwissen	○	○	○	○	○
Tierkunde	○	○	○	○	○
Überzeugen	○	○	○	○	○
Unterricht	○	○	○	○	○
Verhandlung	○	○	○	○	○
Verhör	○	○	○	○	○
Verkleiden	○	○	○	○	○

Wissensfähigkeiten

_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○

Andere Fähigkeiten

_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○

ZAUBER

Heilung	Art	MW	RW	Entzug
○ Allergie verursachen	P	10-E	B	+2(AN+1)
○ Antiallergikum	P	10-E	B	AN
○ (Attribut) senken	M	10-E/A	B	+1(S)
○ (Attribut) steigern	M	Attribut	B	+1(M)
○ Behandeln	M	10-E	B	-1(SN)
○ (Cyberattribut) senken	P	10-E/A	B	+2(S)
○ (Cyberattribut) steigern	P	Attribut	B	+2(M)
○ Cyberreaktion senken	P	10-E/R	B	+2(T)
○ Entgiftung	M	Giftstärke	B	-2(GN)
○ Ernährung	P	4	B	+1(M)
○ Erwachen	M	4	B	-2(Bet-SN)
○ Fasten	M	4	B	-2(M)
○ Frischzellenkur	M	4	B	L
○ Gegenmittel	M	Giftstärke	B	GN
○ Heilen	M	10-E	B	SN
○ Konservieren	P	4	B	+1(M)
○ Krankheit heilen	M	Krankheit-PN	B	SN

Heilung	Art	MW	RW	Entzug
○ Prophylaxe	M	4	B	+1(L)
○ Reaktion senken	M	10-E	B	+1(T)
○ Reaktion steigern	M	Reaktion	B	+1(S)
○ Reflexe senken				
○ -1 Aktion	P	10-E	B	+2(T)
○ -2 Aktionen	P	10-E	B	+4(T)
○ -3 Aktionen	P	10-E	B	+6(T)
○ Reflexe steigern				
○ +1 Aktion	M	Attribut	B	+1(S)
○ +2 Aktionen	M	Attribut	B	+1(T)
○ +3 Aktionen	M	Attribut	B	+3(T)
○ Sauerstoffmaske	P	4	B	+2(L)
○ Schmerzresistenz	M	4	B	-2(SN)
○ Stabilisieren	M	4+Mins	B	+1(M)
○ Verkrüppeln	P	K	B	+1(S)
○ Vollrausch	P	K	B	+1(T)
○ Winterschlaf	M	4	B	+1(M)

gezielte Illusion	Art	MW	RW	Entzug
○ Blindheit	P	Intelligenz	BF	+1(M)
○ Chaos	P	Intelligenz	BF	+1(S)
○ Chaotische Welt	P	Intelligenz	BF(F)	+1(T)
○ Gestank	M	Willenskraft	BF	M
○ Lichtblitz	P	Intelligenz	BF(F)	S
○ Massenblindheit	P	Intelligenz	BF(F)	+1(S)
○ Massenschmerz	M	Willenskraft	BF(F)	S
○ Massenverwirrung	M	Willenskraft	BF(F)	T
○ Rauschen	P	Willenskraft	BF	S
○ Schmerz	M	Willenskraft	BF	M
○ Stinkbombe	M	Willenskraft	BF(F)	S
○ Störung	P	Willenskraft	BF(F)	T
○ Traumsequenz	M	Willenskraft	BF	M
○ Trideo-Unterhaltung	P	Intelligenz	BF(F)	+1(L)
○ Unterhaltung	P	Intelligenz	BF(F)	L
○ Verwirrung	M	Willenskraft	BF(F)	S

indirekte Illusion	Art	MW	RW	Entzug
○ Böse Ahnung	M	4	BF(F)	T
○ Double	M	4	B	S
○ Fahrzeugmaske	P	4	BF	+1(S)
○ Heimlichkeit	P	4	BF	+1(M)
○ Heißes Eisen	M	4	BF(F)	M
○ Maske	M	4	BF(F)	M
○ Physische Maske	P	4	BF	+1(M)
○ Physiche Tarnung	P	4	BF	+1(L)
○ Physisches Double	P	4	B	+1(S)
○ Stille	P	4	BF(F)	+1(S)
○ Tarnung	M	4	BF	L
○ Trideotrugbild	M	4	BF(F)	+1(T)
○ Trugbild	M	4	BF(F)	T
○ Unsichtbarkeit	M	4	BF	M
○ Verb. Unsichtbarkeit	P	4	BF	+1(M)

