

THOMAS CHARTRAND

Brujah

ZORN: HUNGER-HÖCHSTWERT 4.

Attribute ◀

KÖRPERLICH



GESELLSCHAFTLICH



GEISTIG



Fähigkeiten ✓

SPORTLICHKEIT



ÜBERZEUGEN



SUCHEN



HANDGEMENGE



MENSCHENKENNTNIS



WAHRNEHMUNG



WAFFEN



AUSFLÜCHTE



OKKULTISMUS



HEIMLICHKEIT



EINSCHÜCHTERN



TECHNOLOGIE



Disziplinen



STÄRKE



GESCHWINDIGKEIT



PRÄSENZ



EP

EP-KOSTEN PRO ATTRIBUTPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	4	8	12	16	20

EP-KOSTEN PRO FÄHIGKEITSPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	3	6	9	12	15

EP-KOSTEN PRO DISZIPLINPUNKT				
Stufe	1	2	3	4
EP Kosten	5	10	15	



AREN KONWAY

Gangrel

TIERHAFT: -1 GEISTIGER WÜRFEL PRO 2 PUNKTE HUNGER
(ABRUNDEN, MAXIMAL 2 WÜRFEL ABZUG).

Attribute ◀

KÖRPERLICH



GESELLSCHAFTLICH



GEISTIG



Fähigkeiten ✓

SPORTLICHKEIT



ÜBERZEUGEN



SUCHEN



HANDGEMENGE



MENSCHENKENNTNIS



WAHRNEHMUNG



WAFFEN



AUSFLÜCHTE



OKKULTISMUS



HEIMLICHKEIT



EINSCHÜCHTERN



TECHNOLOGIE



Disziplinen



GESTALTWANDEL – WILDHEIT



SELENSTÄRKE



TIERHAFTIGKEIT



EP

EP-KOSTEN PRO ATTRIBUTSPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	4	8	12	16	20

EP-KOSTEN PRO FÄHIGKEITSPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	3	6	9	12	15

EP-KOSTEN PRO DISZIPLINSPUNKT			
Stufe	1	2	3
EP Kosten	5	10	15



HAROLD BEAULIEU

Malkavianer

ANGSTSTÖRUNG: -1 GESELLSCHAFTLICHER WÜRFEL PRO 2 PUNKTE HUNGER (ABRUNDEN, MAXIMAL 2 WÜRFEL ABZUG).

Attribute ◀

KÖRPERLICH



GESELLSCHAFTLICH



GEISTIG



Fähigkeiten ✓

SPORTLICHKEIT



ÜBERZEUGEN



SUCHEN



HANDGEMENGE



MENSCHENKENNTNIS



WAHRNEHMUNG



WAFFEN



AUSFLÜCHTE



OKULTISMUS



HEIMLICHKEIT



EINSCHÜCHTERN



TECHNOLOGIE



Disziplinen



BEHERRSCHUNG – IRRSINN



AUSPEX



VERDUNKELUNG



EP

EP-KOSTEN PRO ATTRIBUTPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	4	8	12	16	20

EP-KOSTEN PRO FÄHIGKEITSPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	3	6	9	12	15

EP-KOSTEN PRO DISZIPLINPUNKT			
Stufe	1	2	3
EP Kosten	5	10	15



LUCIANNA RICCI

Nosferatu

ABSCHEULICHE PRÄSENZ: NIMM DIE VERDUNKELUNG-1-KARTE MASKE DER TAUSEND GESICHTER.

Attribute ◀

KÖRPERLICH



GESELLSCHAFTLICH



GEISTIG



Fähigkeiten ✓

SPORTLICHKEIT



ÜBERZEUGEN



SUCHEN



HANDGEMENGE



MENSCHENKENNTNIS



WAHRNEHMUNG



WAFFEN



AUSFLÜCHTE



OKKULTISMUS



HEIMLICHKEIT



EINSCHÜCHTERN



TECHNOLOGIE



Disziplinen



VERDUNKELUNG



STÄRKE



TIERHAFTIGKEIT



EP

EP-KOSTEN PRO ATTRIBUTPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	4	8	12	16	20

EP-KOSTEN PRO FÄHIGKEITSPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	3	6	9	12	15

EP-KOSTEN PRO DISZIPLINPUNKT				
Stufe	1	2	3	
EP Kosten	5	10	15	



NICO MILLER

Toreador



ÄSTHETISCHE EMPFINDLICHKEIT: AUF SPEZIELL GEKENNZEICHNETEN BODENPLÄNEN FÜHLT SICH NICO UNWOHL UND HAT -1 AUF ALLE CHECKS.

