

Stad der Gewoven Duisternis

Vampire character sheet

Speler naam: _____ Speler e-mail adres: _____

Vampier naam: _____ Background: Ja Nee

Clan: Brujah Gangrel Malkavian Nosferatu Toreador Tremere Ventruue Caitiff (*Weet je dit héél zeker?*)

Generation: 11 12 13 Nature: (Blz. 28).....

Sect: *Camarilla* Demeanor: (Blz. 28).....

Sire:

Blood: 00000

Willpower: 0000

(3/5/7) Physical Traits:

(Blz. 30)

00000 Athletic
00000 Brawny
00000 Brutal
00000 Dexterous
00000 Enduring
00000 Energetic
00000 Ferocious
00000 Graceful
00000 Lithe
00000 Nimble
00000 Quick
00000 Resilient
00000 Robust
00000 Rugged
00000 Stalwart
00000 Steady
00000 Tenacious
00000 Tireless
00000 Tough
00000 Vigorous
00000 Wiry

(3/5/7) Social Traits:

(Blz. 31)

00000 Alluring
00000 Beguiling
00000 Charismatic
00000 Charming
00000 Commanding
00000 Compassionate
00000 Dignified
00000 Diplomatic
00000 Elegant
00000 Eloquent
00000 Empathetic
00000 Expressive
00000 Friendly
00000 Genial
00000 Gorgeous
00000 Ingratating
00000 Intimidating
00000 Magnetic
00000 Persuasive
00000 Seductive
00000 Witty

(3/5/7) Mental Traits:

(Blz. 33)

00000 Alert
00000 Attentive
00000 Calm
00000 Clever
00000 Creative
00000 Cunning
00000 Dedicated
00000 Determined
00000 Discerning
00000 Disciplined
00000 Insightful
00000 Intuitive
00000 Knowledgeable
00000 Observant
00000 Patient
00000 Rational
00000 Reflective
00000 Shrewd
00000 Vigilant
00000 Wily
00000 Wise

Negative Physical Traits:

Clumsy
 Cowardly
 Decrepit
 Delicate
 Docile
 Flabby
 Lamé
 Lethargic
 Puny
 Sickly

Negative Social Traits:

Bestial
 Callous
 Condescending
 Dull
 Feral
 Naive
 Obnoxious
 Repugnant
 Shy
 Tactless
 Untrustworthy

Negative Mental Traits:

Forgetful
 Gullible
 Ignorant
 Impatient
 Oblivious
 Predictable
 Shortsighted
 Submissive
 Violent
 Witless

5 Abilities (max. 4 per ability):

(Blz. 34)

0000 Academics
0000 Animal Ken
0000 Athletics
0000 Awareness
0000 Brawl
0000 Bureaucracy
0000 Computer
0000 Crafts¹
0000 Drive
0000 Empathy
0000 Etiquette

3 Disciplines (max. 3 per discipline):

(Blz. 48)

Animalism: 1 Beast Within 2 The Beckoning 3 Song of Serenity
 Auspex: 1 Heightened Senses 2 Aura Perception 3 Spirit's Touch
 Celerity: 1 Alacrity 2 Swiftmess 3 Rapidity
 Dementation: 1 Mind Tricks 2 Passion 3 Confusion
 Dominate: 1 Command 2 Forgetful Mind 3 Mesmerism
 Fortitude: 1 Endurance 2 Mettle 3 Resilience
 Obfuscate: 1 Unseen Presence 2 Mask of a 1000 Faces 3 Cloak the Gathering
 Potence: 1 Prowess 2 Might 3 Vigor
 Presence: 1 Dread Gaze 2 Entrancement 3 Summon
 Protean: 1 Wolf Claws 2 Earth Meld 3 Shadow of the Beast
 Thaumaturgy: Path: (Blz. 50).....

¹ Moet verder gespecificeerd worden, als in 'Auto reparatie'

Stad der Gewoven Duisternis

5 Abilities (max. 4 per ability):

(VERVOLG)

0000 Finance
0000 Firearms
0000 Intimidation
0000 Investigation
0000 Law
0000 Leadership
0000 Linguistics
0000 Medicine
0000 Melee
0000 Occult
0000 Performance
0000 Repair
0000 Science
0000 Scrounge
0000 Security
0000 Stealth
0000 Streetwise
0000 Subterfuge
0000 Survival

Rituals:

Alleen via Thaumaturgy (Blz. 50)

Derangements:

(Blz. 77)

Amnesia
 Bulimia
 Crimson Rage
 Fugue
 Hunger
 Hysteria
 Immortal Terror
 Intellectualization
 Manic-Depression
 Megalomania
 Multiple Personalities
 Obsession
 Paranoia
 Perfection
 Regression
 Sanguinary Animism
 Schizophrenia
 Undying Remorse
 Vengeful

5 Merits:

(Blz. 80)

.....
.....
.....