Kampf	Art	MW	RW	Entzug
○ Betäubungsball	M	Willenskraft	BF(F)	-1(SN+1)
○ Betäubungsblitz	M	Willenskraft	BF	-1(SN)
○ Energieball	P	Konstitution	BF(F)	+1(SN+1)
○ Energieblitz	P	Konstitution	BF	+1(SN)
○ Erschlagen(Rasse)	M	Willenskraft	BF	-1(T)
○ Geisterblitz	M	Kraft	BF	-1(SN)
○ Geisterschlag	M	Kraft	BF(F)	-1(SN+1)
○ Manaball	M	Willenskraft	BF(F)	(SN+1)

Kampf	Art	MW	RW	Entzug
○ Manablitz	M	Willenskraft	BF	(SN)
○ Massaker(Rasse)	M	Willenskraft	BF(F)	+1(T)
○ Schildbrecher	M	Kraft	B	M
○ Schockhand	M	Willenskraft	B	-1(SN-1)
○ Todeshand	M	Willenskraft	B	(SN-1)
○ (Objekt) rammen	P	Widerstand	B	+1(SN-2)
○ (Objekt) verschrotten	P	Widerstand	BF	+1(SN-1)

element. Manipulation	Art	MW	RW	Entzug
○ Bltzstrahl	P	4	BF	+1(SN+1)
○ Donner	P	4	BF	(SN+1)
○ Donnerschlag	P	4	BF(F)	(SN+2)
○ Feuerball	P	4	BF(F)	+1(SN+2)
○ Flammenwerfer	P	4	BF	+1(SN+1)
○ Giftwelle	P	4	BF(F)	+1(SN+2)
○ Kugelblitz	P	4	BF(F)	+1(SN+2)
○ Laser	P	4	BF	+1(SN+1)
○ Nova	P	4	BF(F)	+1(SN+2)
○ Rauch	P	4	BF	(SN+1)
○ Rauchwolke	P	4	BF(F)	(SN+2)
○ Säurestrom	P	4	BF	+1(SN+1)

Kontrollmanipulation	Art	MW	RW	Entzug
○ Beeinflussen	M	Willenskraft	BF	S
○ Falsche Erinnerung	M	Willenskraft	BF	T
○ Gedanken beherrsch.	M	Willenskraft	BF	-1(S)
○ Gefühle beherrschen	M	Willenskraft	BF	+1(M)
○ Handlgn. beherrsch.	M	Willenskraft	BF	+1(M)
○ Meute beruhigen	M	Willenskraft	BF(F)	S
○ Meute beherrschen	M	Willenskraft	BF(F)	T
○ Mob-Bewußtsein	M	Willenskraft	BF(F)	+1(T)
○ Mob-Laune	M	Willenskraft	BF(F)	+1(S)
○ Tier beruhigen	M	Willenskraft	BF	M
○ Tier beherrschen	M	Willenskraft	BF	S
○ Wahrheit	M	Willenskraft	BF	+1(M)

ZAUBER

telekin. Manipulation	Art	MW	RW	Entzug
○ Beleben	P	Widerstand	BF	+1(M)
○ Erde formen	P	4	BF(F)	+2(M)
○ (Fertigkeit) einsetzen	P	6	S	+2(L)
○ Geckogang	P	4	BF	+2(M)
○ Keule	P	4	BF	(SN)
○ Klammer	P	Stärke	BF	+2(M)
○ Levitieren	P	4	BF	+2(M)
○ Manaklammer	M	Stärke	BF	+1(M)
○ Mananetz	M	Stärke	BF(F)	+2(M)
○ Netz	P	Stärke	BF(F)	+2(S)
○ Poltergeist	P	4	BF(F)	+1(M)
○ Projektilabwehr	P	4	BF	+2(M)
○ Sanfter Fall	P	4	BF	+1(M)
○ Schleuder	P	4	B	+1(M)
○ Schloß	P	4	BF	+2(M)
○ Umlenken	P	4	BF	+1(SN)
○ Wasser formen	P	4	BF(F)	+2(M)
○ Zauberfinger	P	6	BF	+2(M)