Attribute

KÖRPERLICH



GESELLSCHAFTLICH



GEISTIG



Fähigkeiten

SPORTLICHKEIT



ÜBERZEUGEN



SUCHEN



HANDGEMENGE



MENSCHENKENNTNIS



WAHRNEHMUNG



WAFFEN



AUSFLÜCHTE



OKKULTISMUS



HEIMLICHKEIT



EINSCHÜCHTERN



TECHNOLOGIE



Disziplinen



PRÄSENZ



AUSPEX



GESCHWINDIGKEIT



EP

EP-KOSTEN PRO ATTRIBUTPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	4	8	12	16	20

EP-KOSTEN PRO FÄHIGKEITSPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	3	6	9	12	15

EP-KOSTEN PRO DISZIPLINPUNKT			
Stufe	1	2	3
EP Kosten	5	10	15



JADE LINH-DUPLESSIS

Tremere

BLUT DES USURPATORS: KANN KEINE BLUTSCHÜBE NUTZEN (S. 36).

Attribute ◀

KÖRPERLICH



GESELLSCHAFTLICH



GEISTIG



Fähigkeiten ✓

SPORTLICHKEIT



ÜBERZEUGEN



SUCHEN



HANDGEMENGE



MENSCHENKENNTNIS



WAHRNEHMUNG



WAFFEN



AUSFLÜCHTE



OKKULTISMUS



HEIMLICHKEIT



EINSCHÜCHTERN



TECHNOLOGIE



Disziplinen



BEHERRSCHUNG – NÖTIGEN



BLUTMAGIE – THAUMATURGIE



AUSPEX



EP

EP-KOSTEN PRO ATTRIBUTPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	4	8	12	16	20

EP-KOSTEN PRO FÄHIGKEITSPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	3	6	9	12	15

EP-KOSTEN PRO DISZIPLINPUNKT			
Stufe	1	2	3
EP Kosten	5	10	15



SAMUEL ARMSTRONG

Ventruë

HOHE STANDARDS: TIERBLUT STILLT SEINEN HUNGER NICHT.

Attribute ◀

KÖRPERLICH



GESELLSCHAFTLICH



GEISTIG



Fähigkeiten ✓

SPORTLICHKEIT



ÜBERZEUGEN



SUCHEN



HANDGEMENGE



MENSCHENKENNTNIS



WAHRNEHMUNG



WAFFEN



AUSFLÜCHTE



OKKULTISMUS



HEIMLICHKEIT



EINSCHÜCHTERN



TECHNOLOGIE



Disziplinen



SEELENSTÄRKE



BEHERRSCHUNG – NÖTIGEN



PRÄSENZ



EP

EP-KOSTEN PRO ATTRIBUTPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	4	8	12	16	20

EP-KOSTEN PRO FÄHIGKEITSPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	3	6	9	12	15

EP-KOSTEN PRO DISZIPLINPUNKT				
Stufe	1	2	3	
EP Kosten	5	10	15	



GABE TREMBLAY

Caitiff

FEHLENDE BLUTLINIE: DISZIPLINEN KOSTEN MEHR EP (X6 STATT X5).

Attribute ◀

KÖRPERLICH



GESELLSCHAFTLICH



GEISTIG



Fähigkeiten ✓

SPORTLICHKEIT



ÜBERZEUGEN



SUCHEN



HANDGEMENGE



MENSCHENKENNTNIS



WAHRNEHMUNG



WAFFEN



AUSFLÜCHTE



OKKULTISMUS



HEIMLICHKEIT



EINSCHÜCHTERN



TECHNOLOGIE



Disziplinen



EP

EP-KOSTEN PRO ATTRIBUTPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	4	8	12	16	20

EP-KOSTEN PRO FÄHIGKEITSPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	3	6	9	12	15

XP COST PER DISCIPLINE LEVEL			
Level	1	2	3
XP Cost	6	12	18



AARON WISSAL

Banu Haqim

BLUTFLUCH: WENN AARON IN RASEREI GERÄT, NEHMEN ALLE CHARAKTERE UND NSC IM UMKREIS VON 2 HEX-FELDERN 2 PUNKTE UNVERMEIDBAREN SCHADEN. CHARAKTERE IN DER UMGEBUNG ERHALTEN +1 HUNGER.

