



# Een nacht in de Stad der Gewoven Duisternis.....

Het was een nacht zoals alle andere. Tenminste, dat zou het moeten zijn. Er hing iets dreigends in de lucht. Bert stopte even en keek om. Er was niets te zien. "Kwor al nezzo paranoïde as unne aauwe lul," mompelde hij en liep door. Willem II moest vanavond tegen FC Den Bosch. Voor de gewone sterveling nauwelijks meer dan een gewone competitiewedstrijd, maar voor Bert en de andere bloeddrinkende bewoners van Tilburg was dit heel wat meer: Den Bosch was sinds een jaar Sabbatgebied. De Sabbat is de aartsvijand van de Camarilla, alles wat monsterlijk en slecht is. Prins Aernout had zijn invloeden aangewend om de wedstrijd tot risicowedstrijd te laten verklaren, zodat het naar de zaterdagavond verplaatst werd. Dat was niet zo moeilijk, gezien de ontzettende stijging in geweldsmisdaden en onrusten in Den Bosch. Nu ging Bert, als Willem II supporter van de – letterlijke - eerste orde, naar het stadion om er voor te zorgen dat de Sabbat de wedstrijd niet zou gebruiken als springplank voor een aanval. Bij het stadion zou hij wat van zijn vrienden ontmoeten: Eewen, Fein, Sjon, Gameboy, Theo en misschien dat Sheriff Elias ook z'n neus zou laten zien. De situatie is er belangrijk genoeg voor. Iedereen was al weken op hun hoede en Gregorius van Barneveldt, de Hoeder van het Elysium, had besloten om het Elysium die avond na de wedstrijd pas te openen. Maar eerst de wedstrijd.

\* \* \* \* \*

Alles bleef rustig. Willem II won met 2-1 en de hele meute maakte zich klaar om naar het Elysium te gaan. Er waren geen confrontaties met Sabbat-vampieren geweest. Aan de ene kant waren ze daar blij om, aan de andere kant bleef er die dreiging in de lucht hangen. "Waar is Sjon eigenlijk?" vroeg Gameboy, "We hebben hem al een hele tijd niet gezien." "K zauwut nie wete. Kheej 'm ok al un tèt niemer gezien," zei Bert. "What are you going to do Bert? Coming with us?" vroeg Eewen met z'n vette Schotse accent. "I denk ut not. I go to de stad. See you volgende time," antwoordde Bert in gebrekkig Engels en liep stevig door richting binnenstad. De anderen bleven even vertwijfeld staan en besloten toen om naar het Elysium te gaan.

\* \* \* \* \*

Het Elysium was een puinhoop. Voor de eerste keer sinds dat Dante's Hole, Gregorius' nachtclub, tot Elysium was uitgeroepen was het er chaos. Blijkbaar had de Sabbat deze kans gegrepen om de Camarilla een psychologische klap toe te dienen. Het hele meubilair lag overhoop en er was met bloed op de muren geschreven: Tilburg – Den Bosch 1 – 13. Het meest lugubere waren niet de hoofden en andere lichaamsdelen van een aantal van Gregorius' ghouls, noch de bizarre boodschap; het meest gruwelijke was de goal die ze gemaakt hadden. We wisten al dat sommige Sabbat-vampieren in staat zijn om met lichamen te boetsen als een Toreador met klei; hier hadden we het nog onlevende bewijs: het lichaam van de Toreador Jean-

Pierre Vaillant was geheel omgevormd tot de meest walgelijke goal die ze ooit gezien hadden en de door merg en been snijdende schreeuw liet eventuele onwetende vampieren weten dat er iets aan de hand was. Esther van Helenaveen, één van de Harpijen had het overschot van de Franse Toreador ontdekt en dat liet ze horen ook. Gelukkig was Gregorius aanwezig om haar gerust te stellen. Ook liet hij snel alles opruimen. Hanneke, de Tremere Whip, probeerde nog te achterhalen wie er precies verantwoordelijk waren voor deze gruweldaad, maar dat lukte niet helemaal. Er was teveel storing aanwezig.

Net toen alles weer een beetje rustig en opgeruimd was, kwam Michaela binnen. De Gangrel Primogen was een bijzonder indrukwekkende en aantrekkelijke verschijning en als zij er was, was er altijd wel actie. Zo ook dit keer. Ze werd vergezeld door Caliban, een assistent-Hoeder, en de Brujah whip Kuif.

“Mensen, we gaan de anarchs eindelijk eens goed aanpakken en Hugo terughalen. De Prins heeft weten te achterhalen waar hun hoofdkwartier is en terwijl we spreken wordt daar de buurt al afgezet. Ik wil dat iedereen die kan, meegaat om ze te pakken. NU!”

De aanwezige Gangrel sprongen meteen op om, hondstrouw als altijd, achter hun Primogen aan te rennen. De Brujah hadden ook wel zin in een gevecht en gingen mee. Hugo vinden was iets wat hen al langere tijd had beziggehouden. Verder waren er wat andere individuen die ook meegingen. Blijkbaar was er al een groepje aanwezig dat stond te popelen om aan te vallen en het gerucht ging dat de Prins zelf mee zou gaan vechten. Dat beloofde niet veel goeds voor de anarchisten en het begin van een inspannende avond. Wat zou de nacht nog meer brengen?

\* \* \* \* \*

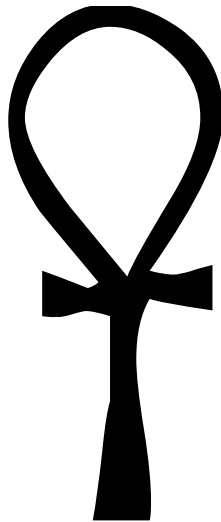
## **Een half jaar later**

Bert reed op zijn scooter door Tilburg, de hele tijd over zijn schouder kijkend. De Sabbat was overal en hij nam zijn taak in deze oorlogstijd zeer serieus. Maar in zijn hoofd dwaalde zijn gedachten toch af. Een half jaar geleden kwam de plotselinge klap: de Sabbat lanceerde een grootscheepse invasie om Tilburg in te nemen. De hele stad werd in het gevecht gesmeten; de Prins werd in zijn eigen studeerkamer aangevallen. Eerst door zijn Childe Valentijn die zich hiermee ontmaskerde als het Luipaard, de leider van de Anarchs. En blijkbaar een Sabbatpion. Er was een kortstondig maar heftig gevecht ontstaan dat eindigde met de scheiding van hoofd en romp van de voormalig Brujah Primogen Valentijn. Niet lang daarna, terwijl de Prins nog aan het bijkomen was van het verraad van zijn Childe, kwam de volgende dolk in de rug. Ditmaal was het de Seneschal. Hij was volledig doorgedraaid nadat hij door Gascogne en Nicodemus, de leiders van de Bossche Sabbat, in een vampier was veranderd. Schuimbekkend en Franse scheldwoorden gooiend (De Prins HAAT Fransen) viel hij zijn ex-meester aan. Ook deze aanslag wist Prins Aernout te overkomen maar toen kwam de genadeslag: Gascogne en Nicodemus zelf. Dit was teveel en de Prins werd voor onze ogen afgeslacht. Waarom we niet ingrepen? De Sabbat had het allemaal opgenomen en het geheel afgespeeld tijdens een voorstelling van de film Blade op de Heuvel. Koste nog heel wat moeite om die Maskerade-breuk te herstellen. En toen brak de hel los.

Gabriel den Keizer, Malkavian Primogen bleek ook een verrader. Hij had halverwege de Elysiumavond de beveiliging van het Elysium aangezet zodat iedereen opgesloten zat. Het scheen hemzelf niet zo te deren, want in zijn overmoed dacht hij wel even ons Neonates zelf af te maken. Hij viel Gregorius aan, maar werd door de Brujah tegen de grond gewerkt en definitief uitgeschakeld. Gregorius kreeg enige tijd later de beveiliging weer in orde, maar toen zag iedereen dat het complete gebouw in schaduwen gehuld was. De rest van de avond werden we lastig gevallen met granaten en raketten die naar binnen geschoten werden, of hele sabbatpacks die aanvielen. Tot het stil werd. Doodstil. Te stil. De schaduw trok langzaam weg, maar de opluchting maakte al snel plaats voor afgrijzen. Honderden Sabbat hadden zich verzameld en stonden op het punt om aan te vallen. De Camarilla Tilburg was ten dode opgeschreven. Alle Ouderen dood of verdwenen, bijna geen munitie meer en een gruwelijke overmacht buiten. Alleen een wonder kon ons arme Neonates nog redden. Gelukkig voor ons kwam dat wonder er.

En wel in de bijzonder aantrekkelijke vorm van Michaela. Zij had Hugo gevonden en samen hadden ze een groepje Neonates, die niet in het Elysium waren, weten op te pikken. Ook had ze een bijzonder potige bondgenoot meegenomen. Of liever gezegd harige bondgenoot, want een groep van dertig weerwolven was haar gevolgd. Er ontstond een gevecht dat de Heuvel deed schudden op haar grondvesten.

Tijdens het gevecht kwam er ook nog hulp van een aantal zwaarbewapende busjes. Dit waren Settites die een afspraak met de Brujah hadden gemaakt. Deze extra troepen waren meer dan de Sabbat op hadden gerekend en na een episch gevecht wisten we de Sabbat terug te drijven. En nu zitten we opgesloten tussen de ringbanen van Tilburg. Alles daarbinnen was nog van de Camarilla, alles daarbuiten was in Sabbathanden, inclusief alle vluchtroutes. Het zag er niet gunstig uit. De Camarilla had even ademruimte gekregen, maar hoelang zou het nog duren voordat de Sabbat een laatste, definitieve aanval zou uitvoeren? Bert wist het niet. Hij had zijn rondes nu er opzitten en ging richting Elysium. Misschien dat iemand daar nieuws had. Hopelijk was er bericht van de Camarilla buiten Tilburg, want zonder hun steun waren ze zeker ten dode opgeschreven. De toekomst zal het uitmaken. Maar Bert wist één ding zeker: het zal geen rooskleurige toekomst worden.



Mind's Eye Theatre  
Stad der Gewoven  
Duisternis

## Credits

**Tekst:** Jason Carl, Jess Heinig, Peter Woodworth, Richard E. Dansky, Jennifer Albright, Nicky Rea, Phil Brucato, Ian Lemke, Mike Tinney, Geoffrey Fortier, Frank Branham, Mark Rein? Hagen, Graeme Davis, Tom Dowd, Lisa Stevens, Stewart Wieck en Tomas Becks.

**Extra Aanvullingen:** Tomas Becks, Guido Pollé, Maarten Gilberts, Bas van Vegchel, Louise Geevers en Ferry Bazelmans.

**Nederlandse Vertaling:** Tomas Becks, Guido Pollé, Maarten Gilberts en Ferry Bazelmans.

**Ontwikkeld door:** Richard E. Dansky en Cynthia Summers.

**Editing:** Beth Fisch, Carl Bowen, Tomas Becks en Guido Pollé.

**Fotografie:** Silvia Verweij.

**Kaft Design:** Tomas Becks

**Layout en Typesetting:** Tomas Becks

Mind's Eye Theatre **Design door:** Mark Rein? Hagen, Ian Lemke en Mike Tinney.

**World of Darkness gecreëerd door:** Mark Rein? Hagen.

**Modellen:** Esther Melis, Sjors Rutters, Richard de Vroede, Louise Geevers, Alex Kerstens, Tomas Becks, Guido Pollé, Etoile Haesen, Mark Otting, Michiel Otting, Wietse Braam, Arjan van Reenwijk, Michael de Wit, Eef Lefeber, Peter Joep van Velzen, Roos Verhagen en Claire Pieck.

## Special Thanks to:

Ralph, Marianne, Roelie, Frank en Christel. Bedankt voor jullie introductie in de wereld van Mind's Eye Theatre. Zonder jullie enerverende sessies en goede adviezen waren we nooit zover gekomen.

## Very Special Thanks to:

Jij. Degene die dit boekje vasthoudt. Zonder jouw input en spelplezier is er geen Stad der Gewoven Duisternis en we hopen dat dit boekje daar alleen maar meer aan zal bijdragen. Want daar draait het tenslotte om.

© 2000 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire the Masquerade, Vampire the Dark Ages, Mage the Ascension and World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Trinity, Laws of the Night, The Long Night, Liber des Goules, The Shining Host, Laws of the Wild, Laws of the Hunt, Laws of the Hunt Players Guide and Oblivion are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Publishing, Inc.

The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned.

The translation of Laws of the Night and Laws of the Night Revised has not been developed with permission of White Wolf Publishing, Inc. This is not a challenge to the trademark or copyright of Mind's Eye Theatre or Vampire the Masquerade. This booklet is for personal use only in the Mind's Eye Theatre game of City of Woven Darkness Tilburg.

This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.

This book is not intended for (re)sale.

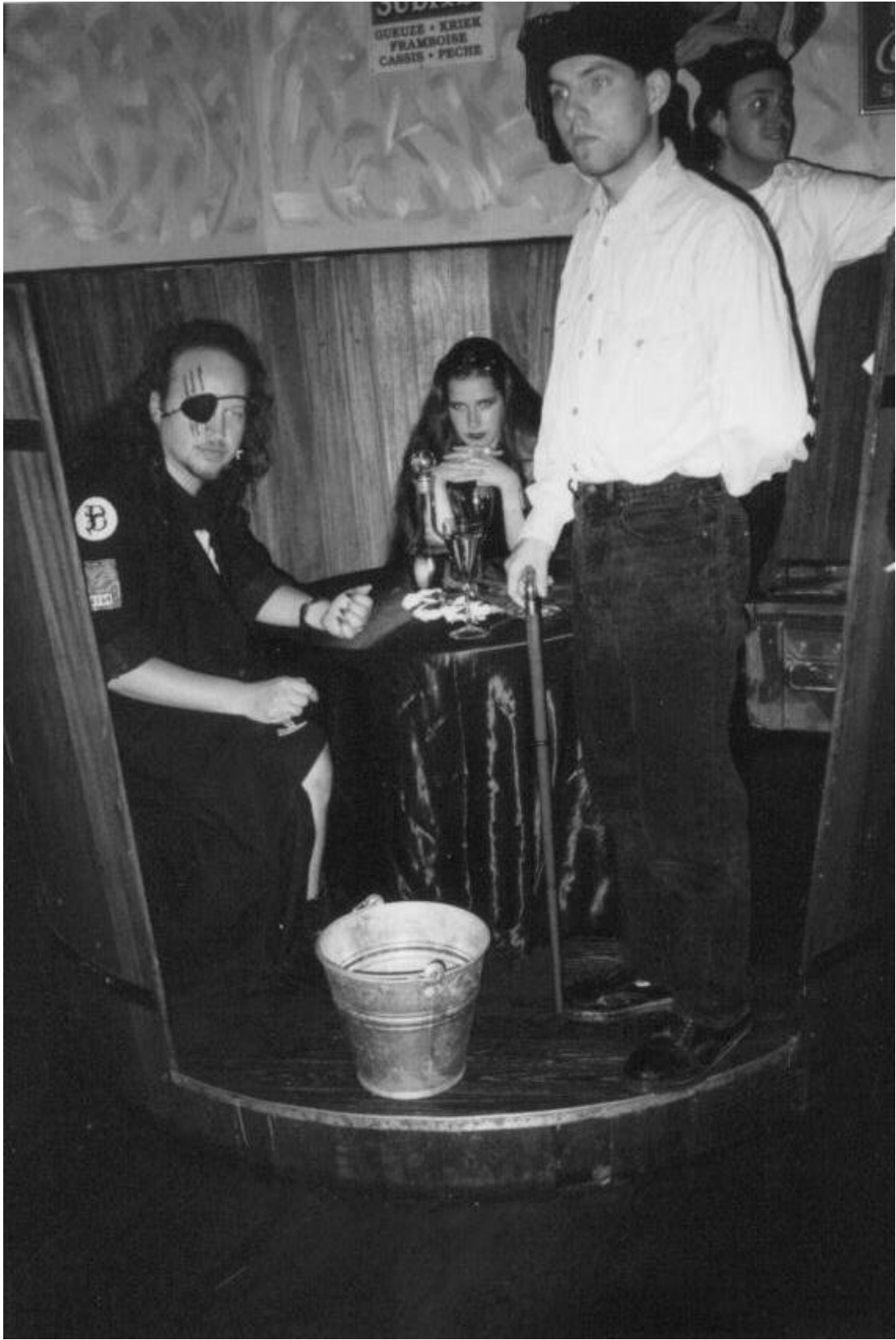
Check out White Wolf online at: <http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf and rec.games.frp.storyteller. Printed in the Netherlands.

# Mind's Eye Theatre Stad der Gewoven Duisternis

## Inhoud

<b>Een nacht in de Stad der Gewoven Duisternis</b>	<b>1</b>
<b>Hoofdstuk 1: Introductie</b>	<b>9</b>
<b>Hoofdstuk 2: Karaktercreatie</b>	<b>23</b>
<b>Hoofdstuk 3: Systemen en Regels</b>	<b>97</b>
<b>Hoofdstuk 4: Achtergronden</b>	<b>113</b>







# Hoofdstuk 1: Introductie

Welkom in de Stad der Gewoven Duisternis. Voor je ligt nu het boekje waar alles in staat wat een jonge vampier nodig heeft om te overleven in de nachtelijke straten van Tilburg. Lees het goed, want zonder deze informatie wordt de jager al snel de gejaagde. Je kunt hier vinden hoe je een karakter creëert, maar ook wat de wetten en regels zijn die in Tilburg gelden, inclusief de wetten van de Camarilla, die door iedereen dienen te worden nageleefd. Als nieuwe speler is het altijd lastig om binnen te komen en zeker als je nog nooit in aanraking bent geweest met (live-) rollenspel. Verwacht ook niet meteen dat je overal in betrokken wordt. Geef het twee of drie sessies een kans en als je hulp nodig hebt, vraag gerust een Storyteller. Daar zijn we tenslotte voor.

In principe heb je aan dit boekje genoeg om zelfstandig een karakter te maken. Het is echter wel verstandig om even contact op te nemen met een Storyteller; er kunnen zich tenslotte altijd omstandigheden voordoen die datgene wat hierin staat tegenspreken of we kunnen je goede tips geven om je beter in het verhaal te kunnen passen. Verder hopen we dat je het gewoon ontzettend leuk gaat vinden en dat we je vaker tegenkomen. Want plezier in het spel, daar gaat het tenslotte om. Dat we je spoedig mogen begroeten in de Stad der Gewoven Duisternis. Was getekend, Storytellers past en present:

Ferry Bazelmans  
Tomas Becks  
Louise GeEVERS  
Maarten Gilberts  
Eva Fructuoso van der Veen  
Guido Pollé  
Bas van Vegchel  
George Vink

## **Verhalen Rond Het Kampvuur**

Er was ooit een tijd, lang voor televisie of computers of zelfs boeken, dat mensen rond het vuur zaten en elkaar verhalen vertelden voor vermaak. Of het nu om een ballade ging van een held z'n laatste heldendaden of om een waarschuwend verhaal over de verborgen wezens van de wereld, verhalenvertellers waren een gewaardeerd deel van de maatschappij als onderwijzers en entertainers. En verhalen vertellen was nauwelijks een passieve kunst te noemen – de verhalenverteller rekende zwaar op de reactie van het publiek als hij zijn verhaal vertelde. Hoe kon hij anders weten of ze zijn verhaal leuk vonden, of dat ze zich verveelden?

De tijd liep door en technologische ontwikkelingen begonnen de kunst van verhalen vertellen te veranderen en zelfs te vervangen. Boeken (en de ontwikkeling van geletterdheid bij het grote publiek) betekende dat iemand een verhaal kon lezen wanneer hij wilde, in plaats van een verhalenverteller te moeten vinden om het te vertellen. Radio en televisie hermaakten de

verhalenverteller naar een impassief wezen dat geen participatie van het publiek aanmoedigde. Er werden nog steeds verhalen verteld, in grote mate, maar ze waren voornamelijk steriele, onlevende dingen.

Nu komen we aan in 1970 en het tijdperk van het rollenspel. Een groep spelers zit rond de tafel, luisterend naar hun spelleider die scenes beschrijft van tochtige kerkers en duistere steden, en zij kiezen welk pad ze nemen. Bij één van die sessies krijgt iemand het idee om op te gaan staan en te gaan lopen en denken zoals zijn karakter. Langzaam begonnen meer spelers dit te doen en werd het levend rollenspel (Live-Action-Roleplaying of LARP) gecreëerd. Eigenlijk was dit 'nieuwe' vermaak een terugkeer naar het oudste – de spelleider is de verhalenverteller, zijn luisteraars meenemend op een nieuwe reis, en de luisteraars reageren erop, nemen de rol op zich van een karakter uit het verhaal en vertellen zo dit nieuwe verhaal aan de verhalenverteller, de andere speler-luisteraars en zichzelf.

## **Wat Is Mind's Eye Theatre?**

Dit spel is waarschijnlijk compleet anders dan alle andere spellen die je ooit gespeeld hebt. Op veel punten is het niet eens een echt spel, want het mist veel van de elementen van spellen, zoals kaarten, dobbelstenen of een speelbord. Het houdt zich veel meer bezig met de verhalen die onderweg verteld worden dan met 'winnen'. Het lijkt meer op het doen-alsof van je kindertijd dan op datgene waar de meeste mensen aan denken bij 'spelletjes'. Dit boekje bevat alles wat je nodig hebt om te beginnen met spelen en daarmee je eigen verhalen vertellen. Jij creëert de actie, kiest welk pad je wil volgen, welke risico's aanvaardbaar zijn. Dit soort spel noemen we Mind's Eye Theatre.

Het spelen van Mind's Eye Theatre is als het spelen in een film. Jij en de anderen zijn de karakters, maar er is geen script. Er is een geraamte of setting dat de onderdelen van de wereld bepaald, maar jij en de anderen om je heen creëren het verhaal terwijl jullie spelen. De 'regisseurs' van de film zijn de Storytellers. Zij creëren het podium en de overige karakters waar je interactie mee hebt om het verhaal te maken.

De meeste scenes in Mind's Eye Theatre worden uitgespeeld in 'echte tijd' – een uur in de verzonnen wereld duurt 60 minuten en het duurt ook 60 minuten in de echte wereld – en altijd in karakter. Spelers blijven continue in karakter tenzij er een regelkwestie is.

## **Karakters**

Als je in de Stad der Gewoven Duisternis speelt (waar dit boekje voor gemaakt is), dan neem je een ander personage aan, een vampier. Je karakter kan vanalles zijn – elk beroep, leeftijd, achtergrond, ras of sexe. Het enige limiet is je verbeelding. Als je dit karakter creëert, bepaal jij wat hij zegt en doet. Jij bepaalt waar hij naar toe gaat en welke keuzes hij maakt. Tijdens het spel spreek je als je karakter, tenzij er een regelprobleem is of als je tegen een Storyteller praat. Omdat het meeste wat een Mind's Eye Theatre speler om zich heen ziet afhangt van andere spelers, moeten alle spelers zo levendig en expressief mogelijk zijn.

De karakters bepalen het plot door hun acties, maar het plot reageert ook op een manier die de acties van de karakters bepaald. Voorbeeld: een karakter besluit dat hij een café wil openen met ruimte voor optredens en hij vraagt een andere vampier om een avond te komen zingen – hier bepalen spelers de richting van het plot door hun acties. Het plot reageert hier weer op – de Storyteller zegt dat het optreden wat verdachte aandacht heeft opgeroepen. Schijnbaar deed het optredende karakter iemand denken aan een menselijke zanger die toevallig stierf rond de tijd dat het karakter een vampier werd. En zo wordt het verhaal opgebouwd in Mind's Eye Theatre.

Een karakter maken voor de Stad der Gewoven Duisternis is eenvoudig en heeft niet veel tijd nodig. Er zijn maar een paar dingen nodig om de basiscapaciteiten van een karakter te bepalen en als dat gedaan is, kun je gaan spelen. Er is echter nog een fase bij de karaktercreatie. Een karakter is een persoon en personen zijn geen platte, kartonnen poppen met een paar nummertjes die staan voor wat ze kunnen. Personen hebben een verleden, voorkeuren en afkeuren, doelen en dromen – al die ontastbare dingen die een persoon maken tot dat wat andere mensen zien als hij de kamer binnenkomt en met ze praat. Het is niet erg verschillend van datgene wat een acteur of schrijver doet wanneer hij een personage creëert.

Dus, als je je karakter maakt, denk na over waar hij vandaan komt, wat zijn doelen zijn, wat hij er voor over heeft om dat te bereiken, wat hij haat, waar hij van houdt, etc. Houd je karakter ervan om naar woeste onweersbuien te kijken vanuit zijn kamer of heeft dat hem altijd al bang gemaakt? Wil je karakter een bedrijf opbouwen om degene te vervangen die hij jaren geleden verloren is en is hij bereid om daarvoor met de duivel zelf te onderhandelen? Sommige persoonstrekjes en details komen tijdens het spelen wel tevoorschijn, maar het is een goed idee om de basis op z'n plaats te hebben voordat je de kamer inloopt en de andere karakters ontmoet.

Karakters zijn het hart en ziel van het verhaal. Zonder hen is alle moeite van de Storytellers voor niets en zouden er geen verhalen te vertellen zijn.

## De Storyteller

De Storyteller is degene die de wereld gemaakt heeft waar de spelers doorheen bewegen. Hij creëert een geraamte voor setting en plot en laat er vervolgens de spelers op los om het vlees op de botten te krijgen. Hij is ook een onpartijdige scheidsrechter als er een regelkwestie is, hij beschrijft de scènes die niet direct uitgespeeld kunnen worden en neemt de rollen op zich van de tegenstanders en alle andere rollen die niet door spelers gedaan worden. Gelukkig hoeft hij dit niet alleen te doen en zijn er meerdere Storytellers die beschikbaar zijn voor de spelers.

Storytellen is een veeleisende (en vaak uitputtende) taak. Een Storyteller moet de zaak overzien om er zeker van te zijn dat iedereen het naar z'n zin heeft, dat de regels goed gevolgd worden en dat het verhaal soepel loopt. Soms moet hij plotseling plot-elementen improviseren of scheidsrechter spelen tussen een aantal ruziënde spelers. Ondanks deze enorme verantwoordelijkheid is er iets immens bevredigend in het kijken naar de spelers als ze de plotelementen nemen en er iets wonderbaarlijks van maken. Het maakt de hoofdpijn en de slapeloze nachten de moeite waard.

## Hoe Gebruik Je Dit Boekje

Dit boekje geeft je alle basisregels die je nodig hebt om een karakter te spelen in de Stad der Gewoven Duisternis.

**Hoofdstuk 1: Introductie** – De introductie voor zowel Mind's Eye Theatre (MET) als de World of Darkness en de Stad der Gewoven Duisternis.

**Hoofdstuk 2: Karaktercreatie** – Alles wat je moet weten om een karakter te maken voor de Stad der Gewoven Duisternis.

**Hoofdstuk 3: Systemen en Regels** – De regels die nodig zijn om te spelen en de systemen voor gevechten, gezondheid, frenzy, etc.

**Hoofdstuk 4: Achtergrond** – Extra informatie over Tilburg en het verleden.

### Vampire: The Masquerade, Laws of the Night en Stad der Gewoven Duisternis

Dit boek is gebaseerd op het tabletop rollenspel *Vampire: The Masquerade*. Het is niet nodig om *Vampire* ook te bezitten of te kennen om dit spel te kunnen spelen, maar sommige spelers kunnen het handig vinden voor achtergrondmateriaal of om de setting beter te begrijpen.

Dit is een bewerking van *Laws of the Night* en *Laws of the Night 2nd Edition*. Het is de Nederlandse vertaling van de oorspronkelijke *Laws of the Night*, aangevuld met dingen uit de *2nd Edition* en eigen regelaanpassingen. Sinds de eerste sessie zijn we een aantal problemen en bugs tegengekomen die we d.m.v. eigen regelaanpassingen hebben proberen te verhelpen. Er zullen dus verschillen zitten tussen *Laws of the Night* en *Stad der Gewoven Duisternis*. Bij twijfelgevallen heeft dit boekje voorrang. Uiteindelijk ligt de laatste beslissing altijd bij de Storytellers en deze zijn volledig bevoegd om elke regel uit welk boekje dan ook te negeren.

Het is bij het ter perse gaan van deze editie nog niet duidelijk in hoeverre de *2nd Edition* in de toekomst geïntegreerd gaat worden, dus voorlopig blijft dit boek actueel.

## **De Regels Die Gij Nooit Moogt Breken**

Dit zijn de belangrijkste en onveranderlijkste regels van MET, de regels die het spel en de spelers veilig houden van mensen die het niets kan schelen dat je met een spel bezig bent, of die het spel veel te serieus nemen. Als je je aan deze regels houdt zal je spel zo veel mogelijk gevrijwaard blijven van politie en andere niet-speler aangelegenheden.

## **Geen Fysiek Kontakt, Geen Stunts**

Dat betekent dus ook geen fysiek kontakt en stunts. Het kan veel te gemakkelijk uit de hand lopen in het heetst van het spel. Bewaar de stunts voor je verbeelding. Als je je kunt voorstellen dat je een eeuwenoude vampier bent, dan kun je je zeker voorstellen dat je aan een kandelaar zwiert of over daken springt.

## **Geen Wapens**

Hoe voorzichtig je ook bent. Of het is om te voorkomen dat een of andere idioot zich spiest op z'n nieuwe dolk, of om er zeker van te zijn dat de politie je niet als dreiging ziet, wapens zijn ten alle tijden verboden. Ook nep- of speelgoedwapens, getrainde aanvalscavia's of laserpointers zijn niet toegestaan. Hier gebruiken we kaartjes voor.

## **Geen Drank Of Drugs**

Drugsgebruik en teveel drinken komt je rollenspelprestaties niet ten goede en zulke spelers zijn een gevaar voor het spel, de andere spelers en zichzelf. Een karakter spelen die dronken of stoned is, is iets heel anders dan een spel spelen onder invloed. Het is smakeloos en illegaal. Gebruik geen drugs en drink met mate.

## **Het Is Maar Een Spel**

Als een karakter sterft, als een plot in duigen valt, als een rivaal wint, het is maar een spel. Jij en de andere spelers doen dit voor hun plezier. Dingen te serieus nemen, of zaken meenemen in het echte leven verpest het voor iedereen, inclusief voor jou. Denk eraan: een spel spelen moet leuk zijn – als je geen plezier hebt, dan wordt het tijd om er eens over na te denken.

Laat het spel achter je als de sessie is afgelopen. Rollenspelen zonder Uitdagingen kan erg leuk zijn en er is niets mis mee om er over te praten tijdens het eten. Maar om wekelijkse Clanvergaderingen te eisen en je Primogen opbellen om drie uur 's-Nachts om opheldering te krijgen gaat te ver. Laat het niet zo ver komen.

## **Houdt Rekening Met Anderen**

Niet iedereen neemt deel aan het spel en het getuigd van bijzonder slechte smaak om te proberen te voeden van voorbijgangers. Je wilt er zeker van zijn dat jij en de andere spelers welkom zijn. Mensen bang maken en bezoek krijgen van de plaatselijke politie is niet de manier. Dit betekent dus ook dat je niet aan de bar luidkeels verhalen gaat lopen vertellen dat je weerwolven onthoofd hebt met een zilveren katana en dat je alle ghouls van je tegenstander leeggezogen hebt. Dit doe je maar in de speelruimte. Als er mensen in het café zitten die interesse tonen, verwijst ze dan door naar een Storyteller en ga niet eigenhandig actie ondernemen.

## **Zorg Dat Je Plezier Hebt**

Niet 'Win'. Niet 'Ga en verover alles en iedereen'. Zorg ervoor dat je plezier hebt, want een Mind's Eye Theatre spel gaat niet om hoe het spel eindigt, maar over wat er onderweg gebeurt.

## De World of Darkness

Aan de oppervlakte is de World of Darkness niet veel anders dan onze gewone wereld. Mensen worden geboren, groeien op, werken en sterven elke dag. Planten groeien, net als wolkenkrabbers. Dezelfde krant wordt verkocht op de straathoek en televisie zendt dezelfde shows uit. Onder de oppervlakte zit echter een veel donkerder element, een dat gevoed wordt door geweld en wanhoop dat de monsters nodig hebben om zich op te laden. Het is veel gecompliceerder dan een pot zwarte verf leeggooien over het vernis van onze eigen wereld. De monsters van de World of Darkness zijn maar al te echt.

Gothic-Punk is de term die gebruikt wordt om het gedrag van de World of Darkness te omschrijven. Het 'Gothic' aspect is er een van een sinistere, dreigende schaduw die zich verspreidt door het leven. Gebouwen, met vervallen gargoyles op de randen, doen alles onder hen in het niet verzinken. Wanhoop is een gebruikelijk thema, en een banier dat hoop en macht biedt, krijgt vele aanhangers. De scheidslijn tussen degene die alles hebben en degenen die niets hebben is bijna onoverbrugbaar groot. De wereld is een plek van mysterie – de soort mysterie die gevonden wordt in stoffige, oude boeken en die het beste met rust gelaten kan worden voor je eigen veiligheid.

De andere kant van de medaille is 'Punk' – wat veel bewoners van de World of Darkness doen om hun leven betekenis te geven. Ze gooien zichzelf tegen de muren van macht in rebellie, vaak tot ze vergeten zijn wat ze zo verachtten. Misdaad is in grotere mate aanwezig en veel gewelddadiger. De taal is groffer, mode uitdagender, kunst wil nog meer shockeren en de technologie zorgt ervoor dat alles beschikbaar is met de druk op een knop.

Dit is de wereld die de vampieren thuis noemen.

## De Kindred

Vampieren zijn altijd al het onderwerp van mythes en legendes geweest. Soms waren het monsterlijke creaturen die uit de duisternis neerdaalden om hun dorst te lessen op onschuldige maagden en om baby's uit hun wieg te stelen. Soms waren ze roofdieren van ongelooflijke schoonheid en sensualiteit, mannen en vrouwen beide betoverend, een verleidelijke dood aanbiedend in ruil voor een klein slokje. De vampieren van de World of Darkness zijn dit alles en meer. Er is genoeg aan ze dat overeenkomt met de vampieren van de mythes en films, maar er is genoeg dat verschillend is om fatale fouten te veroorzaken bij beginnende jagers. De Kindred, zoals ze zichzelf noemen, zijn bewust, met wat vage overeenkomsten met hun menselijke ik, maar verschillend van stervelingen en mythes als dag en nacht.

Sommige mythes en bijgeloven over de onnoden (en de feiten) zijn:

- ?? **Vampieren zijn onsterfelijk.** Het is mogelijk om een vampier te doden, maar hij zal niet ouder worden of een natuurlijke dood sterven. Een vampier is in alle aspecten een lijk.
- ?? **Vampieren hebben bloed van levenden nodig om te overleven.** Vampieren zijn dan misschien lijken, ze hebben nog steeds voeding nodig om zich in goede staat te houden en hun voorkeur gaat uit naar bloed. Het houdt niet alleen hun lichaam in stand, het stelt ze ook in staat tot bovennatuurlijke staaltjes van genezing, kracht of snelheid. Een vampier hoeft zijn slachtoffer niet te doden; soms nemen ze een beetje bloed en verbergen ze het bewijs van het voeden. Een vampier kan elke wond die hij maakt met zijn tanden genezen door er simpelweg overheen te likken. Over het algemeen zitten vampieren achter menselijk bloed aan, maar sommigen prefereren bloed van dieren. Enkelen fluisteren zelfs dat de hele oude vampieren op de jongeren moeten jagen, omdat menselijk bloed hen niet langer in onleven houdt.
- ?? **Iedereen die sterft door een vampierenbeet wordt ook een vampier.** De wereld zou vol zitten met vampieren als deze bewering waar was. Zij die gebeten en leeggezogen zijn door vampieren gaan gewoon dood. Er is een speciaal proces, genaamd de Omhelzing, voor nodig om een nieuwe vampier te maken.

- ?? **Vampieren branden in zonlicht.** Waar. Vampieren moeten zonlicht vermijden of de dood riskeren. Vampieren zijn nachtelijke creaturen en de meeste vinden het al onmogelijk om wakker te blijven overdag, zelfs uit het zonlicht.
- ?? **Vampieren kunnen afgeweerd worden met knoflook, ze kunnen niet over stromend water heen en ze hebben geen spiegelbeeld.** De eerste twee mythes zijn onzin. Alleen vampieren van een bepaalde Clan hebben geen spiegelbeeld.
- ?? **Een kruis of ander heilig symbool kan een vampier verbranden of op afstand houden.** Meestal niet waar. Het symbool zelf heeft geen kracht. Het is het Geloof van degene die het symbool gebruikt wat de vampier moet vrezen.
- ?? **Vampieren sterven door een staak door het hart.** Ze kunnen niet sterven door dat soort wonden, maar een vampier is wel totaal verlamd als het een houten staak, pijl, kruisboogpijl, potlood, etc. door het hart krijgt. Dit blijft totdat het verwijderd is.

### **De Omhelzing (Embrace)**

De Omhelzing is het proces waarbij een nieuwe vampier wordt ge'sired' of gemaakt. Het wordt nooit zomaar gegeven; tenslotte betekent een nieuw roofdier meer competitie voor bloed en rijkdommen. Sommige vampieren Omhelzen vanwege eenzaamheid, anderen om medesamenzweerders te hebben, anderen om iets 'terug te geven' aan de vampierenmaatschappij. Potentiële Kinderen worden soms weken, maanden of zelfs jaren in de gaten gehouden, zonder ook maar door te hebben dat ze gewogen worden voor onsterfelijkheid.

Om een nieuwe vampier te Omhelzen moet de Sire zijn gekozen slachtoffer volledig leegzuigen, net als bij een normale voeding. Als het slachtoffer echter gelegeerd is tot op het punt van sterven, dan plaatst de Sire een klein beetje van zijn eigen bloed in de mond van zijn slachtoffer. Een paar druppels kunnen al genoeg zijn om de zaak te klaren. De Omhelzing kan zelfs gegeven worden aan een dood mens, als het lichaam nog maar warm is.

Tijdens de Omhelzing herstelt het lichaam zich, gooit de imperfecties die aanwezig zijn in elke stervelijke vorm overboord en wordt mooier, maar dan de schoonheid en gratie van een roofdier. Het nieuwe Kind wordt wakker, maar zijn hart klopt niet, noch circuleert zijn bloed. Hij is nu een van de levende doden. Hij wordt wakker met een ongelooflijke Honger, de eerste kennismaking met het monster (ook wel het Beest genoemd) dat ook in hem wakker geworden is.

Gedurende de volgende weken ondergaat de jonge vampier een aantal subtiele (en niet zo subtiele) veranderingen, vaak aan de hand van de Sire. Hij leert hoe hij zijn Bloed-gegeven krachten moet gebruiken, zoals snelheid en omgang met dieren. Hij leert over de razende Honger in hem en hoe hij die in de hand moet houden. Hij leert jagen, wat vaak erg moeilijk is, aangezien behoefte hem dwingt om te azen op zijn vorige soort. Hij leert dat de Omhelzing een vampier echt een levende dode maakt. Subtiele, hogere emoties zijn het terrein van de sterfelijken en hij komt erachter dat hij waarschijnlijk nooit meer echte liefde, plezier, of vermaak kan krijgen, behalve in herinneringen. Het is dit laatste dat de meeste jonge Kindred niet kunnen verwerken tijdens de eerste weken. Sommigen kiezen ervoor om de zon te begroeten, liever dan jaren van koud comfort tegemoet zien.

De vampieren die de eerste nachten overleven, worden opgewacht door een veel grotere wereld.

### **De Camarilla**

De Camarilla gaat terug tot de dagen van de Inquisitie, toen de mensheid haar gezamenlijke oog op de vampieren liet vallen. Het principe van de Maskerade schoot wortel en hield stand, uiteindelijk uitgroeidend tot de creatie van vandaag – een massieve wereldomspannende samenzwering, bedoeld om de mensheid te misleiden over de monsters in hun midden, om zo nog een zuivering te voorkomen. In deze tijden van nucleaire dreigingen, machtige regeringen en enorme populaties is de Maskerade zowel een principe dat de weg wijst als een waterdicht beleid. Vandaag de dag houdt de Camarilla zich bezig met de Maskerade om een harmonieuze relatie tussen Kindred en Kine te bewaren en om de Sabbat dwars te zitten.

De Camarilla claimt dat alle vampieren onder haar hoede zijn en noemt zichzelf de grootste sekte van vampieren ter wereld. Ze claimt zelfs dat alle vampieren onder haar banier

geschaard zijn, ongeacht de wensen van die vampieren. Ondanks deze claims zijn er zeven Clans daadwerkelijk lid van de Camarilla: Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere en Ventrue. Vampieren van andere Clans mogen lid worden, maar staan vaak onder verdenking en hebben geen stem in de Inner Circle, en zijn daarmee grotendeels machteloos.

De Inner Circle, het ware centrum van de sekte, bestaat uit een afgevaardigde van elke Clan, schijnbaar de oudste vampier van elk. Deze ouderen plannen de zaken en richting van de Camarilla, voor zover een ras van roofdieren geleid kan worden. Het is ook hun taak om de Justicars te benoemen, de Kindred die de wandelende wil van de Inner Circle worden.

De zeven machtige vampieren genaamd Justicars worden aangesteld door de Inner Circle om te dienen als hun ogen, oren, en soms ook vuisten. Zij zijn rechter, jury en beul van de gehele sekte, behalve de Inner Circle. Zij alleen mogen rechtspreken aangaande de Tradities. Zij alleen bepalen de straf voor hen die op grote schaal de Tradities hebben gebroken en er staat niemand boven hen in dit opzicht. Zij die berecht worden door de Justicars hoeven geen genade te verwachten. De macht die ter beschikking staat van de Justicars is immens en vaak veracht door diegenen die er slachtoffer van geworden zijn, maar er kan weinig aan gedaan worden buiten ontevreden gemopper. Iedere Justicar is, zonder uitzondering, een paar eeuwen oud en extreem machtig.

Onder de Justicars staan de Archons, die door de Justicars zelf worden uitgekozen om in hun naam te handelen zoals hen dat schikt. De meeste Archons zijn 'jonge' ouderen en oudere ancillae en zo'n prestigieuze benoeming kan hen maken of breken in de wandelgangen van de macht. Een Archon dient meestal zolang als een Justicar hem wil aanhouden, of voor de duratie van een Justicar's ambtstermijn.

### **De Tradities van de Camarilla**

De zes Tradities van de Camarilla zijn de zuilen waarop de sekte is gebouwd. Iedere vampier die lid is van de Camarilla wordt geacht deze Tradities te kennen en zich eraan te houden en Prinsen en Primogen worden geacht ervoor te zorgen dat de Tradities nageleefd worden. Onwetendheid is geen excuus en de straffen op het overtreden van de Tradities zijn hard.

#### **De Eerste Traditie: Maskerade (Masquerade)**

Gij zult uw ware aard niet onthullen aan degenen die niet van het Bloed zijn. Geschied dit toch, dan verliest u uw claim op het Bloed.

#### **De Tweede Traditie: Domein (Domain)**

Uw domein is uw eigen aangelegenheid. Alle anderen zijn u respect verschuldigd wanneer ze in uw domein zijn. Het is niemand toegestaan aan uw woord te twifelen wanneer u in uw domein bent.

#### **De Derde Traditie: Nageslacht (Progeny):**

Gij zult u slechts voortplanten met de toestemming van uw Oudere. Als u een kind creëert zonder diens toestemming zullen zowel u als uw Nakomeling gedood worden.

#### **De Vierde Traditie: Verantwoording (Accounting)**

Degenen die u creëert zijn uw eigen kinderen. Totdat uw Nakomelingen vrijgelaten worden zult u ze in alle opzichten bevelen. Hun zonden zullen u aangerekend worden.