3 Influences:

(Blz. 41)

0000 Bureaucracy
0000 Church
0000 Finance
0000 Health
0000 High Society
0000 Industry
0000 Legal
0000 Media
0000 Occult
0000 Police
0000 Politics
0000 Street
0000 Transportation
0000 Underworld
0000 University

Miscellaneous Traits:

Beast Traits: (Blz. 73)

5 Flaws:

(Blz. 80)

.....
.....
.....

Equipment:

Alles wat jouw vampier bezit/bij zich draagt

Notes:

- Géén freebies, d.m.v. negative Traits en Flaws kunnen freebies vrijgemaakt worden.
- Géén Backgrounds, alléén Influences tot max. 3
- 5 Abilities, max. 4 pnt. per Ability
- 3 Disciplines, max. 2 pnt. per Discipline
- 3 Influences, max. 3 pnt. per Influence, ophogen met freebies tot max. 4
- 3, 5, 7 Traits
- Beginnend op Generatie 13, verlagen tot max. 11. Leeftijd is max. 50 jaar.
- Characters zijn max. 50 jaar oud.
- Op z'n minst één Beast-trait kiezen.
- Alle characters moet een **Background** ingeleverd worden, waarin hun character sheet verklaard wordt.
- Beslissingen/oordeel van de Storytellers zijn geldend.

Stad der Gewoven Duisternis

De Clans:

Brujah

Disciplines: Celerity, Potence, Presence

Voordeel: Brujah (met status) komen elkaar snel te hulp, zelfs als dit henzelf in gevaar brengt.

Nadeel: Negative Mental Trait; Violent

Gangrel

Disciplines: Animalism, Fortitude, Protean

Voordeel: Hoeven zich niet meteen voor te stellen aan de Prins van het Domein (gaat dus in tegen de Tradities)

Nadeel: Telkens nadat hun Beast-trait geactiveerd is geweest, blijft een uiterlijk herkenbaar dierlijk kenmerk achter.

Malkavian

Disciplines: Auspex, Dominate/Dementation (één van de twee), Obfuscate

Voordeel: Eénmaal per avond mogen zij één status negeren (gaat dus in tegen de Tradities)

Nadeel: Moeten minimaal één Derangement kiezen

Nosferatu

Disciplines: Animalism, Obfuscate, Potence

Voordeel: Onbetwist meester van de 'onder-stad'. Géén enkele andere vampier kan dit gebied betreden zonder een Nosferatu gids (i.v.m. vallen, etc.). Nosferatu die bij een rioolputdeksel staan mogen hiervan meteen gebruik maken bij de 'Fair Escape'-regel.

Nadeel: Als hun werkelijke uiterlijk zichtbaar is, mogen zij géén Sociale Uitdagingen aangaan.

Toreador

Disciplines: Auspex, Celerity, Presence

Voordeel: 1 bloedpunt oogsten per level Performance zonder extra Uitdaging (maar je bent 15 min. lang bloed armer én je moet in de buurt van je volgelingen zijn)

Nadeel: Mooie objecten en/of Performances ≥ 3 punten brengt hen een half uur in trance.

Tremere

Disciplines: Auspex, Dominate, Thaumaturgy (deze laatste is verplicht!)

Voordeel: Prestige is alles; Clan belangen gaan vóór eigen belangen, maar éénmaal bewezen aan hun superieur, kunnen lagere Tremere training verwachten in zowel disciplines als rituelen.

Nadeel: Alle Tremere zijn voor één bloedpunt verbonden aan het hoofd van de plaatselijke Chantry. Verder heeft 'The Council of Seven' in Wenen óók twee bloedpunten en heb je een bloedband met deze Council. De bloedpunten kunnen gebruikt worden om je te straffen en/of uit te vinden waar je bent...

Ventrue

Disciplines: Dominate, Fortitude, Presence

Voordeel: Eén gratis Finance

Nadeel: Selectieve spijsvertering: Maar één soort bloed kan hen voeden, alle andere worden afgestoten.

Caitiff

Disciplines: Alle (behalve Thaumaturgy en non-Camerilla)

Voordeel: Iedere willekeurige Discipline mag gekozen worden. De Disciplines die bij characer-creatie gekozen worden gelden als hun 'clan' Disciplines, mocht men Disciplines willen bijleren.

Nadeel: Je bent Caitiff. Je wordt door iedereen uitgekotst en je onleven ligt in iemand ander's handen. En toch moet je blijven want alleen redt je het helemaal niet. Veel succes...