Attribute ◀

KÖRPERLICH



GESELLSCHAFTLICH



GEISTIG



Fähigkeiten ✓

SPORTLICHKEIT



ÜBERZEUGEN



SUCHEN



HANDGEMENGE



MENSCHENKENNTNIS



WAHRNEHMUNG



WAFFEN



AUSFLÜCHTE



OKKULTISMUS



HEIMLICHKEIT



EINSCHÜCHTERN



TECHNOLOGIE



Disziplinen



BLUTMAGIE – QUIETUS



GESCHWINDIGKEIT



VERDUNKELUNG



EP

EP-KOSTEN PRO ATTRIBUTSPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	4	8	12	16	20

EP-KOSTEN PRO FÄHIGKEITSPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	3	6	9	12	15

EP-KOSTEN PRO DISZIPLINSPUNKT				
Stufe	1	2	3	3
EP Kosten	5	10	15	



AURORA ROSSELINI

Hecata

KALT UND DISTANZIERT: STARTET MIT MENSCHLICHKEIT 5. **SCHMERZHAFTER KUSS:** WÜRFLE 1 ROTEN WÜRFEL, WENN DU WÄHREND EINES KAPITELS VON EINEM NSC TRINKST. **FEHLSCHLAG:** MENSCHLICHKEIT -1.

Attribute ◀

KÖRPERLICH



GESELLSCHAFTLICH



GEISTIG



Fähigkeiten ✓

SPORTLICHKEIT



ÜBERZEUGEN



SUCHEN



HANDGEMENGE



MENSCHENKENNTNIS



WAHRNEHMUNG



WAFFEN



AUSFLÜCHTE



OKKULTISMUS



HEIMLICHKEIT



EINSCHÜCHTERN



TECHNOLOGIE



Disziplinen



VERGESSEN – NEKROMANTIE



SEELENSTÄRKE



AUSPEX



EP

EP-KOSTEN PRO ATTRIBUTPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	4	8	12	16	20

EP-KOSTEN PRO FÄHIGKEITSPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	3	6	9	12	15

EP-KOSTEN PRO DISZIPLINPUNKT			
Stufe	1	2	3
EP Kosten	5	10	15



EDWARD HARVEY

Lasombra

SKRUPELLOS: MENSCHLICHKEITS-STARTWERT 5.
NIMM ZU BEGINN JEDES KAPITELS DIE EFFEKTKARTE **STÖRUNG (#80)**.

Attribute ◀

KÖRPERLICH



GESELLSCHAFTLICH



GEISTIG



Fähigkeiten ✓

SPORTLICHKEIT



ÜBERZEUGEN



SUCHEN



HANDGEMENGE



MENSCHENKENNTNIS



WAHRNEHMUNG



WAFFEN



AUSFLÜCHTE



OKKULTISMUS



HEIMLICHKEIT



EINSCHÜCHTERN



TECHNOLOGIE



Disziplinen



VERGESSEN – SCHATTENSPIELE



BEHERRSCHUNG – NÖTIGEN



STÄRKE



EP

EP-KOSTEN PRO ATTRIBUTPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	4	8	12	16	20

EP-KOSTEN PRO FÄHIGKEITSPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	3	6	9	12	15

EP-KOSTEN PRO DISZIPLINPUNKT			
Stufe	1	2	3
EP Kosten	5	10	15



MELISSA SANTOS

Priesterschaft

FEINDIN DES LICHTS: +1 UNVERMEIDBARER SCHADEN, WENN DU ZU BEGINN DEINES ZUGES AUF EINEM HEX-FELD NEBEN EINEM FEUER-MARKER STEHST.

Attribute ◀

KÖRPERLICH



GESELLSCHAFTLICH



GEISTIG



Fähigkeiten ✓

SPORTLICHKEIT



ÜBERZEUGEN



SUCHEN



HANDGEMENGE



MENSCHENKENNTNIS



WAHRNEHMUNG



WAFFEN



AUSFLÜCHTE



OKKULTISMUS



HEIMLICHKEIT



EINSCHÜCHTERN



TECHNOLOGIE



Disziplinen



GESTALTWANDEL – SERPENTIS



PRÄSENZ



VERDUNKELUNG



EP

EP-KOSTEN PRO ATTRIBUTPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	4	8	12	16	20

EP-KOSTEN PRO FÄHIGKEITSPUNKT					
Stufe	1	2	3	4	5
EP Kosten	3	6	9	12	15

EP-KOSTEN PRO DISZIPLINPUNKT			
Stufe	1	2	3
EP Kosten	5	10	15