#### **De Vijfde Traditie: Gastvrijheid (Hospitality)**

Eert het domein van een ander. Wanneer u in een andere stad komt, zult u zich presenteren aan degene die daar regeert. Zonder acceptatie bent u onwaardig.

#### **De Zesde Traditie: Destructie (Destruction)**

Het is u verboden een ander van uw soort te vernietigen. Het recht op vernietiging behoort aan uw Oudere. Alleen de Oudste onder u zal de bloedjacht ontketenen.

In de Camarilla is een Conclaf het grootste politieke evenement waar een Kindred aan deel kan nemen. Elk Camarillid of bevriende, onafhankelijke vampier die de uitnodiging van een Conclaf hoort mag komen en deelnemen, ongeacht zijn leeftijd. Justicars zijn de enigen die een Conclaf bijeen kunnen roepen, wat niet vaak gedaan wordt vanwege de enorme zorg voor de veiligheid. Conclafzaken kunnen over elk onderwerp gaan, van problemen die de hele sekte aangaan tot rechtzaken van bijzonder machtige Kindred (zoals prinses), tot vraaggesprekken gepresenteerd in een open forum. Hier kan letterlijk alles gebeuren – een Sire presenteert zijn nieuwste Kind aan zijn overgrootSire, de jongeren komen om te feesten en ouderen ontmoeten elkaar in geheime vergaderingen om fluisterend nieuwe zorgen en problemen op tafel te leggen. Voor de jongeren is dit een mogelijkheid om Clanleden uit het hele land te ontmoeten en een kans om de politieke machine van de Camarilla in werking te zien, misschien zelfs te beïnvloeden. Voor de ouderen is dit zowel een sociale aangelegenheid als de tijd om de hele sekte te inventariseren en, niet te vergeten, een onbetaalbare kans om deals te herbevestigen en zaken te doen.

### **De Pax Vampirica (de regels van het Elysium):**

De Pax Vampirica definieert een plaats in een domein dat vrij is van de smet van geweld. Geen geweld is toegestaan op dit gebied tegen Kindred, Kine of objecten. Op straffe van Laatste Dood mag er geen kunst vernietigd worden.

### **De Sabbat**

De Inquisitie baarde ook een andere sekte vampieren, een veel brutere. Toen de heksenverbrandingen in volle gang waren, gooiden de oude vampieren hun Kinderen tussen hen en het gevaar om hun eigen huid te redden. Dit resulteerde in een opstand van de misbruikte Kinderen en ze rebelleerden tegen de ouderen. De oorlog die toen ontstond werd de Anarch Opstand genoemd. Opgestoot door jeugdige woede en vreemde geheimen uit Oost-Europa die hen in staat stelden om de Bloedbanden te verbreken die hen aan hun ouderen bond trokken de anarchs een spoor van terreur door de ouderen. Maar voor alles wat zij de ouderen aandeden, ook de anarchs leden zware verliezen onder het vuur van de Inquisitie.

De oorlog liep vast tot een patstelling en beide partijen vroegen om onderhandelingen. Het Verdrag van Thorns maakte een officieel einde aan de vijandelijkheden, stond vampieren die terug wilden keren naar de Camarilla toe dit te doen en strafte diegenen die het belangrijkste waren geweest in de opstand. Niet iedereen was echter zo overtuigd van de beloftes van de Camarilla en deze die-hard rebellen keerden de Camarilla volledig de rug toe. Velen van hen kwamen samen om een macht te creëren die zich recht tegenover de Camarilla zou plaatsen, genaamd de Sabbat. Sinds die dagen hebben de Sabbat en de Camarilla constant tegenover elkaar gestaan, op elkaar jagend en elkaar dwarszittend bij elke gelegenheid, tot aan deze moderne nachten.

De Sabbat claimt twee Clans – de schaduwachtige Lasombra en de monsterlijke Tzimisce – die het grootste gedeelte van de sekte bevolken. De rest zijn *antitribu* van de Camarilla Clans en de onafhankelijke Clans. Deze overlopers zijn als donkere spiegels van hun Camarilla broeders, zich geheel uitlevend in hun vampiristische aard en zich vaak fel afzettend tegen hun voormalige Clangenoten.

De Sabbat organiseert zichzelf in een parodie van de Katholieke kerk, waar ook de meeste van hun rituelen vandaan komen. Het laagste niveau is dat van het pack, dat geleid wordt door een Leider en een Priester. Boven het pack staan de Bishop en de Aartsbischop, die de leiding hebben over de Sabbatactiviteiten in een bepaalde stad. Kardinalen coördineren de activiteiten in een regio en de Regent in Mexico Stad overziet de gehele sekte, geholpen door de Prisci. Paladijnen en Tempeliers dienen als moordenaars en lijfwachten van de Regent, Prisci en Kardinalen.

Vrijheid en loyaliteit zijn de belangrijkste principes van de Sabbat. Een vampier, zijnde een superieur wezen, is vrij om te doen wat hij wil, als hij de loyaliteit aan de sekte maar



bewaard. Boven alles kijkt de sekte uit naar de nachten van Gehenna, vrezend voor de voorspellingen van de Antediluvians en is vastberaden om met welke methode dan ook te overleven. En de methoden van de Sabbat houden een genadeloze sluwheid, brutaliteit en perversie in – wat ook nodig is om de vijand en de toekomst dwars te zitten.

## **De Overige Clans**

De andere Clans – Assamites, Giovanni, Setites, Ravnos en enkele Bloedlijnen – behoren tot geen enkele sekte. Zij die dit wel doen zijn een minderheid van een handvol vergeleken met hun Clangenoten.

Deze Clans hebben hun eigen doelen en sekte-politiek behoort daar niet toe. Ook al volgen ze de Tradities en leunen ze richting een sekte vanwege gemak of persoonlijke filosofie, ze bewandelen hun eigen weg. Enkelen kunnen er voor kiezen om bij een sekte te gaan, maar dit zijn uitzonderingen op de regel en zij worden gewantrouwd door hun Clangenoten en sektegenoten.

Bloedlijnen zijn of Kindred die een soort vreemde afstamming zijn van een ouder-Clan (die dit vaak niet willen erkennen) of een voormalige Clan die zijn Antediluvian is verloren. Bloedlijnen bewegen over gevaarlijke paden, want het zijn makkelijke zondebokken en velen vrezen hun speciale vaardigheden. Ze zijn vaak zo zeldzaam dat de gemiddelde vampier nog nooit van hen gehoord heeft.

## **Generatie**

Als onsterfelijke wezens hechten de Kindred erg veel waarde aan leeftijd. Belangrijker nog, de generatie van een vampier kan iemand kenmerken als een oudere of een jongere. In sommige sektes is leeftijd een van de grootste barrieres om carrière te maken. Dit is zo'n geval waar duidelijk gezegd kan worden: lager is hoger.

Volgens de meest geaccepteerde geschiedenis van de Kindred stammen de vampieren af van Caine, de Bijbelse eerste moordenaar die zijn broer Abel doodde en vervolgens door God verbannen werd naar het land van Nod. Caine's vampirisme was zagezegd een vloek van God als straf voor de misdaad. Caine Sire'de drie Kinderen, die hun eigen Kinderen maakten, enzovoort, tot aan deze nachten.

- ?? **Tweede Generatie** – Direct gemaakt door Caine en erg onbekend. Men gelooft dat ze gedood zijn door hun Kinderen of door de Zondvloed.
- ?? **Derde Generatie** – Deze vampieren staan bekend als de Antediluvians. Zij worden zo genoemd omdat ze van voor de Zondvloed zijn en er wordt gezegd dat de Clans van hen afstammen. Iedere Clan had ooit een Antediluvian stamvader en de meeste geloven dat ze de jaren wegslopen in torpor. Dit zijn de echte spelers van de Jyhad, degenen die hun pionnen bewegen in zetten en tegenzetten, zoals ze de afgelopen eeuwen gedaan hebben. Antediluvians worden als bijna goddelijk gezien ten aanzien van hun krachten en alle vampieren vrezen hun aandacht en ontwaken, want niemand ontsnapt ongedeerd.
- ?? **Vierde en Vijfde Generatie** – Methuselahs genaamd. Deze vampieren zijn millenia oud en bijna zo sterk als de Antediluvians. Zij begeven zich in de Jyhad achter de schermen van mindere Kindred, buiten beeld, want hun potente bloed maakt ze een geliefde prooi voor diableristen. Het schijnt dat de meest invloedrijke leden van de Camarilla en de Regent en Prisci van de Sabbat Methuselahs zijn.
- ?? **Zesde, Zevende en Achtste Generatie** – De leden van deze generaties worden gezien als ouderen. Zij zijn de meest zichtbare spelers van de Jyhad en veel prinsen, primogen en Justicars zijn van deze generatie. De meeste ouderen vinden het onvoorstelbaar dat ze gemanipuleerd kunnen worden in de Jyhad, maar meestal zijn ze dat wel; dit is hen totaal onbekend.
- ?? **Negende en Tiende Generatie** – De ancillae bewandelen een gevaarlijk pad: ze zijn te oud en ervaren om neonates te zijn, maar te zwak om hun mannetje te staan tussen de ouderen. De meeste prefereren om de nacht in te gaan op hun eigen manier en de oudere generaties houden zich teveel met andere zaken bezig om er iets aan te doen. Net als stervelijke pubers krijgen ancillae de smaak te pakken voor de macht en invloed die misschien binnenkort de hunne zal zijn.

?? **Elfde, Twaalfde en Dertiende Generatie** – Neonates en jonge ancillae stammen vaak uit deze generaties. De meeste zijn relatief nieuwe vampieren en ondanks dat ze vele malen machtiger zijn dan gewone stervelingen, zijn ze niet meer dan insecten voor de oude generaties. Onervaren en dronken van hun nieuwe macht, gaan sommigen door het lint. De meeste Mind's Eye Theatre karakters zijn van deze generaties.

### **Ghouls – Zij Die Dienen**

Veel vampieren worden gediend en geholpen door menselijke dienaren. Het is tenslotte best handig om iemand te hebben die op plaatsen kan komen waar een vampier niet kan komen zoals buiten (overdag) en op gevaarlijk terrein. Onder deze dienaren bevinden zich mensen die vampierenbloed gedronken hebben zonder Omhelst te zijn. Deze dienaren staan bekend als ghouls.

Ghouls hebben bepaalde voordelen van hun diensten – ze ontwikkelen vaak gelimiteerde vampierenkrachten (zoals snelheid, kracht en versnelde genezing), ze houden op met ouder worden zolang ze vampierenbloed in zich hebben en dankbare meesters kunnen ze belonen met flinke rijkdommen en invloeden. Ghouls zijn nog wel gewoon menselijk en kunnen genieten van alle pleziertjes van het mensenleven. Maar, zoals met alles, zijn er ook negatieve kanten. Veel ghouls zijn onderhevig aan de Bloedband en ontwikkelen een 'toewijding' aan hun meester die zich ontwikkelt naar verstandsverbijstering en psychose. Niet iedere vampier is aardig voor zijn dienaren en mishandelingen zijn vrij veel voorkomend. En uiteindelijk, ongeacht hoe waardevol dan ook, een ghoul is nog steeds een dienaar en vervangbaar als de omstandigheden daar naar zijn.

De Sabbat veracht ghouls over het algemeen, maar er zijn twee uitzonderingen. Revenant-families bestaan uit erfelijke ghouls die geboren worden met vampierenbloed in zich. Velen zijn getekend door fysieke mismaaktheid en psychoses, wat volledig past in de plannen van hun Tzimisce meesters. Een paar worden soms beloofd met de Omhelzing voor jaren van trouwe dienst. De andere uitzondering zijn de vleesgekneede nachtmerries gecreëerd door de Tzimisce, bekend als *szlachta* en *vozhd*. Deze monsters worden gebruikt als aanvalshonden en oorlogsmachines in de campagnes tegen de Camarilla. De meeste zijn zo herschapen en gekneet door hun meesters dat ze er in de verste verte niet meer menselijk uitzien.

### **Zij Die Op De Jagers Jagen**

Uit dit hele verhaal zou je kunnen afleiden dat de Kindred machtig genoeg zijn om rotzooi te trappen, de mensheid te terroriseren en de wereld als hun speeltuin en slachthuis te gebruiken. Eeuwen geleden liepen vampieren meer openlijk tussen de stervelingen, pronkend met hun onsterfelijkheid en bovennatuurlijke krachten, en hele volksstammen van doodsbanne mensen in een ijzeren greep houdend. Toen kwamen de stervelingen in opstand en gooiden de collectieve macht van de Kerk en de mensheid in de strijd tegen hun vampiristische 'meesters'. 200 Jaar hield de Inquisitie de Kindred in de ban van angst en geen enkele vampier die de nachten van toen heeft overleefd wil dat ze ooit weer terug komen.

In de huidige tijd zijn er toegewijde stervelingen die op de hoogte zijn van het bestaan van vampieren en ze opjagen met de hartstocht van hun Middeleeuwse voorgangers. De meest noemenswaardige organisatie van jagers is de Inquisitie, dat haar oorsprong kent binnen de Katholieke Kerk, maar sinds kort ook openstaat voor andere genootschappen. Individuele jagers, mannen en vrouwen gedreven door hun kennis van de Kindred en vaak door hun ervaringen met hen, houden persoonlijke kruistochten tegen de Kindred, maar in de recente nachten komt het steeds meer voor dat deze eenlingen met elkaar gaan samenwerken en georganiseerde cellen vormen. En dan zijn er natuurlijk altijd nog de nieuwsgierige journalisten die vinden dat niet alle puzzelstukjes op de juiste plek liggen of de detectives die vastberaden zijn om de waarheid te achterhalen van een serie onopgeloste moorden.

De meeste vampieren, nog dronken van hun nieuwgevonden krachten, lachen om het idee dat heksenjagers in staat zijn om ze te pakken. Ouderen kunnen echter de tijd nog herinneren dat het basilisk oog van de mensheid op hen viel en zij vrezden allemaal een terugkeer van die tijd in dit era van automatische wapens, een menselijke bevolking van miljarden en wapens die een Kindred zelfs niet kan overleven.

## In Deze Nachten...

De moderne nachten hebben veel onrust gezien en veel Kindred vrezen dat hun wereld zich binnenstebuiten zal keren om zichzelf opnieuw uit te vinden, maar niemand kan zeggen hoe dat gaat gebeuren en wat er daarna komt.

De eens zo monolithische Camarilla begint scheurtjes te vertonen. De aantallen Anarchs groeit met jonge vampieren die geen toekomst zien in de verkalkte samenleving en de Camarilla is terrein aan het verliezen in Noord-Amerika waar enkele steden gevallen zijn en anderen in oorlog. Ook de Sabbat heeft verliezen geleden. De strijd tegen de Camarilla gaat veel moeizamer dan gedacht en veel steden weigeren zich over te geven. Nu hebben de Malkavian Antitribu ook nog eens hun Discipline van Dementatie overgebracht aan de andere Malkavians en daarmee een machtig wapen in handen van de vijand gegeven. De Sabbat meerderheid wil graag geloven dat ze aan het winnen zijn, maar het grootste gedeelte van de leiders vreest dat de oudste voorspellingen uitkomen en zorgen zich eindelijk aan het vertonen zijn.

Dit is de wereld waar jij je in moet redden. Het ga je goed.

## Lexicon

Een nieuw bestaan roept om nieuwe woorden. Veel jonge vampieren maken gebruik van *slang*, terwijl ouderen de voorkeur geven aan oudere termen; gebruik van bepaalde woorden geeft al een goede indicatie van iemand's leeftijd.

**Ancilla** – Een Kindred 'puber', meestal minstens een eeuw oud.

**Anarch** – Een rebel onder de Kindred, iemand die de ouderen en hun enorm gestructureerde maatschappij minacht.

**Antediluvian** – Een vampier van de Derde Generatie, zo genoemd omdat ze ouder zijn dan de Zondvloed.

**Archon** – Een agent van de Justicars.

**Barrens, de** – Gedeelten van een stad die niet geschikt zijn om te wonen, zoals kerkhoven, verlaten gebouwen, industrieterreinen en stedelijk verval.

**Beest, het** – De personificatie van de vampier zijn roofdieraard, waar de dierlijke instincten en bloedlust aan toegewezen wordt.

**Bloed** – Een vampier's erfenis; dat wat een vampier vampier maakt.

**Bloedlijn** – Een groep vampieren die afstammen van een bepaalde Clan, vaak met specifieke karakteristieken en vreemde krachten.

**Bloedband** – Een mystieke macht over een ander individu (mens, vampier of ghoul), gemaakt door drie keer van dezelfde vampier's bloed te drinken op verschillende nachten.

**Boon** – Een schuld of gunst tussen vampieren.

**Cainite** – Een vampier; een oudere term.

**Caitiff** – Een vampier zonder identificeerbare Clan of Bloedlijn, vaak met dun bloed en een hoge generatie; zulke vampieren worden veracht door de vampierenmaatschappij.

**Camarilla, de** – Een sekte van vampieren die zich voornamelijk bezighoudt met het hooghouden van de Tradities, met name de Maskerade.

**Chantry** – Het hoofdkwartier van de Tremere in een stad; de plek waar ze hun magie veilig kunnen beoefenen en waar ze samenkomen om te vergaderen.

**Clan** – Een groep vampieren die bepaalde karaktereigenschappen delen die doorgegeven wordt door het Bloed.

**Coterie** – Een groepje Kindred die elkaar steunen en beschermen.

**Diablerie** – De daad van het vermoorden van een vampier door zowel het bloed als de geest en ziel op te drinken; wordt gezien als een halsmisdaad onder de vampieren. Vampiristisch kannibalisme.

**Disciplines** – De krachten van een vampier, zoals snelheid, kracht en bovennatuurlijke zintuigen, die hij krijgt door de Omhelzing.

**Domein (Domain)** – Het centrum van een vampier's invloed.

**Elysium** – Een plaats waar vampieren elkaar ontmoeten zonder de dreiging van geweld om zaken te doen en kunst te bespreken; wordt vaak gehouden op plaatsen van kunst en cultuur.

**Frenzy** – De emotionele staat waarbij het Beest de overhand krijgt en de vampier zich gedraagt als een razend dier.

**Generatie (Generation)** – Het aantal stappen dat een Kindred verwijderd is van Caine (=1e).

**Ghoul** – Een mens die vampierenbloed gedronken heeft, maar niet is Omhelst.

**Haven** – Het huis van een vampier of de plek waar hij overdag slaapt.

**Justicar** – Een reizende rechter van de Kindred die er voor zorgt dat de Tradities nageleefd worden.

**Jyhad, de** – De geheime, eeuwenoude oorlog tussen de Antediluvians, waarbij jongere vampieren als pionnen gebruikt worden.

**Kind (Childe)** – Een vampier gecreëerd door de Omhelzing; het nageslacht van een Sire.

**Kindred** – Een Camarilla vampier; zoals ze zichzelf noemen.

**Kine** – De mensheid, een mens.

**Kus, de (Kiss, the)** – Het voeden van een mens, waarbij met de beet een enorm plezierig gevoel wordt overgebracht op het slachtoffer wat het voeden eenvoudige maakt.

**Laatste Dood (Final Death)** – Vernietiging van een vampier.

**Lick** – Een vampier; een vulgaire term volgens velen.

**Lupine** – Een Weerwolf; gebruikt door vampieren.

**Maskerade, de** – De gezamenlijke inspanning gedaan na de opkomst van de Inquisitie om de Kindred aan het menselijk oog te onttrekken.

**Methuselah** – Een oude vampier die zich niet langer onder de Kindred begeeft.

**Nageslacht (Progeny)** – De gezamenlijke nakomelingen van een enkele Sire.

**Neonate** – Een jonge, net gemaakte vampier, vaak net vrijgelaten uit de zorg van zijn Sire.

**Omhelzing, de (Embrace, the)** – De daad van een mens naar een vampier veranderen.

**Oudere (Elder)** – Een vampier van minstens drie eeuwen oud.

**Pack** – De basis sociale eenheid van de Sabbat.

**Prestatie (Prestation)** – Het systeem van het geven en krijgen van gunsten; wordt gebruikt als handelsmethode onder de Kindred.

**Prins (Prince)** – Een vampier (mannelijk of vrouwelijk) die zich heeft opgeworpen als leider van een stad en die sterk genoeg is om dat ook waar te maken.

**Regnant** – Een vampier die iemand anders in een Bloedband heeft.

**Rötschreck** – De extreme angst van vampieren voor de zon en vuur.

**Sabbat** – Een sekte van vampieren die de Maskerade nutteloos vinden en vinden dat een vampier zich juist moet uitleven in zijn duistere aard. Ze zijn gewelddadig en vaak beestachtig en gebruiken horror en wreedheid als middelen om hun doelen te bereiken.

**Sekte (Sect)** – Overkoepelende naam voor een van de grote groepen onder de vampieren, zoals de Camarilla en de Sabbat.

**Sire** – De ouder of maker van een vampier.

**Thrall** – Een vampier die met de Bloedband gebonden is aan een andere vampier.

**Torpor** – Een soort coma waar alleen maar uit te komen is door bloed van een lagere generatie te krijgen.

**Vervloekten, de (Damned, the)** – Een collectieve naam voor vampieren.

**Vitae** – Bloed.

### **Mind's Eye Theatre** termen:

**Attributen** – Het rauwe potentieel van een individu, van sociale vaardigheid tot intelligentie of fysieke kracht.

**Eigenschap (Trait)** – Een woord dat gebruikt wordt om de Attributen van een karakter te omschrijven, zoals Snel, Sluw of Charmant.

**Gezondheidsgraad** – Hoe gewond een karakter is.

**Narrator** – Een assistent van een Storyteller, specifiek voor Uitdagingen e.d.

**Prop** – Voorwerp dat gebruikt wordt tijdens het spel en dat niet gerepresenteerd wordt door een kaartje.

**Ronde (Turn)** – De tijdseenheid van **Mind's Eye Theatre**, meestal ongeveer drie seconden.

**Statische Test** – Een Uitdaging waarbij iemand een bepaald aantal Eigenschappen moet inzetten om iets voor elkaar te krijgen.

**Simpele Test** – Een Uitdaging waarbij geen Eigenschappen ingezet hoeven te worden.

**Scene** – De locatie waar de actie plaatsvindt.

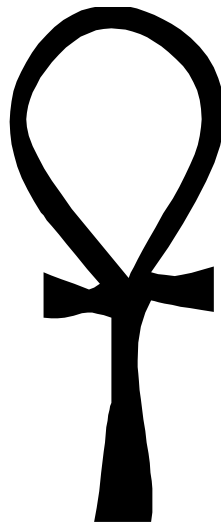
**Storyteller** – De Spelleider. Scheidsrechter. God. De ultieme baas. Etc.

**Uitdaging** – Wanneer twee tegenstanders met elkaar Steen-Papier-Schaar doen om de uitslag van een Test te bepalen.

**Vaardigheid** – Datgene wat een karakter kan of weet.

**Verlengde Uitdaging** – Een Uitdaging die doorgaat totdat de tester verloren heeft.

**XP** – Ervaringspunten. Krijg je na elke sessie en kun je gebruiken om je karakter beter te maken.





# Hoofdstuk 2: Karaktercreatie

Als nieuwe speler is het eerste wat je moet doen een karakter maken. Hieronder vind je een handleiding om te zorgen dat je straks een interessant alter-ego hebt voor de Stad der Gewoven Duisternis.

## Stap 1: Inspiratie

Voor je ook maar iets invult op het karakterformulier achterin, dien je eerst goed na te denken over wat je wilt spelen. Als je inspiratie gevonden hebt, kun je al een ruw idee ontwikkelen over wie je karakter is. Probeer te bedenken welke belangrijke gebeurtenissen en personen zijn sterfelijk leven hebben beïnvloed en verwerk deze in zijn achtergrond. Als je eenmaal zijn verhaal hebt bedacht, kijk je tot welke Clan hij behoort en hoe zijn persoonlijkheid is, zowel zijn echte Aard, als zijn Gedrag. Hoe beter je hier over na denkt, hoe leuker het straks zal zijn om je karakter te rollenspelen.

### Clan:

Een Clan kiezen is waarschijnlijk het belangrijkste dat je moet doen als nieuwe speler. Het legt een aantal dingen vast over je karakter, zoals ruwweg zijn ideeën en overtuigingen en wie je medestanders en vijanden waarschijnlijk zijn. Als je een rebel wil spelen liggen sommige Clans nu eenmaal meer voor de hand dan andere. Hieronder worden alle zeven beschikbare clans aan je voorgesteld en worden de Disciplines die elke Clan beheerst genoemd. Na de Nederlandse (vertaalde) term vind je de oorspronkelijke Engelse term, voor spelers die al bekend zijn met het systeem. Dit om verwarring te voorkomen.

### Brujah

*We take care of our own.*

- Kuif, Brujah whip

De Brujah zijn het meest verscheurd en a-sociaal van alle Clans. Ze zijn rebellen en steeds op zoek naar de ultieme expressie van hun individualiteit. Ze zijn over het algemeen koppig, aggressief, meedogenloos, lichtgeraakt en extreem wraakzuchtig. Brujah zijn er in talloze uitvoeringen: punkers, socialisten, Hell's Angels, filosofen, folksingers, rockers, goths, freaks en anarchisten.

**Disciplines:** Snelheid (Celerity), Kracht (Potence) en Aanwezigheid (Presence)

**Voordeel:** Eeuwen van rebellie, soms tegen onwaarschijnlijke tegenstand, heeft een sterke wij-tegen-de-rest band geschapen tussen de Brujah. Brujah komen elkaar snel te hulp, zelfs als dit henzelf in gevaar brengt. Hier wordt geen status voor gevraagd of aangeboden. Hulp van een

broeder weigeren wordt als negatief ervaren en kan verlies van status opleveren of zelfs vervreemding van de clan. Zij die misbruik maken van deze hulp kunnen ook statusverlies verwachten. Een Brujah zonder status hoeft geen hulp te verwachten van zijn voormalige bondgenoten, die hem zonder gevaar kunnen negeren.

De uitzondering op de regel zijn de anarchisten-Brujah. Zij hebben hun eigen statusstructuur buiten die van de Camarilla. Deze Brujah, ook al hebben zij geen officiële status, komen nog steeds te hulp wanneer nodig.

**Nadeel:** De hele Brujah bloedlijn is vervloekt met een interne opvliegendheid waar de Hulk een puntje aan kan zuigen. Veel Brujah doen er hun onleven lang over om hun vernietigende kant te beheersen, slechts enkelen lukt het. Als een Brujah gevangen wordt door een Frenzy, geeft hij zich er helemaal aan over. Alle Brujah beginnen dus ook met de Negatieve Mentale Eigenschap: Gewelddadig. Het karakter krijgt geen compensatie voor deze eigenschap, noch kan het afgekocht worden of kwijt worden geraakt.

## Gangrel



*Anywhere I roam*

*Where I lay my head is home.*

- Metallica, Wherever I May Roam

De Gangrel zijn zwervers, ze blijven zelden lang op een plek. Hierin verschillen ze totaal van de andere Kindred, die meestal een haven vinden en deze koste wat kost bewaken. Er staat nergens beschreven wie de oudsten van de Clan zijn en er zijn nauwelijks of geen vaste leiders. Over het algemeen interesseren Gangrel zich hier niet voor. Ze staan bekend om hun teruggetrokkenheid, kalmte en alleen zijn.

**Disciplines:** Dieren-empathie (Animalism), Weerstand (Fortitude) en Transformatie (Protean)

**Voordeel:** Gangrel laten zich niet lang binden aan een plek, tenzij ze voelen dat er een taak of doel is wat ze moeten bereiken voordat ze verder trekken. Een gevolg hiervan is, dat de meeste Prinsen de Traditie van Presentatie minder of niet toepassen op de nomadische Gangrel. Dit wil niet zeggen dat een Prins hen er niet uit kan zetten, maar ze doen geen moeite om elke Prins te bezoeken van elk domein waar ze doorheen trekken.

Als Gangrel omgaan met weerwolven, hebben ze geen 'Wyrms'-vervuiling. Alleen Gangrel met drie of meer Beest-Elementen ruiken naar de 'Wyrms' (zie de regels voor Live Werewolf). Dit is duidelijk een groot voordeel als je omgaat met de toch al zeer onvoorspelbare weerwolven.

**Nadeel:** Elke keer als het Beest (in de vorm van een door een Beest-Eigenschap veroorzaakte Frenzy) de overhand neemt op een Gangrel, laat het een teken achter. Deze tekens nemen de vorm aan van dierlijke eigenschappen, zoals extreem veel haar, puntige oren, katten-ogen of slangen-ogen. Deze dierlijke eigenschappen moeten op het karaktersheet genoteerd worden en opgenomen worden in het uiterlijk. Voor elke drie van deze dierlijke eigenschappen moet de Negatieve Eigenschap Beestelijk of Walgelig genomen worden. Deze Eigenschappen kunnen en zullen waarschijnlijk meerdere malen genomen worden naar mate de Kindred dierlijker en dierlijker worden.

## Malkavian



*Sometimes I give myself the creeps*

*Sometimes my mind plays tricks on me*

*It all keeps adding up*

*I think I'm cracking up*

*Am I just paranoid?*

- Greenday, Basketcase

In de borst van elke Kindred brandt de corrumperende adem van het hongerige Beest. Het Beest verminkt elke Onsterfelijke op een andere manier en schenkt krachten en zwakheden,



afhankelijk van bloed en afkomst. Aan hen van Clan Malkavian schenkt het Beest wijsheid, inzicht en waanzin. Terwijl de 'zwakken van geest' barrières opgooien om hun 'geestelijke gezondheid' te beschermen, gaan de Malkavians zich te buiten in de chaos van hun realiteit. Ze bespotten de kleine intriges van de andere Kindred, zoals een volwassene een kind's bevlieging met speelgoed bespot; Malkavians manipuleren anderen om hun verveling te verlichten. Zij geloven dat de inzichten die ze uit hun waanzin halen het bewijs zijn dat alle andere Kindred gek zijn.

**Disciplines:** Inzicht (Auspex), Dominantie (Dominate)/ Dementatie (Dementation) en Verduisteren (Obfuscate)

**Voordeel:** Een grote hoeveelheid van Malkav's kinderen dartelt als zorgvrije, misschien zelfs zorgeloze, bavianen door het vampiristische onleven. Tenminste, zo ziet de meerderheid van de andere Kindred hen. Dit heeft als gevolg dat een Malkavian eens per avond één van het volgende mag negeren: het gebruik van Status-eigenschappen in een Sociale Uitdaging, het verlies van Status, of elk ander gebruik van Status. Dit voordeel mag maar gebruikt worden in één situatie en kan alleen de Malkavian persoonlijk bevoordelen. Status-Eigenschappen gebruikt in een Uitdaging zijn niet verloren, ze zijn niet eens geboden – ze bestaan gewoon niet voor de Malkavian.

**Nadeel:** Iedere vampier kan gek worden tijdens zijn bestaan. Malkavians echter beginnen zo. Bij het maken van een karakter moet een Psychische Afwijking gekozen worden die de inherente waanzin die deze bloedlijn moet ondergaan (of van geniet). Deze Afwijking is altijd actief en moet continue uitgespeeld worden door de Malkavian. Deze Afwijkingen kunnen nooit 'afgekocht' worden of op wat voor manier dan ook verwijderd worden.

### Infectie!

Laat in de jaren 90 verspreidde een vernieuwde golf van waanzin zich door Clan Malkavian, daarbij de geesten van de zwakzinnige en komische Malkavians versplinterend en de Clan achterlatend als verknijpte zieners en waanzinnigen. Een snel duidelijk wordend gevolg hiervan was de herintroductie van Dementatie aan het repertoire van vele onafhankelijke of Camarilla-geallieerde Malkavians. Spelers van Malkavians moeten bij karaktercreatie kiezen of ze Dominantie of Dementatie als Clan-Discipline nemen. Als je al een Malkavian karakter speelt, dan heb je de keuze (als je die nog niet in-game gehad hebt) om Dominantie te vervangen door Dementatie, waarbij de levels hetzelfde blijven, d.w.z. als je allebei de Basis-levels in Dominantie had, heb je nu beide Basis-levels van Dementatie.

## Nosferatu



*I've got the answers to all of your questions  
If you got the money to pay me in gold*  
- Alice Cooper, Halo of Flies

Van alle Clans zien de Nosferatu er het minst menselijk uit. Hun geur en uiterlijk is bijzonder afstotelijk, haast monsterlijk. Sommigen hebben spitse, gescheurde oren, een verwrongen schedel met haar op verkeerde plaatsen (als het er al is), of overal wratten en puisten. Nosferatu kiezen alleen mensen uit die op de een of andere manier verknijpt zijn: emotioneel, fysiek, spiritueel of intellectueel. Zij zien hun Omhelzing als te afschuwelijk om een waardevol mens aan te doen. Door deze sterfelijken in vampieren te veranderen hopen ze dat ze nog een kans krijgen. Het werkt verbazingwekkend goed. Onder hun walgelijke uiterlijk zijn ze praktisch en meestal geestelijk gezond.

**Disciplines:** Dieren-empathie (Animalism), Verduisteren (Obfuscate) en Kracht (Potence)

**Voordeel:** De Nosferatu zijn de onbetwiste heersers van de Onderstad. In elke stad waar een Nosferatu de kans heeft gekregen om zich te vestigen, ondervinden ze enkele voordelen van het gebruik van het riolensysteem van de stad. Ten eerste is een heel groot deel van het riolensysteem eigendom van Clan Nosferatu. Niemand kan dit gebied betreden zonder een

Nosferatu gids, met uitzondering van krachtige Disciplines of Storyteller toestemming. Probeer je het toch, dan zal dit resulteren in verdwalen, de Nosferatu alarmeren of het af laten gaan van verschillende vallen en andere voorzorgsmaatregelen die genomen zijn door de echte meesters van het riool. Ten tweede kan een Nosferatu die bij een rioolput of iets dergelijks staat, gebruik maken van de Eerlijke Uitweg regel.

**Nadeel:** Vanwege hun walgelijke uiterlijk mogen Nosferatu geen Sociale Uitdagingen beginnen als hun werkelijke uiterlijk zichtbaar is. De uitzondering hierop zijn Uitdagingen die te maken hebben met Intimidatie of bedreigingen.

## Toreador



*De Roos is mooi en fascinerend, maar besef wel dat zij ook doorns heeft.*

- Antonius van Brabant, Toreador Primogen

De leden van deze Clan staan bekend om hun hedonistische neigingen, alhoewel deze omschrijving een misinterpretatie is van hun ware aard. Het zijn inderdaad trotse en regale Kindred, levensgenieters en in het bezit van een dure smaak, maar 'hedonistisch' is soms wat extreem. Ze zijn de meest verfijnde Clan, ze zijn bezig met Schoonheid op een niveau die geen enkele sterveling kan bevatten. Ze gebruiken hun verheven zintuigen die ze door de Omhelzing is gegeven om zo diep mogelijk in Schoonheid te duiken. Voor een Toreador is niets zo belangrijk als Schoonheid, maar in sommige gevallen wordt de zoektocht naar Schoonheid al snel een zoektocht naar Plezier.

**Disciplines:** Inzicht (Auspex), Snelheid (Celerity) en Aanwezigheid (Presence)

**Voordeel:** Door hun wereldsheid en constante geflirt met sterfelijken vergaren Toreador snel een horde volgelingen en groupies die een gemakkelijke en relatief veilige bron van bloed kunnen vormen. Het karakter mag 1 bloedpunt oogsten per level van Optreden dat hij of zij bezit. Hier hoeven geen Uitdagingen voor gemaakt worden, maar je bent 15 minuten per bloedpunt kwijt en je moet toegang hebben tot je volgelingen.

**Nadeel:** Toreador hebben een fijne waardering voor artistieke en natuurlijke Schoonheid. Deze waardering kan epische vormen aannemen als het om bijzonder oogstrelende onderwerpen gaat. Elk onderwerp dat door de Storytellers als voldoende boeiend wordt aangegeven of het succesvolle gebruik van de Optreden Vaardigheid van level 3 of hoger zal een Toreador hypnotiseren (entrancen) voor een half uur tenzij er een Wilskrachtpunt wordt uitgegeven. In deze staat zal de Toreador haar omgeving negeren (maar niet vergeten) en alle andere verantwoordelijkheden, tot aan het gevaarlijke toe. In deze conditie hoeft een vijand niet eens overdreven subtiel te zijn om een Toreador te verrassen.

## Tremere



*You're a microscopic cog in his catastrophic plan*

*Designed and directed by his red right hand*

- Nick Cave and the Bad Seeds, Red Right Hand

De leden van deze Clan zijn toegewijd en extreem goed georganiseerd. Anderen zien ze echter als geheimzinnig en onbetrouwbaar. Ze zijn aggressief, manipulatief, hoogst intellectueel en respecteren alleen zij die worstelen en boven komen tegen alle verwachtingen in. De Tremere geloven dat ze de andere Clans moeten gebruiken om er zelf beter van te worden. Een aparte groep; ze claimen dat ze ooit magiërs waren die vrijwillig hun 'Kunst' hebben opgegeven voor de macht en het eeuwige leven van een vampier.

**Disciplines:** Inzicht (Auspex), Dominantie (Dominate) en Bloedmagie (Thaumaturgy)

**Voordeel:** Als ze zich eenmaal bewezen hebben aan hun superieuren, kunnen lagere Tremere training verwachten in zowel disciplines als rituelen. Veel oude Tremere zijn paranoide van jongere, aggressievere Tremere en bewaken hun kennis jaloers. Echter, de meeste zullen loyale en effectieve Clanleden belonen voor hun prestaties. Ze respecteren competente en machtige leiders, maar ze zijn nogal concurrerend en zullen elke gelegenheid aangrijpen om hun

persoonlijke macht te vergroten, zolang het maar niet ten koste gaat van de Clan. Als ze tenminste één niveau Bloedmagie bezitten, beginnen ze met één Basis-Ritueel.

**Nadeel:** Het hoofd van de Chantry (= hoofdkwartier van de Tremere; de plek waar zij hun magie beoefenen) heeft een bloedpunt van ieder lid van de Chantry in zijn bezit. Verder heeft de 'Council of Seven' in Wenen ook twee bloedpunten, die zijn afgenomen wanneer het Kind was geïntroduceerd in de clan. Ze gebruiken deze bloedpunten niet alleen om te straffen of te controleren, maar ook om vermiste clanleden op te sporen, vooral diegenen die gevangen zijn genomen door een van de Clan's vele vijanden. Bij zijn presentatie krijgt het Kind ook een bloedpunt van elk van de Council of Seven te drinken, wat hem of haar een stap in de Bloedband brengt.

## Ventruë



*I am immortal, I have inside me blood of kings*

*I have no rival, no man can be my equal*

*Take me to the future of you all*

- Queen, Princes of the Universe

Cultuur, civilisatie, verfijning - de Ventruë hebben zich trots gewijd aan deze grondbeginselen. Nadat de Inquisitie door de wereld raasde en zowel oude als jonge Kindred vernietigde, waren het de Ventruë die de weg effenden en de Clans verenigden in de Camarilla. De Ventruë houden de traditionele structuren in stand die mindere vampieren in staat stelt om de mindere zorgen van voedsel en veiligheid te negeren. Vampieren worden zo bevrijd om zich bezig te houden met belangrijkere onderwerpen en verfijndere doelen. Ventruë krijgen (of nemen) een grote autoriteit en macht. Ze vinden dat zij verantwoordelijk zijn voor de Kindred samenleving en proberen er orde in te drukken - hun eigen orde, ongeacht wat anderen willen. Als onderdeel van deze orde leren jonge Ventruë al snel om hun ouderen te respecteren. Nog meer gerespecteerd dan hun ouderen zijn de wetten en tradities van de vampiristische samenleving; van alle Ventruë wordt verwacht dat ze de wetten van de Camarilla hoog houden en verdedigen.

**Disciplines:** Dominantie (Dominate), Weerstand (Fortitude) en Aanwezigheid (Presence)

**Voordeel:** Clan Ventruë is altijd intiem verwickeld geweest in rijkdom en andere middelen. Of dit komt door hun keuze van neonates of dat dit een voordeel van de bloedlijn is wordt over gediscussieerd. In beide gevallen krijgt een Ventruë een gratis Financiën-Invloed. Deze Invloed kan worden uitgegeven of tijdelijk geneutraliseerd worden, maar het kan niet vernietigd, verwijderd of permanent geruild worden.

**Nadeel:** De Ventruë houden vol dat zij een ongewoon, unieke soort onder de Kindred zijn. Hun smaak in Vitae is net zo veeleisend. Als ze Omhelst worden, beseffen ze instinctief dat er maar één soort of type bloed is dat hun honger kan stillen - soort als in 'maagden', 'kinderen', 'blonde mannen' of 'boeren'.

## Caitiff



*Forget your feelings and all your emotions*

*The life inside you been dead or dying*

*Sentence to walk with strangers now and forever*

*Go on believing every trick the devils trying*

- Willy DeVille, Runnin' Through the Jungle

Dan heb je natuurlijk altijd nog de echte buitenbeentjes. De Caitiff zijn geen Clan, zij zijn de Clan-lozen. Ze weten niet van welke Clan ze afkomstig zijn of wie hun Sire was of hun bloed is te dun om nog enige vorm van een Clan te vertonen. Ze worden getolereerd, maar niet geaccepteerd en krijgen de schuld van alles. Status was al kostbaar, voor een Caitiff is dit een bijna onhaalbaar doel. Hun onleven hangt aan een zijden draadje.

**Disciplines:** Alle (behalve Bloedmagie (Thaumaturgy) en non-Camarilla-Disciplines)

**Voordeel:** Omdat ze niet van een bepaalde Clan zijn, liggen hun Disciplines ook niet vast. Caitiff kunnen drie Disciplines uitkiezen die moeten worden behandeld als hun 'Clan'-Disciplines. Bloedmagie mag echter niet gekozen worden, net als non-Camarilla-Disciplines. Overleg altijd met een Storyteller, want bepaalde combinaties zijn niet toegestaan.

**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.

## Aard en Gedrag:

Karakters passen niet netjes in hokjes. Archetypes zijn geen absolute standaarden voor persoonlijkheden. Elk individu varieert van het oorspronkelijke archetype op heel veel manieren. De volgende archetypes zijn voorbeelden van de variaties van menselijke persoonlijkheden en zijn bedoeld als leidraad en niet als regel.

Archetypes hebben een praktische invloed op het spel, want karakters kunnen gemanipuleerd worden aan de hand van hun persoonlijkheid. De Aard van een karakter kan sterk genoeg zijn om hem uit een frenzy te halen als hij er tegenin dreigt te gaan. Een pestkop zou een kans kunnen hebben om een frenzy te weerstaan als hij geconfronteerd wordt met een aansteker die vastgehouden wordt door een anarch die hij in het verleden gepest heeft.

Aard werkt ook als een Negatieve Eigenschap: als je iemand's Aard kent mag je het als een Negatieve Eigenschap gebruiken in een Uitdaging of in een confrontatie tussen twee karakters. De Aard moet wel iets met de Uitdaging te maken hebben; je kunt de Martelaar Aard bieden om iemand om te praten om een brandend huis binnen te gaan om een gewonde vampier te redden. Je kunt echter niet Kind bieden om iemand's Aura te Lezen.