Transf. Manipulation	Art	MW	RW	Entzug
○ Astrale Barriere	M	6	BF(F)	+1(S)
○ Astralpanzer	M	6	BF	+1(M)
○ Eisblock	P	4	BF(F)	+1(M)
○ Eisdecke	P	4	BF(F)	+1(S)
○ (Element) reinigen	P	6	BF(F)	+1(S)
○ Entzünden	P	4	BF	+1(T)
○ Feuer kontrollieren	P	Flammen-PN	BF(F)	+1(M)
○ Flammenaura	P	4	BF	+2(M)
○ Flammenwand	P	4	BF(F)	+2(S)
○ Geisterbarriere	M	6	BF(F)	S
○ Gestaltwandlung	P	Konstitution	BF	+1(M)
○ Härten	P	Widerstand	BF	+1(M)
○ Herausputzen	P	6	BF	+1(M)
○ Klebestreifen	P	4	BF(F)	+2(S)
○ Klebstoff	P	4	BF	+2(M)
○ Licht	P	4	BF(F)	+2(M)
○ Manastörung	M	4	BF(F)	T
○ Mode	P	6	B	+1(L)

Transf. Manipulation	Art	MW	RW	Entzug
○ Nahrung erzeugen	P	4	BF	+1(S)
○ Nebel	P	4	BF(F)	+1(M)
○ Panzer	P	6	BF	+2(M)
○ Physische Barriere	P	6	BF(F)	+2(S)
○ Reparieren	P	Widerstand	B	S
○ Rüstung	P	6	BF	+2(L)
○ Schatten	P	4	BF(F)	+2(M)
○ Schild	P	6	BF(F)	+2(M)
○ Sterilisieren	P	4	BF(F)	+1(M)
○ Temperatur ändern	P	4	BF(F)	+2(M)
○ Versteinern	P	Konstitution	BF	+1(S)
○ Verwandlung	P	Konstitution	BF	+1(S)
○ Wind	P	4	BF(F)	+2(M)
○ Zauberschild	M	6	BF	M
○ Zauberwall	M	6	BF(F)	S

Wahrnehmung	Art	MW	RW	Entzug
○ Astrales Feuer	M	Kraft	B	L
○ Augen des Rudels	M	Willenskraft	B	M
○ Diagnose	M	Willenskraft	B	-1(L)
○ Dolmetscher	M	4	B	M
○ Feinde aufspüren	P	Willenskraft	B	M
○ Geistessonde	P	Willenskraft	S	S
○ Gerät analysieren	P	Widerstand	B	+1(M)
○ Hellhören	M	6	B	M
○ Hellsicht	M	6	B	M
○ Individuum aufspüren	M	Willenskraft	B	L
○ Kampfsinn	M	6	B	S
○ Katalog	P	6	B	+1(M)
○ Leben aufspüren	M	Willenskraft	B	L
○ (Lebensform) aufsp.	M	Willenskraft	B	-1(L)
○ Magie analysieren	M	Kraft	B	L
○ Magie aufspüren	M	6	B	L
○ Nachtsicht	P	6	B	+1(M)
○ Objekt aufspüren	P	Willenskraft	B	+1(M)
○ Telepathie	M	4	BF	S
○ Tier(sinn)	M	Willenskraft	B	M
○ Wahrheit analysieren	M	Willenskraft	S	L
○ Zielfinder	M	6	B	M

METAMAGIE

○ Abschirumg
○ Anrufung
○ Besessenheit
○ Intensivierung
○ Maskierung
○ Reinigung
○ Spiegelung
○ Verankerung
○ Weissagung
○ Zentrierung

Verfügbare Hintergründe:

Lebensstil
Geld (Wert)
Vampire-Hintergründe

Zauber 6 • Metamagischen Zauber lernen nur bei Initiation möglich