

# JUBILÄUMSAUSGABE WERWOLF DIE APOKALYPSE

Name:  
Spieler:  
Chronik:

Brut:  
Vorzeichen:  
Stamm:

Rudelname:  
Rudeltotem:  
Konzept:

## Attribute

### Körperlich

Stärke \_\_\_\_\_ ●○○○○  
Geschick \_\_\_\_\_ ●○○○○  
Widerstandsfähigkeit\_ ●○○○○

### Gesellschaftlich

Charisma \_\_\_\_\_ ●○○○○  
Manipulation \_\_\_\_\_ ●○○○○  
Erscheinungsbild \_\_\_\_\_ ●○○○○

### Geistig

Wahrnehmung \_\_\_\_\_ ●○○○○  
Intelligenz \_\_\_\_\_ ●○○○○  
Geistesschärfe \_\_\_\_\_ ●○○○○

## Fähigkeiten

### Talente

Aufmerksamkeit \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Ausdruck \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Ausflüchte \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Einschüchtern \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Empathie \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Führungsqualitäten \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Handgemenge \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Instinkt \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Sportlichkeit \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Szenekenntnis \_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○

### Fertigkeiten

Diebstahl \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Etikette \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Fahren \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Handwerk \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Heimlichkeit \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Nahkampf \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Schusswaffen \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Tierkunde \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Überleben \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Vortrag \_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○

### Kenntnisse

Akademisches Wissen \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Computer \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Enigmas \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Nachforschungen \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Gesetzeskenntnis \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Medizin \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Okkultismus \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Rituale \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Naturwissenschaften \_\_\_\_\_ ○○○○○  
Technologie \_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○

## Vorteile

### Hintergründe

\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○  
\_\_\_\_\_ ○○○○○

### Gaben

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Gaben

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Ruf

#### Ruhm

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

#### Ehre

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

#### Weisheit

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

### Rang

### Zorn

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

### Gnosis

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

### Willenskraft

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

### Gesundheit

Blaue Flecken \_\_\_\_\_ □  
Verletzt -1 □  
Schwer verletzt -1 □  
Verwundet -2 □  
Schwer verwundet -2 □  
Verkrüppelt -5 □  
Außer Gefecht □

### Erfahrung

# JUBILÄUMSAUSGABE WERWOLF DIE APOKALYPSE

— Menschling —
— Glabro —
— Crinos —
— Hispo —
— Lupus —

	Stärke (+2) _____	Stärke (+4) _____	Stärke (+3) _____	Stärke (+1) _____
keine	Widerstandsfähigkeit (+2) _____	Geschick (+1) _____	Geschick (+2) _____	Geschick (+2) _____
Veränderung	Manipulation (-2) _____	Widerstandsfähigkeit (+3) _____	Widerstandsfähigkeit (+3) _____	Widerstandsfähigkeit (+2) _____
	Erscheinungsbild (-1) _____	Manipulation (-3) _____	Manipulation (-3) _____	Manipulation (-3) _____
Schwierigkeit: 6	Schwierigkeit: 7	Erscheinungsbild 0 _____	+1 Würfel Bisschaden	Schw. -2 auf Wahrnehmung
		Schwierigkeit: 6 verursacht Delirium bei Menschen	Schwierigkeit: 7	Schwierigkeit: 6

## Andere Eigenschaften

_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO
_____	OOOOO

Kampfnarben: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Metis-Missbildung: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Fetische

Gegenstand: _____	Stufe: _____	Gnosis: _____
Kraft: _____		
Gegenstand: _____	Stufe: _____	Gnosis: _____
Kraft: _____		
Gegenstand: _____	Stufe: _____	Gnosis: _____
Kraft: _____		
Gegenstand: _____	Stufe: _____	Gnosis: _____
Kraft: _____		
Gegenstand: _____	Stufe: _____	Gnosis: _____
Kraft: _____		
Gegenstand: _____	Stufe: _____	Gnosis: _____
Kraft: _____		

## Riten

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

## Kampf

Waffe/Angriff	Wurf	Schw.	Schaden	Reichw.	Schussf.	Magazin
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

### Handgemenge-Tabelle

Manöver	Wurf	Schw.	Schaden
Biss	Geschick + Handgem.	5	Stärke + 1/SH
Rammstoß	Geschick + Handgem.	7	speziell/S
Klaue	Geschick + Handgem.	6	Stärke + 2/SH
Packen	Geschick + Handgem.	6	Stärke/S
Tritt	Geschick + Handgem.	7	Stärke + 1/S
Hieb	Geschick + Handgem.	6	Stärke/S

SH = schwer heilbarer Schaden  
S = Schlagschaden

Rüstung: \_\_\_\_\_