## Archetypes:

- ?? **Aanpasser (Conformist)** – Een volger in hart en nieren; je hebt geen moeite met aanpassen, bijstellen of gehoorzamen.
- ?? **Architect** – Je wilt iets van blijvende waarde creëren, een erfenis.
- ?? **Autocraat (Autocrat)** – Je wilt de leiding nemen omdat niemand anders dat goed kan.
- ?? **Bon Vivant** – Alleen plezier kan je lege bestaan verzachten.
- ?? **Chagrijn (Curmudgeon)** – Niets is perfect, alles zuigt en je zorgt ervoor dat iedereen dat ook weet.
- ?? **Eenling (Loner)** – Je bent altijd alleen, zelfs in een menigte.
- ?? **Fanaat (Fanatic)** – Je hebt een doel en dat geeft je leven betekenis.
- ?? **Feestvierder (Celebrant)** – Je weet dat plezier voortkomt uit jouw allesoverheersende passie.
- ?? **Gallant** – Je bent net zo flamboyant als amoraal.
- ?? **Hedonist** – Het leven heeft geen betekenis, dus geniet ervan zolang het nog kan.
- ?? **Joker (Jester)** – Altijd de clown, je neemt het leven, of de dood, niet serieus.
- ?? **Kind (Child)** – Je bent nooit opgegroeid en je wilt dat iemand anders voor jou zorgt.
- ?? **Klaploper (Conniver)** – Er is altijd een makkelijkere manier, meestal eentje waarin een ander jouw werk doet.
- ?? **Leraar (Pedagogue)** – Iedereen kan leren van jouw voorbeeld en ervaringen; je bent geboren om anderen te onderwijzen.
- ?? **Martelaar (Martyr)** – Je moet je nodig voelen, en je vindt het heerlijk om moreel gezien superieur te zijn.
- ?? **Masochist** – Je test jezelf door lijden en vind betekenis in het ondergaan van pijn.
- ?? **Monster** – Bouw je doel en nut op uit de kwaadaardige drang om het kwaad te laten zien door jouw daden.
- ?? **Overlevende (Survivor)** – Je worstelt om te overleven, ongezien de kansen.
- ?? **Perfectionist** – Je doet alles met een ijver die diep uit je hart komt, gericht op het bereiken van volledige perfectie. Er is geen excuus voor mislukte pogingen.
- ?? **Pestkop (Bravo)** – Je bent een etter, een rotzak; je vindt het leuk om gevreesd te worden.

- ?? **Rebel** – Je hebt geen doel nodig, je rebelleert uit gewoonte en passie.
- ?? **Rechter (Judge)** – Je zoekt gerechtigheid en verzoening.
- ?? **Regelneef (Director)** – Je voelt de ongelooflijke drang om voor orde te zorgen.
- ?? **Rivaal (Competitor)** – Alles is een wedstrijd en jij bent van plan om te winnen.
- ?? **Spanning-junk (Thrillseeker)** – Je bent altijd op zoek naar de volgende kick, door bij gevaar tot aan het randje te gaan.
- ?? **Traditionalist** – Je geeft de voorkeur aan orthodoxe en conservatieve manieren.
- ?? **Verzorger (Caregiver)** – Je wilt voor anderen zorgen.
- ?? **Ziener (Visionary)** – Wijsheid is je queste, inzicht je sleutel.
- ?? **Zondaar (Penitent)** – Je hebt gezondigd en kunt niet rusten voordat je boetedoening gehad hebt.
- ?? **Zonderling (Deviant)** – Normaal? Wat is dat? Je ziet geen nut in sociale normen en waarden.

## Stap 2: Eigenschappen

### Eigenschappen (Traits):

Eigenschappen hebben twee primaire doelen. Het eerste en belangrijkste doel is om een concrete beschrijving van je karakter te kunnen geven en daardoor je rollenspel te bevorderen. Het tweede doel is om het mogelijk te maken om te communiceren met andere karakters binnen het spelsysteem. Alles binnen Live Vampire draait om Eigenschappen; iedere Uitdaging wordt opgelost door gebruik van Eigenschappen.

Het idee achter dit systeem is dat iemand die beschreven wordt door een bepaalde Eigenschap best goed is in dingen die met die eigenschap te maken hebben en zeker beter dan iemand die die Eigenschap niet heeft. Bijvoorbeeld, iemand die **Gespierd** is, zal een betere armworstelaar zijn dan iemand die dat niet is. Net zo goed dat een marathonloper **Onvermoeibaar** moet zijn om een marathon uit te lopen en daarna niet in elkaar te storten, en dat een kind dat **Overtuigend** is een veel grotere kans heeft zijn moeder ervan te overtuigen dat hij het niet was die de hond in de wasmachine heeft gestopt.

### Attributen (het bieden van Eigenschappen):

Creatieve spelers kunnen manieren bedenken om zowat elke Eigenschap te gebruiken in elke Uitdaging. Dit is een schouderklopje waard, maar gaat toch meestal te ver. Om dit te voorkomen is de regel over het bieden van Eigenschappen erg strict: je kunt alleen maar Eigenschappen bieden uit de categorie die het beste bij de Uitdaging past (i.e., de geboden Eigenschappen komen uit dezelfde categorie - Fysiek, Mentaal of Sociaal). Zelfs dan zijn niet alle Fysieke (of Mentale, of Sociale) Eigenschappen geschikt voor alle Fysieke (of Mentale, of Sociale) Uitdagingen.

Bijvoorbeeld, beginnende spelers zullen misschien denken dat ze elke Fysieke Eigenschap in een gevecht kunnen gebruiken. Dat is niet waar. Als je karakter iemand probeert te schoppen, dan is **Veerkrachtig** niet zo'n toepasselijke Eigenschap om te bieden als deel van de aanval. Net zo goed dat wanneer jouw karakter iemands Aura probeert te Lezen, **Intimiderend** ook niet zo'n goede is.

Om zo'n ontoepasselijke Eigenschap toch toe te staan moeten beide partijen het er mee eens zijn. Als een tegenstander een Eigenschap biedt die jij niet toepasselijk vind, zegt het hem dan beleefd. Houdt hij vol, denk er dan nog eens over na. Ben je het dan nog steeds niet eens, vraag het aan een getuige van de Uitdaging. Is er dan nog steeds geen oplossing en wil niemand een compromis sluiten, ga dan naar een Storyteller en vraag om een beslissing. Dit mag echter maar zeer zelden gebeuren. Leer om dit soort situaties zelf snel en vriendelijk op te lossen.

### Het kiezen van Eigenschappen:

De eerste stap is om te bepalen welke van de drie categoriën voor jouw karakter het belangrijkste is. Ben je meer fysiek aangelegd of toch meer sociaal? Je Aard en Gedrag en concept kunnen je wat suggesties doen over waar je prioriteiten zouden kunnen liggen, maar je bent vrij om te kiezen wat je wilt.

Als je de volgorde van de drie categoriën hebt bepaald, moet je de specifieke Eigenschappen per categorie gaan kiezen. Voor je eerste categorie mag je zeven Eigenschappen kiezen, voor je tweede categorie vijf en voor je derde drie. Je krijgt dus in totaal 15 Eigenschappen. Je mag een Eigenschap meerdere malen nemen - als je dat zou willen – om een grotere bekwaamheid op dat gebied aan te tonen.

## Fysieke Eigenschappen

Kracht-gerelateerd: *Gespierd, Woest, Standvastig, Hard, Pezig*

Lenigheid-gerelateerd: *Behendig, Gracieus, Lenig, Lichtvoetig, Snel*

Stamina-gerelateerd: *Groot Uithoudingsvermogen, Veerkrachtig, Robuust, Ruig, Onvermoeibaar*

Overig-gerelateerd: *Atletisch, Energiek, Rotsvast, Vasthoudend, Levenskrachtig*

**Atletisch (Athletic/Agile):** Je hebt je lichaam getraind om goed te reageren in bewegingen die het hele lichaam gebruiken, vooral in wedstrijden.

Gebruik: Sporten, duels, rennen, acrobatiek, worstelen en Snelheid (Celerity).

**Behendig (Dexterous):** Algemene handigheid en vaardigheid in het gebruik van je handen.

Gebruik: Wapengeoriënteerde gevechten (vuurwapen of man-tegen-man). Zakkenrollen. Slaan.

**Bruut (Brutal):** Je bent in staat om bijna elke actie te ondernemen om te overleven.

Gebruik: Bij het bevechten van een duidelijk superieure vijand.

**Energiek (Energetic):** Flinker wilskracht. Een sterke interne bron van kracht stuwt je voort en, in fysieke situaties, kun je uit een diep reservoir van enthousiasme en geestdrift putten.

Gebruik: Gevechten, Snelheid (Celerity)

**Gespierd (Brawny):** Goed gespierde kracht (Denk aan Arnie).

Gebruik: Schoppen, slaan of worstelen om schade te doen. Gewichtsheffen. Krachtvertoon.

**Gracieus (Gracious):** Controle en balans in de beweging en gebruik van het hele lichaam.

Gebruik: Verdediging in gevechten, wanneer je balans zou kunnen verliezen.

**Groot Uithoudingsvermogen (Enduring):** Spreekt voor zich.

Gebruik: Als je overleving op het spel staat.

**Hard (Tough):** Een harde, aggressieve houding en een terughoudendheid om op te geven.

Gebruik: Wanneer je gewond bent of moe.

**Lenig (Lithe):** Soepelheid en buigzaamheid van het lichaam.

Gebruik: Acrobatiek, gymnastiek, ontwijken van dingen, dansen en Snelheid (Celerity).

**Levenskrachtig (Vigorous):** Een combinatie van energie, kracht, intensiteit en weerstand tegen schade.

Gebruik: Gevechten en atletische testen, wanneer je een defensieve houding hebt.

**Lichtvoetig (Nimble):** Licht en vaardig; in staat om snelle, lenige bewegingen te maken.

Gebruik: Ontwijken van dingen, springen, acrobatiek, man-tot-man-gevechten.

**Onvermoeibaar (Tireless):** Je hebt het uithoudingsvermogen van een hardloper - je bent minder vermoeid door fysieke inspanning dan normale mensen.

Gebruik: Elke test die verband houdt met uithoudingsvermogen. Snelheid (Celerity).

**Pezig (Wiry):** Soepel gespierd, gestroomlijnd.

Gebruik: Ongewapend vechten, acrobatische bewegingen.

**Robuust (Robust):** Weerstand bieden aan fysiek letsel en schade

Gebruik: Verdedigen tegen schade, testen van uithoudingsvermogen over een langere tijd.

**Rotsvast (Steady):** Fysiek betrouwbaar, kalm, gebalanceerd

Gebruik: Aanvallen met wapen, vechten in exotische lokaties, olietankers besturen.

**Ruig (Rugged):** Stoer en hard van lijf en leden, in staat om pijn en verwondingen te negeren tijdens gevechten.

Gebruik: Schade negeren, elke test die je onderneemt terwijl je gewond bent.

**Snel (Quick):** Snelle reflexen.

Gebruik: Verdedigen tegen een verrassingsaanval, rennen, springen, aanvallen, Snelheid (Celerity).

**Standvastig (Stalwart):** Fysiek sterk en oncompromiterend tegen tegenstand.

Gebruik: Schade negeren, doorgaan wanneer de nummers tegen je zijn.

**Vasthoudend (Tenacious):** Fysiek vastberaden door wilskracht, je laat fysieke confrontaties vaak langer duren, zelfs als dat niet slim zou zijn.

Gebruik: Tweede of daaropvolgende fysieke test(en)

**Veerkrachtig (Resilient):** Goede gezondheid, snel herstel van lichamelijk letsel.

Gebruik: Slechte omgevingen weerstaan (woestijn, Noordpool etc.), verdedigen tegen schade.

**Woest (Fercious):** Bezit van meedogenloze intensiteit en extreme fysieke onwrikbaarheid.

Gebruik: Wanneer je serieuze schade wilt toebrengen. Als je in Frenzy bent.

## Negatieve Fysieke Eigenschappen:

**Delicaat (Delicate):** Fragiel en zwak van bouw; snel beschadigd.

**Gedwee (Docile):** Afwezigheid van fysiek doorzettingsvermogen, snel opgeven.

**Kwabbig (Flabby):** Je spieren zijn onderontwikkeld.

**Lafhartig (Cowardly):** In enge situaties probeer je eerst jezelf te redden en ben je erg snel weg.

**Lam (Lame):** Je kunt één of meerdere ledematen niet bewegen. Dit kan komen door afwezigheid (amputatie e.d.) of verlamming.

**Loom (Lethargic):** Langzaam en slaperig. Je lijdt aan een serieus tekort aan energie en motivatie.

**Miezerig (Puny):** Je bent zwak en inferieur in kracht. Dit kan ook een kleine lichaamslengte inhouden.

**Onhandig (Clumsy):** Vrij vanzelfsprekend. Dingen laten vallen, geen goede balans, etc.

**Vervallen (Decrepit):** Je beweegt als een bejaarde, herstelt slecht van schade en wordt snel moe.

**Ziekelijk (Sickly):** Zwak en flauwtjes, je lichaam reageert erg sterk en snel op fysieke problemen.

## Sociale Eigenschappen:

Charisma-gerelateerd: *Charismatisch, Charmant, Waardig, Welbespraakt, Expressief, Sympathiek*

Manipulatie-gerelateerd: *Om-de-tuin-leidend, Dwingend, Innemend, Overtuigend*

Uiterlijk-gerelateerd: *Aantrekkelijk, Elegant, Bloedmooi, Onweerstaanbaar, Verleidelijk*

Overig-gerelateerd: *Diplomatiek, Empathisch, Intimiderend, Vriendelijk, Grappig*

**Aantrekkelijk (Alluring):** Je aanwezigheid roept verlangen op in anderen.

Gebruik: Verleiding, anderen overtuigen.

**Bloedmooi (Gorgeous):** Mooi of knap. Je bent geboren met een gezicht of lichaam dat de meesten die je ontmoet aantrekkelijk vinden.

Gebruik: Model zijn, poseren, verleiden.

**Charismatisch (Charismatic):** Het talent van inspiratie en motivatie, het teken van een sterke leider.

Gebruik: Leiderschap of het krijgen van leiderschap.

**Charmant (Charming):** Je spraak en acties doen jouw er aantrekkelijk en aanlokkelijk uit zien.

Gebruik: Overtuigen, overhalen.

**Diplomatiek (Diplomatic):** Tactvol, voorzichtig en doordacht in spraak en daad. Weinigen zullen aanstoot nemen aan wat je zegt.

Gebruik: Leiderschap-situaties, onderhandelen.

**Dwingend (Commanding):** Het indrukwekkend geven van orders en suggesties. Dit houdt de bekwaamheid in van de controle en sturing van anderen.

Gebruik: Als je als leider wordt gezien.

**Elegant (Elegant):** Verfijnde smaak. Ook al heb je geen geld om elegant te zijn, straal je dit toch uit.

Gebruik: Feestjes, verdedigen tegen sociale testen.

**Empathisch (Empathic):** Je kunt de gevoelens en emoties van anderen met wie je in contact komt goed identificeren.

Gebruik: Gevoelens peilen.

**Expressief (Expressive):** Je kunt je gedachten op een interessante, belangrijke en zinvolle manier uiten.

Gebruik: Kunst produceren, zingen, dansen, etc. Jezelf duidelijk maken.

**Grappig (Witty):** Slim humoristisch. Je maakt makkelijk grapjes en als je dat wilt kom je over als een grappig persoon.

Gebruik: Feestjes, iemand amuseren, iemand beledigen.

**Innemend (Ingratiating):** Je krijgt gemakkelijk de sympathie van anderen.

Gebruik: Onderhandelen met ouderen, verdedigen tegen sociale testen.

**Intimiderend (Intimidating):** Een angstaanjagende of ontzagwekkende aanwezigheid die andere zich klein laat voelen.

Gebruik: Angst in boezemen, onderhandelen, orders geven.

**Medelevend (Compassionate):** Diepe gevoelens van zorg en medelijden voor anderen.

Gebruik: De zwakkeren verdedigen, zware obstakels overwinnen voor een hoger doel.

**Om-de-tuin-leidend (Beguiling):** De kunst van misleiding en illusie. Je kunt de waarneming van anderen beïnvloeden en hen laten geloven wat jij wilt.

Gebruik: Anderen beetnemen, liegen onder druk.

**Onweerstaanbaar (Magnetic):** Men voelt zich aangetrokken tot jou. Degenen om je heen zijn erg geïnteresseerd in jouw spraak en acties.

Gebruik: Verleiding, *Aanwezigheid* -testen.

**Overtuigend (Persuasive):** Je kunt geloofwaardige, overtuigende en correcte argumenten en verzoeken indienen. Erg handig als iemand geen beslissing kan nemen.

Gebruik: Overtuigen of overhalen van iemand.

**Sympathiek (Genial):** Mensen willen graag bij je in de buurt zijn.

Gebruik: Praten op feestjes, tweede of volgende test.

**Verleidelijk (Seductive):** Je gebruikt je uiterlijk en lichaam om te krijgen wat je wilt van anderen.

Gebruik: Overtuigen en verleiden van anderen.

**Vriendelijk (Friendly):** Je kunt met iedereen overweg. Na een kort gesprek vinden de meeste het moeilijk om jou niet te mogen.

Gebruik: Mensen overtuigen.

**Waardig (Dignified):** Iets in je houding en lichaamstaal komt eervol en esthetisch fijn over.

Gebruik: Verdedigen tegen Sociale testen.

**Welbespraakt (Eloquent):** De kunst om op een interessante en overtuigende manier te spreken.

Gebruik: Overtuigen, emoties oproepen, praten in publiek.

## Negatieve Sociale Eigenschappen:

**Beestachtig (Bestial):** Het Beest in je begint meer door te schijnen. Misschien heb je klauwachtige nagels, veel haar of een dierlijke blik in je ogen. Er is iets onmenselijks aan je.

**Dierlijk (Feral):** De dierlijke jager in je is duidelijk aanwezig in je acties. Je krabt jezelf, ruikt aan mensen en gedraagt je op een hele primitieve manier.

**Minachtend (Condenscending):** Je kunt er niets aan doen; je minachting voor anderen is onmogelijk te verbergen.

**Naïef (Naive):** Je mist een bepaalde wereldwijsheid en volwassenheid die anderen wel hebben.

**Onbetrouwbaar (Untrustworthy):** Men denkt of ziet jou als onbetrouwbaar (of je dit nu bent of niet).

**Ongevoelig (Callous):** Het lijden van anderen doet je helemaal niets.



**Saai (Dull):** Degenen met wie je spreekt vinden je over het algemeen saai en oninteressant. Converseren met jou is zwaar werk. Je komt niet goed over op anderen.

**Tactloos (Tactless):** Je kunt niet de juiste dingen doen of zeggen die door anderen bij een bepaalde situatie toepasselijk worden gevonden.

**Verlegen (Shy):** Je bent timide, gereserveerd en sociaal terughoudend.

**Vervelend (Obnoxious):** Je bent irritant en onaantrekkelijk in spraak, doen en uiterlijk.

**Walgelig (Repugnant):** Je uiterlijk doet iedereen walgen. Je maakt een afschuwelijke eerste indruk.

## **Mentale Eigenschappen:**

Perceptie-gerelateerd: *Oplettend, Scherpzinnig, Inzichthebbend, Opmerkzaam, Waakzaam*

Intelligentie-gerelateerd: *Sluw, Gedisciplineerd, Veelwetend, Rationeel, Bedachtzaam*

Scherpzinnig-gerelateerd: *Alert, Slim, Intuïtief, Doortrapt, Listig*

Overig-gerelateerd: *Creatief, Toegewijd, Vastberaden, Geduldig, Wijs*

**Alert (Alert):** Mentaal voorbereid op gevaar en als het gebeurt kun je snel reageren.

Gebruik: Voorkomen van verrassingsaanvallen. Beschermen tegen Dominantie.

**Bedachtzaam (Reflective):** Meditatieve zelf-kennis en diepe gedachten. Een Eigenschap van de serieuze denker, Bedachtzaamheid stelt je in staat om alle aspecten van een raadsel te bekijken.

Gebruik: Meditatie. Informatie onthouden. Verdedigen tegen de meeste Mentale aanvallen.

**Creatief (Creative):** Je ideeën zijn origineel en verbeeldingsvol. Dit impliceert ook de mogelijkheid om met ongewone oplossingen voor je problemen aan te komen. Een must voor iedere echte artiest.

Gebruik: Verdedigen tegen Aura-lezingen. iets creëren.

**Doortrapt (Shrewd):** Scherpzinnig en listig, in staat om je hoofd niet te verliezen en om mentale staaltjes efficiënt en met finesse voor elkaar te krijgen.

Gebruik: Verdedigen tegen een Mentale Discipline.

**Gedisciplineerd (Disciplined):** Je geest is gestructureerd en gecontroleerd. Deze onbuigzaamheid geeft je een voordeel bij een gevecht tussen wilskracht.

Gebruik: Bloedmagie-Uitdagingen. 'Neerstaren'. Handig in elke Uitdaging voor Mentale Disciplines.

**Geduldig (Patient):** Tolerant, volhardend en standvast. Je kunt rustig enkele vertragingen uitzitten.

Gebruik: 'Neerstaren' of vervolgde Mentale Gevechten als je al een Eigenschap hebt geboden.

**Intuïtief (Intuitive):** Kennis en begrip komen bij jou haast instinctief naar boven, zonder bewuste moeite.

Gebruik: Aura-lezingen, door Verbergen heen kijken.

**Inzichthebbend (Insightful):** De kracht om een situatie te zien en hem te begrijpen.

Gebruik: Onderzoeken, Aura-lezingen.

**Kalm (Calm):** Enorme hoeveelheden onrust kunnen weerstaan zonder geïrriteerd te raken. Een bron van zelf-controle.

Gebruik: Frenzy of orders die tot geweld leiden weerstaan. Wanneer een mentale aanval je kwaad zou maken. Voornamelijk voor verdediging.

**Listig (Wily):** Sluw en vol bedrog. Omdat je listig bent, kun je makkelijk bedriegen en dingen uithalen.

Gebruik: Anderen beetnemen. Liegen onder druk. Verwarrende Mentale situaties.

**Oplettend (Attentive):** Je schenkt veel aandacht aan alledaagse gebeurtenissen. Als er iets ongewoons gebeurt, ben je er meestal klaar voor.

Gebruik: Voorkomen van verrassingsaanvallen, beschermen tegen Dominantie, iemand met Verbergen zien als je het verwacht.

**Opmerkzaam (Observant):** Diepte van visie, de kracht om naar iets te kijken er er de belangrijke aspecten uit te halen.

Gebruik: Verhoogde Zintuigen, Subtiliteiten oppikken die anderen zouden kunnen missen.

**Rationeel (Rational):** Je gelooft in logica, redelijkheid, geestelijke gezondheid en soberheid. Je kunnen om concepten te reduceren to een mathematisch niveau helpt je de wereld te analyseren.

Gebruik: Verdedigen tegen emotie-georiënteerde Mentale aanvallen. Verdedigen tegen Aura-lezingen. Kan niet gebruikt worden als eerste bod.

**Scherpzinnig (Discerning):** Onderscheiden zien, details, subtiliteiten en eigenaardigheden kunnen oppikken. Je hebt helderheid van geest.

Gebruik: Inzicht-gerelateerde Uitdagingen.

**Slim (Clever):** Inventief. Je denkt snel.

Gebruik: Een Mentale Discipline tegen een ander gebruiken.

**Sluw (Cunning):** Geniepig en geslepen, je bezit een grote vindingrijkheid.

Gebruik: Anderen voor de gek houden, Bevel-Uitdagingen.

**Toegewijd (Dedicated):** Je geeft jezelf helemaal voor je geloof. Als een van jouw doelen op het spel staat, stop je voor niets om te slagen.

Gebruik: Handig in een Mentale Uitdaging wanneer je geloof op het spel staat. Verdediging tegen Vergeten Feit.

**Vastberaden (Determined):** Als het op mentaal krachtvertoon aankomt, geef je je helemaal. Als je eenmaal je zinnen er op gezet hebt, kan niemand je er vanaf houden.

Gebruik: Iemand 'neerstaren'. Handig in elke Mentale Uitdaging.

**Veelwetend (Knowledgeable):** Je kent overvloedige en gedetailleerde informatie over veel verschillende onderwerpen. Dit staat voor 'boek-leren'.

Gebruik: Vergeten Feit Uitdagingen. Informatie herinneren die je karakter zou kunnen weten. Bloedmagie.

**Waakzaam (Vigilant):** Alarmerend waakzaam. Je hebt de instelling van een waakhond; er ontsnapt weinig aan je attentie.

Gebruik: Verdedigen tegen onderzoek, Vergeten Feit en Bevel. Door Verbergen heen kijken. Meer geschikt voor verdediging dan aanval.

**Wijs (Wise):** Een algemeen begrip van hoe de wereld in elkaar steekt.

Gebruik: Advies geven. Zen-uitspraken doen. Verdedigen tegen Dominantie.

## Negatieve Mentale Eigenschappen

**Dom (Witless):** Je kunt informatie niet snel verwerken. Je reageert dom en traag wanneer je bedreigd wordt.

**Gewelddadig (Violent):** Een extreem gebrek aan zelfbeheersing. Je krijgt woede-aanvallen bij de minste of geringste provocatie en Frenzy zit altijd dicht tegen de oppervlakte. Dit is een Mentale Eigenschap omdat het mentale instabiliteit voorstelt.

**Goedgelovig (Gullible):** Gemakkelijk bedrogen, gedupeerd of voor de gek te houden.

**Kortzichtig (Shortsighted):** Je ontbeert een vooruitziende blik. Je kijkt zelden verder dan je neus lang is; details van waarnemingen zijn meestal niet aan jou besteed.

**Ongeduldig (Impatient):** Rusteloos, bezorgd en over het algemeen niet gediend van vertragingen. Je wil dat alles gaat zoals jij het wilt -meteen.

**Onoplettend (Oblivious):** Onbewust van alles en nog wat. Je zou het niet eens merken als er een vliegtuig door je kamer vloog.

**Onwetend (Ignorant):** Ongeschoold en gemisinformeerd, je lijkt nooit iets te weten.

**Slap (Submissive):** Je hebt geen ruggegraat. Je geeft je liever over dan dat je voor jezelf opkomt.

**Vergeetachtig (Forgetful):** Je hebt zelfs moeite met het herinneren van belangrijke zaken.

**Voorspelbaar (Predictable):** Omdat je intelligentie en originaliteit ontbreekt kunnen zelfs vreemden erg snel bedenken wat je volgende stap is. Geen goede Eigenschap voor schakers.

## Stap 3: Voordelen

## Vaardigheden (Abilities)

*It ain't what you do, it's the way that you do it*

*That's what gets results*

- Bananarama and Fun Boy Three, It Ain't What You Do.....

Terwijl je makkelijk en snel vele complexe acties kunt ondernemen met simpele Uitdagingen, is dit niet altijd het geval. Soms zijn Vaardigheden - de kennis en kunde van een karakter - nodig.

Een Vaardigheid staat een karakter toe bepaalde activiteiten te ondernemen, misschien zelfs in uit te blinken, die hij normaal niet zou kunnen proberen. Dit soort acties houdt vaak het riskeren van Eigenschappen in: als een karakter wordt verslagen in een Uitdaging, mag hij er voor kiezen, tijdelijk een level in een toepasselijke Vaardigheid op te offeren om een HerUitdaging aan te vragen. Ingezette Eigenschappen zijn wel verloren, maar het is wel mogelijk om de Uitdaging nu te winnen. Een Vaardigheid die op deze manier verloren wordt, is terug aan het begin van de volgende sessie. Als een karakter al zijn levels in een bepaalde Vaardigheid kwijt is, kan hij die Vaardigheid niet gebruiken tot hij minstens één level terug heeft.

Vaak gaat een Uitdaging samen met het gebruik van een Vaardigheid. De Storyteller leidt de meeste van die Uitdagingen, waarbij hij niet alleen de moeilijkheidsgraad in Eigenschappen bepaalt, maar hij voert ook de Uitdaging met je uit. De Storyteller bepaalt ook de moeilijkheidsgraad waartegen een Statische Uitdaging uitgevoerd moet worden; hij bepaald de hoeveelheid tijd die er voor nodig is; hij kan je zelfs vragen om te doen alsof je de Vaardigheid aan het uitoefenen bent of om even 'buiten spel' te gaan staan voor de duur van de Uitdaging.

Ook kun je andere Vaardigheden, zoals Listigheid of Vechten Met Wapens, direct tegen een andere speler gebruiken. Hier komt zelden de assistentie van een Storyteller bij kijken. Let op: je kunt Vaardigheden meerdere malen kiezen om te laten zien dat je beter bent in die Vaardigheid of dat je een bredere kennis hebt, zoals bij Optreden, Wetenschap en Talen. Je kunt echter nooit meer dan vier keer dezelfde Vaardigheid nemen en nooit meer dan vijf krijgen. Je bent dan wel een meester in die Vaardigheid.

Ieder karakter begint het spel met vijf Vaardigheden.

## Academische Kennis (Academics)

Je bezit een graad van educatie en algemene kennis die verder gaat dan basisscholing. Met Academische Kennis kun je kunstkritieken maken, klassieke werken bespreken, nadenken over filosofie en je bezighouden met culturele studies. Deze brede Vaardigheid bevat vele vormen van menselijk leren. Academische Kennis stelt je in staat om historische, kunst of culturele verwijzingen te herkennen. Je kunt deze Vaardigheid gebruiken als je je in zo'n veld begeeft of als je een kritiek aan het schrijven bent of onderzoek aan het plegen bent. Deze Vaardigheid vereist een Mentale of Sociale Uitdaging.

## Atletiek (Athletics)

Vanwege een sportachtergrond of persoonlijk talent heb je een vaardigheid in allerlei atletische uitdagingen. Je kunt een bal gooien, sprinten, klimmen, springen en zwemmen. Dit laatste kan erg handig zijn voor vampieren, want die blijven niet van nature drijven. De Atletiek Vaardigheid wordt gebruikt bij Hertesten van de meeste vormen van rauwe fysieke inspanning: acrobatiek, zwemmen, springen, gooien, klimmen en rennen. Je mag er voor kiezen om je ergens op te focussen dat je uitermate goed kunt.

## Beveiliging (Security)

Je bezit bepaalde praktische kennis over de veelvuldige manieren die mensen gebruiken om hun spullen te verdedigen en beschermen. Je kunt niet alleen beveiligingen omzeilen of onschadelijk maken, je weet ook hoe je dingen het beste kunt beveiligen. Andere gebruiken van deze vaardigheid zijn onder andere een huis binnendringen, infiltreren, een kluis open krijgen en een auto starten zonder sleuteltje.

Bijna alle gebruiken van de Beveiliging Vaardigheid hebben een Mentale uitdaging nodig bepaald door de complexiteit van de taak, de hoeveelheid beveiliging, je uitrusting en de tijd die er voor nodig is.

### **Bewustzijn (Awareness)**

Je hebt het talent om te weten wanneer dingen niet zijn zoals ze horen te zijn, of dat nu door instinct komt of door een getrainde blik. Dit is bijzonder handig voor het waarnemen als er andere bovennatuurlijke wezens in de buurt zijn, bewijzen van vreemde gebeurtenissen verzamelen of gewoon dat vreemde gevoel krijgen als de wetten van de natuur op het punt staan een U-bocht te maken.

Bewustzijn vereist een Mentale Uitdaging om te gebruiken en mag Hergetest worden met de Occult-Vaardigheid.

### **Bureaucratie (Bureaucracy)**

Elke dag wordt de wereld olopemd verzwaard met een onvoorstelbare hoeveelheid van complexiteit, papierwerk en rode tape. Een vampier die bekend is met de gebruiken van de bureaucratie heeft de kracht in het systeem te navigeren en er gebruik van te maken. Bureaucratie staat een karakter toe om toepasselijke vergunningen te krijgen, contractuele overeenkomsten in zijn voordeel te sluiten en om bestanden te veranderen, vernietigen of terug te vinden van organisaties (gebruik makend van aliases en dwaalsporen, natuurlijk). Deze acties kunnen een rivaal ruïneren of vernederende breuken van de Masquerade verbergen.

Bureaucratie benodigd vaak een Mentale of Sociale Uitdaging, afhankelijk van het rollenspel van het karakter of als de Storyteller het nodig vind. De moeilijkheid hangt vaak af van dingen als beveiliging, toegankelijkheid van informatie of de medewerking van het doelwit.

### **Computer**

Een informatie supersnelweg wordt gebouwd met electronisch asfalt, siliconen vangrails en fiber-optische vluchtwegen. Het is genoeg om een Oudere Kindred te laten duizelen. Sommige jongere en energiekere leden van de Vervloekten hebben de geheimen van deze wereld geleerd en kunnen dit voor hun voordeel gebruiken. Kindred met deze Vaardigheid kunnen systemen infiltreren, data verwisselen, zaken en wetenschappelijke geheimen stelen, en bestanden binnenkomen. Een Mentale Uitdaging is nodig om deze en gelijkwaardige acties te maken, met de moeilijkheid gebaseerd op systeem-beveiliging en toegankelijkheid, uitrusting, tijd en zeldzaamheid van de informatie en wordt toegekend door een spelleider. Mislukking kan leiden tot een onderzoek van natuurlijke en soms ook bovennatuurlijke organisaties die in de computerwereld opereren.

### **Dierenkennis (Animal Ken)**

Vampieren horen bij de meest efficiënte roofdieren van de wereld. Voor mensen is dit niet altijd duidelijk, maar dieren zijn zich er meteen instinctief bewust van en proberen actief de Ondoden te ontwijken. Een karakter met Dierenkennis daarentegen, heeft lang geoefend om met dieren communiceren en samen te werken (of zijn deze Vaardigheid nooit kwijt geraakt). Als hij tijd en toegang tot een dier heeft, kan hij het trainen om simpele taken uit te voeren (zoals 'haal', 'bewaak' of 'val aan', etc.). Als het commando gegeven is, moet het dier een Mentale Uitdaging maken om het commando met succes te begrijpen en uit te voeren. De moeilijkheid van de Uitdaging zal gebaseerd zijn op de huiselijkheid van het dier en op de moeilijkheid van de taak. Het karakter mag ook proberen een gewond, aanvallend of bang dier te kalmeren door het te verslaan in een Sociale Uitdaging.

## **Economie (Finance)**

Geld praat en jij spreekt zijn taal vloeiend. Je kunt geldstromen volgen, boekhoudkundige taken uitvoeren en verifiëren en concepten als investeren en opkopen e.d. begrijpen. De moeilijkheid van deze Mentale Uitdaging hangt af van de voorzorgsmaatregelen die het onderwerp neemt, de hoeveelheid geld in kwestie en de beschikbaarheid van informatie. In de meeste kronieken bepaalt de level van Economie het inkomen van een karakter. In het algemeen is fl. 500,- een goed gemiddelde, maar dit kan variëren per spel. De Storyteller heeft, natuurlijk, het laatste woord.

## **Empathie (Empathy)**

Je bent gevoelig voor de buien en emoties van de mensen om je heen. Als je naar iemand luistert, begrijp je zijn gevoelens. Je kunt jezelf in anderen verplaatsen en je hebt snel door wanneer iemand liegt of iets achterhoudt.

Met een Sociale Uitdaging en het uitgeven van de Empathie-Vaardigheid kun je er achterkomen of het laatste wat iemand tegen je gezegd heeft een leugen was (de Listigheid-Vaardigheid kan hiertegen gebruikt worden). Je kunt op deze manier ook proberen iemand's huidige Gedrag te bepalen.

## **Etiquette**

Weten welke vork je moet gebruiken is misschien niet zo belangrijk in de Kindred-maatschappij, je weet wel de juiste manier om iemand te begroeten, wanneer je op moet staan en hoe je je moet introduceren. Je kunt toasten met de beste en weet koel te blijven bij bijna elke sociale gelegenheid.

De Etiquette-Vaardigheid kan gebruikt worden met een Sociale Uitdaging om personen te imponeren of om niet op te vallen op feestjes. Als je dan toch een sociale misstap maakt, dan mag je onmiddellijk een Etiquette-Vaardigheid uitgeven om de fout te negeren en recht te trekken – je karakter wist wel beter dan zo'n blunder te maken.

## **Geneeskunde (Medicine)**

Deze Vaardigheid staat voor een kunde in het behandelen van wonden, ziekten en verschillende kwalen van levende wezens. Je kunt een levend wezen helpen een enkel Gezondheidslevel terug te krijgen per nacht met rust en een Mentale Uitdaging. Het verzamelen en fatsoenlijk opbergen van bloed benodigt ook deze Vaardigheid alswel de juiste uitrusting. De ernst en herkomst van de schade, de uitrusting die tot je beschikking staat en eventuele hulp of afleiding beïnvloeden de moeilijkheid van de Uitdaging. Andere gebruiken van deze Vaardigheid is bijvoorbeeld gerechtelijke, geneeskundige informatie, farmaceutische kennis en het bepalen van de gezondheid en bloedinhoud van levende wezens.

## **Gewapend Vechten (Melee)**

Je bezit een zekere graad van training of ervaring in het gewapend vechten. Of je deze kennis verkreeg op een Middeleeuws slagveld, de Bronx, Vietnam of gewone training doet er niet toe. Je kunt elk wapen gebruiken, van bierflesjes en strijdbijlen tot katanas en barkrukken. Een karakter zonder deze Vaardigheid mag geen gebruik maken van de voordelen van deze Vaardigheid in gevechten, inclusief HerUitdagingen.

## **Handvaardigheid (Crafts)**

Je kunt dingen maken. Afhankelijk van je expertise-gebied weet je hoe je dingen in elkaar moet zetten en hoe je handig gereedschap en decoraties kunt maken. Je moet hier een specialisatie kiezen: Houtbewerking, Uurwerken, Smeden, Leerbewerking, etc. zijn allemaal mogelijkheden. Je kunt kunstwerken maken of schilderen en tekenen en dergelijke fysieke media studeren. Handvaardigheid omvat ook de meer technische vaardigheden waar werk bij komt kijken zoals Elektronica en Werktuigbouwkunde.

Het maken of repareren van een voorwerp dat met Handvaardigheid gemaakt is houdt meestal een Fysieke Uitdaging in, waarbij de Storyteller de moeilijkheid bepaalt. Artistieke werken gemaakt met een Handvaardigheid van 3 of meer kunnen een Toreador in Trance laten gaan.

Een specifieke specialisatie is Lichaams-Handvaardigheid (Bodycrafts). Dit omvat bijvoorbeeld tattoëren, piercen, en andere vormen van kunst die het lichaam veranderen.

### **Intimidatie (Intimidation)**

Intimidatie is representatief voor een brede variatie aan technieken om mensen tot meewerken te dwingen door angst. Dit kan variëren van fysieke grootte, tot een bijzonder angstaanjagende grijns, tot precies weten op welke emotionele knoppen je moet drukken.

Je kunt Intimidatie gebruiken om iemand bang te maken met een Sociale Uitdaging of met sommige Disciplines.

### **Leiderschap (Leadership)**

Je hebt de gave om anderen te beïnvloeden en te inspireren - een functie van vertrouwen, stand en een grondig begrip van wat anderen motiveert. Na iemand verslagen te hebben in een Sociale Uitdaging mag je deze Vaardigheid gebruiken om hem een redelijke taak voor jou te laten doen. Iemand moet eerst onder jouw commando staan of als ondergeschikte dienen. Bijvoorbeeld: een Oudere en haar Clan, een officier en zijn soldaten, een manager en zijn werknemers of een misdaadbaas en zijn handlangers. Deze verzoeken mogen niet die persoon's Aard of Gedrag in gevaar brengen of onrecht aan doen.

### **Listigheid (Subterfuge)**

Listigheid is de kunst van deceptie en intrige dat een sociale achtergrond nodig heeft om te werken. Wanneer je deelneemt aan een sociale gebeurtenis of conversatie met het onderwerp, dan kun je proberen om informatie uit die persoon te trekken door middel van trucs en voorzichtig vissen. De vampier, wiens smaak voor intrige en politiek bijna ongeëvenaard is, geven aan deze Vaardigheid de voorkeur.

Een succesvol gebruik van Listigheid kan informatie ontsluiten zoals iemands (echte) naam, nationaliteit, Negatieve Karaktereigenschappen, vrienden en vijanden. De eerste vereiste is dat je het doelwit zo ver krijgt dat hij iets zegt over iets dat wat te maken heeft met het gewenste onderwerp, misschien door in een gesprek iets te zeggen over buitenlandse culturen om het karakter's nationaliteit te achterhalen. Als je dit voor elkaar krijgt, dan mag je de echte vraag stellen en een Sociale Uitdaging aangaan. Als je wint, moet je doelwit de informatie geven. Om deze Vaardigheid nogmaals te gebruiken, moet je je doelwit weer in een gesprek lokken. Verder kan Listigheid nooit meer dan 1 Negatieve Karaktereigenschap per sessie onthullen, en mag hij gebruikt worden om je tegen iemand anders' Listigheid te verdedigen. Je kunt dan zelfs valse informatie die zij als echt aanzien doorgeven als je je tegenstander verslaat in een Sociale Uitdaging.

Je mag de Listigheid Vaardigheid ook gebruiken om informatie te verbergen of om te liegen zonder dat het ontdekt wordt. Je mag desalniettemin niet liegen als je onder de invloed bent van Commando of andere vergelijkbare Disciplines.

### **Occult**

Tegen het randje van de gewone samenleving aan bestaat een schat aan arcane en alternatieve kennis. Het meeste van deze kennis biedt een verlichtend inzicht in de natuur van ons mysterieus universum. Deze Vaardigheid stelt je in staat om te putten uit en gebruik te maken van deze esoterische kennis. Voorbeelden van gebruik hiervan houden in, maar zijn niet gelimiteerd tot: het identificeren van het gebruik en de natuur van zichtbare Magie, rituelen en rituelen; de basisfundamenten van het occulte begrijpen; of kennis hebben van cultussen, boeken en artefacten.

De meeste gebruiken van de Occult Vaardigheid vereisen een Mentale Uitdaging. De moeilijkheid is afhankelijk van vele factoren, zoals de obscuriteit, hoeveelheid van bestaande

data en het karakter's eigen hoeveelheid van kennis (vampieren weten meer over hun eigen Disciplines, etc.). Een Tremere zonder ook maar één level van Occult komt niet voor.

## **Onderzoeken (Investigation)**

Je bezit de geleerde vaardigheden van een ijverige speurder. Je kunt vaak details of aanwijzingen oppikken of ontdekken die minder oplettende individuen zouden missen of negeren. Met een Mentale Uitdaging kun je zien of een persoon een verborgen wapen bij heeft of zoiets dergelijks. Wanneer je bezig bent met het plot kun je een Mentale Uitdaging voorstellen aan een Storyteller om te kijken of er aanwijzingen gemist zijn, om aanwijzingen samen te voegen of om informatie te krijgen door een formeel onderzoek. Jagers gebruiken vaak deze Vaardigheid om hun Kindred prooi op te sporen. Dit soort oog voor details wordt meestal gevonden bij voormalige privé-detectives, politiemensen, regeringsagenten en verzekeringspersoneel.

## **Ongewapend Vechten (Brawl)**

Je bent kundig in het gebruiken van je lichaam als wapen. Dit omvat elke vorm van ongewapend vechten, van smerig knokken tot Bruce Lee Kung Fu. Deze Vaardigheid mag gebruikt worden in combinatie met klauwen, tanden en andere typen van lichamelijke wapens. Op deze manier kan zelfs een naakte vijand een formidabele tegenstander zijn. Als deze Vaardigheid gebruikt wordt om de vechtsporten te kunnen beoefenen, moet bij het nemen van de Vaardigheid aangegeven worden om welke vechtsport het gaat.

## **Optreden (Performance)**

Je hebt de gave om je eigen originele creaties te maken en/of deze creaties aan je publiek uit te beelden. Een Sociale Uitdaging bepaalt hoe goed je creatie is of hoe goed je het ten tonele brengt. Met een succesvolle Sociale Uitdaging kun je zelfs erg gevoelige Kindred in trance laten gaan. Als je gebruik maakt van deze Vaardigheid moet je aangeven wat je specialiteit is, zoals schilderen, poëzie, muziek of een bepaald instrument. Terwijl niet alle Toreador daadwerkelijk kunst creëren, zijn zij die dat wel doen meestal erg begaafd in deze Vaardigheid.

## **Overleven (Survival)**

Je hebt de kennis en training om voedsel, water en onderdak te vinden in verscheidene wildernis-omgevingen. Elke Mentale of Fysieke Uitdaging staat je toe om jezelf of een ander levend wezen te voorzien van de basisbehoeften voor een dag. Je kunt deze Vaardigheid ook gebruiken om iemands spoor te volgen in de wildernis; de Storyteller bepaalt welke Uitdaging je moet doen en hoe moeilijk deze moet zijn. Belangrijke factoren van een Overleven Uitdaging zijn de overvloed of schaarste van bronnen, tijd van het jaar, uitrusting en het type wildernis. Veel Gangrel bezaten deze vaardigheid toen ze nog sterfelijk waren en vinden het ook nu nog nuttig.

## **Recht (Law)**

Elk justitieel systeem, legaal, civiel of crimineel, is gebaseerd op laag na laag van verwarrende traditie, prioriteit en procedure. Je ervaringen met het systeem echter, staan jou toe om het systeem voor jou te laten werken. Je kunt de Recht Vaardigheid gebruiken om bindende contracten op te maken, om cliënten te verdedigen en om je rechten en die van anderen te kennen. De moeilijkheid van de Mentale Uitdaging die nodig is om deze taken te volbrengen, hangt af van factors als prioriteit, de zwaarte van de misdaad, de legale complexiteit van het onderwerp of de gewenste legale actie.

## **Reparatie (Repair)**

Je snapt precies wat iets doet functioneren. Met tijd, gereedschap en onderdelen kun je de meeste moderne apparaten repareren of aanpassen. Deze kennis houdt ook in dat je een kei bent in sabotage. Vooral uitvinders, monteurs en doe-het-zelfers bezitten deze Vaardigheid. Het

gebruik van deze Vaardigheid houdt meestal een Mentale Uitdaging in, met de moeilijk die wordt bepaald door factoren als de complexiteit van het voorwerp, beschikbaar gereedschap en onderdelen, de hoeveelheid schade en de tijd die je er insteekt.

## **Rijden (Drive)**

De meeste volwassenen hebben tenminste een beetje bekendheid met de meeste voertuigen; deze Vaardigheid gaat voorbij deze basiskennis. Een karakter met deze Vaardigheid is een zeer goede chauffeur die in staat is tot achtervolging en het ontwijken daarvan, botsingen voorkomen en om zijn voertuig als wapen te gebruiken. Deze acties vereisen meestal een Fysieke Uitdaging voor je reflexen. Factoren die de moeilijkheid beïnvloeden kunnen inhouden het type voertuig, staat van de weg en de soort stunt die je uit wil voeren. Een Mentale Uitdaging kan noodzakelijk zijn om een onbekend voertuig te kunnen besturen. Verder kan een karakter met de Rijden Vaardigheid zich snel van scene naar scene bewegen en kunnen de Storytellers de 'buiten spel' reistijd inkorten als het karakter toegang heeft tot een voertuig.

## **Schooien (Scrounge)**

Schooien stelt je in staat om voorwerpen te pakken te krijgen door middel van connecties en vindingrijkheid. Veel individuen die het geld ontberen om de dingen te kopen die zij willen (Nosferatu en armere Brujah onder andere) ontwikkelen deze Vaardigheid daarvoor in de plaats. Materialen door Schooien verkregen zijn meestal niet spiksplinternieuw, zelden exact goed en hebben vaak veel tijd nodig om ze te verkrijgen, maar deze Vaardigheid werkt vaak wel daar waar geld of stelen niet lukt.

Een Mentale of Sociale Uitdaging is nodig om van Schooien gebruik te maken. Enkele factoren die de moeilijkheid kunnen beïnvloeden zijn de verkrijgbaarheid van het voorwerp en plaatselijke vraag en aanbod.

## **Sluipen (Stealth)**

Door te versmelten met je dekking, je omtrekken vaag te maken en stil en voorzichtig te bewegen kun je aandacht vermijden en langs mensen heen sluipen. Je weet hoe je het beste gebruik moet maken van de omliggende dekking en hoe je licht en schaduw moet gebruiken. Mogelijkheden om ongemerkt te bewegen zijn ook niet verloren voor je, omdat je het gebruik van timing en afleiding goed beheerst en begrijpt.

Met een toepasselijke Fysieke Eigenschap kun je soms langs bewakers en zoekers sluipen (je test dan tegen hun Onderzoek-Vaardigheid en Mentale Eigenschappen). Je kunt Sluipen ook gebruiken om de Verduisteren-Discipline aan te vullen.

## **Straatkennis (Streetwise)**

Je hebt een gevoel voor de straat, kent haar geheimen, weet hoe je er moet overleven en weet hoe je het netwerk van persoonlijkheden moet gebruiken. Je kunt informatie krijgen over gebeurtenissen, bendes en daklozen, en je kunt overleven (hetzij enigzins smerig) zonder duidelijk inkomen. Sommige gebruiken vereisen een Sociale Uitdaging die wordt beïnvloed door dingen als de samenstelling van de huidige straatmaatschappij en het huidige straatmilieu. Een Nosferatu zonder minstens één level in deze Vaardigheid is een zeldzame ziel.

## **Talen (Linguistics)**

Je hebt les gekregen in één of meer talen buiten je eigen taal. In hun lange leven pikken Kindred soms meerdere talen op, waarvan sommigen niet meer bestaan. Dit kan van alles zijn, van oeroude hiërogliefen tot gewone nationale talen tot complexe dialecten. Je moet aangeven welke taal je kiest met deze Vaardigheid en je kunt het daarna niet meer veranderen. Elk level staat voor een bepaalde taal of, bij meerdere levels, voor een bepaalde vloeibaarheid met die taal. Deze Vaardigheid staat jou en iedereen die de taal ook kent om privé te converseren. Verder kun je geschreven talen die je kent vertalen. Het is afhankelijk van de tekst of hier een Mentale Uitdaging nodig is. Als het gaat om de moderne talen Engels Duits, Frans, Spaans en



Nederlands, dan mag je er twee per niveau van Talen kiezen. Specialisatie vereist een eigen niveau in die taal.

Als je wenst te converseren met iemand in een taal die je zelf niet kent, houdt je hand dan omhoog met je vingers in een L vorm (duim en wijsvinger). Iemand die afluistert moet dan ook die taal kennen.

## **Vuurwapens (Firearms)**

Ergens tijdens je bestaan heb je jezelf geleerd om te gaan met een grote verscheidenheid aan vuurwapens of gelijkwaardige projectielwapens. De meest gebruikelijke functie van deze Vaardigheid is in een gevecht, maar een Storyteller kan ook een Mentale Uitdaging toestaan om andere functies uit te voeren. Je begrijpt niet alleen hoe vuurwapens werken, je kunt er ook voor zorgen, ze repareren en mogelijk kleine veranderingen aanbrengen. Een karakter zonder deze Vaardigheid kan nog steeds een vuurwapen gebruiken, maar kan geen gebruik maken van de andere Vaardigheid-gebaseerde voordelen. Degenen met de Vuurwapens-Vaardigheid kunnen er ook voor kiezen om een Mentale Eigenschap in te zetten in plaats van een Fysieke Eigenschap bij een Uitdaging waarbij een vuurwapen gebruikt wordt.

## **Wetenschap (Science)**

Je bezit een dosis feitelijke en praktische expertise in een gebied van de wetenschap. Deze kennis stelt je in staat om onderwerpen uit jouw gebied te identificeren, proeven uit te voeren, voorwerpen te fabriceren, met resultaten aankomen of toegang krijgen tot informatie die je normaal niet kunt gebruiken. Een Mentale Uitdaging is nodig voor alle non-triviaal gebruik van deze Vaardigheid, met de moeilijkheid die afhangt van beschikbare inkomstenbronnen (uitrusting, data, etc.), complexiteit van de taak en de tijd. Als je deze Vaardigheid neemt, moet je aangeven wat jouw vakgebied is. Een paar voorbeelden zijn natuurkunde, scheikunde, biologie en wiskunde. Overleg altijd eerst even met een Storyteller.

## **Invloeden (Influences)**

Invloed is het mechanisme waarmee de Kindred de dagelijkse zaken van ontelbare mensen controleren voor hun eigen obscure redenen. Het kan de vorm aannemen van connecties, bondgenoten of directe controle van een menselijk bedrijf. Praktisch gezien, Invloed kan het leven van bijna iedere Kindred makkelijker maken. Het kan gebruikt worden om je haven te beschermen, voor de jacht of illegale activiteiten, om het nog maar niet te hebben over de macht die je tegen je vijanden kunt gebruiken - of je medevampieren.

Karakters kunnen Invloeden inzetten om doelen te bereiken die te maken hebben met een specifiek aspect van de menselijke samenleving. Veel Invloeden, zoals Straat en Onderwereld, hebben dezelfde functie, maar over het algemeen zal er een zijn die wat efficiënter is om een bepaald doel te bereiken. De moeilijkheidsgraad, bepaald door de Storyteller, is gelijk aan het aantal Invloeden dat ingezet moet worden om een bepaald doel te bereiken, en dit kan ineens veranderen, afhankelijk van de omstandigheden. Het gewenste effect bij iedere Invloed kan enorm veranderen in een jaar tijd of zelfs tussen sessies door; je bent tenslotte niet de enige die Invloeden probeert uit te oefenen.

Soms kan een Storyteller om een bepaalde test vragen om de onzekerheid of eventuele bijkomstige moeilijkheden mee te laten tellen bij het uitoefenen van Invloed. Soms hoeft je geen Invloed in te zetten om te gebruiken, maar heb je een bepaalde hoeveelheid Invloed nodig. Om Invloeden actief te gebruiken, moet je aan de Storyteller vertellen wat voor effect je wilt bereiken. De Storyteller bepaalt dan de kosten, de tijd die gebruikt wordt (zowel de echte als de in-game tijd) en de eventuele testen die nodig zijn. Invloed dat op deze manier gebruikt wordt, is tijdelijk weg en kan niet meer gebruikt worden tot de volgende sessie. Het effect van Invloed kan meteen en kort zijn, of laat gemanifesteerd en permanent, afhankelijk van de aard van de manipulatie en het niveau van macht dat het karakter tot zijn beschikking heeft.

Soms willen spelers acties ondernemen die niet onder een bepaalde Invloedgroep vallen of waar meerdere Invloeden voor nodig zijn. Bijvoorbeeld: een Toreador ancilla wil een grootse

nachtclub openen in haar stad. Ze heeft natuurlijk Financiën nodig, maar Hogere Kringen en Media is ook erg handig om interesse op te wekken en om de club te promoten als iets spectaculairs. Verder, wat als de locatie die zij wil gebruiken in een zone ligt die niet gebruikt mag worden voor nachtclubs? Bureaucratie kan erg handig zijn om de zones te laten veranderen, om over het verkrijgen van de juiste vergunningen nog maar niet te spreken. Dus, in sommige gevallen kan een Storyteller beslissen dat er twee of meer Invloeden nodig zijn om een doel te bereiken. Dit is niet alleen realistischer, het moedigt karakters ook aan om meer met elkaar te communiceren om de juiste Invloeden bij elkaar te krijgen.

Kindred kunnen Invloeden ruilen, net zoals kinderen (en sommige volwassenen) voetbalplaatjes ruilen. Dit geruil kan tijdelijk of permanent zijn. In het geval van een permanente ruil schrappt de oude eigenaar de Invloed van zijn kaart en kan de nieuwe eigenaar hem erbij schrijven. Een tijdelijke ruil vindt plaats wanneer een Kindred iemand een gunst verleent of wanneer hij zijn Invloed uitleent. In zo'n geval hoeft hij alleen maar een notitie te maken dat de Invloed niet in zijn bezit is. De houder van de Invloed kan hem meteen gebruiken of hij kan wachten totdat hij denkt hem nodig te hebben. De originele eigenaar kan hem echter pas terugkrijgen als de ander de Invloed uitgeeft of vrijwillig teruggeeft.

Soms willen karakters de Invloed van anderen tegenhouden. In zo'n geval kost het meestal 1 Invloed per Invloed die tegengehouden moet worden. De Kindred die de meeste Invloed uitgeeft (als hij ze heeft natuurlijk) bereikt zijn doel. Alle Invloed op deze manier gebruikt is dan uitgegeven. Een voorbeeld kan zijn wanneer een iemand een verhaal gepubliceerd probeert te krijgen en de ander dat tegen wil houden.

In de praktijk is Invloed bijna nooit onmiddellijk actief. Een karakter krijgt het misschien voor elkaar om een gebouw onbewoonbaar te laten verklaren, het zal niet meteen die nacht afgebroken worden. Voor de snelheid van het spel kan een Storyteller beslissen dat miniem gebruik van een Invloed een half uur duurt. Ingewikkelde manipulaties echter kunnen tot plotline verheven worden en enkele sessies duren voordat het zijn doel bereikt heeft.

Deze richtlijnen limiteren absoluut niet de hoeveelheid Invloed die iemand uit kan geven of de graad van verandering die hij kan veroorzaken. Het is slechts een advies om Storytellers te helpen inschatten hoeveel er voor bepaalde acties nodig is.

Bij sommige effecten staat een sterretje (\*). Dit houdt in dat deze effecten over het algemeen te bereiken zijn zonder een Invloed uit te geven.

Je mag beginnen met drie Invloeden. Deze Invloeden kunnen allemaal in dezelfde categorie vallen om een hogere graad van dominantie in die Invloed aan te duiden. Ok kun je niet beginnen met meer dan vier Invloeden in een categorie. De enige grenzen die gesteld worden aan de Invloeden zijn die die door je achtergrond of identiteit van je karakter. De Storyteller heeft altijd het laatste woord.

## **Bureaucratie (Bureaucracy)**

De organisationele aspecten van lokale, provinciale of zelfs landelijke bestuursorganen vallen in de invloedssfeer van het karakter. Hij kan de regels die nodig lijken te zijn om onze maatschappij aan de gang te houden buigen of breken als hij dat nodig acht. Het karakter kan contacten hebben of bondgenoten onder regeringsambtenaren, controleurs, opzichters, etc.

<b>Kosten</b>	<b>Gewenst effect</b>
1	Rekeningen van voorzieningen als gas en elektriciteit achterhalen*
2	Rijbewijs of geboorte-akte vervalsen De voorzieningen van een woning afsluiten Een klein (stuk) weg of een park afsluiten Geld loskrijgen van bijvoorbeeld de ww (± fl. 500,-)
3	Een overlijdingsakte, paspoort of werkvergunning vervalsen Een Openbare School een dag sluiten Eén voorziening van één blok af- of aansluiten Een klein bedrijf sluiten vanwege een overtreding
4	Iemand af laten luisteren Eigendomsaktes van land vervalsen Een onderzoek door een heel departement starten

- |   |  |
|---|--|
| 5 | Het starten, stoppen of veranderen van een stedelijk programma of beleid<br>Een groot bedrijf sluiten vanwege een overtreding<br>De zones van gebieden veranderen<br>Het vernietigen van gegevens van een persoon op stedelijk en provinciaal niveau |
| 6 | Een justitieel onderzoek naar een persoon of een bedrijf beginnen  |
| 7 | Controle over een staatsbureaucraat (bijv. Een rechter)  |

## Financiën (Finance)

De wereld is vol met het vertoon van rijkdom en de verhalen van de rich and famous. Kindred met Financiële Invloeden spreken de taal van geld en weten het kapitaal te vinden. Ze hebben een graad van toegang tot banken, megacorporaties en de hele rijke bewoners van de wereld. Zulke karakters hebben een grote verscheidenheid aan dienaren: financierders, geldtellers, bankiers, aandelenhandelaars, etc.

- | <b>Kosten</b> | <b>Gewenst effect</b>  |
|---------------|--|
| 1             | Geld verdienen<br>Informatie over grote transacties en financiële gebeurtenissen krijgen<br>Geld krijgen (± fl. 2000,-)<br>Informatie over algemene economische trends krijgen*<br>De echte motivaties achter vele financiële handelingen van anderen kunnen achterhalen |
| 2             | Een onverzekerd klein bedrag kunnen achterhalen<br>Geld krijgen voor het kopen van een klein bedrijf   |
| 3             | Een groot bedrijf kopen  |
| 4             | De lokale banken manipuleren (stortingen vertragen, krediet veranderen)<br>Een klein bedrijf ruïneren  |
| 5             | Een bepaald aspect van stedelijk bankieren controleren<br>Een groot bedrijf ruïneren<br>Een nationaal bedrijf kopen  |
| 6             | Een economische trend laten ontbranden<br>Een internationaal bedrijf kopen   |
| 7             | Je bezit een aantal lokale bedrijven en draagt veel bij aan de lokale economie   |

## Gezondheidszorg (Health)

In onze moderne wereld bestaan talloze organisaties en bronnen om elke menselijke pijn of ziekte te behandelen, tenminste in theorie. Het netwerk van gezondheidsorganisaties, ziekenhuizen, gestichten, inrichtingen en medische groeperingen kunnen beïnvloed worden door iemand met Medische Invloeden. Zusters, dokters, specialisten, laboranten, therapeuten en apothekers zijn slechts enkelen van de werknemers op het gebied van de gezondheid.

- | <b>Kosten</b> | <b>Gewenst effect</b>  |
|---------------|--|
| 1             | Toegang tot iemands medische gegevens*<br>Publieke voorziening van medische centra gebruiken wanneer je wilt<br>Vaccinatie-gegevens vervalsen<br>Een Bloedpunt krijgen   |
| 2             | Toegang tot bepaalde medisch onderzoeksgegevens<br>Kleiner laboratoriumwerk gedaan krijgen<br>Een kopie van een lijkschouwersrapport krijgen   |
| 3             | Kleinere quarantines starten<br>De resultaten van testen of inspecties corrumperen<br>Medische gegevens wijzigen   |
| 4             | Een lijk krijgen<br>Medische gegevens compleet herschrijven<br>Giften misbruiken voor persoonlijk gebruik (± fl. 500,-)<br>Grote quarantines starten<br>Een bedrijf laten sluiten vanwege 'overtredingen van de gezondheidswetten' |

- 5 Speciale onderzoeken laten verrichten  
Mensen laten opsluiten of vrijlaten
- 6 Je controleert een poliklinische praktijk of bloedbank
- 7 Je controleert een groot stedelijk ziekenhuis

## De Hogere Kringen (High Society)

Er bestaat een elite kliek van stervelingen die zich, door geboorte, bezittingen, talent of het lot, boven de grote massa verheven voelen. Hogere Kringen Invloeden stellen een karakter in staat om direct te tappen uit de bron van deze exceptionele groep stervelingen. Tot deze groep behoren diletantes, oud geld, film- en muzieksterren, allerlei artiesten, wannabees, modellen en trendsetters.

- | <b>Kosten</b> | <b>Gewenst effect</b>   |
|---------------|---|
| 1             | Er achter komen wat trendy is*<br>Ruim voor het normale publiek kennis krijgen over concerten, shows en toneelstukken*<br>Lastig te krijgen kaartjes in bezit krijgen |
| 2             | De meeste beroemdheden kunnen volgen<br>Een stem hebben in de locale entertainment-wereld<br>Geld 'lenen' als doelloos geld van rijke vrienden (± fl. 2000,-)         |
| 3             | Veelbelovende carrières verwoesten<br>Vriendelijk omgaan met mensen van ver boven jouw status*  |
| 4             | Kleine beroemdheidstatus  |
| 5             | Bij een talkshow verschijnen die niet op het punt staat gecanceled te worden<br>Een nieuwe club, gallery, festival of andere High Society bijeenkomst ruïneren        |
| 6             | Je bent een grote lokale beroemdheid  |
| 7             | De lokale sociale scene is volledig te kneden naar jouw bevliegingen  |

## Industrie (Industry)

De duistere wereld van het Gothic-Punk milieu is door pompende en malende machines en het zweet van eindeloze hoeveelheden arbeiders. Een karakter met industriële Invloeden heeft zijn bleke vingers in deze pap. De industrie bestaat uit vakbondsmensen, voormannen, ingenieurs, aannemers en werklui.

- | <b>Kosten</b> | <b>Gewenst effect</b>   |
|---------------|---|
| 1             | Op de hoogte gesteld worden van industriële projecten en bewegingen*  |
| 2             | Kleinere projecten laten plaatsvinden<br>Kleine 'ongelukjes' laten gebeuren<br>Uit vakbondsgelden putten of kleingeld verduisteren (± fl. 1000,-) |
| 3             | Kleinere stakingen organiseren<br>Machinerie toe-eigenen voor korte tijd  |
| 4             | Een kleine fabriek sluiten<br>Een kleine fabriek nieuw leven inblazen   |
| 5             | Grote locale industrie manipuleren  |
| 6             | De productie van een bepaalde bron in een kleine regio afsluiten  |
| 7             | Grote stakingen organiseren   |

## Kerk (Church)

Ook kerken zijn niet zonder politiek en intrige waar een ondernemende Kindred gebruik van kan maken. Kerkelijke Invloeden zijn meestal van toepassing op de grote godsdiensten, zoals Christendom, Islam, Boeddhisme, Hindoeïsme, Jodendom. Sommige andere praktijken vallen onder de Occulte Invloeden. Contacten en bondgenoten die beïnvloed worden zijn o.a. priesters, bisschoppen, evangelisten, heksenjagers, pastors en andere mensen die bij de kerk horen.

- | <b>Kosten</b> | <b>Gewenst effect</b>   |
|---------------|---|
| 1             | De vrijzinnige mensen binnen een bepaald geloof in de buurt identificeren<br>Voor een lid van de geestelijken doorgaan* |

	Het inzien van algemene kerkelijke gegevens (Doop, trouwerij, begravenissen, etc.)
2	Hogere geestelijken identificeren Vaste misbezoekers opsporen Niet-priesterlijke leden schorsen
3	Eén kerk openen of sluiten Kerkelijk geld gebruiken (± fl. 500,-) Een kerk-geassocieerde Jager vinden
4	Toegang tot privé informatie en kerkelijke archieven In discredit brengen of schorsen van hogere leden Regionale afdelingen manipuleren
5	Grote protesten organiseren Toegang tot antieke kennis
6	Toegang tot of lenen van relieken of heilige voorwerpen
7	Gebruik maken van de rijkdommen van een Bisdom

## Media

De media dienen als de ogen en oren van de wereld. Terwijl weinig mensen eraan twijfelen dat het nieuws niet echt is, zouden velen verbaasd staan als ze zouden weten wie af en toe die ogen en oren dicht doet. Medewerkers op dit vlak zijn producers, verslaggevers, cameramensen, presentatoren, redacteuren, fotografen, radiopersoonlijkheden, etc.

<b>Kosten</b>	<b>Gewenst effect</b>
1	Vroege primeurs krijgen* Kleine artikelen voorleggen (binnen bepaalde grenzen)
2	Onderdrukken (maar niet stoppen) van kleine artikelen en rapporten Informatie van onderzoekende journalistiek te pakken krijgen
3	Een journalistiek onderzoek of rapport starten Sponsoring krijgen en verspillen (± fl. 500,-) Toegang tot media produktie bronnen Verhalen en projecten beïnvloeden
4	Valse berichten uitzenden (alleen lokaal)
5	Kleine lokale artikelen en verslagen volledig tenietdoen
6	Regionaal vlase berichten uit laten zenden
7	Je controleert een grote stedelijke krant Je hebt een redactionele positie

## Occult

De meeste mensen zijn nieuwsgierig naar het bovennatuurlijke en de verschillende groepen en gedachtes die de occulte wereld maken, maar weinig mensen zien het als meer dan nep, een afleiding of rariteit. Ze konden niet verder van de waarheid af zitten. Deze Invloed is erg dicht bij huis voor de Kindred en zou de mensheid wel eens de ogen kunnen openen over met wie ze deze donkere wereld delen. In de occulte gemeenschap bevinden zich cultus-leiders, alternatieve religieuze groeperingen, charlatans, nep-occultisten en New Agers.

<b>Kosten</b>	<b>Gewenst effect</b>
1	Kontakt leggen met en gebruiken van gewone occulte groeperingen en praktijken Je kent een aantal van de wat zichtbaardere occulte figuren*
2	Kennen en in contact komen met wat obscuurdere occulte figuren* Aan materiaal komen voor de meeste rituelen en gebruiken
3	Ongeveer weten waar zich bepaalde bovennatuurlijke entiteiten bevinden en mogelijk in contact treden daarmee Toegang tot belangrijke of zeer zeldzame materialen voor rituelen Mensen imponeren voor geld (± fl. 500,-) Toegang tot occulte boeken en geschriften (delen van het Book of Nod misschien?)

- 4 Een Basis Ritueel onderzoeken
- 4 Een Gemiddeld Ritueel onderzoeken
- 5 Toegang tot kleinere magische voorwerpen
- 5 Een Gevorderd Ritueel doorgronden
- 6 Een nieuw of nog nooit eerder tegengekomen ritueel of rite onderzoeken aan de hand van boeken of een mentor
- 7 Onderzoeken van Basis Rituelen van andere Sektes

## Onderwereld (Underworld)

Zelfs in de meest beschaafde van tijden heeft de maatschappij behoefte aan bepaalde diensten die te twijfelachtig zijn om te accepteren en in elke tijd is er een georganiseerde poging gedaan om aan deze behoefte te voldoen, ongeacht de risico's. Onder deze meedogenloze en gevaarlijke mensen bevinden zich huurmoordenaars, Mafia, Yakuza, helers, gokkers en witwassers.

- | <b>Kosten</b> | <b>Gewenst effect</b>   |
|---------------|---|
| 1             | Kleine hoeveelheden illegale goederen achterhalen (messen, wat drugs, etc.)   |
| 2             | Aan pistolen, zware drugs, gestolen auto's, etc. kunnen komen<br>Iemand in elkaar laten slaan<br>Kleine gestolen waar verkopen<br>Bewijzen dat misdaad loont (en ± fl. 2000,- scoren) |
| 3             | Aan een geweer, shotgun of SMG komen<br>Een overval opzetten  |
| 4             | Connecties in de witte-boorden-misdaad hebben   |
| 5             | Iemand laten vermoorden<br>Bendes tegen elkaar opzetten<br>Een pyromaan inhuren<br>Het locale drugsverkeer regelen  |
| 6             | Je controleert een lokale Mafia-familie   |
| 7             | Je controleert een witwasoperatie, drugskartel, pornografie-organisatie, etc.   |

## Politie (Police)

"To protect and to serve" is een populair (Amerikaans) motto van de gekozen handhavers van de wet. Maar in deze moeilijke tijd hebben zelfs niet-vampieren reden om te twijfelen aan de effectiviteit van de politie om de wet te handhaven. Misschien moesten zij zich eens afvragen wie de wet verdedigt, wie de wet dient en waarom. De Politie-Invloed omvat mensen als straatagenten, bureau-agenten, gevangenisbewaarders, speciale eenheden, rechercheurs en verschillende andere posities.

- | <b>Kosten</b> | <b>Gewenst effect</b>  |
|---------------|--|
| 1             | Het leren van politie procedures*<br>Op de hoogte zijn van politie informatie en geruchten<br>Bonnen ontwijken   |
| 2             | Nummerplaten laten nachecken<br>Kleine overtredingen ontwijken<br>Het verkrijgen van vertrouwelijke informatie   |
| 3             | Afdelingsgeheimen vinden<br>Een kopie van een onderzoeksrapport verkrijgen<br>De politie iemand lastig laten vallen of op laten pakken   |
| 4             | Toegang tot in beslag genomen wapens en goederen<br>Een onderzoek starten<br>Geld krijgen, in beslag genomen geld of als toewijzing (± fl. 2000,-)<br>Zwaardere aanklagingen weg krijgen |
| 5             | Grote onderzoeken starten<br>Een val om iemand er in te luizen zetten<br>Interne Zaken activeren<br>Agenten laten ontslaan   |

- 6 Een departement afsluiten voor een bepaalde tijd
- Een onderzoek stop zetten
- 7 De ME ergens in laten zetten

## Politiek (Politics)

Men zegt wel eens dat imitatie de eerlijkste vorm van vleierij is. Als dit waar is dan zouden de grote Kindred politici behoorlijk onder de indruk moeten zijn van de kunstige en moorden capriolen van hun menselijke tegenhangers in de politiek. Enkele van deze individuen kunnen zijn: staatsmannen, enqueteurs, partijleden, activisten, lobbyisten, kandidaten en de politici zelf.

<b>Kosten</b>	<b>Gewenst effect</b>
1	Een beetje druk uitoefenen De ware campagne-plannen van politici en partijen te weten komen* Bekend zijn binnen de politiek*
2	Kleine politici ontmoeten Van te voren gewaarschuwd worden over processen en wetten Geld van een omkoopotje of goede doelen gebruiken (± fl. 2000,-)
3	Het beïnvloeden of veranderen van politieke projecten (locale parken, renovaties, etc.)
4	Kleine wetten bepalen De carrière van een klein politicus vermorzelen
5	Jouw kandidaat op een kleine functie krijgen Grottere wetten bepalen
6	Grote wetsvoorstellen blokkeren Grote wetten tijdelijk opschorten Staatsbureaus of subcommittees gebruiken
7	Invloed uitoefenen op provinciale politiek Tot op zekere hoogte landelijke krachten ontwrichten

## Rechtssysteem (Legal)

De Kindred invloed is immer aanwezig in de heilige hallen van de wet en de rechtbanken, scholen, advocatenkantoren en rechtskantoren die daar mee te maken hebben. Deze hallen worden bevolkt door advocaten, rechters, deurwaarders, procureurs, etc.

<b>Kosten</b>	<b>Gewenst effect</b>
1	Gratis representatie krijgen voor kleine zaken
2	Boetes voor sommige vergrijpen ontlopen Kleinere aanklagingen laten stoppen
3	Rechtelijke procedures manipuleren (kleine erfenissen, kleine contracten, data's) Toegang tot publiekelijke of rechterlijk gelden (± fl. 500,-) Goede representatie krijgen
4	Iemand dagvaarden Rechtzaken rekken De meeste aanklagingen stoppen Voorwaardelijke vrijlating regelen of intrekken
5	Alle behalve de meest serieuze onderzoeken laten stoppen Iemand het land uit kunnen laten zetten
6	Een stedelijke rechter controleren Je kunt de stedelijke rechtsgang omzeilen
7	Je controleert een advocatenbureau Je kunt de provinciale rechtsgang omzeilen

## Straat (Street)

Ontgoocheld, ontheemd, zonder rechten en genegeerd door hun 'beteren'; de onderzijde van de mensheid heeft zijn eigen cultuur en levensstijl gecreëerd om met hun harde lot om te

gaan. In de donkere steegjes en achterbuurten zitten benedeleden, daklozen, straatartiesten, kleine criminelen, hoeren en zij die vergeten zijn.

<b>Kosten</b>	<b>Gewenst effect</b>
1	Op de hoogte gehouden worden van de 'word on the street' De meeste bendes identificeren en hun gebied en gewoontes kennen*
2	Grotendeels zonder vrees kunnen leven aan de onderkant van de maatschappij Een paar connecties hebben in bijna alle aspecten van het straatleven Toegang tot kleine aantallen illegale goederen
3	Iets gedaan krijgen van straatmensen en bendes Pistolen of ongewone vechtwapens krijgen
4	Groepen daklozen mobiliseren Bedelen (± fl. 500,-) Iets te zeggen hebben in bijna alle aspecten van benedeoperaties Een shotgun, geweer of submachinegun te pakken krijgen
5	Een middelgrote bende controleren
6	Toegang krijgen tot grote hoeveelheden illegale goederen
7	Automatische wapens verkrijgen

## **Transport (Transportation)**

De wereld is continue in beweging en haar welvaart leunt zwaar op het feit dat mensen en produktie naar elke hoek van de wereld vliegen, varen of rijden. Zonder de middelen om deze monumentale taak uit te voeren zou onze kleine wereld snel weer vervallen naar een lege bal met grote, uitgestrekte, lege vlaktes. De krachten die dit in beweging houden, zijn: taxi- en buschauffeurs, piloten, luchtvaartmaatschappijmedewerkers, reisbureaus, scheepskapiteinen, conducteurs, douanebeambten en vele anderen.

<b>Kosten</b>	<b>Gewenst effect</b>
1	Een tovenaar wat betreft wat gaat waar naartoe, wanneer en waarom Kan lokaal snel en gratis reizen*
2	Kan een onwetend doelwit achtervolgen wanneer hij openbaar vervoer gebruikt Veilig reizen regelen tegen alledaagse bedreigingen (zonlicht, etc.)
3	Iemand's reismogelijkheden serieus dwarsbomen De meeste bovennatuurlijke gevaren ontlopen tijdens het reizen
4	Tijdelijk een vorm van openbaar vervoer platleggen Geld jouw richting op sluizen (± fl. 1000,-)
5	De routes van belangrijke transportmanieren veranderen Zonder moeite kunnen smokkelen
6	Controle uitbreiden naar nabij gelegen gebieden
7	Kleine of afgelegen gebieden isoleren voor korte tijd

## **Universiteit (University)**

In een tijd waar de queste naar leren en kennis begint in scholen, colleges en universiteiten, is informatie geld. De Universiteit-Invloed representeert een zekere graad van controle en misschien zelfs betrokkenheid in deze instituties. Binnen dit invloedsgedebied kun je vinden: leraren, professoren, decanen, studenten van alle leeftijden en graden, Amerikaanse orders en veel jonge en beïnvloedbare geesten.

<b>Kosten</b>	<b>Gewenst effect</b>
1	De layout en het beleid van de locale scholen kennen* Toegang tot de bronnen van lagere universiteiten Gegevens tot en met middelbare school krijgen
2	Een paar connecties hebben met bruikbare kennis of vaardigheden Tot op zekere hoogte toegang tot de faciliteiten Middelbare school gegevens vervalsen Universitaire gegevens bemachtigen
3	Een gunst van een vakgroep gedaan krijgen Een klas uit laten vallen



- 4 Cijfers beïnvloeden of vervalsen  
Een student in discrediet brengen  
Studentenstakingen en protesten organiseren  
Universitaire medewerkers in discrediet brengen  
Geld van een schenking bemachtigen (± fl. 2000,-)
- 5 Een diploma vervalsen
- 6 Grote projecten opzetten  
Een curriculum institutionair veranderen  
Gratis gebruik van de faciliteiten
- 7 Een universitair diploma vervalsen

## Disciplines

Naast onsterfelijkheid en regenererende capaciteiten, hebben alle vampieren toegang tot de speciale gaven genaamd Disciplines. Deze krachten, onderwijl vreemd en vaak schitterend, zorgen er voornamelijk voor dat de vampier nog verder weg geraakt van zijn sterfelijke connecties en banden. Sommige vampieren, zeker degenen met Geavanceerde Disciplines, worden dronken van hun kracht en macht en zien zichzelf soms als goden, vergeleken met hun minderen.

Volgens de legenden hadden de vroegste vampieren toegang tot alle volgende Disciplines en soms zelfs meer. Door evolutionaire redenen, of misschien vanwege een bovennatuurlijk 'foutje', verdunde hun bloed door de generaties heen en werden hun krachten specifiek. Wat de reden hiervoor ook mag zijn, de Clans en bloedlijnen van tegenwoordig hebben een duidelijke definitie wat betreft de Disciplines die ze bezitten. Terwijl iedere vampier bijna elke Discipline kan leren en zelfs goed kan beheersen, vinden ze dat ze hun Clan-Disciplines instinctiever en makkelijker onder de knie krijgen.

Om dit te laten merken, mogen karakters alleen beginnen met de Disciplines die bij hun Clan staat (zie 'Clans'). Om non-Clan-Disciplines te leren, moet een karakter eerst een welwillende mentor vinden die de gewilde Discipline bezit. Verder moet een karakter meer XP betalen voor deze Disciplines (zie hoofdstuk 'Ervaring') en moet er bloed gedronken worden van een persoon die deze Discipline als Clan-Discipline heeft..

De Clanloze Caitiff zijn de uitzondering op deze regel. Vanwege hun gemengde erfschap mogen zij beginnen met drie Camarilla-Disciplines, behalve Bloedmagie (de Storyteller heeft altijd het laatste woord en kan bepaalde combinaties van Disciplines verbieden). Deze drie Disciplines gelden voor Caitiff als hun 'Clan'-Disciplines vanaf dat moment. Alle andere Disciplines worden gezien als non-Clan-Disciplines en moeten als zodanig betaald worden met XP.

Bij het aanschaffen van Disciplines moeten eerst de basisvormen geleerd worden voordat men kan beginnen aan de geavanceerdere levels: om 'Geestafdruk' te leren, moet je eerst 'Verhoogde Zintuigen' en 'Aura Lezen' kennen. Hierbij komt ook nog dat sommige Disciplines speciale limitaties hebben waar je ook rekening mee moet houden. Dit staat bij de desbetreffende Disciplines.

Ongeacht de aard van de Discipline kan een Discipline alleen tussen sessies door geleerd worden. Dit zorgt ervoor dat een karakter meteen de meest effectieve Disciplines tijdens het spelen krijgt en het geeft een realistisch beeld van de tijd die een vampier nodig heeft om zijn krachten verder te ontwikkelen.

Ieder karakter begint met drie Disciplines. Dit kunnen alleen de Clan-Disciplines zijn. Je mag je Disciplines spreiden of specialiseren in een Discipline; je mag echter nog geen Gemiddelde Disciplines nemen of Disciplines die niet van jouw Clan zijn.

## Aanwezigheid (Presence)

Aanwezigheid kan gezien worden als een soort bovennatuurlijke hoeveelheid charisma, persoonlijkheid en aantrekkingskracht. Zeker onder mensen zijn Kindred met deze Discipline vaak charismatisch en hebben ze de bijzondere kwaliteit dat ze mensen naar zich toe trekken.

Terwijl Dominantie de logische en bewuste geest manipuleert, spreekt Aanwezigheid de emoties van een persoon aan. In tegenstelling tot Dominantie kan Aanwezigheid vampieren van een lagere generatie wel beïnvloeden.

Hertesten van Aanwezigheid worden gedaan met de Leiderschap Vaardigheid.

## **Basis**

### **Blik van Angst (Dread Gaze)**

Je bent in staat om bij andere extreme gevoelens van angst te injecteren door ze in hun ogen te kijken.

Door je slachtoffer te verslaan in een Sociale Uitdaging, laat je haar in paniek wegrennen. Niet in staat om enige actie te ondernemen tegen jou of om een Uitdaging aan te gaan, moet het slachtoffer wegluchten uit de ruimte zonder te stoppen totdat hij uit jouw aanwezigheid is. Voor het komende uur zal hij je actief ontwijken en verdwijnen wanneer jij verschijnt. Als hij geforceerd in jouw omgeving moet zijn, voelt hij zich extreem oncomfortabel en moet hij een extra Eigenschap bieden in alle Uitdagingen tegen jou. Als je hem aanvalt, mag hij zich gewoon verdedigen.

### **Bekoring (Entrancement)**

Deze Discipline omschrijft het aantrekken, overhalen en controleren van anderen. Jouw aantrekkelijke glamour krijgt iedereen in zijn greep waar je naar kijkt - zelfs degenen die jou haten en je kwaad willen doen worden geciviliseerd of zelfs gedwee.

Je mag een individu proberen te Bekoren door een Sociale Uitdaging aan te gaan. Als je succesvol bent moet het doelwit jou netjes en geciviliseerd aanspreken. Verder mag hij jou niet aanvallen als hij onder Bekoring is. De Bekoring is verbroken wanneer je het doelwit aanvalt of duidelijk beledigend of grof behandelt - anders duurt de Bekoring een uur. Als de gebruiker de Bekoring breekt door aan te vallen, mag hij die persoon niet meer Bekoren voor de rest van de avond.

## **Gemiddeld**

### **Ontbieden (Summon)**

Je kunt de onmiddellijke aanwezigheid van een jou bekende persoon eisen en die persoon zal komen. Zelfs over grote afstand is een Ontbieding moeilijk te weerstaan.

De standaard methode van het gebruik van deze kracht is een buiten-spel boodschapper die de Ontbieding over brengt. Dit wordt meestal gedaan door een Storyteller die de tijd even kan missen. Je verklaart aan de boodschapper het aantal Sociale Eigenschappen die je aan de kracht wil wijden. Elke Sociale Eigenschap na de eerste geeft je een Hertest als het doelwit van de Ontbieding de Sociale Uitdaging wint of de roep weerstaat. In de tussentijd moet je op dezelfde plaats blijven zodat het doelwit je kan vinden als hij de Uitdaging verliest. De Sociale Eigenschappen die geïnvesteerd worden in de kracht zijn verloren, ook als het doelwit gehoor geeft aan de Ontbieding.

Er zit vaak een lange tijdsvertraging in wanneer deze kracht gebruikt wordt. Dit is te begrijpen, aangezien het tijd kost om het doelwit te vinden, de Uitdaging uit te voeren en er op te reageren. Spelers zijn geadviseerd deze kracht niet te frivol te gebruiken.

## **Geavanceerd**

### **Majestatus (Majesty)**

Je straalt een aura uit van macht. Degenen om je heen vinden het moeilijk om te denken aan, laat staan het uitvoeren van, beledigingen en agressie tegen jou persoon. Je kunt verwachten met eerbied en ontzag behandeld te worden.

Het effect van deze Discipline strekt zich uit tot ongeveer 10 meter om je heen en verdwijnt onmiddellijk als je agressieve actie onderneemt tegen een persoon in die radius. Dit

effect is actief voor een heel uur per Mentale Eigenschap die uitgegeven wordt hieraan. Majestatus wordt aangegeven door een paars lintje dat duidelijk zichtbaar gedragen moet worden. Als twee personen met Majestatus elkaar tegenkomen, dan is de Majestatus van de persoon met de laagste generatie actief. Als ze allebei van dezelfde generatie zijn, vervallen ze beide.

Iemand die een offensieve actie tegen jou wil ondernemen, moet jou eerst verslaan in een Sociale Uitdaging. Lukt dit niet, dan kan de geplande actie geen doorgang vinden en kan die persoon die avond niet meer tegen jouw Majestatus ingaan. Verder mag er in tegenstelling tot andere krachten geen Wilskrachtpunt worden uitgegeven om Majestatus' eerste effecten te negeren. Later mag dit wel geprobeerd worden. Er moet minstens een uur tussen elke poging zitten.

## **Bloedmagie (Thaumaturgy)**

Van Bloedmagie, waarschijnlijk de zeldzaamste van alle Disciplines, wordt beweerd dat het gecreëerd is door Clan Tremere. Aangezien Bloedmagie bijna alleen maar door leden van deze clan wordt beoefend en ze het absoluut weigeren te leren aan anderen, zou er in dit gerucht veel waarheid kunnen zitten.

Karakters moeten beginnen met het Pad van Bloed. Dit is de hoeksteen voor alle andere Paden. Zie daar voor verdere details.

Hertesten van Bloedmagie worden gedaan met de Occult Vaardigheid.

## **Het Pad van Bloed (Path of Blood)**

### **Basis**

#### **Bloedbeheersing (Blood Mastery)**

Door macht uit te oefenen over iemands bloed, kun je macht uitoefenen over die persoon. Op deze manier gebruikt, is Bloedbeheersing vereist voor andere Bloedmagie-rituelen.

Je kunt het gebruik van Bloedbeheersing voor of zelfs tijdens een Uitdaging aankondigen, als je het maar doet voordat een test is uitgevoerd. Om Bloedbeheersing te gebruiken, moet je een bloedpunt van het slachtoffer hebben, wat wordt vernietigd wanneer de Discipline wordt geactiveerd (het bloedpunt dus). Door het bloedpunt te vernietigen, win je automatisch één enkele test en het slachtoffer mag geen hertest vragen. Als jij of je slachtoffer karaktereigenschappen hebben geboden, zijn deze niet verloren. Dit werkt echter niet als je gedwongen wordt om bloed te drinken.

#### **Ondervraging van Verkregen Vitae (Inquisition of Captive Vitae)**

Door het nauwkeurig onderzoeken van iemand's bloed kun je bepaalde stukjes informatie vinden. Informatie die je kunt vinden is: Clan, generatie, type wezen (vampier, mens, ghoul, etc.), diablerie (tot aan een jaar geleden) en fysieke toestand.

Voor elke vraag die je wilt stellen, heb je een Bloedpunt nodig - dat wordt vernietigd - en je moet een Simpele Test winnen.

### **Gemiddeld**

#### **Ontvreemding van Vitae (Theft of Vitae)**

Door concentratie kun je zichtbaar bloed transporteren van een container of doelwit naar je eigen lichaam. Omdat de bron van de diefstal duidelijk is, kun je direct een aanval verwachten als je dit gebruikt op een andere vampier. Deze kracht werkt automatisch tegen zichtbare containers, zelfs als ze in het bezit van iemand anders zijn. Als de bron van het bloed een ander wezen is of een onzichtbare (maar bekende) container, dan moet je eerst een Mentale Uitdaging winnen van je doelwit. Als je wint mag je een Mentale Eigenschap uitgeven voor elk bloedpunt

wat je weg wil halen. Bloedpunten die boven je maximum uitkomen, moeten meteen uitgegeven worden, anders zijn ze verloren.

Eenmaal in jouw lichaam wordt dit bloed als van jou gezien en kan het niet meer tegen de originele eigenaar gebruikt worden in ander gebruik van Bloedmagie.

### **Potentie van het Bloed (Potency of the Blood)**

Je kunt het bloed in je manipuleren, het distilleren en meer potent maken, met als gevolg dat je generatie omlaag gehaald kan worden. Hoe groter de verandering, hoe hoger de prijs.

Elke stap van 13e naar 10e --- 1 bloedpunt

Elke stap van 10e naar 8e --- 2 bloedpunten

Elke stap van 8e naar 6e --- 3 bloedpunten

Elke stap van 6e naar 5e --- 4 bloedpunten

5e naar 4e (maximum) --- 5 bloedpunten

Deze kosten zijn cumulatief. Bijvoorbeeld, het zou de gigantische som van 10 bloedpunten kosten om een 10e generatie vampier naar de 6e generatie te brengen. Slechts weinig Kindred hebben zoveel bloed, maar het is mogelijk om bloed extern op te slaan voor het hele proces. Vampieren kunnen maar door één effect tegelijk beïnvloed worden (dus door maar 1 Potentie van Bloed) en de effecten duren tot de eerstvolgende zonsopgang.

## **Geavanceerd**

### **Brandend Bloed (Cauldron of Blood)**

Met een aanraking kun je het bloed in een tegenstander laten koken en branden in zijn aderen. Tenzij het slachtoffer zich niet kan verzetten moet je eerst een Fysieke Uitdaging winnen om een vaste grip te krijgen. Als dit is gelukt, moet je een Wilskrachtpunt uitgeven om het Brandend Bloed te activeren. Nu mag je een willekeurig aantal Mentale Karaktereigenschappen uitgeven; één Mentale Eigenschap vernietigt één bloedpunt en veroorzaakt een gewone wond. Je kunt niet meer wonden veroorzaken dan je slachtoffer aan bloedpunten heeft. Een mens die twee of meer van zijn bloedpunten op deze manier verliest, sterft.

### **Andere Paden**

Het Pad van Bloed hoort haast instinctief bij de Tremere bloedlijn, maar er zijn andere, moeilijkere Paden beschikbaar voor Kindred die arcane aanleg vertonen. In het algemeen kun je deze paden niet kiezen bij karaktercreatie, maar je kunt ze wel leren door ervaring en de instructie van een mentor of arcane tekst.

Het eerste Pad dat je leert - het Pad van Bloed - is je primaire Pad. Je kunt je vaardigheid in andere Paden niet vergroten boven je vaardigheid in je primaire Pad, d.w.z. als je primaire Pad op Gemiddeld staat, kunnen je andere Paden daar niet boven komen. Ook moet jij of je Chantry de kennis vergaren die nodig is om het Pad te leren. Dit kan door bijvoorbeeld de Occult Vaardigheid; andere mogelijkheden kunnen de basis vormen voor hele plotontwikkelingen rond de Tremere.

Bedenk goed dat je eerst de kennis moet vinden voordat je het kunt leren. Nieuwe Paden leren na de eerste vereiste tijd, geduld en ervaring, net als met iedere andere Discipline.

### **Verleiding van de Vlam (Lure of Flames)**

Dit Pad stelt je in staat om een onnatuurlijke vlam te creëren en te manipuleren dat objecten niet verbrandt totdat jij de vlam loslaat.

## **Basis**

### **Ontvlammende Hand (Hand of Flame)**

Je kunt een vlamme kring rond je handen oproepen. Als je een tegenstander verslaat in een Fysieke Uitdaging met je vlamme hand, doe je een Verergerde Wond schade in plaats

van een gewone wond. Ontvlambare tegenstanders of objecten kunnen vlam vatten (dit is aan de Storyteller om te beslissen).

### **Vuurpijl (Flamebolt)**

Door een Mentale Eigenschap uit te geven, kun je een vlammeende pijl oproepen en deze over enige afstand gooien. Dit gebeurt precies als bij een afstandswapen, alleen gebruik je je Occult Vaardigheid in plaats van je Vuurwapens Vaardigheid. Gebruik je Mentale Eigenschappen voor alle Uitdagingen die je moet doen. Andere triviale gebruiken (geen test nodig) van deze kracht zijn het aansteken van sigaretten en kaarsen van afstand of het vernietigen van lichte stof en papier. Bij sterkere spullen is een statische test nodig.

## **Gemiddeld**

### **Muur van Vuur (Wall of Flame)**

Een pilaar van vlammen barst uit de lucht, brandend met een onnatuurlijke felheid en geheel onder jouw bevel. Je hoeft alleen maar te wijzen naar de gewenste lokatie en de magische woorden uit te spreken om een Muur van Vuur te creëren. Je kunt deze vlammeende barrière overal plaatsen waar je kunt zien, tot op een afstand van 20 meter van je vandaan.

Een Muur van Vuur maken is een enkele actie. Het beslaat een ruimte van ongeveer 2 meter doorsnee en ongeveer even hoog. Als je de Muur plaatst op de lokatie waar een persoon staat, gebruik je jouw Mentale Eigenschappen in een Uitdaging tegen die persoon zijn Fysieke Eigenschappen. Als jij wint, schiet het vuur omhoog onder het slachtoffer en doet een level verergerde schade. De muur blijft staan tot jij hem uitmaakt, buiten het bereik van 20 meter komt, bewusteloos raakt, in torpor gaat, of sterft. Personen die door een Muur van Vuur proberen te gaan, krijgen automatisch een level Verergerde schade voor elke ronde dat ze zich in de muur bevinden.

Als een Muur van Vuur gecreëerd wordt bij of op ontvlambare voorwerpen of oppervlaktes, dan kunnen deze ontbranden en een flinke brand veroorzaken. Je hebt geen speciale immuniteit voor het vuur wat met deze spreuk gecreëerd wordt.

### **Omvlam (Engulf)**

Je kunt een vijand midden in een vurige kolom van vlammen zetten door een Mentale Uitdaging aan te gaan met gebruik van je Occult Vaardigheid (om de vurige energie in bedwang te houden en de kolom nauwkeurig te plaatsen), terwijl de verdediger zijn fysieke Eigenschappen moet aanwenden (om de vlammen te ontwijken).

Om de Uitdaging te beginnen, moet je een Wilskrachtpunt inzetten. Als de spreuk lukt, ontvlamt het slachtoffer en krijgt hij twee Verergerde Wonden. Voor elke Uitdaging of voor elke volle vijf seconden (wat het grootste is), mag het slachtoffer proberen om een simpele test te winnen of gelijk te spelen om de vlammen uit te maken. Falen of andere acties uitvoeren resulteert in nog een Verergerde Wond en blijft het vuur branden. Succes betekent dat de vlammen uit zijn en dat er geen verdere schade volgt.

## **Geavanceerd**

### **Storm van Vuur (Firestorm)**

Door pure wilskracht kun je een vurige storm oproepen dat een compleet gebied bestrijkt en meerdere tegenstanders kan pijnigen. Om deze Discipline te activeren moet je een Wilskrachtpunt uitgeven en aangeven welk gebied je wilt doen ontvlammen. Dit gebied kan niet meer zijn dan 7 meter in diameter. Bewegende doelen binnen dit gebied moeten een Statische Fysieke test winnen (moeilijkheid van 6 Eigenschappen) om naar veiligheid te springen. Als het niet mogelijk is om in veiligheid te komen (dit is aan de Storyteller), als de test niet gewonnen wordt of als het gebied niet verlaten kan of wil worden, krijgt hij één Verergerde Wond.

## **Beweging van de Geest (Movement of the Mind)**

Dit Pad stelt je in staat om objecten te bewegen met de kracht van je geest.

### **Basis**

#### **Krachtpijl (Forcebolt)**

Je kunt je wilskracht focussen tot een tastbare pijl van mentale kracht die een tegenstander tegen de grond kan slaan. Om deze spreuk te gebruiken kost het je een Wilskrachtpunt. Als je je tegenstander verslaat in een Uitdaging (met jouw Mentale Eigenschappen tegen je tegenstander's Fysieke), slaat deze tegen de grond en is verdoofd voor 15 seconden (hardop tellen). Gedurende deze tijd kan het slachtoffer geen Fysieke acties ondernemen, maar ze mag wel Stamina-gerelateerde Eigenschappen gebruiken om schade te voorkomen van Uitdagingen die volgen. Tegenstanders met Versnelling (Snelheid Basis 2) zijn verdoofd voor 10 seconden. Karakters met Wervelwind zijn vijf seconden verdoofd en diegenen met Vlug als Kwik herstellen meteen van de klap. Behandel deze Discipline als een afstandsgevecht.

#### **Manipulatus (Manipulate)**

Door intens te concentreren, kun je fijne en delicate manipulaties uitvoeren op een voorwerp wat op een afstand staat. Echter, omdat gebruik maken van Vaardigheden in een Uitdaging op deze manier erg moeilijk is, moet je TWEE Eigenschappen inzetten in plaats van één. In het algemeen kun je alleen objecten manipuleren die een normaal persoon in één hand kan vasthouden. Verder is de snelheid van gemanipuleerde objecten niet sneller dan een rustige wandelpas. De maximale afstand is ongeveer 35 meter.

### **Gemiddeld**

#### **Vlucht / Vangst (Flight / Snare)**

Je kunt grote objecten optillen en bewegen (niet meer dan 150 kg), maar je kunt er geen fijne manipulaties op uitvoeren. Als je deze kracht op jezelf gebruikt kun je korte afstanden "vliegen" en vallen voorkomen. Als je dit op een tegenstander gebruikt, houdt deze Discipline hem op afstand door hem op te tillen. (Dit weerhoudt hem er echter niet van om een pistool af te vuren, om hulp te roepen of zijn eigen Disciplines te gebruiken.)

Om een tegenstander met succes te vangen, moet je de persoon verslaan in een Uitdaging waarbij jij je Mentale Eigenschappen gebruikt tegen zijn Fysieke Eigenschappen. Deze kracht is te onhandig om objecten nauwkeurig op iemand te laten vallen of om projectielen naar iemand te gooien.

Als deze kracht gebruikt wordt om te vliegen, kost het een Mentale Eigenschap per vijf minuten vliegen.

### **Geavanceerd**

#### **Manipulatus Majorus / Optillen / Controleren (Major Manipulation / Lifting / Control)**

Met deze kracht kun je grote objecten (tot aan een auto) optillen en tegenstanders uitschakelen of wegwerpen. Om deze kracht te gebruiken, moet je je tegenstander verslaan in een Uitdaging (jouw Mentale Eigenschappen tegen zijn Fysieke). Als je er voor kiest om je tegenstander uit te schakelen, moet hij doodstil blijven liggen voor zolang als jij je op hem concentreert. Als je dit doet, kun je geen andere acties ondernemen.

Je kunt ook, na het winnen van de Uitdaging, er voor kiezen om je tegenstander weg te werpen. Deze krijgt hierdoor een wond en moet (als een Buitenspel-actie) naar een gebied gaan binnen 35 meter die jij aangeeft. Tot slot, objecten die gegooid worden naar of op een tegenstander veroorzaken één (voor objecten ter grootte van een mens) of twee (grotere objecten) wonden als ze raken. Ook hier is een Mentale tegen Fysieke Uitdaging nodig.

Je moet een Mentale Eigenschap uitgeven om deze kracht te activeren.

## **Controle van het Weer (Weather Control)**

Dit Pad stelt je in staat om het weer te manipuleren, veranderen of op een andere manier te commanderen.

### **Basis**

#### **Schild van Mist (Cloak of Fog)**

Je kunt een mistbank oproepen dat een heel gebied beslaat. Deze mistbank kan alleen buiten verschijnen en kan een gebied beslaan van maximaal 35 meter in diameter.

Deze Discipline kost één Mentale Eigenschap en 15 minuten om te activeren. In de mist is het zicht (en daaraan gerelateerde acties) niet meer dan 2 meter. Verder kosten testen die met visuele dingen te maken hebben twee Eigenschappen om in te zetten in plaats van één, maar Verhoogde Zintuigen en dergelijke kunnen dit verbeteren. Met de goedkeuring van een Storyteller kan deze mist de schade van zonlicht verminderen.

#### **Stortbui (Downpour)**

Je kunt de lucht verduisteren en wolken hun regen laten vallen. De regen is erg zwaar, maar heeft maar effect op een klein gebied (35 meter), terwijl de omliggende lucht erg grauw zal zijn.

Deze kracht kost een Mentale Eigenschap en 15 minuten om te activeren. Iedereen in de tropische regenbui moet twee Eigenschappen inzetten met betrekking tot Fysieke acties en afstandsacties zijn verminderd tot 7 meter. Met goedkeuring van een Storyteller kan de door regenwolken verduisterde lucht de schade van zonlicht verminderen.

### **Gemiddeld**

#### **Tempest**

Je kunt het lokale weerpatroon van grote gebieden veranderen en verschillende weerseffecten veroorzaken. Door het uitgeven van een Wilskrachtpunt roep je de gekozen weersvorm op, die een uur duurt, plus een extra uur voor elke Mentale Eigenschap die je uitgeeft. De Storyteller kan er een hogere eis aan verbinden of een Statische Mentale Uitdaging eisen voor erg apart weer of weer van een ander seizoen. Weer dat je kunt creëren is onder andere onweer, hagelstormen, sneeuwstormen of een heldere hemel. Het effect op het spel is hetzelfde als bij Schild van Mist en Stortbui, maar beslaan nu de complete stad.

### **Geavanceerd**

#### **Bliksemgebed (Call Lightning)**

Door pure wilskracht kun je vernietigende bliksem uit de hemel laten komen om je tegenstanders te verslaan. Deze kracht werkt alleen buiten in bewolkt, stormachtig of regenachtige omstandigheden en kost een Wilskrachtpunt om te activeren. Als je aanval - gebruik makend van je Mentale Eigenschappen en Overleven Vaardigheid tegen je tegenstander's Fysieke Eigenschappen - lukt, krijgt je tegenstander drie Verergerde Wonden.

### **Rituelen**

Rituelen zijn arcane formules en incantaties, die, wanneer op de juiste manier en met kunde uitgevoerd, machtige magische effecten teweeg kunnen brengen. Ze zijn echter zeer zeldzaam en bijzonder moeilijk om te leren.

Voor elk level (Basis, Gemiddeld of Geavanceerd) dat je beheerst in je primaire Pad mag je één van de volgende rituelen van hetzelfde level gaan leren met goedkeuring van de Storyteller. Je kunt later nog meer rituelen leren met ervaring en hulp van een mentor die het desbetreffende ritueel kent. De regels voor het leren van rituelen zijn hetzelfde als die voor het leren van Paden.

## **Basis**

Basis-rituelen hebben 30 minuten nodig om uitgevoerd te worden, tenzij er bij de beschrijving van het ritueel anders beschreven staat.

### **Aangaan van de Bloederige Overdracht (Engaging the Vessel of Transference)**

Je kunt een container op mystieke wijze voorbereiden om als geleider te dienen en om zo het bloed wat er in zit te verwisselen met het bloed van degene met wie het in contact komt. Je hoeft geen Test uit te voeren om de transfer te laten gebeuren (dit veroorzaakt een kleine rilling in het slachtoffer), maar er kan maar één bloedpunt in per gebruik. Zodra je al het originele bloed verwisseld hebt, verdwijnt de magie, maar het verzamelde bloed blijft in jouw bezit. Dit ritueel wordt vaak gebruikt om bloedmonsters te verzamelen of om de Bloedband aan te gaan en kost een Mentale Eigenschap om uit te voeren.

### **Alert Ontwaken (Wake with Evening's Freshness)**

In geval van nood of als je bang bent dat je haven aangevallen wordt als je slaapt, kun je dit ritueel uitvoeren om meteen wakker te worden bij gevaar. Voor de eerste twee ronden heb je geen nadelige gevolgen door het overdag actief zijn (je kunt natuurlijk nog steeds gewond raken door zonlicht). Dit ritueel wordt uitgevoerd door het uitspreiden van as van verbrande veren over de plek waar je slaapt, meteen voordat je gaat slapen.

### **Contact met de Sire (Communicate with Kindred Sire)**

Vampieren van Clan Tremere gebruiken dit ritueel vaak om hulp of raad te vragen aan hun Sire. Voor dit ritueel moet men een half uur mediteren met als focus een object wat ooit jouw Sire toebehoorde. Als het ritueel klaar is, is er een telepathische verbinding ontstaan met je Sire, waar deze zich ook bevindt op de wereld. Deze verbinding houdt tien minuten stand.

### **Deflectie van het Houten Doem (Deflection of Wooden Doom)**

Door dit ritueel uit te voeren in een cirkel van hout (wat voor hout dan ook) kun je jezelf of iemand anders immuun voor staken maken. Het ritueel kost een Mentale Eigenschap om uit te voeren, maar duurt totdat iemand een poging tot staken doet - als dit gebeurt is de Uitdaging tot staken mislukt, de staak is vernietigd en de betovering voorbij. Beide partijen krijgen geen wonden en er zijn geen Eigenschappen verloren. Om de aanwezigheid van dit ritueel aan te duiden moet je dit vermelden op je karaktersheet en een kleine houten splinter (bijvoorbeeld een tandenstoker) op je dragen. Je kunt maar onder invloed staan van één zo'n ritueel tegelijkertijd.

### **De Vrije Doorgang (The Open Passage)**

Door een uur lang een patroon te tekenen met je eigen bloed, kun je een barrière onstoffelijk maken voor een hele ronde. De barrière zelf behoudt zijn normale uiterlijk en eigenschappen en alles dat de barrière aanraakte tijdens het ritueel wordt ook onstoffelijk zolang het ritueel duurt. Met dit ritueel kun je door een muur lopen of medestanders door gesloten deuren en andere gelijksoortige barrières laten gaan.

### **Duivelse Aanraking (Devil's Touch)**

Je kunt tijdelijk een magische vloek op iemand plaatsen, waardoor anderen die persoon zien met afkeer en walging. Het slachtoffer moet minstens twee Eigenschappen bieden op alle Sociale Uitdagingen als hij onder de invloed van dit ritueel staat. Door gebruik van kundig rollenspel of de Straatkennis of Beveiliging Vaardigheid moet je een muntje op het slachtoffer zien te krijgen. Het ritueel eindigt wanneer het slachtoffer het muntje vindt en weggooit of bij zonsopgang (wat het eerste gebeurt).

### **Puurheid van Vlees (Purity of Flesh)**

Dit ritueel reinigt op mystieke wijze onzuiverheden (gewone vervuiling, vergiften en drugs, maar geen ziektes of magische effecten) uit iemand door deze onzuiverheden te concentreren in die persoon's bloed. Om het ritueel uit te voeren, neem je één bloedpunt, dat



compleet vervuild en waardeloos wordt, van die persoon. Een Storyteller kan vragen om een Simpele Test of Uitdaging voor bijzonder hardnekkige toestanden.

### **Rode Wachter (Crimson Sentinel)**

Dit ritueel stelt je in staat om ergens een verdedigende rune te plaatsen die het het een slachtoffer moeilijk of onmogelijk maakt om ergens binnen te komen. Je moet de rune maken met een bloedpunt van het slachtoffer, waarna het invloed heeft op een ruimte van ongeveer 7 bij 7 (een flinke kamer). Het aantal Mentale Eigenschappen die je uitgeeft bij het uitspreken van het ritueel bepaalt de moeilijkheid: als de rune eenmaal actief is, moet het slachtoffer een Statische test winnen tegen deze moeilijkheid als hij het verdedigde gebied binnen wil komen. Als de rune ontdekt en vernietigd wordt is het ritueel ook verbroken.

### **Schild tegen Ghouls (Ward Versus Ghouls)**

Je kunt een teken creëren dat schadelijke gevolgen heeft voor ghouls – wezens die zowel menselijk als vampierbloed in zich hebben. Wanneer dit teken geplaatst wordt op een complete en niet bewegende cirkel, veroorzaakt het Schild een ongemakkelijk gevoel in ghouls die de cirkel naderen (van binnen of van buiten) en veroorzaakt drie Verergerde Wonden als de ghoul er doorheen probeert te breken. Een ander alternatief is om het Schild op een wapen te plaatsen (bijvoorbeeld een zwaard of een dolk) waardoor het één Verergerde Wond schade doet plus de normale schade op ghouls.

Om het beschermde gebied te betoveren moet je een bloedpunt van een sterfelijk mens vernietigen en permanent een Mentale Eigenschap uitgeven. Als het symbool wordt ontdekt en vernietigd, is het Schild ook vernietigd. Als dit wenselijk is, kun je bepaalde ghouls immuun maken voor dit bepaalde Schild. Hiervoor moeten ze aanwezig zijn bij het ritueel en een bloedpunt doneren zodat het Schild hen voortaan negeert.

### **Verdediging van de Heilige Haven (Defense of the Sacred Haven)**

Je kunt dit handige ritueel gebruiken om je haven of Chantry te beschermen tegen één van de oudste gevaren voor de vampier: zonlicht. Het ritueel kost een bloedpunt om uit te voeren, maar duurt zolang als het gebouw intact is en jij je er binnenin bevindt. Nadat het ritueel uitgevoerd is, kan er geen zonlicht de haven binnendringen door een raam of een deur (zolang deze dicht blijven). Het ritueel kan gebouwen tot de grootte van een klein huis beïnvloeden, maar een Storyteller kan beslissen dat het ook grotere gebouwen kan betoveren tegen een hogere prijs.

### **Verzadiging van Objecten in Bloed (Principal Focus of Vitae Infusion)**

Door de kracht van je bloed te concentreren kun je je bloed laten intrekken in een voorwerp. Door het voorwerp aan te raken en een mentaal commando te geven, kun je dit voorwerp later het bloed weer vrij laten geven. De grootte van het voorwerp kan niet kleiner zijn dan een ei en niet groter dan een brood. Door verzadiging van het bloed krijgt het voorwerp een rossige kleur en wordt het een beetje plakkerig. Een andere optie van dit ritueel is om zo'n voorwerp te creëren dat in bloed uiteenvalt bij de aanraking van een ander persoon. Die andere persoon moet dan aanwezig zijn bij het ritueel waarbij dat specifieke voorwerp wordt gecreëerd. Omdat het voorwerp nog steeds het bloed bevat van de Tremere, is er het risico van een Bloedband.

### **Wolvengeur (Scent of Lupine's Passing)**

Met een mengeling van melkplant, monnikskap en andere kruiden kan men een kompres maken waarmee men de geur van weerwolven kan waarnemen. Het kompres blijft een hele scene werken of tot een uur nadat het gemaakt is. Zolang je het bij je draagt, kun je weerwolven herkennen door geur alleen. Hiervoor moet je binnen 1,5 meter komen van de persoon in kwestie komen en een Mentale Uitdaging winnen om te kunnen bepalen of diegene een weerwolf is of niet.

## **Gemiddeld**

Gemiddelde Rituelen hebben een uur nodig om uitgevoerd te worden, tenzij er bij de beschrijving van het ritueel anders beschreven staat.

### **Alert op de Vuile Aanwezigheid (Pavis of the Foul Presence)**

Het gerucht gaat dat de Tremere dit ritueel ontworpen hebben met als enige doel de Aanwezigheids-Discipline van hun rivalen, de Ventrue, tegen te gaan. Dit ritueel is ook nog nauwelijks gevonden buiten Clan Tremere. Het ritueel kost een Mentale Eigenschap om uit te voeren en duurt totdat de kracht wordt aangesproken of tot zonsopgang, wat er het eerst gebeurt. Als iemand een Aanwezigheids-Discipline tegen je gebruikt, wordt er gewoon een test gedaan, maar als jij wint, beïnvloedt de Discipline je tegenstander in plaats van jou. Als je verliest, heeft de Aanwezigheids-Discipline geen effect. Hoe dan ook, om het ritueel nog een keer te gebruiken, moet je het opnieuw uitvoeren. Er kan maar één zo'n ritueel tegelijkertijd in gebruik zijn.

Om de aanwezigheid van dit ritueel aan te duiden, moet je het op je karaktersheet vermelden en moet je een blauw koord om je nek dragen (dit hoeft niet zichtbaar te zijn).

### **Gebeente der Leugens (Bone of Lies)**

Je kunt het bot van een sterfelijke betoveren zodat je weet of diegene die het vasthoudt de waarheid verteld. Het bot moet minstens 200 jaar oud zijn en het moet van een sterfelijke zijn die nog nooit vampierenbloed geproeft heeft. Het ritueel heeft een uur nodig om uitgevoerd te worden en het bot moet in een bad liggen van 10 bloedpunten die allemaal geabsorbeerd moeten worden. Daarna zal het bot elke keer verduisteren als degene die het vastheeft liegt. Het bot kan 10 keer gebruikt worden voordat het waardeloos is.

### **Onstoffelijk Lichaam (Incorporeal Passage)**

Door tijdens het uitspreken van het ritueel in een stuk spiegel te kijken, wordt je lichaam onstoffelijk. Fysieke aanvallen gaan door je heen zonder je te raken en je kunt ongehinderd door elke massieve barrière heenwandelen. Als je dit ritueel hebt uitgevoerd, kun je alleen voorwaarts gaan of stilstaan. Je mag niet omdraaien of achteruit lopen. Dit ritueel duurt een scene of een uur, zolang je in de spiegel blijft kijken. Het ritueel wordt verbroken als het oogcontact met de spiegel verbroken wordt.

### **Rutor's Hand**

De angstaanjagende dienaar die je met dit ritueel creëert is niets anders dan één van je eigen afgehakte handen met één van je eigen ogen erop. Na het uitvoeren van dit ritueel moet je, om het ritueel te volbrengen, je hand afhakken en je oog uit je kas steken, waarbij je twee Vergerde Schade krijgt. *Dit wordt door het karakter gedaan en niet door de speler.* Dit ritueel zorgt ervoor dat je lichaamsdelen niet tot stof vervallen en het blaast ze leven in, zodat ze als je spionnen kunnen fungeren. Ze volgen mentale bevelen, ze bewegen zoals jij wilt en ze maken het mogelijk dat je kan zien en horen wat zij meemaken. Je kunt er zoveel maken als je wil, maar dat betekent wel, dat je eerst je hand en je oog volledig moet regenereren na elk ritueel, voordat je een nieuwe Hand kan maken. Het spionerende, rondkrabbelende..... ding gemaakt met dit ritueel heeft een bloedpunt per week nodig (van wie maakt niet uit), anders vervalt het tot stof. Je kunt een kaartje krijgen voor je Hand en ze laten spioneren op andere plaatsen. Dit kun je doen door het kaartje aan een Storyteller te geven en hem te vertellen waar je je Hand naar toe wil laten gaan. Als het ding wordt opgemerkt, is het echter gemakkelijk te vernietigen; het heeft maar één Gezondheidsniveau (de Hand heeft drie Fysieke Eigenschappen waarmee het zich alleen kan verdedigen).

### **Schild tegen Weerwolven (Ward Versus Lupines)**

Dit ritueel werkt precies hetzelfde als het Schild tegen Ghouls, alleen gebruik je nu zilverstof en geen bloed om het uit te voeren. Het ritueel beïnvloedt weerwolven in al hun vormen.

### **Ziel van de Homunculus (Soul of the Homunculi)**

Geen enkele vampier vertrouwt een ander, maar de geheimzinnige onderzoeken van de Tremere vereisen vaak bekwame assistenten. Een Homunculus is een kleine, fysieke replica van de magiër, geheel loyaal en gemaakt om zijn meester te dienen als spion en hulp. Het uitvoeren van dit ritueel duurt één volle maand buiten het spel om. Als het ritueel volbracht is, fungeert de Homunculus als een klein verlengstuk van jezelf. Zulke wezens kunnen eruitzien als kleine gevleugelde creaturen die kunnen vliegen of een slak met een menselijk gezicht dat op de maker lijkt. Elke Homunculus is trouw aan zijn maker en functioneert als een extra lichaamsdeel. Homunculi hebben drie fysieke Eigenschappen, twee Gezondheidsniveaus en ze kunnen niet vechten. Ze kunnen wel spioneren en teruggreporteren of kleine taken uitvoeren. Je kunt slechts één Homunculus tegelijk hebben.

### **Geavanceerd**

Geavanceerde rituelen hebben 90 minuten nodig om uitgevoerd te worden tenzij anders vermeld.

### **Bloedcontract (Blood Contract)**

Door gedurende drie nachten een contract te schrijven met je eigen bloed, creëer je een onbreukbare band tussen jezelf en ieder die dat contract mede ondertekent. Je gebruikt twee Bloedpunten om het contract te maken – één om te schrijven en één om het te laten ondertekenen door alle partijen. Het Bloedcontract dwingt alle partijen zich aan het contract te houden. Als één van de partijen het contract verbreekt, dan krijgt diegene genoeg Verergerde Schade om in Torpor te gaan en deze schade kan niet worden weerstaan. De enige manier om dit contract te beëindigen is om aan de voorwaarden te voldoen of door het te verbranden.

### **Nacht van het Rode Hart (Night of the Red Heart)**

Je voert dit ritueel uit in twee delen van elk een uur; de eerste vlak na zonsondergang, de tweede vlak voor zonsopgang. Als dit ritueel op de juiste manier wordt uitgevoerd, sterft het slachtoffer nogal gruwelijk bij zonsopgang: zijn hart begint te koken en wordt verteerd als door de allesverzengende stralen van de zon.

Dit ritueel vereist drie bloedpunten van het slachtoffer en een tweede Bloedmagiër (er hoeft maar één van de twee het ritueel te kennen). Het slachtoffer is zich meteen bewust van het feit dat hij het doel is van een ritueel als het eerste deel afgerond is, maar de ware aard hoeft hij niet te kennen. Het slachtoffer kan zijn onleven alleen redden door één van de twee Bloedmagiërs te doden of het tweede deel van het ritueel te verhinderen. De twee delen van het ritueel moeten op dezelfde plaats uitgevoerd worden en in dezelfde stad als het slachtoffer. Om het laatste effect te laten gebeuren, moet de magiër permanent een Mentale Eigenschap uitgeven.

### **Nectar van de Bittere Roos (Nectar of the Bitter Rose)**

De mysteries van dit ritueel worden streng geheim gehouden door degenen die hem kennen, want het bestaan van dit ritueel alleen al vormt een bedreiging die weinig personen binnen de Camarilla zullen tolereren. Tijdens het verloop van dit drie uur durende ritueel wordt de levensessentie, de ziel van een vampier opgezogen en verorbert door de deelnemers aan het ritueel. Het slachtoffer moet aanwezig zijn en op de een of andere manier vastzitten gedurende het hele proces. Het eindresultaat is een drankje dat gedeeld kan worden tot maximaal 5 Diableristen. Elke drinker kan de voordelen, als dit mogelijk is, van de generatie van het slachtoffer krijgen, maar echter eens per slachtoffer en ritueel.

Er zijn echter risico's. Elke Diablerist moet een Simpele Test (zonder inzet van Eigenschappen) aangaan tegen het slachtoffer. Als de Diablerist wint of gelijk speelt, verlaagt hij zijn generatie. Als hij verliest, wordt hij door het bloed afgewezen en krijgt hij helemaal niets van het ritueel, noch kan hij ooit nog van het ritueel gebruik maken. Tenslotte, het slachtoffer van het ritueel wordt totaal vernietigd, zijn ziel verslonden in het proces. Zie Diablerie in hoofdstuk 2 voor meer informatie.

Het bloed wat vrijkomt bij dit ritueel moet ook tijdens of vlak na het ritueel gebruikt worden, anders verliest het zijn potentie en is het waardeloos.

### **Schild tegen Kindred (Ward versus Kindred)**

Je voert dit ritueel exact hetzelfde uit als het Schild tegen Ghouls, maar dan gebruik je Vampierenbloed. Het beïnvloedt alle soorten vampieren.

### **Umbra Tocht (Umbra Walk)**

De macht van Clan Tremere over de Discipline Inzicht (Auspex) stelt hem in staat om de verheven niveaus van het bewustzijn te verkennen, maar er zijn nog andere dimensies in de oneindige kosmos. Met de kracht van dit ritueel, dat het offer van een intelligent wezen vereist (hetgeen je bijna zeker een Beest-Element oplevert), kun je de Umbra binnengaan, een spirituele afspiegeling van de fysieke wereld. Je verschijnt naakt op de Umbra, alhoewel je bepaalde magische voorwerpen met je mee mag nemen (dit is aan de Storytellers om te beslissen). Je kunt zelfs andere mensen met je meenemen, maar dat vereist per persoon een extra offer. De Umbra is een gevaarlijke wereld waar weerwolven en onvriendelijke geesten rondwalen. Umbra Tocht duurt net zo lang tot je er voor kiest om terug te stappen naar de fysieke wereld.

### **Verlaat de Band van het Bloed (Abandon the Fetters of Blood)**

Door deze krachtige en zware, arcane beproeving kun je een persoon bevrijden van de legendarische boeien van de Bloedband. Om dit ritueel uit te voeren heb je al het bloed van de persoon nodig en één bloedpunt van zijn Regnant, degene waaraan hij gebonden is, om het ritueel te gaande te houden. Op het hoogtepunt van het ritueel, wanneer het laatste bloed het lichaam verlaat, verliest de persoon permanent een Fysieke, Mentale en Sociale Eigenschap als gevolg van zijn beproeving. Zijn bloed vloeit terug en de Bloedband is niet meer. Je kunt het bloed van de Regnant niet meer gebruiken, want dat wordt vernietigd tijdens het ritueel.

## **Dementatie (Dementation)**

De Discipline van Dementatie stelt een Malkavian in staat om zijn eigen mentale staat over te brengen op anderen. Hallucinaties, verwarring, verhoogde perceptie en Psychische Afwijkingen – deze gaan een heel eind de goede richting in voor afleiden, in discrediet brengen en verwarren van stervelingen en andere Kindred. Deze Discipline was tot voor kort een extreem goed bewaakt geheim van de Sabbat Malkavians, maar heeft sindsdien bijna iedere Malkavian besmet.

Hertesten van Dementatie worden gedaan met de Empathie Vaardigheid.

## **Basis**

### **Geestbedrog (Mind Tricks)**

Je kunt kleine hallucinaties veroorzaken, maar je kunt niet controleren wat het slachtoffer ziet. Om Geestbedrog te gebruiken moet je een Mentale Uitdaging aangaan met een Storyteller. Als je wint is het slachtoffer aangetast op een manier die de Storyteller kiest (angst, desorientatie en tijdelijk verlies van Eigenschappen zijn normaal). Dit is een uitstekende afleidingstactiek.

Je kunt deze Discipline niet tegelijkertijd met fysieke actie gebruiken die je zou afleiden van je concentratie op het slachtoffer. In andere woorden, je kunt deze Discipline gebruiken als je langzaam naar het slachtoffer loopt, maar niet als je als een gek aan het wegrennen bent, actief in gevecht bent of een object naar hem gooit.

Zoals al gezegd moet je een Mentale Uitdaging aangaan. Als je dit op een geniepige manier wilt doen (aangezien het heel moeilijk is om de bron te achterhalen), kan de Storyteller de test met het slachtoffer doen en je daarna informeren over de uitslag. Deze Discipline kan niet bewust worden weerstaan; het werkt of het werkt niet.

### **Passie (Passion)**

Je kunt emoties tot een hoogtepunt brengen, daarbij datgene wat op dat moment het karakter het meest bezighoudt extreem te accentueren. Je kunt ook iemands meest vurige passies doven tot een waakvlam.

Je moet een Sociale Uitdaging aangaan met je slachtoffer (kan via een Storyteller). Als je wint kun je de emoties van je slachtoffer versterken of verzwakken, aan jou de keuze. Als je je slachtoffer" gevoeligheid verhoogt krijgt hij de Negatieve Eigenschap: Ongeduldig erbij. Als je zijn gevoeligheid verzwakt krijgt hij de Negatieve Eigenschap: Onderdanig erbij. In beide gevallen moet het slachtoffer deze nieuwe toestand uitspelen.

De geactiveerde Passie duurt een uur. Meerdere gebruiken van deze Discipline op dezelfde persoon zijn niet cumulatief. De bron van de aandoening is niet meteen duidelijk, maar sommige Ouderen zijn bekend met de trucs van de Malkavians en kunnen de bron correct deduceren als iemand manisch of lusteloos wordt.

### **Gemiddeld**

#### **Verwarring (Confusion)**

Verwarring staat je toe om iemand die jou directe aandacht geeft helemaal op het verkeerde been te zetten. Slachtoffers hebben moeite met het herinneren van hun naam, waar ze zijn en waar ze mee bezig zijn. Als ze aangevallen worden als ze Verward zijn, kunnen ze zich nog wel verdedigen.

Door een Mentale Uitdaging te winnen verwar je je slachtoffer compleet voor vijf minuten. Als je een tweede Mentale Uitdaging van hem wint, dan mag je Mentale Eigenschappen uitgeven om de duratie van de Verwarring te verlengen: dit kost een Mentale Eigenschap per vijf minuten verlenging. Drie Mentale Eigenschappen uitgeven resulteert dan in een Verwarring van 20 minuten.

#### **Ogen van Chaos (Eyes of Chaos)**

Met deze Discipline kun je iemands ware Aard en/of eventuele patronen van waanzin in zijn persoonlijkheid achterhalen. Patronen van waanzin houden in: Psychische Afwijkingen, Beest-Elementen of Padelementen en mogelijk Negatieve Eigenschappen als de voorgaande afwijkingen niet aanwezig zijn.

Deze Discipline vereist dat je een Mentale Test wint voor elk onderdeel dat je wilt achterhalen. De eerste Test kan zijn voor je slachtoffer's Aard, de tweede voor een Psychische Afwijking of Beestelement, enz.

### **Geavanceerd**

#### **Totale Waanzin (Total Insanity)**

Door Totale Waanzin te gebruiken kun je je slachtoffer besmetten met 5 door een Storyteller uitgekozen Psychische Afwijkingen voor de duratie van 10 minuten. Slachtoffers in deze staat kunnen geen Mentale Uitdagingen aangaan en moeten de Afwijkingen uitspelen binnen de context van het verhaal.

Om Totale Waanzin te kunnen gebruiken moet je een Mentale Uitdaging aangaan met je slachtoffer en een Wilskrachtpunt uitgeven per 10 minuten van complete waanzin die je je slachtoffer wil laten beleven.

### **Dierenempathie (Animalism)**

Deze collectie van krachten dient als primaire link tussen het Beest dat in de ziel van elke vampier schuilt en de wilde geest van de natuur. Terwijl sommigen de vampier zien als iets onnatuurlijks, nemen ze een vitale plaats in in de ecologie van de World of Darkness. Zeker voor de Gangrel is deze Discipline de vaardigheid om het contact met en hun rol in het ingewikkelde plot van de natuur te begrijpen.

Hertesten van Dierenempathie worden gedaan met de Dierenkennis Vaardigheid.

## **Basis**

### **Innerlijk Beest (Beast Within)**

Je affiniteit met de dierlijke zijde van de Kindred geeft je wat macht over dat aspect in anderen. Je kunt inspelen op de bestiale aard van een slachtoffer en hem dwingen zich over te geven aan zijn donkere kant.

Met deze Discipline kun je één van je tegenstanders Psychische Afwijkingen activeren (hij kiest welke) als je hem verslaat in een Sociale Uitdaging. Je hoeft niet te weten welke Afwijkingen je tegenstander heeft, maar als je dat wel weet, dan hoef je geen Sociale Karaktereigenschap in te zetten wanneer je die bepaalde Afwijking probeert te activeren (het kennen van de afwijking neemt de plaats in van de Sociale Eigenschap tijdens het eerste bod). Mislukt het gebruik van Innerlijk Beest tegen een slachtoffer, dan mag je het die avond niet meer proberen tegen hem. Zie de 'Psychische Afwijkingen' voor regels aangaande actieve Afwijkingen en het herstellen daarvan. Als het slachtoffer geen Afwijkingen heeft, dan wordt het eerste Beestelement beïnvloed. Als deze ook niet aanwezig zijn gebeurt er niets.

Ook kunnen vampieren met deze Discipline met dieren praten, zij het op een hele moeilijke manier. Er kan niet meer dan een korte conversatie gevoerd worden met korte, simpele zinnen.

### **De Lokroep (The Beckoning)**

Je kunt een prachtige lokroep zingen naar nabije dieren. Bijna elk dier dat normaal gesproken gevonden kan worden in de buurt kan geroepen worden, maar je moet van tevoren zeggen welk dier je wilt roepen als je deze Discipline activeerd.

Over het algemeen kost het 1 Sociale Eigenschap om een dier te roepen, maar een Storyteller kan een hogere kost verbinden aan grotere, zeldzamere of minder handelbare dieren. Als regel zal het geroepen dier arriveren tussen de 10 en 30 minuten. Het dier moet als een kaartje duidelijk zichtbaar aanwezig zijn op je kleding. De Storytellers hebben de regels voor dieren.

Vampieren die deze Discipline ook hebben kunnen op een duidelijke manier (voor zover dat mogelijk) met dieren praten. Dit is ook afhankelijk van de intelligentie van het dier.

Een Gangrel of andere vampier die de beide Basis-Disciplines heeft van Dierenempathie en daarnaast ook minstens een level in de Vaardigheid Dierenkennis bezit kan ook daadwerkelijk communiceren met dieren. De meeste doen dit op een mentale manier, maar soms is het voor het dier makkelijker als er geblaft, gemiauw, gefloten, gechirpt, etc. wordt. De moeilijkheidsgraad is afhankelijk van het aantal levels dat de vampier bezit in de Vaardigheid Dierenkennis.

## **Gemiddeld**

### **Zang van Sereniteit (Song of Serenity)**

Door diep in iemands ziel te reiken, kun je zijn bestiale aard temmen of in ieder geval een tijdje kalmeren. Dit is niet alleen gemakkelijk om een vriend te kalmeren, maar ook om een vijand van zijn wilskracht en energie te beroven.

Om deze kracht te gebruiken moet je een Sociale Uitdaging aangaan. Win je de test, dan brengt de Zang van Sereniteit een vampier of weerwolf uit zijn frenzy. Verder, als het gebruikt wordt tegen iemand die niet in frenzy is, zorgt deze Discipline ervoor dat het vuur in zijn ziel gedoofd wordt, dat hij zwak en willoos wordt. In deze staat mag hij geen Wilskrachtpunten uitgeven en krijgt hij de Negatieve Mentale Eigenschap Onderdanig x 2. Het gebruik van deze Discipline blijft tot het einde van de avond in werking. De Kindred mag deze Discipline niet op zichzelf gebruiken en het effect is niet cumulatief.

## **Geavanceerd**

### **Omhels het Beest (Embrace the Beast)**

Dit level van Dierenempathie stelt de gebruiker in staat om te tappen uit de donkere en brute bron van kracht die verscholen ligt in de ziel van een vampier, hem daarbij transformerend in een meedogenloos, losgeslagen monster.

Als hij onder invloed is van Omhels het Beest, kan een karakter niet beïnvloed worden door Dominantie, Aanwezigheid of Beest Binnenin. Verder, voor de duratie van de kracht krijgt het karakter er de volgende Fysieke Eigenschappen bij: Woest en Ruig. Deze Discipline heeft ook z'n negatieve kanten. Het karakter mag geen enkele Mentale of Sociale Uitdagingen aangaan (behalve Intimiderend). En hij krijgt tijdelijk de Psychische Afwijking Rode Waas. Als hij deze Afwijking al heeft, wordt deze bijzonder actief voor de duratie van deze Discipline. Het kost 1 Mentale Eigenschap om de Discipline te activeren. De duratie van deze Discipline is tot het einde van de avond, of tot het voltooiën van het karakter's eerste fysieke confrontatie.

### **Dominantie (Dominate)**

Één van de legendarische krachten van vampieren is dat ze de gedachten en acties van anderen kunnen controleren. Deze Discipline is gedeeltelijk verantwoordelijk voor deze legende. In tegenstelling tot zijn zusterkracht, Aanwezigheid, beïnvloed Dominantie de bewuste en soms ook onbewuste mentale mogelijkheden van een doelwit.

Om iemand te Domineren, moet je oogcontact hebben met het doelwit. Een korte kruising van blikken is genoeg om dit voor elkaar te krijgen. Spelers worden verwacht eerlijk te zijn hierover. Orders die met Dominantie gegeven worden moeten verbaal en begrijpelijk zijn voor het doelwit- of je mag Telepathie gebruiken.

Een belangrijk nadeel is dat Dominantie niet werkt op Kindred die van een lagere generatie zijn dan de gebruiker (een 10e generatie vampier kan dus alleen 10e, 11e, 12e en 13e generatie vampieren Domineren).

Hertesten van Dominantie worden gedaan met de Intimidatie Vaardigheid. Een slachtoffer mag een hertest aanvragen door een Wilskrachtpunt uit te geven; dit mag maar een keer per Uitdaging.

## **Basis**

### **Bevel (Command)**

Deze Discipline is een vorm van gedachtencontrole die zich focust door een doordringende blik en een bevelende stem. Als je de blik van een andere speler kunt vangen, kun je proberen om een zekere mentale controle op hem uit te oefenen.

Om deze Discipline te gebruiken moet je je tegenstander eerst verslaan in een Mentale Uitdaging, dan kun je een enkel, simpel bevel geven, zoals "lig", "stop", "sta stil", "zit" of "vertrek" ("Stil!" is ook acceptabel). Het bevel moet in de gebiedende wijs zijn. Het bevel kan niet suïcidaal of zelf-vernietigend zijn, maar het mag drastisch ingaan tegen het slachtoffers Aard of Gedrag. In elk geval duren de effecten van het bevel nooit langer dan 10 minuten.

### **Vergeten Feit (Forgetful Mind)**

Je kunt je mentale krachten gebruiken om de bewuste en onbewuste herinneringen van een slachtoffer te beïnvloeden. Als je een karakter verslagen hebt in een Mentale Uitdaging mag je herinneringen toevoegen, veranderen of verwijderen die te maken hebben met één enkele gebeurtenis. De informatie die veranderd wordt, kan zo miniem zijn als de kleur van iemands ondergoed tot zo uitgebreid als een periode van 15 minuten uit iemands leven. Het kan nooit een periode zijn die langer dan 15 minuten is.

## Gemiddeld

### Hypnose (Mesmerism)

Door in iemands ogen te staren kun je geniepig iemands geest binnendringen en subtiele suggesties inbrengen om zijn gedrag te controleren en te begeleiden. Deze mentale tijdbommen blijven verborgen in de geest van het doelwit totdat een 'reactiemoment' gebeurt.

Om deze Discipline te gebruiken moet je eerst een slachtoffer verslaan in een Mentale Uitdaging. Zelfs als de suggestie gepland is, zal het slachtoffer deze negeren als het een directe bedreiging voor zijn (on)leven vormt. Je kunt maar één suggestie in een bepaald individu plaatsen. Ook moet zowel de suggestie als het reactiemoment beknopt en makkelijk begrijpbaar zijn. Enkele voorbeelden houden in:

Reactiemoment:

- Bij het zien van een bepaalde persoon, object of plaats
- Bij het horen van een bepaald woord of geluid
- Op een preciese tijd
- Na het doen van een bepaalde actie

Suggesties:

- Gedraag je op een bizarre en ontoepasselijke manier
- Lever een korte gesproken boodschap af
- Herinner ineens bepaalde informatie

Het doelwit onthoudt onbewust deze details totdat de suggestie 'afgaat', maar kan niet vertellen waarom ze deze actie deed. Als de suggestie eenmaal is uitgevoerd, vervalt de Hypnose.

### Conditionering (Conditioning)

Je krachten van mentale manipulatie hebben zo'n hoogte bereikt, dat je in staat bent om iemand geheel te herprogrammeren. Dit proces vereist veel tijd en moeite, maar de effecten zijn overweldigend en haast niet terug te draaien. Het eindproduct is een fanatiek loyale en ietwat tamme dienaar. Deze mate van controle kan zelfs de onfeilbaar geachte Bloedbond beïnvloeden.

Om het proces te beginnen moet je complete toegang hebben tot het slachtoffer voor de volle duratie van drie achtereenvolgende avonden. Gedurende deze tijd breek je langzaam de wil van het slachtoffer af, om het uiteindelijk te vervangen met de jouwe. Om dat te doen moet je het slachtoffer in drie achtereenvolgende Mentale Uitdagingen verslaan (1 per avond). Als dat eenmaal gelukt is, moet je een permanente Mentale Eigenschap uitgeven. Als een van de drie Uitdagingen verloren wordt, mislukt het hele proces.

De resulterende graad van controle is intens. Belangrijkste van de effecten is een permanente en automatische controle, waardoor het onderwerp zelfs de meest zelf-destructieve orders uitvoert. Verder krijgt het geconditioneerde slachtoffer 3 extra Wilskrachtpunten puur voor het doel om controle en manipulatie die tegen het bevel van zijn meester ingaat te weerstaan. Als er een Bloedband aanwezig was, dan moeten de Regnant en de Kindred die het slachtoffer geconditioneerd heeft een Mentale Uitdaging (out of character) aangaan wanneer ze tegenstrijdige bevelen geven.

Een nadeel is dat het slachtoffer weinig meer is dan een sober automaat zonder vrije wil, inbeelding en creativiteit. Hij is echter niet zonder hoop; Conditionering kan ook gebruikt worden om het onderwerp weer naar zijn normale doen te herstellen, helaas met een zeer groot risico. Over de gang van drie nachten, moet de herprogrammeur drie Mentale Uitdagingen winnen. De Storyteller baseert de moeilijkheidsgraad van deze uitdagingen op factoren als de tijdsduur van en de intensiteit van de controle. Het slachtoffer's drie extra Wilskrachtpunten komen nu in het spel om de pogingen van de 'redder' te weerstaan. Als de herprogrammeur ook maar één van deze drie testen verliest, is de geest van het onderwerp permanent verbrijzeld, hem als een kasplantje achterlatend. Bij succes hoeft de herprogrammeur alleen maar een Wilskrachtpunt uit te geven om het onderwerp's identiteit te herstellen en de effecten van de Conditionering ongedaan te maken.



## **Geavanceerd**

### **Bezeten Lichaam (Possession)**

Deze Discipline stelt je in staat om met geweld jouw bewustzijn in iemand anders lichaam te dwingen, die ander zijn wil en persoonlijkheid daarbij onderdrukkend, terwijl je je eigen lichaam onbeweeglijk en kwetsbaar achterlaat. Verder ben je gebonden aan de fysieke limitaties van het gastlichaam en mag je geen gebruik maken van je eigen fysieke Disciplines of van het gastlichaam's mentale en sociale Disciplines of faciliteiten.

Om van iemand Bezit te Nemen, moet je hem eerst aanraken en hem in een Mentale Uitdaging verslaan. Als je succesvol bent, valt het originele lichaam neer, schijnbaar levenloos, en neemt jouw bewustzijn onmiddellijk het lichaam van je slachtoffer over. Je mag in het gastlichaam verblijven tot zonsopgang, waarna je terug moet keren naar je originele lichaam. Als dat lichaam vernietigd is, sterf je de Laatste Dood. Tijdens de duur van het Bezeten Lichaam is het slachtoffer totaal onbewust van zijn toestand en situatie.

Alle fysieke Disciplines (Snelheid, Weerstand, Kracht) blijven bij het lichaam dat bezeten wordt en kunnen gebruikt worden. Alle andere Disciplines zijn verbonden met mentale vaardigheden en kennis en kunnen dus niet door de Bezitter gebruikt worden. Je kunt wel je eigen mentale Disciplines meenemen als je van lichaam veranderd.

Spiritueel lege, maar fysiek bruikbare lichamen, zoals die van Astraal Projecterende personen of personen die Bezit Nemen van iemand anders, kunnen geen weerstand bieden aan Bezeten Lichaam. Echter wanneer de originele geest terugkeert naar zijn lichaam, moet je een Mentale Uitdaging winnen om de controle te herkrijgen.

Wanneer je een Mentale Uitdaging verliest om Bezit te Nemen van een lichaam, wordt je extreem gedesoriënteerd. Je kunt je eigen lichaam niet controleren of jezelf concentreren voor een volle minuut, en gedurende die tijd ben je zeer kwetsbaar voor fysieke en mentale aanvallen.

Als het lichaam dat je Bezeten hebt gedood wordt en het is van een andere Kindred ben je zelf ook dood. Als het van een mens, dier of ghoul is, keer je terug naar je eigen lichaam, waarbij je de helft van je Wilskrachtpunten verloren bent. Deze zijn tijdelijk weg en kunnen teruggekregen worden met 1 per nacht.

Als spel-effect moeten karakters die het lichaam Bezitten van een ander karakter, de kleding en andere opvallende dingen van dat karakter overnemen. Ook kan er een naamplaatje of badge gebruikt worden om de verandering aan te duiden.

## **Inzicht (Auspex)**

Inzicht omvat het grote aanbod aan uitgebreide zintuigelijke vermogens die sommige vampieren kunnen ontwikkelen na hun Omhelzing. De meeste vampieren in het gelukkige bezit van Inzicht vinden het uitermate nuttig, niet alleen in het van nacht tot nacht overleven, maar ook bij het waarderen van de schoonheid van hun omgeving. De Toreador in het bijzonder blinken uit in dit aspect.

Hertesten van Inzicht worden gedaan met de Onderzoeken Vaardigheid. Wilskracht mag gebruikt worden voor een enkele Hertest bij het proberen te ontdekken van een Verduistert persoon of iemand die zich op een andere manier verborgen houdt.

## **Basis**

### **Verhoogde Zintuigen (Heightened Senses)**

Je kunt één van je zintuigen opvoeren tot een niveau dat de meeste mensen nooit zullen bereiken. Het karakter kan Verhoogde Zintuigen gebruiken om gesprekken te bespioneren, in bijna complete duisternis te kijken, op de tast brieven te lezen, iemands geur te identificeren of om veelbetekenende smaken op te pikken (om wat mogelijkheden te noemen). De Discipline kan elk zintuig verhogen, maar er kan maar één zintuig tegelijk verhoogd worden.

Een Storyteller kan beslissen dat een Mentale Uitdaging nodig is voor bepaalde moeilijke taken. Verder, als een karakter gebombardeerd wordt door een grote hoeveelheid zintuigelijke input terwijl hij deze Discipline gebruikt (bv. harde muziek, fel licht of een zeer sterke geur), dan verliest hij dit zintuig voor de duur van 15 minuten.

### **Aura Lezen (Aura Perception)**

Energielijnen omringen bewuste wezens en deze veranderen continue om de mentale en emotionele toestand van een wezen weer te geven. Een vampier met Aura Lezen heeft zijn zintuigen omhoog gekrikt naar een niveau dat hij deze enegielijnen kan zien en lezen. Door een Statische Mentale Uitdaging te winnen, met een moeilijkheid die gelijkstaat aan het aantal Mentale Eigenschappen van het doelwit, kun je het slachtoffer dwingen één van de volgende soort vragen naar waarheid te beantwoorden: 'Wat is je Gedrag?', 'Heb je Diablerie gepleegd (in het laatste halve jaar)?', 'Wat is je huidige emotionele staat (korte samenvatting)?', 'Was het laatste wat je zei een leugen?' of 'Wat voor soort wezen ben je?' (mens, vampier, weerwolf, magier, geest, fee, mummy, etc.). Vaker gebruik van deze Discipline staat meerdere vragen toe.

## **Gemiddeld**

### **Geestafdruk (Spirit's Touch)**

Deze Discipline stelt je in staat om de achtergebleven energie en impressies van een object, nadat het is gebruikt of aangeraakt te lezen. Specifieke informatie, zoals de identiteit van het individu, zijn emotionele en/of mentale toestand en zijn waarneming, kunnen met het gebruik van deze Discipline achterhaald worden.

Verschillende factoren, zoals kort contact, meerdere gebruikers en de ongewone aard van de gebruiker of het object, kunnen het gebruik van de Discipline sterk beïnvloeden. In sommige vreemde gevallen zijn er zelfs helemaal geen afdrukken (als de Storyteller dit zegt). Vreemd genoeg laten vampieren die Verbergen (Obfuscate) hebben, geen afdrukken achter. Als de eigenaar van het voorwerp in de buurt is, kan het karakter hem hierover ondervragen en moet hij eerlijk antwoorden. Vaak is echter de hulp van een Storyteller nodig.

### **Telepathie (Telepathy)**

Je hebt je bovennatuurlijke zintuigen naar zo'n niveau gebracht dat je daadwerkelijk gedachten kunt ontvangen en verzenden. Wees echter gewaarschuwd - veel van de dingen die begraven liggen in de geest van anderen kunnen het best onberoerd blijven. Met wat moeite kun je je zelfs een weg forceren in tegenstribbelende geesten, maar een vrijwillig onderwerp maakt de taak minder moeilijk en minder onaangenaam voor beide partijen.

Je kunt deze Discipline gebruiken om in stilte te communiceren met een welwillend persoon (of meerdere personen). Speel deze communicatie uit door briefjes te gebruiken of hou een zacht gesprek dat niet afgeluisterd kan worden, behalve door Telepathie of een andere dergelijke kracht. (Om dit effect te bereiken, moeten andere spelers dit gesprek negeren. Karakters met Telepathie echter, zien meteen dat er iets aan de hand is en kunnen een Mentale Uitdaging aangaan tegen één van de spelers om mee te luisteren.)

Je kunt Telepathie ook gebruiken om te spioneren op anderen, gedachte die aan de oppervlakte drijven te lezen of om te kijken of de waarheid gesproken word. Als je de persoon verslaat met een Mentale Uitdaging, kun je het slachtoffer een ja/nee vraag of kort-antwoord vraag stellen over het onderwerp of de conversatie waar hij op dat moment mee bezig is, en hij moet naar waarheid antwoorden.

Personen met actieve Psychische Afwijkingen mogen deze bieden in plaats van Mentale Eigenschappen wanneer zij onderworpen worden aan onvrijwillige Telepathie. Elke Afwijking die op deze manier geboden wordt, zorgt ervoor dat de telepaat een extra Mentale Eigenschap moet bieden. Dit weerspiegelt de moeilijkheid van het lezen van zo'n verknipte geest. Als de verdedigende speler ervoor kiest om één of meerdere Afwijkingen te bieden en hij wint de Uitdaging, dan infecteert hij de telepaat met zijn gekte. De telepaat moet nu een Wilskrachtpunt uitgeven of de afwijking(en) actief uitspelen voor de komende 30 minuten. Helaas voor de

verdediger is de telepaat nu meteen volledig op de hoogte van de verdediger zijn Afwijkingen en mag deze tegen hem gebruiken in de toekomst.

## **Geavanceerd**

### **Astrale Projectie (Psychic Projection)**

Met een bewuste mentale inspanning kun je veilig de band tussen je geest en lichaam doorbreken. In deze staat reist je onzichtbare geest ontastbaar door de fysieke wereld. Normale barrières kunnen je niet tegenhouden, maar bovennatuurlijke, zoals pentagrammen en magische beveiligingen, zijn een ander geval. Personen met sterk geavanceerde zintuigelijke krachten (zoals Verhoogde Zintuigen, Telepathie, en dergelijke) kunnen voelen dat er iets mis is, maar moeten een Mentale Uitdaging winnen om je te kunnen zien.

Het gebruik van Astrale Projectie is echter niet zonder gevaar. Je lichaam blijft hulpeloos en kwetsbaar achter tijdens je reizen. Verder zijn je mogelijkheden tot interactie met de fysieke wereld sterk afgenomen. Je kunt bijvoorbeeld geen fysieke acties in je omgeving stoppen of ingrijpen. Een Kindred kan alleen zintuigelijke vaardigheden zoals Verhoogde Zintuigen (alleen zicht en geluid), Aura Lezen en Telepathie gebruiken. De enige krachten die tegen je gebruikt kunnen worden zijn degenen die je geest of verstand beïnvloeden en zelfs dan moet de aanvaller in staat zijn om je aanwezigheid te zien. Als je zichtbaar wilt worden en in staat wilt zijn om te communiceren met een enkel individu in de fysieke wereld, dan kost dat 1 Mentale Eigenschap per 10 minuten. Iemand die Astrale Projectie gebruikt, draagt een wit lintje.

## **Kracht (Potence)**

Een andere distinctieve fysieke Discipline waar vele vampieren gebruik van maken is de bovennatuurlijke graad van kracht genaamd Kracht. Degenen die deze gave gebruiken zijn tot ongelooflijke dingen in staat en kunnen brute hoeveelheden schade aanrichten. Helaas, zoals de meeste fysieke disciplines, wordt een gebruiker van Kracht al gauw herkend als meer dan gewoon mens. Als resultaat wordt het gebruik van Kracht des Levens en Stalen vuist gezien als een breuk van de Maskerade (ook door de Prins van Tilburg).

Kracht is een Discipline die iets toevoegd aan een actie en kan dus niet als dusdanig getest worden. Daar moet dan de toepasselijkste Vaardigheid voor gebruikt worden. Als je iemand probeert te slaan met Kracht, gebruik je de Ongewapend Vechten Vaardigheid voor een Hertest.

## **Basis**

### **Herstel (Prowess)**

Je bezit een hoeveelheid bovenmenselijke kracht boven dat van de gemiddelde vampier. Zelfs wanneer je fysiek leeg bent, kun je de kracht aanspreken dat jouw bloedrecht is. Je mag een enkel Bloedpunt uitgeven om alle Fysieke Eigenschappen die te maken hebben met brute kracht terug te halen die je deze sessie uitgeput of verloren hebt. Je kunt het niet gebruiken om andere Fysieke Eigenschappen terug te krijgen. Dus terwijl Herstel wel Eigenschappen als Gespierd, Hard, Standvastig, Woest en Pezig terug haalt, herstelt het geen Fysieke Eigenschappen die te maken hebben met gratie, balans of snelheid.

### **Macht (Might)**

Je kunt je pogingen in elke kracht-test verdubbelen en zo obstakels overwinnen waar mindere Kindred van duizelen. Als je een Uitdaging verliest die te maken heeft met kracht, mag je onmiddellijk een Hertest aanvragen. Eigenschappen die je verloren hebt, blijven verloren, maar je hoeft niet nog een Eigenschap te bieden. Je kunt echter wel de Uitdaging winnen door de tweede test.

Deze Discipline kan maar eenmaal per Uitdaging gebruikt worden en kan niet tegengegaan worden door de Vaardigheid van een tegenstander (zoals Vechten Met Het Lichaam), maar wel door iemand anders' Macht. Macht mag niet gebruikt worden in een test die

te maken heeft met gratie, snelheid of coordinatie, alleen maar in testen die met brute kracht te maken hebben.

## **Gemiddeld**

### **Kracht des Levens (Vigor)**

Je fysieke kracht heeft verbazingwekkende proporties bereikt, jou duidelijk kenmerkend als een supermens. Omdat veel vampieren het gebruik van Kracht des Levens in sterfelijk gezelschap een breuk van de Maskerade vinden, gebruiken ze het alleen in uiterste noodgevallen.

Als je Kracht des Levens gebruikt, kun je een signaal maken genaamd 'De Bom', dit is een vuist met de duim omhoog. Je mag de Bom gebruiken in gevechten en Fysieke Uitdagingen, maar alleen als ze te maken hebben met brute kracht. De Bom reageert met de andere signalen zoals het hoort: hij wint van zowel Steen als Papier, maar is verslagen door Schaar (het lontje wordt doorgeknipt). Je moet melden dat je de Bom kunt gebruiken voordat je hem mag gebruiken in een Test.

## **Geavanceerd**

### **Stalen Vuist (Puissance)**

Je bezit monumentale kracht. Wat voor jou geen moeite is, is genoeg om steen te vermorzelen en metaal te vervormen. Jouw volle kracht verbrijzelt de botten van de meest harde mens, verscheurt platen staal en verandert marmer in gravel. Zelfs je medevampieren kunnen een straf van jou niet lang overleven.

In hand-tot-hand gevechten doe je een extra level schade aan je tegenstanders. Verder win je alle gelijke Uitdagingen die te maken hebben met brute kracht, ongeacht wie de meeste Fysieke Eigenschappen heeft. Als je tegenstander ook Stalen Vuist heeft, wordt de winnaar op de gewone manier bepaald.

## **Snelheid (Celerity)**

Na hun Omhelzing kunnen sommige vampieren gebruik maken van ongelooflijke fysieke krachten. Eén van deze Disciplines is Snelheid. Deze kracht omvat de vampiers beheersing van zijn vorm op het gebied van snelheid.

Wanneer deze Discipline gebruikt wordt tegen een tegenstander met dezelfde graad van Snelheid, vervallen de meeste voordelen van deze Discipline. Bijvoorbeeld, een aanvaller met Versnelling krijgt nog steeds zijn bonusaanval tegen een vijand die ook Versnelling heeft, maar geen van beiden heeft last van de Eigenschap-penalties. In elk geval krijgt elke vechter die Snelheid gebruikt zijn totale hoeveelheid aan aanvallen. Ook kan een karakter dat Snelheid gebruikt om de "Eerlijke Uitweg"-regel te gebruiken onderschept worden door een ander karakter met minstens dezelfde hoeveelheid Snelheid.

## **Basis**

### **Anticipatie (Alacrity)**

Je bezit een bovennatuurlijke graad van snelheid en coördinatie dat die van gewone stervelingen en velen van de Kindred ver te boven gaat.

Als je in de gaten hebt dat je fysiek aangevallen gaat worden, mag je een Bloedpunt uitgeven om te reageren met een eigen fysieke actie. Een voorbeeld van fysieke dreigingen: aanvallen met slag- of steekwapens, vallende voorwerpen, schoten, aankomende auto's of gegooide voorwerpen. Voorbeelden van tegenacties (die dus praktisch tegelijkertijd plaatsvinden): zelf een pistool trekken, uit het pad van een vallend of gegooid object springen, etc. Om een vijand die Anticipatie gebruikt voor te zijn, moet je een hogere graad van Snelheid bezitten.

### **Versnelling (Swiftness)**

Je kunt schokkend snel bewegen. Naast een karakter die Versnelling gebruikt, lijken omstanders stil te staan.

Versnelling staat je toe om een vervolg-aanval te doen tegen een vijand in een fysiek gevecht. Om dat te doen moet je zeggen dat je versnelling gebruikt (een duidelijke breuk van de Maskerade!) voor het bieden begint en je moet een Bloedpunt uitgeven. De eerste Uitdaging verloopt zoals gewoonlijk. Daarna, als je daartoe in staat bent, mag je door gebruik van Versnelling er meteen een aanval achteraan doen. Vijanden zonder Versnelling of die er geen gebruik van maken kunnen alleen maar verdedigen tegen deze Uitdaging - ze kunnen de gebruiker van Versnelling niet aanvallen, noch kunnen ze in deze vervolgaanval Eigenschappen gebruiken die ze in de vorige Uitdaging(en) ingezet hadden, ook al waren ze ze niet verloren. Je mag bij gebruik van deze Discipline ook een Bloedpunt inzetten om reistijd te halveren.

## **Gemiddeld**

### **Wervelwind (Rapidity)**

Door tijd en ervaring ben je Versnelling ontgroeid. Wat eerst alleen maar verschrikkelijk snel was, is nu een troebele vlek van beweging. Van het een op het andere moment kun je veranderen in een wervelwind van vernietiging, hiermee een langzamere tegenstander behoorlijk pijn doen of misschien wel doden.

Het karakter mag twee extra Uitdagingen doen met het gebruik van Wervelwind. Verder is deze kracht hetzelfde als Versnelling, inclusief de kosten (1 Bloedpunt). Wanneer Wervelwind gebruikt wordt om reistijd in te korten, wordt deze verminderd naar 1/4.

## **Geavanceerd**

### **Vlug als Kwik (Fleetness)**

Je staaltjes van snelheid gaan gewoon tegen de logica in. Voor een gewone toeschouwer lijkt je te verdwijnen wanneer je in beweging explodeert. De windvlagen veroorzaakt door je beweging doven vlammetjes en laat losse kleding wapperen.

Je mag drie extra Uitdagingen doen bij gebruik van Vlug als Kwik. Verder is de kracht hetzelfde als versnelling, inclusief de kost (1 Bloedpunt). Wanneer Vlug als Kwik gebruikt wordt om reistijd in te korten, wordt deze verminderd naar 1/8.

## **Transformatie (Protean)**

Deze Discipline stelt een vampier in staat om haar hele lichaam of een gedeelte ervan te veranderen in iets onmenselijks. De vampier kan zo klauwen laten groeien, in een vleermuis veranderen of zelfs mist worden.

Hertesten van Transformatie worden gedaan met de Overleven Vaardigheid.

## **Basis**

### **Wolvenklauwen (Wolf Claws)**

Wanneer je dit wil, kun je onmiddellijk lange, vlijmscherpe klauwen laten groeien vanaf je vingertoppen. Omdat de klauwen erg duidelijk en moeilijk te verbergen zijn, wordt het gebruik van deze Discipline in de nabijheid van mensen gezien als een breuk van de Maskerade. Als Wolvenklauwen gebruikt worden in een gevecht doen ze Verergerde schade.

### **Aardvorm (Earth Meld)**

Zonder moeite kun je versmelten met de beschermende boezem van de aarde. Dit is een ideale manier om te vluchten voor dreigingen als vuur en de zon, als je tenminste een stuk open grond weet te vinden. Je mag deze Discipline gebruiken als Eerlijke Uitweg. Echter, als een vampier Aardvorm wil gebruiken tijdens een gevecht als verdedigende actie, moet hij een beurt niets doen waarna hij de grond inzakt. Deze Discipline werkt op geen enkele ondergrond

behalve gewone aarde. Aardvorm laat geen sporen achter en er zijn maar enkele krachten die in staat zijn een vampier in Aardvorm te ontdekken (dit is aan de Storyteller). Deze Discipline kost een Bloedpunt om te gebruiken, maar naar de oppervlakte gaan kost niets.

## **Gemiddeld**

### **Schaduw van het Beest (Shadow of the Beast)**

Je bent in staat om te veranderen in een wolf of een vleermuis. Het proces duurt tien seconden en kost een Bloedpunt. Gedurende deze tijd mag je geen andere actie ondernemen, maar je mag wel meteen veranderen door drie Bloedpunten uit te geven.

De verandering geldt voor je lichaam en je normale kleding- wapens en andere gebruiksvoorwerpen veranderen niet mee. Ook kun je sommige Vaardigheden en Disciplines niet gebruiken (vleermuizen kunnen geen auto rijden bijvoorbeeld). Een Storyteller moet geraadpleegd worden als er twijfel is.

Als vleermuis kun je makkelijk navigeren in duisternis en vliegend van de meeste vijanden ontsnappen (als per Eerlijke Uitweg regels). Je krijgt ook de Eigenschap Snel x3. Je moet wel de goedbelichte gebieden ontwijken. Vleermuizen zijn ook moeilijk aan te vallen in een gevecht met slagwapens, dus je bent alleen maar kwetsbaar door afstandswapens.

Als wolf kun je voor de meeste personen doorgaan als een normaal dier. Je kunt communiceren met andere wolven (dit is niet hetzelfde als de taal van de weerwolven). Je krijgt de Eigenschappen Woest, Vasthoudend en Sluw.

## **Geavanceerd**

### **Mistvorm (Form of Mist)**

Door rigoreuze controle van je fysieke vorm kun je langzaam veranderen in mist. Dit proces vereist intense concentratie en een volle minuut. In deze toestand kun je door elke structuur heen als die niet luchtdicht is. Je bent ook immuun voor fysieke schade, behalve die van vuur en zonlicht. Beweging in deze vorm is traag, even snel als wandelen, en sterke winden kunnen dit nog meer vertragen of je zelfs een andere richting in duwen.

Het kost een Bloedpunt om naar Mistvorm te gaan en een om weer terug te veranderen. Als je in Mistvorm zit, kun je geen Fysieke Eigenschappen of Disciplines gebruiken.. Ook niet-fysieke krachten als Commando, Bloedmagie, Wolvenklauwen, rituelen, etc. zijn niet mogelijk.

## **Verduisteren (Obfuscate)**

Vampieren verbergen zich midden tussen de mensheid. Voor degenen die werkelijk afgrijselijk zijn is deze Discipline onbetaalbaar. In essentie beïnvloeden de meeste krachten van Verduisteren de geest van toeschouwers, hen verhinderend dat ze dingen zien zoals ze werkelijk zijn. Een bij-effect hiervan is, dat cameras en dergelijke het karakter normaal registreren. Echter, als een persoon die zoiets gebruikt dichtbij het Verduisterde karakter is, is hij nog steeds onder invloed van de Discipline en zal het karakter niet zien. Bijvoorbeeld, een toerist met een camera zal de Verduisterde Nosferatu bij het beeld van Koning Willem II niet zien zitten. Als hij later de film terug ziet, zal hij de sluipende figuur die hij eerst gemist had, wel degelijk zien.

Wilskracht kan niet gebruikt worden als verdediging tegen Inzicht (je kunt jezelf niet meer verborgen 'willen').

## **Basis**

### **Onzichtbare Aanwezigheid (Unseen Presence)**

Deze kracht stelt je in staat om zelfs in menigten verborgen en ongezien te blijven. Je kunt rondlopen zonder gezien of gehoord te worden, meeluisteren met gefluisterde conversaties en ontsnappen uit gevaarlijke situaties.

Als deze Discipline geactiveerd is, moeten spelers doen alsof ze je niet zien. Als jij mee wilt luisteren, moeten ze gewoon blijven doen alsof je er niet bent. Om deze kracht te gebruiken

krijg je een groen lintje dat duidelijk zichtbaar op je persoon aanwezig moet zijn. Zodra je objecten aanraakt rondom je (buiten lopen), tegen anderen praat of op een andere manier met je omgeving omgaat, wordt je onmiddellijk zichtbaar voor iedereen.

Als je BEWEEGT kunnen vampieren die op dat moment Verhoogde Zintuigen aan hebben staan, zien dat er iets mis is, maar die moeten je eerst verslaan in een Mentale Uitdaging om je exacte locatie te vinden en je te zien. Je kunt een individu die Verhoogde Zintuigen aan heeft staan niet verrassen met Onzichtbare Aanwezigheid.

Door het winnen van een Mentale Uitdaging mag je gebruik maken van de Eerlijke Uitweg regel. Als je wint ben je ongemerkt weggeglipt (pas wel op voor Verhoogde Zintuigen!). Je kunt dit niet gebruiken als je bezig bent met een Uitdaging.

### **Masker der 1000 Gezichten (Mask of 1000 Faces)**

Deze Discipline stelt je in staat om een compleet andere verschijning aan te nemen. Om dit uit te beelden krijg je een geel lintje. Deze Discipline is bijzonder waardevol voor de afschuwelijke Nosferatu.

Karakters die hun Verhoogde Zintuigen gebruiken voelen dat er iets mis is, maar moeten je in een Mentale Uitdaging verslaan om door je beschermende sluier heen te kijken. Omdat deze kracht van invloed is op de geest, is deze nutteloos tegen cameras en fototoestellen. (Al zal een nabije getuige het bewijs nog steeds niet geloven als het Gemaskeerde individu in zicht is).

Je bezit 1 'instinctieve' vermomming die je automatisch kan aannemen als je bij bewustzijn bent. Je kunt tijdelijk andere vermommingen aannemen, maar deze kosten elk een Mentale Eigenschap. In slaap, in Torpor of bij je Laatste Dood neem je je echte vorm aan.

## **Gemiddeld**

### **Verberg de Velen (Cloak the Gathering)**

Niet alleen kun je nu je eigen voorbijgaan maskeren, maar ook anderen kunnen nu gebruik maken van jouw kracht. Je kunt anderen (als ze dat willen) onder je mantel van Verduistering plaatsen, ze daarbij onzichtbaar makend. Nadat je verdwenen bent, moet je een Mentale Eigenschap uitgeven voor iedereen die je wilt Verbergen. Iedereen die op deze manier Verborgen wordt, moet een groen lintje dragen.

Individuele die Verborgen zijn mogen maximaal drie stappen van je verwijderd zijn. Je kunt elkaar nog wel zien. Iedereen die door deze Discipline Verborgen is, moet zich houden aan de limitaties genoemd bij Onzichtbare aanwezigheid of het voordeel van Verberg de Velen vervalt en hij wordt zichtbaar. Als een persoon van de groep op deze manier zichtbaar wordt, kan hij de rest van de groep niet meer zien, want die blijven onzichtbaar. Als de gebruiker van de Discipline deze limitaties schendt, wordt iedereen zichtbaar.

Als een Kindred met Verhoogde Zintuigen een Verborgen persoon verslaat in een Mentale uitdaging, ziet hij alleen deze persoon. Als hij de projecteur van Verberg de Velen echter verslaat worden ze allemaal zichtbaar voor hem. Meestal is het niet duidelijk welke vampier de kracht aangezet heeft.

## **Geavanceerd**

### **Zielemasker (Soul Mask)**

Wat Masker der 1000 Gezichten doet voor het lichaam, doet Zielmasker voor de geest. Vampieren in het bezit van Aura Perceptie en Telepathie gaan er vaak prat op dat ze anderen hun diepste geheimen en persoonlijkheid kunnen ontaarden. Jij hebt echter de mogelijkheid om die krachten nutteloos te maken. Jouw ware aard is ondoorgrondelijk. Dat wil niet zeggen dat niemand er achter kan komen, maar je hebt een erg toegewijd en vasthoudend nieuwsgierig persoon nodig om het te doen.

Een enkele Mentale Eigenschap moet worden uitgegeven voor elk gegeven van jezelf dat je wilt veranderen. De type informatie die op deze wijze veranderd kan worden is Aard, Gedrag, recente diablerie, emotionele toestand, oppervlakkige gedachten, soort wezen dat je

bent en Mentale Afwijkingen. Elk 'masker' moet genoteerd worden wanneer de kracht geactiveerd wordt. De maskers blijven zitten tot zonsopgang of totdat je ze weer wijzigt (met dezelfde kosten).

## **Weerstand (Fortitude)**

Alle vampieren bezitten een bijzonder sterke constitutie, aangevuld met een geleidelijke regeneratie en een immuunsysteem voor ouderdom en de meeste ziektes. Kindred met Weerstand hebben dit in een nog hogere graad. Gezien de vele destructieve krachten die een vampier kan en zal tegenkomen in haar lange leven, kan Weerstand een enorme kostbaar bezit zijn.

Hertesten voor Weerstand worden gedaan met de Overleven Vaardigheid.

## **Basis**

### **Duurzaamheid (Endurance)**

Dit niveau van Weerstand representeert je gave om de effecten van schade, inclusief die van zonlicht en vuur, van je af te schudden. Met Duurzaamheid kun je de bij-effecten van Gewond en Buiten Gevecht negeren - je bent pas uit het spel als je Torpor of Laatste Dood hebt bereikt. Deze Discipline kost niets en wordt automatisch geactiveerd wanneer nodig.

### **Kranigheid (Mettle)**

Omdat je lichaam is gehard tegen de gevaren en dreigingen van de wereld krijg je een extra wondniveau dat ook op je charactersheet komt te staan. Je kunt dit gezondheidslevel tijdelijk verliezen of helen net als een ander level en je gebruikt het als een tweede Gezond.

## **Gemiddeld**

### **Veerkrachtigheid (Resilience)**

Je bent bijzonder resistent tegen pijn en wonden van alle bronnen, inclusief de traditionele dodelijke: vuur en zonlicht. Terwijl overdadige en doordringende krachten nog steeds een einde aan je onsterfelijke bestaan kunnen maken, zal het niet zo makkelijk gebeuren.

Wanneer je Verergerde Wonden krijgt, mag je die proberen terug te brengen naar gewone wonden, eens per Wond-niveau schade die je krijgt. Je moet een toepasselijke Eigenschap bieden (zoals Hard, Levenskrachtig of Rotsvast) en een Eenvoudige Test winnen voor elke wond die je zo wil behandelen. Dus, als je drie Verergerde Wonden ineens hebt gekregen, kun je proberen ze elk apart terug te brengen naar gewone wonden door drie toepasselijke Eigenschappen uit te geven en drie Eenvoudige Testen te winnen.

## **Geavanceerd**

### **Aegis**

Jouw vaardigheid in het overleven van de geweldadige krachten die de wereld op je af gooit gaat voorbij lichamelijke onverzettelikheden; je hebt een echt monumentale en ongenadig sterke kracht nodig om jou te vernietigen. In het gezicht van de dood put je uit diepe innerlijke reserves van onverzettelikheden die jou in staat stellen om fatale wonden van je af te schudden. Wanneer je een resultaat krijgt in een uitdaging die jou zou vernietigen, of je komt in een dodelijke situatie terecht (zoals blootstelling aan zonlicht), dan mag je drie Fysieke Eigenschappen of een Wilskrachtpunt permanent uitgeven om vernietiging te voorkomen. Wanneer je blootgesteld wordt aan direct zonlicht blijf je vijf minuten ongedeerd. De schade wordt niet gedaan - het resultaat wordt genegeerd. Diegenen die deze Discipline aan het werk zien kunnen het nauwelijks geloven dat iets of iemand die schade kan overleven. Velen zullen aannemen dat het karakter vernietigd is, tenzij ze tegengesteld bewijs krijgen.



## Stap 4: De Laatste Hand

### Bloed

*A vicious appetite  
Visits me each night  
And won't be satisfied  
Won't be denied*

- Depeche Mode, Barrel of a Gun

Bloedpunten zijn geen toegewezen bijvoeglijke naamwoorden zoals andere Eigenschappen; elk Bloedpunt vertegenwoordigt een volume bloed van ongeveer een halve liter. Hier volgt een lijst met manieren waarop Bloedpunten gebruikt kunnen worden:

- ?? Bij het wakker worden uit je slaap elke nacht verbruik je een Bloedpunt. Dit representeert de basis voeding die je karakter nodig heeft om te overleven
- ?? Bloedpunten kunnen worden gebruikt om verwondingen te genezen. Dit gebeurt één tegen één: voor elk Gezondheidslevel een Bloedpunt. De wonden zijn meteen genezen. Verergerde Wonden, dus wonden veroorzaakt door zonlicht, vuur, tanden of klauwen, vereisen drie Bloedpunten en een Wilskrachtpunt om te genezen. Je kunt ook andere vampieren laten drinken van je bloed en ze daarmee genezen. Als een vampier echter in Torpor ligt, is het bloed nodig van een vampier die van tenminste dezelfde generatie of lager is.
- ?? Vampieren gebruiken vaak bloed om Disciplines te activeren, zoals Snelheid of het Pad van Bloed.
- ?? Je mag bloed gebruiken om je Fysieke Eigenschappen op te krikken bij een Fysieke Uitdaging. Elk uitgegeven Bloedpunt telt als een extra Eigenschap voor de duratie van een enkel conflict. Op deze manier gebruikt tellen Bloedpunten als Fysieke Eigenschappen en mag je ze zelfs bieden. Dit duurt voor de duratie van een gevecht, niet de Uitdaging. Het verschil is, dat een conflict uit meerdere Uitdagingen kan bestaan. Je kunt deze extra Eigenschappen vasthouden tot 5 minuten na de laatste Uitdaging, waarna ze opgebrand zijn en je ze moet afstrepen van je karaktersheet.

De meest gewone manier om bloed erbij te krijgen is om te voeden, maar een vampier kan nooit meer Bloedpunten drinken dan haar permanente Bloedvoorraad. Vampieren met een lagere generatie hebben een grotere Bloedpoel dan vampieren met een hoge generatie, één van de voordelen van een lage generatie.

### Wilskracht (Willpower)

Wilskracht geeft een karakter de extra kracht om obstakels te overwinnen en om door te gaan daar waar anderen opgeven en falen. Elk karakter begint het spel met een aantal Wilskrachtpunten. Voor vampieren is dit afhankelijk van de generatie. Deze Wilskrachtpunten kunnen op de volgende manier gebruikt worden:

- ?? Het kan gebruikt worden om een Frenzy tegen te gaan (door een Wilskrachtpunt te gebruiken krijgt het karakter een nieuwe tolerantie voor de situatie die hem normaal gesproken in een Frenzy zou gooien). Hij heeft nu ongeveer 10 minuten de tijd om ervoor te zorgen dat de reden van de opkomende Frenzy verwijderd wordt.
- ?? Als je al in Frenzy bent, kun je een Wilskrachtpunt uitgeven om tijdens de Frenzy voor 1 ronde ( $\pm 3$  seconden) een gecontroleerde actie te doen. Je blijft dan wel alle voor- en nadelen van de Frenzy behouden, zoals het negeren van Wondpenalties. Je hebt niet zozeer controle, maar je vecht met al je kracht tegen het Beest en de bijbehorende woede en angst.
- ?? Het kan gebruikt worden om alle verloren Eigenschappen in een bepaalde categorie te verversen: Fysiek, Mentaal of Sociaal. Dit kan een keer per sessie per categorie.
- ?? Het kan gebruikt worden om de effecten van wonden te negeren, tot en met Uitgeschakeld, voor één Uitdaging.

- ?? Het kan gebruikt worden om een Mentale of Sociale Uitdaging te Hertesten. De Storyteller moet vinden dat een Wilskrachtpunt uitgeven gepast is. Dit mag een keer per Uitdaging. Je kunt niet zomaar de effecten negeren.
- ?? Het mag gebruikt worden om een actie te ondernemen waar een Vaardigheid voor nodig is die het karakter niet heeft. Hij mag het dan proberen, maar succes is niet gegarandeerd.
- ?? Door een Wilskrachtpunt uit te geven, kun je tijdelijk een Psychische Afwijking onderdrukken. Als je genoeg Wilskrachtpunten op deze manier uitgeeft, dan zou je na verloop van tijd, deze Psychische Afwijking te boven kunnen komen. Malkavians kunnen hun oorspronkelijke Psychische Afwijking nooit afkopen.
- ?? Bepaalde Disciplines of (magische) krachten vergen het gebruik van Wilskracht. Als een Wilskrachtpunt is gebruikt is deze weg tot aan het eind van de sessie. Tenzij er aparte omstandigheden zijn, begint een karakter met zijn volle totaal aan Wilskracht aan een sessie. In de Generatie-tabel staat met hoeveel Wilskrachtpunten je begint. Je mag er op dit punt nog geen bijkopen, maar je kunt door je generatie te verlagen er wel meer krijgen. Tijdens het spel kun je je Wilskrachtpunten ophogen met XP.

## Beest-Elementen (Beast Traits)

*An unbearable pain  
A beating in my brain  
That leaves the mark of Cain  
Right here inside*  
- Depeche Mode, Barrel of a Gun

Terwijl het bestaan van de meeste vampieren bestaat uit een achtbaanrit van psychologische tegenslagen en herstellingen, zijn er Kindred die leven in een consistent primitieve, regressieve wereld. Deze vampieren zijn overgenomen door de beestachtige kant van de vampiristische aard en hebben meestal geen controle over wat ze doen. Beest-Elementen geven aan hoe ver een vampier is afgezaakt naar zijn donkere kant, het Beest. Beest-Elementen beïnvloeden een aantal dingen:

### ?? **Hoe vaak gaat een vampier in Frenzy**

Elk Beest-Element heeft een omschrijving van het type gebeurtenis dat een karakter in een frenzy kan sturen. Tenzij het karakter de frenzy weerstaat door een Wilskrachtpunt uit te geven, gaat het karakter automatisch in frenzy als deze situatie ontstaat. (Zie de sectie 'Frenzy' in hoofdstuk 2 voor meer details over het effect van een frenzy op een karakter).

### ?? **Vroeg wakker worden**

In sessies die beginnen bij zonsondergang, moet een speler met Beest-Elementen 15 minuten later beginnen per Beest-Element. Een karakter met drie Beest-Elementen moet dus 45 minuten wachten na zonsondergang.

Als je je vijfde Beest-Element ontvangt, gaat je karakter in een staat van permanente frenzy. De speler heeft geen controle meer over het karakter en moet het overgeven aan de Storytellers en opnieuw beginnen.

Beest-Elementen zijn er in drie categoriën, die betrekking hebben op het soort frenzy dat het Beest-Element veroorzaakt. Deze categoriën zijn Woede, Controle en Moed. Ook zijn er twee levels in Beest-Elementen: Onmenselijk en Monsterlijk. Onmenselijke Beest-Elementen veroorzaken frenzys door redelijk ongewone oorzaken en gebeurtenissen. Een Onmenselijk Beest-Element veroorzaakt zelden een frenzy, tenzij een vijand het ontdekt en uitbuit.

Monsterlijke Beest-Elementen zijn veel dodelijker. De meeste vampieren met een Monsterlijk Beest-Element hebben de neiging om snel de controle te verliezen, met als gevolg vernietiging of staken en opbergen. Geen enkele Prins wil een 'loose cannon' in zijn domein en zeker geen irrationeel.

## Beest-Elementen krijgen

Vampieren ontvangen Beest-Elementen als ze iets heel erg gewelddadigs of wreeds doen. De Storytellers beslissen wanneer dit zo is. Meestal wordt de volgende procedure aangehouden: De Storyteller vraagt aan een speler om een Simpele Test uit te voeren. Wint de speler dan krijgt hij geen Beest-Element erbij. Bij gelijkspel krijgt hij een Onmenselijk Beest-Element en bij verlies een Monsterlijk Beest-Element.

Een Kindred die wrede acties onderneemt terwijl hij in frenzy is, is niet uitgesloten van het erbij krijgen van Beest-Elementen als resultaat van zijn acties - en zo begint de neerwaardse spiraal. Je begint met 1 Beest-Element. Je mag je karakter één extra Beest-Elementen geven, maar dit is erg gevaarlijk. Een extra Beest-Element geeft je karakter 2 Negatieve Eigenschappen om te besteden aan andere dingen.

## Woede

### Onmenselijk Beest-Elementen

- ?? **Vigilante** - Frenzy wanneer je getuige bent van de dood van een persoon (Kindred of sterfelijke). Je wordt gemarteld door het moorden dat al die vampieren doen, zo erg dat een dood je in een oncontroleerbare woede terecht doet komen. Je wilt de moordenaar zoeken en afmaken en als je de moordenaar niet kent dan geef je de dichtsbijzijnde persoon de schuld en ga je hem pakken.
- ?? **Gefrustreerd** - Frenzy wanneer je verslagen wordt in een Mentale Uitdaging. Je vermoordt de eerstvolgende persoon die met je geest rotzooit. Als je een Statische Test verliest tegen een slot of alarmsysteem dan zijn ze geschiedenis. Die persoon daar kijkt vreemd naar je; hij probeert vast je geest over te nemen. Pak hem.
- ?? **Voorwerp** - Frenzy wanneer je een bepaald voorwerp tegenkomt, bijvoorbeeld een staak. Die gast met die staak vraagt er om. Je kunt ook een ander voorwerp krijgen, in overleg met een Storyteller. Ben je aangevallen door een psychopaat met een schaar toen je klein was? Of ben je 137 keer geraakt door een Uzi?

### Monsterlijke Beest-Elementen

- ?? **Woedend** - Frenzy wanneer iemand je dwars zit. Iemand volgt je bevelen niet op. Misschien heeft hij de Harpijen je hele plan verteld en nu weet iedereen het. Of misschien heeft een rivaal je favoriete sterfelijke overgenomen. Dat maakt je pas *echt* kwaad.
- ?? **Gewelddadig** - Frenzy wanneer je getuige bent van geweld. Dit gebeurt er met vigilantes die overboord gaan. Als je twee Kindred ziet vechten, kun je de ene in elkaar slaan die begonnen is (want hij is veel te gewelddadig). Je kunt de andere in elkaar slaan (hij liet zichzelf aanvallen). Je kunt de omstanders aanvallen (je bent nu toch bezig). Deze frenzy duurt meestal tot iemand je helpt te stoppen, want je veroorzaakt alleen maar meer geweld (maar het is echt hun schuld!).
- ?? **Gepest** - Frenzy wanneer je verslagen wordt in een Sociale Uitdaging. Diegene die de Uitdaging won verdient het om in elkaar gemept te worden. Het grootste probleem met deze frenzy is, dat je hier niet uitgepraat kunt worden. (Iemand moet een Sociale Uitdaging winnen om dit te doen.)

## Controle

### Onmenselijke Beest-Elementen

- ?? **Bloed** - Frenzy wanneer je een hoeveelheid gemorst bloed tegenkomt. De geur van ongeveer een glas bloed in de open lucht maakt je helemaal gek. Begin met het oplikken van het bloed waar iedereen bijstaat. Als je het eenmaal geproefd hebt, heb je meer nodig tot je vol zit. Zelfs dan kun je niet stoppen.
- ?? **Honger** - Frenzy als je nog maar één Bloedpunt hebt in plaats van nul. De Honger neemt je over en je hebt dringend bloed nodig. Drink je eerste slachtoffer leeg en laat het lege lichaam achter als je op zoek gaat naar meer bloed. Voeden is het enige dat telt. Je moorden verbergen is geen onderdeel van een "echte" vampier.
- ?? **Lust** - Frenzy wanneer je een gewillig persoon om van te voeden tegenkomt. Voeden is als sex. Als je iemand vindt om van te voeden die net zo enthousiast is als jij, wordt het drinken

meer dan alleen bloed nemen. Je kunt iets te overenthousiast raken en meer drinken dan nodig. Dan moet je meer en meer bloed vinden om je zonden te verhelpen.

### **Monsterlijke Beest-Elementen**

- ?? **Bloedgeur** - Frenzy als je een groep mensen, dieren of vampieren tegenkomt. Dit is hetzelfde als het Onmenselijke Beestelement: Bloed, maar veel linker. De geur van bloed hangt door heel de stad. Je kunt de heerlijke geur van bloed ruiken in iedereen die je passeert. Een wrede grap: kidnap een Kindred met Bloedgeur en dump hem in een nachtclub.
- ?? **Verlangen** - Frenzy als je datgene tegenkomt dat je het liefst wil. Je wilt Prins zijn? Daar staat hij. Pak hem en de positie is van jou. Onder de indruk van die mooie Toreador? Haar 'beschermer' komt er net aan. Dit is een bijzonder naar Beestelement om te hebben.
- ?? **Diablerie** - Frenzy wanneer je een uitgeschakelde vampier tegenkomt. Dit is geen veelkomende situatie zoals de meeste Monsterlijke Beest-Elementen. Echter, als je een uitgeschakelde vampier tegenkomt, kost het je veel moeite om niet meteen de makkelijke manier te nemen om je generatie te verlagen. Drink zijn bloed, en dan zijn ziel. Spaar je wilskracht op, want de Sheriff komt achter je aan.

## **Moed**

### **Onmenselijke Beest-Elementen**

- ?? **Fobie** - Frenzy wanneer je geconfronteerd wordt met je fobie. Misschien had je er last van tijdens je sterfelijke leven en is het gegroeid tot een ongelovelijke angst in je onsterfelijke leven. Vlucht tot je bescherming vindt van datgene wat je dwars zit. Een Storyteller kan je er een geven of je kunt er zelf een verzinnen (maar een fobie voor roze olifanten komt er niet door).
- ?? **Zonlicht** - Frenzy wanneer je wordt blootgesteld aan zonlicht, een zonnelamp of UV-straling. Zonlicht doodt vampieren, dus dit is één van de weinige handige Beest-Elementen. Echter, zonnelampen en blacklights, die normaal slechts een lichte tinteling in je huid veroorzaken, doen je vluchten van angst. Vermijd zonnebanken en kies je nachtclubs goed uit.
- ?? **Vuur** - Frenzy wanneer je vlammen ziet. Dit is nog een potentieel nuttig Beest-Element; vuur is een groot gevaar voor vampieren. De meeste vampieren worden niet gek als ze een kampvuur zien, of als iemand een sigaret aansteekt. Jij wel.

### **Monsterlijke Beest-Elementen**

- ?? **Pijn** - Frenzy als je schade oploopt. Pijn stuurt je gillend weg van datgene wat je pijn heeft gedaan. De pijn is zo intens dat je vergeet de wond te helen met bloed tot je gekalmeerd bent. Je kalmeert pas na 5 tot 10 minuten nadat je weg bent van de bron van pijn.
- ?? **Schaamte** - Frenzy als je verslagen wordt in een Fysieke Uitdaging. Je bent zo onzeker van jezelf dat elk verlies in een Fysieke Uitdaging je wil breekt. Let maar eens op wat de Harpijen met je doen als je niet eens een deur kapot krijgt.
- ?? **Religie** - Frenzy wanneer je geconfronteerd wordt met een religieus symbool. Je bent waarschijnlijk ooit iemand met het Ware Geloof tegengekomen. Hij heeft je zo door de mangel gehaald dat een kruis (of ander toepasselijk religieus symbool) je doet wegrennen van angst. Je kunt er wel in de buurt staan, maar gaat in frenzy als je het moet aanraken of als iemand het je presenteert.

Om je een idee te geven hoe een vampier met een aantal Beest-Elementen zich moet misdragen om een test te krijgen moet je de volgende tabel eens goed doorlezen. Het geeft een goede indicatie hoe menselijk je karakter nog is.

**Geen Beest-Elementen:** Vampieren zonder Beest-Elementen zijn, ironisch genoeg, menselijker dan mensen. Ze zijn niet uitzonderlijk lief of passief, maar stellen extreem hoge eisen aan zichzelf en anderen en hebben een duidelijk gedefiniëerd concept van goed en kwaad. Deze vampieren zijn een zeldzaamheid.

**Één Beest-Element:** Diefstal is verkeerd. Moord en anderen pijn doen is verkeerd. Maar soms is de maximum snelheid gewoon te langzaam. Vampieren met één Beest-Element zijn redelijk 'normaal' en komen enigzins overeen met het merendeel van de menselijke maatschappij. De

vampier houdt zich bezig met de natuurlijke rechten van anderen, maar er zit een beetje instinctief egoïsme in verweven.

**Twee Beest-Elementen:** Mensen sterven. Dingen gaan kapot. Deze vampieren hebben er weinig moeite mee met het feit dat ze roofdieren zijn. Ze maken geen omwegen om te moorden of te vernielen, maar accepteren dat het lot anderen minder gunstig gestemd is. Ze doen wat ze moeten doen zonder al te veel moeite van hun kant om het te voorkomen. Het innerlijke Beest begint hier al een beetje door te schijnen, waardoor stervelingen zich niet op hun gemak voelen in hun omgeving.

**Drie Beest-Elementen:** Hey, sommigen mensen horen te sterven. Moorden is heel acceptabel voor deze vampier, met als voorwaarde dat het slachtoffer het verdiende (en alleen de vampier weet wie het verdiend). Diefstal, verwonding, martelen en vernietiging zijn gereedschappen om je doelen te bereiken en je doelen zijn altijd het belangrijkste. In deze staat verkeren de meeste Ouderen. De vampier begint een meer lijkachtige gedaante aan te nemen en vindt het steeds moeilijker om te communiceren met mensen (die hem meer dan een beetje beangstigend vinden).

**Vier Beest-Elementen:** De levens en het bezit van anderen interesseert een vampier niets meer als hij zo ver heen is. Zo'n vampier stort zich op allerlei verknipte pleziertjes, wat allerlei soorten gruwelijkheden kunnen zijn. Perversie, moord in koele bloede, verminking, gemeen zijn om het gemeen zijn, zijn allen tekens dat deze vampier niet lang meer te gaan heeft; de volgende Frenzy zou wel eens de laatste kunnen zijn. Een vampier in deze staat kan fysiek nog wel als mens gezien worden, maar alleen in bepaalde omstandigheden (zoals schemerlicht en veel afleidingen).

**Vijf Beest-Elementen:** Op dit punt neemt het Beest over en verandert de vampier volledig in een wandelende slachtbank. Het karakter moet dan overgedragen worden aan de Storytellers en er moet een nieuw karakter gemaakt worden. Het oude karakter zal waarschijnlijk in een Bloed Jacht opgejaagd en gedood worden.

## Status

*Van welke Clan u ook de eer heeft zich lid te mogen noemen, er is een zaak die u allen gemeen heeft met elkaar en dat is dat u, ongeacht uw afkomst, positie en invloed, een speler bent van het eeuwige spel.*

- Cassandra Seddon, Het Eeuwige Spel

Een van de belangrijkste aspecten van je achtergrond is Status. Status is de indicatie van waar de vampier staat in de gemeenschap. In hoofdstuk 3 wordt er dieper ingegaan op het begrip Status. Dit is een van de belangrijkste dingen tijdens het spel en er wordt bijzonder goed op gelet. Je kunt in overleg met een Storyteller besluiten om te beginnen met de Statuseigenschap 'Erkend' of je kunt besluiten dat je je nog moet presenteren aan de Prins.

## Negatieve Eigenschappen

Als je het verplichte gedeelte hebt gehad, kun je er voor kiezen om je karakter negatieve kanten te geven (Psychische Afwijkingen zijn alleen voor Malkavians verplicht). Door Negatieve Eigenschappen te nemen kun je bijvoorbeeld een nieuwe Eigenschap nemen of een extra Vaardigheid of Invloed. Negatieve Eigenschappen hebben een negatieve invloed op je karakter. Ze kunnen tegen je gebruikt worden in een Uitdaging of Test. Je mag niet meer dan 4 Negatieve Eigenschappen nemen en niet meer dan 3 in dezelfde categorie. Niets verplicht je tot het nemen van Negatieve Eigenschappen. Je mag ze nemen als jij vindt dat ze bij je karakter passen. Elke Negatieve Eigenschap geeft je de volgende opties:

- Je mag een extra Eigenschap kiezen in een van de drie categoriën: Fysiek, Sociaal of Mentaal. Het maximum aantal Eigenschappen dat je mag hebben staat in de Generatietabel.
- Je mag een extra Vaardigheid of Invloed kopen.
- Je kunt er Clan-Disciplines voor aanschaffen. Dit kost 3 Negatieve Eigenschappen en je kunt nooit meer dan een Basis-Discipline kopen.

- Je kunt je Generatie omlaag kopen voor 2 Negatieve Eigenschappen per Generatie. Je kunt niet lager dan 11e Generatie, tenzij je toestemming hebt van de Storytellers.
- Je kunt er Sterktes voor aanschaffen. De kosten daarvan staan naast de Sterkte genoteerd.

## Psychische Afwijkingen (Derangements)

*Just below my skin, I'm screaming*

- Faithless, Salva Mea

Alle Kindred bezitten een soort neurotische drang of zelfs psychose die hun gedrag dicteert. Als je onder stress staat of je vindt de situatie aanstootgevend, dan kan een Psychische Afwijking 'geactiveerd' worden en je acties controleren. Deze vloek is een vorm van Frenzy. Andere vampieren die zwakheden in je voelen kunnen deze Psychische Afwijking activeren en je in frenzy laten gaan. Psychisch Afwijkingen worden gekarakteriseerd door de situaties die ze doen afgaan en het gedrag dat daarbij hoort. Een geactiveerde Psychische Afwijking beheerst altijd de gedachten van een karakter. Psychische Afwijkingen worden aangegaan als een Storyteller dat beslist of als een ander karakter ze probeert die de Afwijking kent. De andere speler moet de correcte Psychische Afwijking noemen, de omstandigheden moeten geschikt zijn (je moet onder enige stress staan die bij die Afwijking hoort) en je tegenstander moet een Sociale Uitdaging winnen. Psychische Afwijking-frenzys hebben een gevarieerde tijdsduur, maar 10 minuten is standaard. Ze eindigen altijd als de omstandigheden die ze geactiveerd hebben, verdwenen zijn. Je mag je karakter één (extra) Psychische Afwijking geven; dit levert 2 Negatieve Eigenschappen op om te besteden aan andere dingen. Malkavians beginnen altijd met een Afwijking die continue actief is. Zij kunnen deze ook nooit verliezen. Voorbeelden van Psychische Afwijkingen zijn:

### Bloedschuld (Sanguinary Animism)

Deze afwijking is uniek voor vampieren, een gevolg van het voeden op mensen. Deze vampieren geloven dat ze niet alleen het bloed van hun slachtoffers nemen, maar ook een deel van hun ziel. De vampier hoort de stem van het slachtoffer in z'n hoofd en wordt 'aangevallen' door herinneringen van het leven het slachtoffer – allemaal gecreëerd door het onderbewustzijn van de vampier. Als de vampier voedt, moet hij een Statische Wilskrachttest maken; succes betekent dat hij afgeleid is zoals hierboven omschreven en heeft een Eigenschap minder op alle Uitdagingen voor de rest van de scene. Verlies betekent dat er een tweede kwade, wraakzuchtige persoonlijkheid ontstaat die er alles aan doet om de vampier de vernieling in te helpen. Het karakter heeft een Eigenschap minder op alle Uitdagingen voor de duratie van de gekte en hij moet het innerlijke conflict uitspelen; dit duurt tot vlak voor zonsopgang.

### Bulimia

Bulimische karakters kalmeren hun schuldgevoel en onzekerheid door zich helemaal over te geven aan activiteiten die hen goed doen – in dit geval voeden. Karakters met deze Afwijking proppen zich helemaal vol als ze onder stress staan en legen hun systeem daarna op een vrij drastische manier om nog meer te kunnen voeden. Karakters met deze Afwijking moeten een Statische Wilskrachttest doen als ze voeden. Falen betekent dat de vampier voedt totdat de bron geheel leeg is, ook al heeft hij al dat bloed niet nodig. Als iemand hem ervan weerhoudt om te voeden, kan de vampier in een Frenzy gaan en moet deze proberen de Frenzy te weerstaan.

### Fuga (Fugue)

Karakters die lijden aan deze Afwijking reageren op stress door het aannemen van compleet ander gedrag; hierdoor lijden ze aan 'blackouts' of periodes van geheugenverlies. Als het karakter geconfronteerd wordt met extreme stress, moet hij een Statische Wilskrachttest winnen; verlies betekent dat het karakter een blackout krijgt en moet de speler de trance-achtige staat uitspelen. Een andere optie is dat een Storyteller de controle van het karakter overneemt

en zegt welke acties het karakter onderneemt om van de stress af te komen. Aan het eind van de Fuga komt het karakter 'weer bij bewustzijn' zonder herinnering van zijn acties.

### **Geheugenverlies (Amnesia)**

In zwaar traumatiserende situaties vergeet je soms wie je bent of zelfs wat je bent. Dit gebeurt meestal wanneer je oog in oog komt te staan met je vampiristische conditie. Het kan gebeuren dat je een enkele situatie vergeet, je kunt zelfs je complete identiteit vergeten, inclusief je ware aard. Als er zich gebeurtenissen of situaties voordoen die je zouden kunnen herinneren aan je verloren herinneringen, dan kunnen die herinneringen terugkeren, meestal op een geweldadige manier en kun je in frenzy raken.

### **Honger (Hunger)**

Je lijdt aan een continue drang naar bloed. Je wilt het zelfs als je Bloedpool nog niet leeg is. Als je wordt blootgesteld aan bloed, doe je alles om het te krijgen. Je valt er iemand voor aan als het nodig is en drinkt het als beloning. Als je voedt, wil je alles drinken tot de bron droog is.

### **Hysterie (Hysteria)**

Karakters met deze Afwijking zijn niet in staat om hun emoties normaal in controle te houden als ze onderhevig zijn aan zware stress of druk; ze zijn ontvankelijk voor wilde veranderingen van de gemoedstoestand en aanvallen van intens geweld. De vampier moet testen om een Frenzy te weerstaan zolang de reden van de Frenzy aanwezig is; daarbij komt dat als de vampier faalt in een bijzonder stressvolle situatie of belangrijk moment, hij automatisch in Frenzy gaat (Storytellers hebben hier het laatste woord).

### **Intellectualisatie (Intellectualization)**

Je bent teruggedeinst van de horror van je situatie en beschermt jezelf door niets te voelen. Je zondert je af in een wereld van logica en intellectuele energie waar emoties geen plaats hebben. Door je onverenigbare behoeften en gedachten in aparte hokjes te duwen, voorkom je dat je de controle verliest. Echter, de druk stapelt zich op en op een gegeven moment barst de bom. Als je je passies en emoties op je dak krijgt tijdens een stressvolle situatie, dan kun je in een frenzy raken. De duur van deze frenzy is afhankelijk van de laatste periode dat je 'stoom hebt afgeblazen' (de Storyteller beslist).

### **Machtswellust (Megalomania)**

Je kunt zo geobsedeerd raken met controle macht en dominantie dat je de controle over jezelf verliest. Als je ambities gedwarsboomd worden, kun je ontvlammen in woede en haat en val je hen aan die je tegenwerken. Je wilt totale en absolute controle over alles en iedereen om je heen.

### **Manisch-Depressief (Manic-Depression)**

Je hebt last van stemmingswisselingen die je van euforisch geluk naar totale ontreddering brengen. Je begint elke sessie of in een manische of in de depressieve fase (Storyteller beslist, of gooi een muntje op). In je manische fase ben je ontzettend vrolijk en opgewonden - tot op het punt dat alles en iedereen die je 'down wil maken' (je naar reden wil laten luisteren of je frustreerd) je in een frenzy kan doen geraken. Je geeft bloedpunten uit voor de meest triviale redenen. In de depressieve fase gedraag je je als Oneindige Schuld (zie elders). Je gaat van manisch naar depressief wanneer de Storyteller dit beslist.

### **Meervoudige Persoonlijkheden (Multiple Personalities)**

Je bezit een aantal verschillende persoonlijkheden en in tijden van grote persoonlijke stress kun je van Aard en Gedrag veranderen. Dit heeft als gevolg dat je je radicaal anders gaat gedragen op verschillende tijdstippen. Dit zorgt ervoor dat mensen je niet vertrouwen en erg op hun hoede zijn. Je huidige persoonlijkheid blijft bezit van je houden tenzij er een andere stresssituatie zich voordoet en je van persoonlijkheid veranderd, of als je een Wilskrachtpunt uitgeeft om naar je 'basis'-persoonlijkheid terug te keren.

### **Obsessie (Obsession)**

Als er een nieuw persoon in je onleven komt, of je wordt geconfronteerd met een dramatische situatie, dan kan het gebeuren dat je geobsedeerd raakt door die persoon of door een fetish die met die situatie te maken heeft. Deze obsessie is een soort perverse ambitie waaraan je al je energie besteedt. Als je direct tegengewerkt wordt in je obsessie kun je in frenzy gaan.

### **Oneindige Schuld (Undying Remorse)**

Als je herinnerd wordt aan iets heel slechts of een een slechte daad die je ooit gedaan hebt, raak je soms in zo'n extreme staat van rouw en zelfmedelijden, dat je niet in staat bent om iets anders te doen dan jezelf verdedigen. De pijn kan soms zo groot worden dat je in frenzy gaat.

### **Onsterfelijke Angst (Immortal Terror)**

In de aanwezigheid van zonlicht en vuur wordt je bevangen door zo'n extreme angst dat je absoluut niet in staat bent om iets anders te doen dan vluchten. Zelfs het vlammetje van een aansteker kan je vlagen van angst bezorgen. Je reactie wordt gezien als een frenzy, maar is er een van angst en niet van woede.

### **Paranoia**

Als iemand je bedreigt of zich koppig tegen je verzet, ben je ervan overtuigd dat hij je moet hebben. Je wordt geobsedeerd met hen die je als je vijanden ziet en neemt allerlei absurde voorzorgsmaatregelen om jezelf te beschermen. Tijdens vlagen van deze Afwijking vertrouw je niemand en zijn zelfs je beste vrienden verdacht. Als men te ver gaat tijdens je paranoia manier van denken, kun je in frenzy gaan.

### **Perfectie (Perfection)**

Als alles tegenzit en er gaat echt niets goed, raak je geobsedeerd door perfectie. Alles moet perfect en je steekt al je energie erin om te voorkomen dat er iets fout gaat. Je focust al je aandacht om alles om je heen in een perfecte, onveranderde staat te houden. Als alles dan toch hopeloos in de war, vol met fouten of een rotzooitje wordt, ga je in frenzy.

### **Regressie (Regression)**

In tijden van stress, als er veel van je geeist wordt, wordt je kinderlijk en trek je je terug in een minder volwassen aspect van jezelf. Tijdens zulke perioden vind je het moeilijk om iets zelf te doen, en zonder hulp van anderen ben je vrij hulpeloos. Als je tijdens deze Afwijking fysiek bedreigt wordt, ga je in frenzy.

### **Rode Waas (Crimson Rage)**

Je hebt een ongelovelijke capaciteit voor woede en geweld. Als je geprovoceerd, gepest of bedreigd wordt, kun je ontploffen in een frenzy woede waarin je gepassioneerd de persoon aanvalt die je beledigd heeft. Deze frenzy kan even snel voorbij zijn als dat hij begon, maar gewoonlijk pas als je je vijand verslagen hebt of zelf verslagen bent. Als deze Afwijking actief is, krijg je de Negatieve Eigenschappen Gewelddadig x2 en Ongeduldig erbij.

### **Schizofrenie (Schizophrenia)**

Individen met deze Afwijking hebben last van vreselijke, onoplosbare innerlijke conflicten die hun psyche versplinterd heeft. De meeste mensen denken aan deze Afwijking als ze aan gekte denken; slachtoffers zien gigantische gekruisigde konijnen achter zich aan vliegen, of zweren dat hun overleden vader tegen ze praat en ze probeert te overtuigen hun oom te doden. Deze Afwijking kan niet zomaar gekozen worden; overleg eerst met een Storyteller om het gedrag te bepalen dat relevant is met het originele trauma. Kindred met deze Afwijking zijn onvoorspelbaar en gevaarlijk – in situaties waar het innerlijke conflict weer ontvlamt, moet automatisch elke winst gehertest worden om Frenzy te weerstaan en ze hebben twee Eigenschappen minder op alle Wilskrachttesten.



### Wraakzucht (Vengeful)

Als je op de een of andere manier onrecht is aangedaan, kun je zo geobsedeerd raken door wraak, dat je daar alles in steekt. Je zult niet rusten totdat je vijanden zijn gestraft voor hun zonden. Als je wordt tegengewerkt in dit doel, ga je in Frenzy. Eenmaal geactiveerd blijft deze obsessie aanwezig totdat je je wraak gehaald hebt of een Wilskrachtpunt hebt uitgegeven.

### Generatie

Tenzij je je generatie omlaag koopt met Negatieve Eigenschappen, begint ieder karakter als een 13e generatie vampier. Met 2 Negatieve Eigenschappen kun je je generatie 1 omlaag halen. Je kunt je generatie *nooit* lager kopen dan 11e, tenzij je aankomt met een hele goede achtergrond waarom jouw generatie lager moet zijn. Lager dan 10e is absoluut onmogelijk. Vraag altijd toestemming van een Storyteller.

Generatie	Bloedpunten	Generatie Tabel		Maximale aantal Eigenschappen
		Wilskracht Startaantal	punten maximale aantal	
13e	3	1	3	10
12e	4	1	3	10
11e	5	2	4	11
10e	6	2	4	11
9e	8	3	5	13
8e	9	3	6	14
7e	11	4	7	16
6e	13	4	8	18
5e	16	5	9	20
4e	20	6	10	25
3e	?	?	?	?

### Sterktes en Zwaktes (Merits and Flaws)

Sterktes en Zwaktes stellen je in staat om je karakter nauwkeuriger en gedetailleerder te beschrijven dan met alleen het basiscreatieproces. Deze regels zijn optioneel: als je geen Sterktes of Zwaktes neemt, ondervind je geen (extra) nadelen of voordelen tijdens het spel.

Sterktes kunnen alleen gekocht worden met Negatieve Eigenschappen. Zwaktes geven je Negatieve Eigenschappen om te besteden aan Sterktes of andere dingen. Elke Sterkte heeft een andere prijs, omschreven in aantal Eigenschappen – als je die Sterkte wil, moet je minimaal dat aantal Negatieve Eigenschappen hebben (inclusief Psychische Afwijkingen of Zwaktes).

Elke Zwakte die je koopt, geeft je een aantal Negatieve Eigenschappen die je kunt gebruiken om Sterktes te kopen. Het aantal Negatieve Eigenschappen dat je daarmee krijgt staat achter de Zwakte. Bijvoorbeeld, de Zwakte: Gevoelig voor Licht geeft je drie extra Negatieve Eigenschappen waarmee je een Sterkte zou kunnen kopen die drie Eigenschappen kost.

Houd er rekening mee dat je maar voor vijf Negatieve Eigenschappen aan Zwaktes of Sterktes mag nemen en maximaal drie Zwaktes of Sterktes. Ook kunnen ze alleen bij de karakter-creatie gekocht worden. De Storyteller heeft altijd het laatste woord over het toelaten van Sterktes en Zwaktes.

## Psychologisch

### **Erecode (Code of Honor) (1 punt Sterkte)**

Je hebt een persoonlijke ethische code waar je je streng aan houdt. Zelfs tijdens een frenzy probeer je je er aan te houden. Je kunt automatisch de verleidingen weerstaan die je in conflict zouden brengen met je erecode. Als je te maken krijgt met een bovennatuurlijke overtuiging die je je code zou doen breken, krijg je twee extra Eigenschappen om het te weerstaan. Je moet je persoonlijke erecode zo gedetailleerd mogelijk uitwerken, zodat de regels waar je je aan moet houden duidelijk zijn.

### **Hoger Streven (Higher Purpose) (1 punt Sterkte)**

Je hebt een streven dat je stuurt en je in alles beïnvloedt. Je interesseert je niet voor alledaagse dingen en ordinaire zaken want je hogere streven is alles. Hoewel dit streven je soms dwingt om tegen je overlevingsinstinct in te gaan, geeft het je ook grote persoonlijke kracht. Je krijgt twee extra Eigenschappen bij alle testen die iets te maken hebben met jouw hogere streven. Zorg dat je je idee voor een hoger streven met een Storyteller bespreekt. Als je de Zwakte: *Onhaalbaar Doel* hebt mag je deze Sterkte niet nemen.

### **Berserker (2 punt Sterkte)**

Het Beest is in je, maar je weet hoe je het moet sturen en hoe je er gebruik van kunt maken. Je hebt het vermogen om te frenzyën wanneer je dat wilt en je kunt je wond-penalties negeren totdat je torpor bereikt. Echter, je moet de gevolgen van je daden tijdens je frenzy ook ondergaan zoals je normaal ook zou moeten. De kans om in een onvrijwillige frenzy te raken wordt door deze Sterkte niet beïnvloed.

### **Dwangneurose (Compulsion) (1 punt Zwakte)**

Je hebt een psychologische dwangneurose die je een aantal problemen oplevert. Je dwangneurose kan iets te maken hebben met netheid, perfectie, opscheppen, stelen, gokken, overdrijven of gewoonweg praten. Je mag je dwangneurose tijdelijk omzeilen door een Wilskrachtpunt uit te geven, maar de neurose is altijd aanwezig.

### **Duister Geheim (Dark Secret) (1 punt Zwakte)**

Je hebt een geheim dat, als het uit zou komen, een ontzettende vernedering voor je zou zijn en je een paria zou maken in de vampierengemeenschap. Terwijl het continu aanwezig is in je gedachten, komt het misschien maar een paar keer naar voren in een verhaal – anders zou het z'n impact verliezen. Maak het echter niet te extreem.

### **Intolerantie (Intolerance) (1 punt Zwakte)**

Je hebt een onredelijke intolerantie voor een bepaald iets. Dit kan zijn een dier, een bepaald soort persoon, een kleur, een situatie of wat dan ook. Sommige intoleranties zijn onbeduidend, zoals een intolerantie voor roze olifanten, granaatappels of wc-papier: het zou weinig effect hebben op het spel. De Storyteller heeft het laatste woord over je keuze van intolerantie.

### **Nachtmerries (Nightmares) (1 punt Zwakte)**

Je lijdt aan vreselijke nacht-(dag?)merries, elke keer als je gaat slapen en de herinneringen aan die nachtmerries blijven je achtervolgen als je wakker bent. Soms zijn de nachtmerries zo erg dat je 1 Eigenschap minder kunt bieden bij alle testen van die nacht (beslissing van de Storyteller). Sommige van deze nachtmerries kunnen zo intens zijn dat je ze voor echt aanziet.

### **Fobie, zwak (Phobia – Mild) (1 punt Zwakte)**

Een overweldigende angst voor iets zorgt ervoor dat je het instinctief ontwijkt. Je moet een Mentale Eigenschap uitgeven om in de buurt van de reden van je angst te blijven.

**Dieet (Prey Exclusion) (1 punt Zwakte)**

Je weigert om op een bepaald soort prooi te jagen, bijvoorbeeld een dierenvriend zou wel eens kunnen beslissen om alleen op mensen te jagen; een karakter kan ook beslissen om een bepaald soort mensen te sparen die het bewonderd: politie, docenten, medisch personeel, priesters, vredesactivisten, etc. Je raakt van slag en kunt zelfs in frenzy raken als je anderen ziet voeden van deze soort prooi (beslissing van de Storyteller). Als je per ongeluk toch voedt van deze prooi ga je automatisch in frenzy en loop je het risico een Psychische Afwijking op te lopen. Ventrue kunnen deze Zwakte niet nemen.

**Overmoedig (Overconfident) (1 punt Zwakte)**

Je hebt een overdreven en onaantastbaar beeld van je eigen kunnen en waarde. Je twijfelt nooit aan je vermogens, zelfs in situaties waarin je verslagen kunt worden. Omdat je eigenschappen wel eens niet toereikend zouden kunnen zijn, kan zo'n overmoedigheid erg gevaarlijk zijn. Als je faalt, vind je snel iemand anders om de schuld op af te schuiven. Als je overtuigend genoeg bent, kan je overmoedigheid overslaan op anderen.

**Verlegen (Shy) (1 punt Zwakte)**

Je bent duidelijk niet op je gemak als je met andere mensen omgaat en je probeert sociale aangelegenheden te vermijden als je kunt. Je moet 1 Eigenschap minder bieden bij Sociale Uitdagingen die met de omgang met anderen te maken hebben. Je moet 2 Eigenschappen minder bieden bij Sociale Uitdagingen als je het middelpunt van belangstelling bent in een grote groep mensen (meer dan 10).

**Teerhartig (Soft Hearted) (1 punt Zwakte)**

Je kunt het leed van anderen niet aanzien. Niet noodzakelijk omdat het je wat kan schelen wat er met iemand gebeurt, maar omdat je de intense emoties niet aankunt. Als je de directe oorzaak van het leed bent en je bent erbij, dan krijg je last van misselijkheid en slapeloze nachten (dagen). Je vermijdt situaties waar je wel eens leed zou kunnen aanschouwen en je doet er alles aan om anderen tegen leed te beschermen. Als je ooit lijden moet aanzien, krijg je 1 Eigenschap minder bij elke Uitdaging gedurende het daar op volgende uur.

**Spraakgebrek (Speech Impediment) (1 punt Zwakte)**

Je stottert of hebt een ander spraakgebrek dat je verbale communicatie bemoeilijkt. Je moet dit spraakgebrek zo veel mogelijk uitspelen.

**Minderwaardigheidscomplex (Low Self-Image) (2 punten Zwakte)**

Je mist zelfvertrouwen en gelooft niet in jezelf. Je krijgt 2 Eigenschappen minder in situaties waarin je niet verwacht dat je zult slagen (beslissing van de Storyteller, maar als je zelf aangeeft wanneer dit kan gebeuren, kan de penaltie 1 minder worden). Als de Storyteller dit nodig acht, moet je een Wilskrachtpunt uitgeven om dingen te doen die zelfvertrouwen vereisen in situaties waar anderen dit niet zouden hoeven doen.

**Opvliegend (Short Fuse) (2 punten Zwakte)**

Je bent makkelijk kwaad te maken. Je kunt 2 Eigenschappen minder bieden om een frenzy te weerstaan, hoe erg je ook geprovoceerd wordt.

**Vete (Vengeance) (2 punten Zwakte)**

Je hebt een rekening te vereffenen. Dit kan iets zijn uit je sterfelijke verleden of je ondode bestaan. Hoe dan ook, je bent geobsedeerd door wraak op een bepaalde persoon (of misschien een hele groep), en je maakt die wraak je hoogste prioriteit in alle mogelijke situaties. Deze wraakzucht kan alleen overwonnen worden door een Wilskrachtpunt uit te geven en zelfs dan is het slechts tijdelijk.

**Onhaalbaar Doel (Driving Goal) (3 punten Zwakte)**

Je hebt een persoonlijk doel dat je soms dwingt en stuurt op een alarmerende manier. Het doel is altijd oneindig ver weg en je kunt het nooit echt verwezenlijken. Het zou zo iets kunnen zijn als de Sabbat uitroeien of het Beest in je tot permanente rust brengen. Omdat je altijd hard naar je doel toe moet werken gedurende je onleven (alhoewel je je doel tijdelijk opzij kunt zetten door een Wilskrachtpunt uit te geven) kan het je in moeilijkheden brengen en andere acties in gevaar brengen.

### **Haat (Hatred) (3 punten Zwakte)**

Je hebt een onredelijke haat voor een bepaald iets. Deze haat is onvoorwaardelijk en grotendeels onbedwingbaar. Je kunt een bepaalde diersoort haten, een bepaald soort persoon, een kleur, een situatie – alles. Je bent voortdurend bezig mogelijkheden te creëren om je gehate 'object' te beschadigen of om er macht over te krijgen. Bespreek het eerst even met een Storyteller.

## **Mentaal**

### **Concentratie (Concentration) (1 punt Sterkte)**

Je kunt afleidingen en andere irritante zaken buiten sluiten die anderen wel zouden hinderen. Als er penalty-Eigenschappen geeist worden vanwege gebeurtenissen van buitenaf (harde donder, regen, geluid) dan heb je er geen last van.

### **Gevoel voor Tijd (Time Sense) (1 punt Sterkte)**

Je kunt de tijd schatten tot op 1 of 2 minuten zonder gebruik van horloge of klok. Deze Sterkte is erg handig om op tijd terug te komen voor zonsopgang.

### **Lichte Slaper (Light Sleeper) (2 punten Sterkte)**

Je bent in staat om wakker te worden bij het minste teken van onraad of gevaar en dat zonder enige slaperigheid of aarzeling tegemoet te treden.

### **Rustig Hart (Calm Heart) (3 punten Sterkte)**

Je bent van nature kalm en beheerst en je bent niet opvliegend. Je kunt altijd 2 extra Eigenschappen bieden bij alle testen om frenzy te weerstaan, hoe je ook bent geprovoceerd.

### **IJzeren Wil (Iron Will) (3 punten Sterkte)**

Als je vastberaden bent en je hebt je zinnen op iets gezet, kan niets jou daar nog vanaf brengen. Als je beïnvloed wordt door Dominantie, dan mag je een Wilskrachtpunt inzetten om het effect te Hertesten. Als je wint, wordt het effect genegeerd en ben je de komende vijf minuten immuun voor verdere Dominantie-pogingen. Als geestbeïnvloedende magie of Bloedmagie met een Mentale Uitdaging tegen jouw wordt gebruikt, krijg je drie bonus-Eigenschappen ter verdediging. Deze Sterkte verdedigt niet tegen Aanwezigheid of andere Sociale manipulaties.

### **Vaste Slaper (Deep Sleeper) (1 punt Zwakte)**

Als je eenmaal slaapt is het heel erg moeilijk voor je om wakker te worden. Als je onverwachts wordt wakker gemaakt, kun je 2 Eigenschappen minder bieden voor alle uitdagingen in het daarop volgende uur.

### **Geheugenverlies (Amnesia) (2 punten Zwakte)**

Het verleden is een lege pagina. Je weet niets van je geschiedenis, familie, vrienden of vijanden. Een Storyteller verzint je karakter z'n achtergrond, inclusief de reden voor het geheugenverlies. De Storyteller kan ook een gedeelte van je karaktersheet achterhouden en je je Vaardigheden, Disciplines, Sterktes en Zwaktes pas laten zien als je ze probeert te gebruiken. De enige dingen die duidelijk zijn, zijn de dingen die je in de spiegel kunt zien.

### **Verward (Confused) (2 punten Zwakte)**

Je bent soms wat verward en de wereld lijkt soms heel vreemd en verwrongen. Soms kun je gewoon geen wijs uit dingen. Je moet dit gedrag altijd min of meer uitspelen, maar je verwarring wordt sterker naarmate je omgeving drukker wordt (als er verschillende mensen door elkaar praten of als je een nachtclub binnenkomt met harde muziek). Je kunt een Wilskrachtpunt uitgeven om de effecten van je verwarring uit te schakelen, maar slechts tijdelijk.

#### **Zwakke Wilskracht (Weak-Willed) (3 punten Zwakte)**

Je bent heel ontvankelijk voor Dominantie en intimidatie door anderen; je kunt 2 Eigenschappen minder bieden bij alle daarmee gerelateerde Uitdagingen. Verder kun je alleen Wilskrachtpunten uitgeven als je onleven op het spel staat of als het toepasselijk is voor je Aard.

#### **Verstrooid (Absent-Minded) (3 punten Zwakte)**

Hoewel je je kennis en vaardigheden niet snel zult vergeten, vergeet je makkelijk namen, adressen of wanneer je voor het laatst hebt gevoed. Als je meer wilt herinneren dan je eigen naam en waar je woont, zul je een Wilskrachtpunt moeten uitgeven.

## **Bewustzijn**

#### **Scherp Gehoor (Acute Hearing) (1 punt Sterkte)**

Je hebt een uitzonderlijk scherp gehoor, zelfs voor een vampier. Je kunt automatisch 2 Eigenschappen meer bieden bij Uitdagingen die iets te maken hebben met je gehoor.

#### **Scherpe Smaakzin (Acute Taste) (1 punt Sterkte)**

Je hebt een uitzonderlijk scherp smaakzintuig, zelfs voor een vampier. Je kunt automatisch 2 Eigenschappen meer bieden bij Uitdagingen die iets te maken hebben met proeven. Je kunt heel precies verschillen proeven.

#### **Scherpe Reukzin (Acute Sense of Smell) (1 punt Sterkte)**

Je hebt een uitzonderlijk scherp reukzintuig, zelfs voor een vampier. Je kunt automatisch 2 Eigenschappen meer bieden bij Uitdagingen die iets te maken hebben met ruiken.

#### **Scherp Zicht (Acute Vision) (1 punt Sterkte)**

Je hebt een uitzonderlijk scherp zicht, zelfs voor een vampier. Je kunt automatisch 1 Eigenschap meer bieden bij Uitdagingen die iets te maken hebben met je zicht.

#### **Hardhorend (Hard of Hearing) (1 punt Zwakte)**

Je hebt een slecht gehoor en moet 2 Eigenschappen minder bieden bij Testen die te maken hebben met gehoor. Je mag niet de Sterkte: Scherp Gehoor nemen als je deze Zwakte hebt.

#### **Slechtziend (Bad Sight) (2 punt Zwakte)**

Je hebt een slecht zicht en moet 2 Eigenschappen minder bieden bij Testen die te maken hebben met zicht. Deze Zwakte is geen bijziendheid of verziendheid, het is een zwakke vorm van blindheid en je kunt dit niet verhelpen. Je mag niet de Sterkte: Scherp Zicht nemen als je deze Zwakte hebt.

#### **Eén Oog (One Eye) (2 punten Zwakte)**

Je hebt maar één oog – kies zelf welke of bepaal dit willekeurig bij de karaktercreatie. Je hebt een blinde hoek en je moet 2 Eigenschappen minder bieden bij elke test die te maken heeft met dieptezicht. Bijvoorbeeld bij gevechten met afstandswapens (bogen, vuurwapens, messen gooien, etc.). Je kunt er voor kiezen om een oog af te dekken tijdens het spelen.

#### **Doof (Deaf) (3 punten Zwakte)**

Je hoort niets. Als je niet echt doof bent, kan dit moeilijk uit te spelen zijn en het is handig als je een Storyteller vraagt of je deze Zwakte mag nemen.

## **Aanleg**

### **Aanleg voor Computers (Computer Aptitude) (1 punt Sterkte)**

Je hebt een natuurlijk gevoel voor computers waardoor je automatisch 2 Eigenschappen meer kunt bieden bij alle Testen die te maken hebben met repareren, in elkaar zetten of bedienen van computers.

### **Voedsel Eten (Eat Food) (1 punt Sterkte)**

Je kunt voedsel eten. Het is een vaardigheid die je hebt ontwikkeld op een vroeg punt van je ondoode bestaan of misschien was het altijd al sluimerend aanwezig. Andere vampieren vinden het eten van voedsel walgelijk, maar het kan heel erg handig zijn bij het hoog houden van de Maskerade.

### **Meelijwekkend (Pitiable) (1 punt Sterkte)**

Er is iets aan jou dat medelijden wekt bij anderen. Hierdoor krijgen anderen de neiging om voor je te willen zorgen alsof je een *Kind* was (zie de Archtypen). Sommigen Aarden zullen hierdoor niet worden beïnvloed (bijvoorbeeld Zonderling en Fanaat) en sommige Gedragen kunnen net doen alsof het ze niet kan schelen. Je moet bekijken wat het is dat jou zo meelijwekkend maakt en in hoeverre je dit leuk vindt. Als iemand jou Uitdaagt met de bedoeling om je pijn te doen, kun je deze Sterkte gebruiken als een extra Eigenschap bij je verdediging. Je kunt deze 'extra Eigenschap' nooit verliezen door een test te verliezen en je kunt het slechts een maal gebruiken in een test van deze aard.

### **Talenknobbel (Natural Linguist) (2 punten Sterkte)**

Je hebt een ongelooflijk talent voor talen die gesproken of geschreven worden (zoals bij de Talen-Vaardigheid). Je krijgt drie Bonus-Eigenschappen op alle Uitdagingen die met talen te maken hebben.

### **Waaghals (Daredevil) (3 punten Sterkte)**

Je bent goed in het nemen van risico's en je bent nog beter in het overleven hiervan. Je kunt 1 extra Eigenschap bieden bij elke Uitdaging waarbij je iets bijzonder gevaarlijks probeert uit te halen. Dit is niet altijd van toepassing op gevechtsituaties, alleen als je duidelijk in de minderheid bent.

### **Manusje-van-Alles (Jack-of-All-Trades) (5 punten Sterkte)**

Je kunt putten uit een grote bron van verschillende kennis en vaardigheden die je hebt opgedaan tijdens je reizen, de baantjes die je hebt gehad of gewoon door je algemene kennis. Je kunt automatisch elke actie proberen, ook al heb je de benodigde Vaardigheid niet en je hoeft er geen Wilskrachtpunt voor uit te geven. Echter, als je deze Uitdaging verliest zijn de geboden Eigenschappen ook verloren. Je kunt natuurlijk een Wilskrachtpunt uitgeven om te voorkomen dat je je Eigenschappen verliest.

### **Analfabeet (Illiterate) (1 punt Zwakte)**

Je kunt niet lezen en schrijven.

## **Bovennatuurlijk**

### **Niet Bedreigend voor Dieren (Inoffensive to Animals) (1 punt Sterkte)**

Dieren zijn niet zo bang voor je als voor andere vampieren. Ze behandelen je zoals ze elk mens zouden behandelen en ze schrikken niet weg van je aanraking.

### **Ware Liefde (True Love) (1 punt Sterkte)**

Je hebt de Ware Liefde ontdekt, of (tijdelijk) verloren. Desalniettemin schenkt deze Ware Liefde je vreugde in dit van zulke emotie ontdane bestaan. Als je in gevaar bent, lijdt of neerslachtig bent, kan de gedachte aan deze Ware Liefde genoeg zijn om je de kracht te geven om deze beproevingen te doorstaan. In speltermen uitgelegd schenkt deze Ware Liefde je 2 extra Eigenschappen, maar alleen als je actief probeert je Ware Liefde te beschermen of om dichtbij hem of haar te komen. Deze Ware Liefde kan ook sterk genoeg zijn om je te beschermen tegen andere bovennatuurlijke krachten (beslissing van de Storyteller). Echter, jouw Ware Liefde kan je af en toe ook hinderen en kan ook hulp nodig hebben (zelfs gered moeten worden).

#### **Medium (2 punten Sterkte)**

Je bezit de natuurlijke aanleg om geesten aan te voelen en te horen. Alhoewel je ze niet kunt zien, kun je hun aanwezigheid voelen en kun je met ze praten als ze dichtbij genoeg zijn. Het is zelfs mogelijk om deze geesten op te roepen door vleierij en smeekbedes. Geesten zullen je niet zomaar hulp of advies geven – ze zullen er altijd iets voor terug vragen.

#### **Gevaarinstinct (Danger Sense) (2 punten Sterkte)**

Je hebt een zesde zintuig dat je voor gevaar waarschuwd. Als je in een gevaarlijke situatie terecht komt die je zou kunnen verrassen heb je 4 seconden om te reageren in plaats van 2.

#### **Gevoel voor Feeën (Faerie Affinity) (2 punten Sterkte)**

Jouw aanwezigheid schrikt feeën niet af. In tegendeel, je trekt ze aan. Je bent van nature op hun manieren afgestemd.

#### **Weerstand tegen Magie (Magic Resistance) (2 punten Sterkte)**

Je hebt een aangeboren weerstand tegen rituelen van Tremere en de spreuken van magiërs van andere soorten. Alhoewel je misschien nooit de Discipline van Bloedmagie zult leren, hebben degenen die dat op jou uitoefenen 2 Eigenschappen minder te bieden. N.B. dit geldt voor alle spreuken, goed of slecht.

#### **Occulte Bibliotheek (Occult Library) (2 punten Sterkte)**

Je bent in het bezit van een bibliotheek met occulte werken. Je hoeft niet persé bekend te zijn met de inhoud van deze werken (dat is afhankelijk van je Vaardigheden), maar in geval van nood kan je bibliotheek een onmisbare bron van informatie zijn. Storytellers staan deze Sterkte niet toe als deze al teveel in het spel is, dus vraag dit even na.

#### **Geest-Mentor (Spirit Mentor) (3 punten Sterkte)**

Je hebt een spookachtige metgezel en gids. Deze geest kan, als het zijn uiterste best doet, wat mindere krachten gebruiken (zie Achtervolgd door Geesten), maar voor het grootste deel zal zijn nut voor jou bestaan uit het geven van advies. Dit advies wordt meestal gegeven tussen de sessies door, alhoewel het ook tijdens sessies kan worden gegeven (beslissing van de Storyteller). Zorg ervoor dat je je mentor niet teveel belast, aangezien hem dat voor de rest van de avond kan uitputten.

#### **Oraculair Vermogen (Oracular Ability) (3 punten Sterkte)**

De tekens en omens van het alledaagse leven zijn duidelijk voor jou en geven je raad over de weg van de toekomst. Eens per sessie mag je proberen een specifiek omen te lezen door een Statische Mentale Uitdaging te doen met een Storyteller. Als dit lukt, dan krijg je een bepaald inzicht in de huidige situatie en mag je één keer tijdens de rest van de sessie een Hertest aanvragen als je de informatie van de visioenen aanspreekt.

#### **Geluksvogel (Luck) (4 punten Sterkte)**

Je bent een geboren geluksvogel. Je mag drie verloren Testen herhalen per sessie. Voor elke Test mag je maar 1 keer deze Sterkte aanspreken. De Eigenschappen mag je opnieuw inzetten.

#### **Lotsbestemming (Destiny) (4 punten Sterkte)**

Je bent voorbestemd tot grote daden, ook al heb je het zelf niet door. Je lotsbestemming zal duidelijker worden naarmate het verhaal vordert. Voorspellingen en dromen helpen je op je pad en geven je aanwijzingen voor je uiteindelijke doel. Het gevoel van richting en zekerheid die deze lotsbestemming jou schenkt helpt je om angsten, depressies en ontmoediging, veroorzaakt door alles dat niets met jouw lot te maken heeft, te overkomen. Totdat jouw lot is vervuld, kun je tegenslag hebben, maar niets zal je van je lot weerhouden. Hoe dit wordt uitgespeeld hangt van de Storyteller af.

#### **Onbindbaar (Unbondable) (5 punten Sterkte)**

Je bent immuun voor de Bloedband. Hoeveel bloed je ook drinkt van andere vampieren, je zult nooit aan ze gebonden raken.

#### **Afgestoten door Knoflook (Repulsed by Garlic) (1 punt Zwakte)**

Je kunt de geur van knoflook niet uitstaan en het kleinste spoor van de knoflookgeur kan je al uit een kamer verdrijven. De volle kracht van de venijnige geur laat bloedige tranen in je ogen springen en maakt je bijna blind. Als je door knoflook wordt aangeraakt, kun je blaren krijgen of zelfs open wonden. Je moet altijd 1 Eigenschap minder bieden bij elke Uitdaging als er een knoflookgeur hangt.

#### **Bevroren Aanraking (Touch of Frost) (1 punt Zwakte)**

Je beevriezende aanraking haalt hitte weg en dood planten. Deze Zwakte is voornamelijk een eng effect, maar je moet het zeker noemen als je met iemand fysiek contact hebt.

#### **Geen Spiegelbeeld (Cast No Reflection) (1 punt Zwakte)**

Je hebt geen reflectie in spiegels of spiegelende oppervlaktes. Dit is een duidelijke breuk van de Maskerade en het kan tot ontzettend veel aandacht leiden in bepaalde omstandigheden.

#### **Geur van het Graf (Smell of the Grave) (1 punt Zwakte)**

Je stoot een onverhulbare stank af van natte aarde, met als gevolg dat je automatisch 1 Eigenschap meer moet bieden op Sociale Uitdagingen met mensen. Personen die je kennen, kunnen je geur ook makkelijk herkennen.

#### **Vervloekt (Cursed) (1-5 punten Zwakte)**

Je bent vervloekt door iets of iemand met bovennatuurlijke of magische krachten. Deze vloek is persoonlijk en gedetailleerd en hij kan niet ongedaan worden gemaakt zonder uitzonderlijke inspanning en het kan levensbedreigend zijn. Voorbeelden:

- ?? Als je een geheim doorverteld, zal je verraad je op de een of andere manier benadelen in de toekomst (1 punt)
- ?? Je stottert onbeheerst (2 punten)
- ?? Gereedschap breekt vaak of doet het niet als je het wil gebruiken (3 punten)
- ?? Je bent gedoemd je vrienden tot vijanden te maken (4 punten)
- ?? Alles wat je bereikt hebt zal uiteindelijk gecorrumpeert worden (5 punten)

#### **Enge Aanwezigheid (Eerie Presence) (2 punten Zwakte)**

Je straalt een bovennatuurlijke air uit die nerveusiteit en ongemak veroorzaakt in iedereen om je heen. Je moet twee Eigenschappen meer bieden in Sociale Uitdagingen met stervelingen. Verder is je onnatuurlijke aard duidelijk voor iedereen die met jou praat; draag een kaartje of armband waardoor duidelijk te zien is dat je Enge Aanwezigheid hebt.

#### **Magische Overgevoeligheid (Magic Susceptibility) (2 punten Zwakte)**



Je bent extra gevoelig voor de magische rituelen van de Tremere en de spreuken van magiërs van een andere soort. Je moet twee Eigenschappen minder bieden bij elke spreuk die op je wordt uitgesproken en elke spreuk heeft twee keer zoveel effect op je, zowel goed als slecht.

#### **Niet over Stromend Water Heen Kunnen (Can't Cross Running Water) (2 punten Zwakte)**

Je kunt niet over stromend water heen, tenzij je er 15 meter boven overheen kunt. Onder 'stromend water' wordt elke niet stilstaande hoeveelheid water van meer dan 60 centimeter in elke richting verstaan.

#### **Afgeschrikt door Kruizen (Repelled by Crosses) (3 punten Zwakte)**

Je wordt afgeschrikt bij het zien van kruizen net alsof ze Heilig zijn. Vampieren die voor hun Omhelzing geestelijk waren, hebben vaak deze Zwakte: ze denken dat hun nieuwe vorm een oordeling van God is.

#### **Achternvolgd door Geesten (Haunted) (3 punten Zwakte)**

Een geest die alleen jij en mediums kunnen horen en zien, achtervolgt je. Hij/zij heeft een hekel aan je en vindt het leuk om je het leven zuur te maken door je te beledigen, te kleineren en af te leiden – vooral als je koelbloedig moet handelen. Hij/zij beschikt over een aantal mindere krachten die het tegen je kan gebruiken (1 keer per sessie voor elke kracht): kleine dingetjes verbergen, anderen doen huiveren, anderen zich niet op hun gemak bij je laten voelen, een irritant zoemen in jouw oren of in de oren van anderen, kleine dingen verplaatsen zoals een mes of een pen, breekbare dingen laten breken zoals een fles of een spiegel, je laten struikelen of enge geluiden maken zoals het geratel van kettingen. Tegen de geest schreeuwen helpt soms om hem te verdrijven, maar zal degenen om je heen in de war brengen.

#### **Duister Lot (Dark Fate) (5 punten Zwakte)**

Je bent gedoemd om een vreselijke dood te sterven, of, erger nog, eeuwig leed te moeten ondergaan. Wat je ook doet, op een dag is het gebeurd. Uiteindelijk zal alles wat je hebt bereikt, alles waar je voor hebt gevochten en al je dromen teniet worden gedaan. Je lot is bezegeld en er is niets wat je er aan kunt doen. Wat nog veel erger is, je weet dat het gaat gebeuren; je krijgt visioenen van je duistere lot en ze zijn erg onheilspellend. De malaise die deze beelden je bezorgen gaat alleen weg als je er Wilskrachtpunten aan uitgeeft, maar het komt terug na elk nieuw visioen. Op een bepaald punt in het verhaal zal je inderdaad je lot onder ogen moeten zien, maar wanneer dat is bepalen de Storytellers. Alhoewel je niets aan je lot kan veranderen, kun je natuurlijk toch proberen om een bepaald doel te bereiken voordat het gebeurt of op z'n minst er voor zorgen dat je vrienden niet met je ten onder gaan.

#### **Overgevoelig voor Licht (Light-Sensitive) (5 punten Zwakte)**

Je bent nog gevoeliger voor zonlicht dan andere vampieren. Zonlicht veroorzaakt twee keer zoveel schade dan normaal en zelfs maanlicht (wat eigenlijk niets anders is dan het weerkaatste zonlicht) doet je pijn. Zelfs fel licht kan pijnlijk zijn, maar die pijn kan verlicht worden door het dragen van een zonnebril. Als de maan schijnt, zal het licht wonden veroorzaken zoals zonlicht wonden veroorzaakt bij normale vampieren. Echter, de wonden die door maanlicht worden veroorzaakt, zijn niet Verergerd en kunnen op normale manier worden genezen.

## **De Vampierenmaatschappij**

#### **Wederdienst (Boon) (1-4 punten Sterkte)**

Een Oudere is je een wederdienst schuldig omdat jij of jouw Sire ooit iets voor hem of haar heeft gedaan. De mate van de wederdienst hangt af van het aantal punten dat je eraan besteedt. 1 Punt is een Kleine Wederdienst (Minor Boon), terwijl 4 punten zou betekenen dat de Oudere aan jou zijn onleven te danken heeft (Lifeboon). Zie het hoofdstuk Prestatie voor meer informatie. Meestal is deze Oudere een NPC, het kan ook een speler zijn als dat in overleg gebeurt met die speler en de Storytellers.

**Prestigieuze Sire (Prestigious Sire) (1 punt Sterkte)**

Jouw Sire heeft of had een hoge Status binnen de Camarilla en dit geeft jou ook eer. De meeste vampieren behandelen je daardoor met respect. Deze prestige kan je van dienst zijn als je met Ouderen omgaat die je Sire kennen. Kennissen van je Sire kunnen je zelfs benaderen en hun hulp aanbieden. Misschien heeft jouw Sire geen contact meer met jou, maar je afkomst zal je altijd bijblijven.

**Speciaal Geschenk (Special Gift) (1-3 punten Sterkte)**

Je Sire heeft je na je Omhelzing een waardevol geschenk meegegeven. De Storyteller zal iets toepasselijks bedenken en zal beslissen hoeveel het waard is.

**Goede Reputatie (Reputation) (2 punten Sterkte)**

Je hebt een goede reputatie bij de vampieren in een stad van jouw keuze. Dit kan je eigen reputatie zijn of die van je Sire. In je omgang met andere vampieren mag je doen alsof je 1 Status-Eigenschap meer hebt dan je eigenlijk hebt. Je kunt echter geen extra Status-Eigenschap bieden of uitgeven, want je hebt hem eigenlijk niet (mensen denken dat je hem hebt). Een karakter met deze Sterkte mag de Zwakte: Slechte Reputatie niet nemen.

**Bevriende Clan (Clan Friendship) (3 punten Sterkte)**

Om wat voor reden dan ook – je uiterlijk, hoe je je gedraagt, je achtergrond of je houding – er is iets dat vampieren van een andere Clan (eigen keus) aanspreekt. Je mag 1 Eigenschap extra bieden bij Sociale Uitdagingen die te maken hebben met de omgang met deze specifieke Clan. Dit werkt als een tweesnijdend mes: Anderen zien jouw als sympathisant van die Clan, of je het leuk vindt of niet.

**Pion (Pawn) (3 punten Sterkte)**

Je hebt de controle over een andere vampier (van een zwakkere generatie dan jij) en je kunt deze vampier manipuleren. Deze controle komt waarschijnlijk door de Bloedband, maar kan ook door iets anders worden veroorzaakt, zoals afpersing, omkoping of bedreiging (eigen keus). De pion hoeft niet persé te weten dat hij wordt gemanipuleerd. Omdat deze Sterkte zich niet altijd leent voor een Vampire Live Setting is het aan te raden om dit met een Storyteller te bespreken voordat je deze Sterkte kiest.

**Vijand (Enemy) (1-5 punten Zwakte)**

Je hebt een vijand of een groep vijanden die jou kwaad willen doen. De waarde van de Zwakte bepaalt hoe machtig deze vijanden zijn. De machtigste vijanden (Methuselahs of Aartsmagiërs) zouden 5 punten zijn, terwijl iemand die ongeveer even sterk is als jij, 1 punt zou zijn. Je moet zelf uitmaken wie je vijand is en waarom je vijanden bent geworden.

**Beruchte Sire (Infamous Sire) (1 punt Zwakte)**

Je Sire werd en wordt waarschijnlijk gewantrouwd en niet aardig gevonden door veel vampieren in de stad. Daarom wordt jij ook gewantrouwd en met Argusogen bekeken. Dit is een zware last die je niet makkelijk van je afwerpt.

**Krankzinnige Sire (Insane Sire) (1 punt Zwakte)**

Je Sire heeft zijn greep op de werkelijkheid verloren en is totaal krankzinnig geworden. Alles wat hij fout doet kan jou ook beïnvloeden en sommige van zijn gestoorde plannen zouden wel eens betrekking op jou kunnen hebben. Omdat Sires van Malkavians altijd krankzinnig zijn, kunnen zij deze Zwakte niet nemen.

**Identiteitsverwisseling (Mistaken Identity) (1 punt Zwakte)**

Je lijkt precies op een andere vampier en je wordt vaak voor hem of haar aangezien tot je eigen grote frustratie. De connecties van deze persoon zullen je benaderen en zullen je

dingen vertellen die je eigenlijk niet wilt horen. De vijanden van deze persoon zullen proberen jou uit de weg te ruimen en anderen zullen je raar behandelen. Uiteindelijk zal je het wel uit kunnen zoeken, maar dit zal een ongelooflijke inspanning vereisen.

#### **Minachting van je Sire (Sire's Resentment) (1 punt Zwakte)**

Je Sire mag je niet en wenst je geen leuke dingen toe. Je Sire zal elke gelegenheid aangrijpen om je kwaad te doen of je zelfs aan te vallen. De vrienden van je Sire zullen je ook tegenwerken en zodoende zullen veel ouderen minachting voor je hebben.

#### **Verwongen opvoeding (Twisted Upbringing) (1 punt Zwakte)**

Je Sire was nogal boosaardig en heeft je alles verkeerd aangeleerd over de vampierenmaatschappij. Alles wat je denkt te weten over hoe vampieren met elkaar omgaan is verkeerd en je misvattingen zullen je een hoop problemen bezorgen. Ooit, na vele harde lessen, zul je misschien deze slechte start kunnen overwinnen (de Storytellers zeggen wanneer), maar tot die tijd zul je blijven geloven wat je Sire je heeft verteld, ongeacht wat anderen proberen om je erin te luizen om hun leugens te geloven.

#### **Clan Vijandschap (Clan Enmity) (2 punten Zwakte)**

Om wat voor reden dan ook – je uiterlijk, hoe je je gedraagt, je achtergrond of je houding – er is iets dat bij vampieren van een andere Clan (eigen keus, niet je eigen Clan) minachting of zelfs haat opwekt. Je moet 2 Eigenschappen minder bieden bij Sociale Uitdagingen die te maken hebben met de omgang met deze specifieke Clan. Je kunt de vijandige Clan uitkiezen of willekeurig bepalen. (N.B. zij haten jou, jij niet noodzakelijk hen).

#### **Duivelse Sire (Diabolical Sire) (2 punten Zwakte)**

Je Sire houdt zich bezig met dingen die een ongelooflijke opschudding zouden kunnen veroorzaken binnen de Camarilla. Hij zou met opzet de Maskerade kunnen breken of op de Ouderen van de stad jagen en hen diableriseren. Archons zullen waarschijnlijk bij jou aankloppen om te informeren naar de verblijfplaats van je Sire en ze geloven je waarschijnlijk niet als je het niet weet.

#### **Territoriaal (Territorial) (2 punten Zwakte)**

Je hebt een bepaald gebied uitgekozen en geclaimd als jouw jachtgebied. Je tolereert geen indringers, zeker geen andere jagers (zoals vampieren en weerwolven). Als je een andere vampier betrapt op het betreden van jouw gebied, moet je een Wilskrachttest doen of in frenzy gaan en aanvallen. Je houdt er niet van je gebied te verlaten voor langere periodes; speel dit uit.

#### **Slechte Reputatie (Notoriety) (3 punten Zwakte)**

Je hebt een slechte reputatie bij de vampieren in je stad. Dit kan je eigen reputatie zijn of die van je Sire. Andere vampieren behandelen je alsof je 1 Status-Eigenschap minder hebt. Hoewel je deze Eigenschap nog steeds hebt en kunt uitgeven of bieden, zullen andere vampieren deze status niet meteen erkennen tenzij ze worden gedwongen. Een karakter met deze Zwakte, mag de Sterkte: Goede Reputatie niet hebben.

## **Fysiek**

#### **Babyface (1 punt Sterkte)**

Je ziet er menselijker uit dan andere vampieren, waardoor je je makkelijker in de menselijke wereld kunt begeven. Je huid ziet er gezond uit, je bent eigenlijk nooit gestopt met ademen (ook al heb je het niet nodig) en je niest zelfs op een natuurlijke manier. Zolang je nog 1 Bloedpunt hebt, kun je je hart laten kloppen. Nosferatu mogen deze Sterkte niet nemen.

#### **Katachtige Balans (Catlike Balance) (1 punt Sterkte)**

Je hebt bijna nooit last van uitglijden, struikelen, vallen of zelfs duizeligheid. Je gevoel voor balans is zo goed ontwikkeld dat je zonder al te veel problemen over een smalle richel of

draad kunt lopen. Je hebt twee Eigenschappen meer te bieden bij gelijkspel als het gaat om balans.

#### **Twee-Handig (Ambidextrous) (1 punt Sterkte)**

Je bezit een hoge vorm van coördinatie en kunt beide handen even goed gebruiken. Normaal krijg je twee Eigenschappen minder als je acties moet doen met je 'slechte' hand. Met deze Sterkte krijg je geen penalty voor een hand. Als je beide handen tegelijk gebruikt kan het wel zijn dat je Eigenschappen meer moet bieden (beslissing van de Storyteller).

#### **Uitzonderlijk Lenig (Double-Jointed) (1 punt Sterkte)**

Je bent uitzonderlijk lenig. Je mag 1 extra Eigenschap bieden bij Fysieke Uitdagingen die met lenigheid te maken hebben. Bijvoorbeeld als je je door een nauwe opening wilt wringen.

#### **Verplaatst Hart (Misplaced Heart) (2 punten Sterkte)**

Je hart heeft zich verplaatst in je lichaam, echter niet meer dan 60 cm van de oorspronkelijke plek. Personen die je proberen te staken zullen moeite hebben om de juiste plek te vinden (dit is wellicht je best bewaakte geheim).

#### **Efficiënte Spijsvertering (Efficient Digestion) (3 punten Sterkte)**

Je kunt meer voeding halen uit het bloed dat je binnen krijgt. Voor elke 2 Bloedpunten die je binnenkrijgt, mag je 3 Bloedpunten noteren. Afronden naar beneden, dus 4 Bloedpunten geeft je 6 Bloedpunten, 5 Bloedpunten ook.

#### **Reusachtig Postuur (Huge Size) (4 punten Sterkte)**

Je bent abnormaal groot, waarschijnlijk groter dan 2.10m en je weegt meer dan 200 kilo. Daarom heb je een extra Gezondheidslevel zodat je meer schade kunt hebben voordat je Uitgeschakeld bent. Dit extra Gezondheidslevel kun je zien als een extra Gezond (zonder penalties). Als je deze rol wilt spelen, moet je je toepasselijk kleden met grotesque kleding, tenzij je zelf al erg groot bent.

#### **Allergisch (Allergic) (1-3 punten Zwakte)**

Je bent allergisch voor een bepaald goedje, maar niet zoals mensen allergisch zijn. Je krijgt geen uitslag, je gaat niet niezen, maar je allergische reactie verlamt je. Als het goedje in het bloed zit dat je hebt gedronken, is de reactie heel erg heftig en aanraking alleen al is genoeg om je van je stuk te brengen. Als het in het bloed zat, moet je 3 Eigenschappen minder bieden op alle Uitdagingen in de volgende 20 minuten. Bij aanraking is de penaltie 1 Eigenschap minder. Kies uit het volgende lijstje of verzin zelf een substantie waarvoor je allergisch bent:

- ?? Plastic (1 punt)
- ?? Illegale Drugs (2 punten)
- ?? Alcohol (2 punten)
- ?? Metaal (3 punten)

#### **Klein (Short) (1 punt Zwakte)**

Je hebt moeite met over dingen heen kijken, praten met grote mensen en aandacht ontwijken vanwege je lengte. Je mag door je lengte maar twee stappen doen in een gevecht i.p.v. drie. Je hebt ook moeite met het bereiken en gebruiken van objecten die gemaakt zijn voor normale mensen (zoals auto's). Als je niet echt zo klein bent, dan moet je duidelijk een kaartje dragen waarop dit te lezen valt.

#### **Lichamelijke Afwijking (Deformity) (2 punten Zwakte)**

Je hebt een of andere lichamelijke afwijking – misvormd ledemaat, een bochel, etc. – die jouw omgang met anderen beïnvloedt en je lichamelijk ongemak bezorgt. Je moet 1 Eigenschap minder bieden bij alle Fysieke Testen. Daar komt nog bij dat je bij alle Uitdagingen die te maken hebben met uiterlijk je 2 Eigenschappen minder moet bieden.

### **Selectieve Spijsvertering (Selective Digestion) (2 punten Zwakte)**

Je kunt alleen een bepaald soort bloed drinken. Je mag zelf kiezen of je alleen koud bloed (bloed van een lijk) kunt drinken, bloed met de smaak van angst (wat je aantreft in bloed van iemand in doodsangst), bloed met de smaak van vreugde, of misschien zelfs alleen een bepaalde bloedgroep (A+, 0-, etc.). Ventrue mogen deze Zwakte niet nemen, want dit is hun Clan-nadeel.

### **Besmettelijke Beet (Infections Bite) (3 punten Zwakte)**

Vanwege enzymen, een ziekte of gewoon een onbekende mystieke factor, kun je je beetwonden niet genezen door er overheen te likken. Sterker nog, mensen kunnen besmet raken met een ernstige, besmettelijke ziekte als je van ze voedt – als je een Simpele Test verliest als je van een mens gevoed hebt, maar hem niet hebt gedood, krijgt hij een ernstige ziekte.

### **Blijvend Letsel (Permanent Wound) (3 punten Zwakte)**

Tijdens je Omhelzing heb je wonden opgelopen die je Sire niet heeft genezen. Elke avond als je wakker wordt, begin je bij het Gewond-Gezondheidslevel. Deze wond kun je genezen met bloed, maar hij zal elke avond terugkeren.

### **Eén arm (One Arm) (3 punten Zwakte)**

Je hebt maar één arm – je mag zelf kiezen of willekeurig bepalen bij het maken van je karakter. Je was je arm al kwijt voor de Omhelzing, dus je bent gewend geraakt aan het gebruik van je andere arm. In situaties waar je normaal twee handen voor nodig hebt, moet je 2 Eigenschappen minder bieden. Als je twee armen hebt als je deze Zwakte speelt, moet je er eentje levenloos achter je lichaam houden of op een andere manier uitschakelen, door bijvoorbeeld een mitella te gebruiken.

### **Kind (Child) (3 punten Zwakte)**

Je was een kind toen je werd Omhelst. Alhoewel tijd en ervaring je blik op het leven kan hebben veranderd, zit je vast in het lichaam van een kind. Je vindt het moeilijk om serieus genomen te worden door anderen (2 Eigenschappen minder bij elke relevante Test). Omdat je nog nooit enige lichamelijke verandering hebt ondervonden (bijvoorbeeld de pubertijd) zul je moeite hebben om de Honger te weerstaan. Daar komt nog bij dat bepaalde clubs je niet toelaten omdat je minderjarig bent.

### **Mank (Lame) (3 punten Zwakte)**

Je benen zijn beschadigd. Je moet 3 Eigenschappen minder bieden bij alle Testen die te maken hebben met beweging.

### **Misvormd (Disfigured) (3 punten Zwakte)**

Een afzichtelijke misvorming maakt het makkelijk om je op te merken en te onthouden. Je mag geen Sociale Eigenschappen kiezen die iets te maken hebben met je uiterlijk, net zoals Nosferatu (die deze Zwakte dan ook niet mogen nemen). Daar komt nog bij dat je 2 Eigenschappen minder moet bieden bij elke Sociale Uitdaging (behalve Intimidatie) als je uiterlijk zichtbaar is.

### **Verslaving (Addiction) (3 punt Zwakte)**

Een chemische of biologische substantie heeft je verslaafd gemaakt en nu heb je het nodig in het bloed dat je drinkt. Je probeert te voeden van mensen wiens bloed je verslaving voedt. Deze substantie heeft een negatief effect op je – alcohol geeft je de Negatieve Eigenschap: Loom voor de rest van de avond na voeden en amphetamines geven je de Negatieve Eigenschap: Opgefokt. Je kunt alleen maar voeden van bloed met je 'fix' erin; elk ander bloed kots je weer uit. Ventrue mogen deze Zwakte nemen, maar dit vormt een extra obstakel i.v.m. hun Clan-Zwakte (Hun Clan-Zwakte mag in dit geval niet hetzelfde zijn als deze Zwakte).

### **Beet van de Vervloekte (Grip of the Damned) (4 punten Zwakte)**

Er is geen extase in jouw Omhelzing – alleen angst en pijn. Als je bijt om te voeden, veroorzaakt je niet de Kus, dus je slachtoffers schreeuwen en spartelen tegen. Deze Zwakte vereist een alternatieve methode om je slachtoffers rustig te houden. De marteling die je slachtoffer ondergaat, kan gezien worden als een vorm van lijden en kan dus vreselijk ingaan tegen het geweten van een vampier met weinig Beest-Elementen.

#### **Dun Bloed (Thin-Blooded) (4 punten Zwakte)**

Je hebt dun bloed en je kunt het voor niets anders gebruiken dan om jezelf op de been te houden en je wonden te genezen. Je kunt Bloedpunten niet gebruiken om je Fysieke Eigenschappen op te hogen, om Disciplines te gebruiken of om een Bloedband te creëren. Sterker nog, je zult ook niet altijd een nieuwe vampier kunnen creëren. De helft van de tijd zal de Omhelzing niet werken.

#### **Monsterlijk (Monstrous) (4 punten Zwakte)**

Je hebt iets monsterlijks. Er is iets dat je nog afzichtelijker maakt dan een Nosferatu. Je ziet er niet eens menselijk meer uit, maar hoe je er precies uitziet moet je zelf uitmaken. Misschien heb je schubben of wratten over je hele lichaam of misschien is de schreeuw die je uitte toen je stierf op je gezicht bevroren. Je kunt geen Sociale Uitdagingen anders dan Intimidatie winnen als je echte uiterlijk zichtbaar is. Nosferatu mogen deze Zwakte niet nemen.

#### **Opvallende Vertering (Conspicuous Consumption) (4 punten Zwakte)**

De organen en andere bloedhoudende onderdelen van het lichaam zijn de bouwstenen van je dieet. Je gelooft dat je de lever, nieren, hart en andere delen moet opeten om jezelf in leven te houden. Je moet de Sterkte Voedsel Eten kopen zodat je de vele vleselijke onderdelen kunt verorberen. Je kunt alleen Bloedpunten binnenkrijgen door deze organen te eten; bloed gedronken uit andere bronnen wordt onmiddellijk uitgekotst. Deze honger lijdt tot de dood van je slachtoffers en kan tot interessante problemen lijden aangaande de Maskerade en je menselijkheid (Beest-Elementen). Voor Ventrue is dit een extra obstakel bovenop hun Clan-Zwakte.

#### **Stom (Mute) (4 punten Zwakte)**

Je stembanden functioneren niet en je kunt helemaal niet spreken. Je kunt natuurlijk wel op een andere manier communiceren – meestal schrijven of gebaren.

#### **Invalide (Paraplegic) (5 punten Zwakte)**

Je kunt je moeilijk bewegen zonder hulp, zoals een paar krukken of een rolstoel. En zelfs dat is moeilijk en pijnlijk. De Storyteller en jij moeten er goed op letten dat dit goed uitgespeeld wordt, hoe moeilijk dit soms ook is. Een karakter mag deze Zwakte niet nemen samen met de Sterkte: Uitzonderlijk Lenig.

#### **Vlees van het Lijk (Flesh of the Corpse) (5 punten Zwakte)**

Als je gewond raakt, heelt je vlees zich met gruwelijke littekens en rimpelige naden. Elke keer als je een wond krijgt, krijg je de Negatieve Sociale Eigenschap: Walgelijk erbij, die blijft als de wond genezen is. Na een dag slapen herstelt je huid zich, maar de littekens blijven een probleem voor de Maskerade totdat je een dag geslapen hebt.

#### **Ziekte-Drager (Disease Carrier) (5 punten Zwakte)**

Je lijdt aan een fatale ziekte en je verspreidt het aan iedereen die van jouw bloed drinkt. Het heeft niet veel effect op vampieren, maar je moet wel een extra Bloedpunt uitgeven bij het wakker worden als je de slopende symptomen wil vermijden. Verder, als vampieren van jouw bloed drinken moeten ze twee Simpele Testen doen – als beide verloren worden, krijgen zij je ziekte ook.

## Stap 5: De Vonk Des Levens

Karakters bestaan niet uit Eigenschappen alleen. Andere aspecten zoals motivaties en geheimen zijn misschien niet zo belangrijk voor de mechaniek van het spel, maar onontbeerlijk voor het rollenspel. Je kunt het hier samen met een Storyteller over hebben; hij kan suggesties doen en je zodoende goed in het verhaal passen.

### Ander aspecten:

- ?? **Achtergrond:** Je moet een achtergrond creëren voor je karakter, waarin zijn leven voor de Omhelzing beschreven wordt: wat hij deed, hoe hij leefde, wat er uniek aan hem was, wat hij voor z'n beroep deed, hoe hij zichzelf zag en wat anderen van hem dachten. Het heeft ongetwijfeld een belangrijke invloed op wie hij nu is. Veel Kindred grijpen hun sterfelijke leven vast als een strohalm omdat ze het moeilijk vinden hun eigenbeeld van een mens te laten vallen. Je bent nog niet langer dan 50 jaar vampier. Je kunt geen vampier spelen die in Torpor gelegen heeft.
- ?? **Motivaties:** Wat is je doel? Wat motiveert je van nacht tot nacht? Is het haat, angst, jaloezie of wraak? Beschrijf je motivaties zo gedetailleerd mogelijk. Je kunt natuurlijk altijd hulp vragen aan een Storyteller. Ervaren spelers hebben dit meestal niet nodig.
- ?? **Uiterlijk:** Ga op zoek naar attributen en een kostuum dat anderen helpt je karakter te begrijpen, of in ieder geval meteen te herkennen. Je moet je niet alleen gedragen als je karakter, je moet er ook uitzien als je karakter. Je uiterlijk laat al veel Fysiek en/of Sociale Eigenschappen zien aan anderen.
- ?? **Bezittingen:** Je karakter begint het spel meestal wel met wat bezittingen. Vraag een Storyteller om details over je persoonlijke bezittingen en geld. Noteer dit op je karaktervel.
- ?? **Karaktertrekjes:** Door je karakter bepaalde apartheden te geven, krijgt hij meer diepgang en is hij interessanter. Schrijf in een paar zinnen op je karaktervel de rare en interessante dingen die je karakter definiëren. Dit kan zijn een cynisch gevoel voor humor, een vriendelijkheid naar dieren of misschien gromt hij wel als hij ja antwoord op een vraag. Laat je fantasie de vrije loop en je karakter wordt er alleen maar leuker door.







# Hoofdstuk 3:

## Systemen en regels

Dit hoofdstuk gaat over de rest van de basisregels voor The Masquerade. Hier is informatie te vinden over: **Tijd, Uitdagingen, Testen, Complicaties, Overbiedingen, Gezondheid, Genezen, Verergerde Wonden, Gevechten, Wapens, Gevechten op afstand, Dekking, Frenzy & Röttschreck, Diablerie, Bloedbanden, Status, Camarilla standen, Prestatie & Genoegdoeningen en Eerlijke Uitweg.**

### Tijd

Tijd in in een Live Roleplaying spel, werkt net als in het echt, zich ongenadig voortbewegend. Alles wordt voornamelijk als in echte tijd uitgespeeld en van spelers wordt verwacht dat ze in karakter blijven tenzij ze een vraag over de regels hebben.

Gedurende de loop van een verhaal wordt aangenomen dat elke speler 'in karakter' is. Probeer alleen uit je rol stappen onder dringende omstandigheden (wanneer je vragen hebt bijvoorbeeld). Als je over Uitdagingen wilt overleggen, of als je pauze nodig hebt, informeer dan een Storyteller en ga niet met andere karakters om wanneer je uit je rol stapt.

De enige andere uitzondering komt voor wanneer een Storyteller een time-out uitroept. Dit kan nodig zijn om een meningsverschil op te lossen of de scene te veranderen wanneer het verhaal dit vereist. Wanneer er 'Time-Out!' geroepen wordt, stop dan waarmee je mee bezig bent totdat de Storyteller aangeeft dat je weer verder kunt gaan. Time-outs moeten tot een minimum beperkt worden, omdat ze de loop van een verhaal aantasten.

### Uitdagingen (Challenges)

Gedurende de loop van de meeste verhalen zal er een moment komen dat twee of meerdere spelers in een conflict komen dat niet door alleen rollenspel alleen valt op te lossen. Dit systeem zorgt ervoor dat conflicten eenvoudig en snel kunnen worden opgelost, of het nu vuurgevechten of wilsinspanningen zijn. Deze oplossing heet een Uitdaging. In de meeste gevallen is het niet nodig dat een Storyteller aanwezig is wanneer een Uitdaging aangegaan wordt.

### Het gebruik van Eigenschappen

Voordat je kunt leren hoe Uitdagingen werken, moet je eerst weten wat een karakter definieert. Je maakt een karakter door een aantal bijvoeglijke naamwoorden te kiezen die het karakter als een individu beschrijven. Deze bijvoeglijke naamwoorden heten Eigenschappen en ze worden compleet beschreven in het hoofdstuk 2: Karaktercreatie. Deze Eigenschappen worden gebruikt om een Uitdaging aan te gaan tegen een ander karakter of tegen iets anders, uitgebeeld door een Storyteller.

## **Aanvankelijk Bod**

Een Uitdaging begint wanneer een speler een van zijn Eigenschappen biedt tegen een tegenstander. Tegelijkertijd legt hij uit wat de Test inhoud, bijvoorbeeld het afvuren van een vuurwapen of aanvallen met een staak. De verdediger vertelt dan de manier van verdedigen, hetzij door onmiddellijk toe te geven, hetzij door het tegenbieden van een van zijn eigen Eigenschappen.

Gedurende het bieden mogen spelers alleen die Eigenschappen gebruiken die toepasselijk zijn binnen de context van de Uitdaging. Doorgaans bieden spelers Eigenschappen uit dezelfde categorie: Fysiek, Sociaal of Mentaal. Ervaren spelers kunnen elkaar wat meer ruimte geven, maar dit is strikt volgens wederzijdse acceptatie.

Als de verdediger onmiddellijk toegeeft, verliest deze automatisch de Uitdaging: je krijgt bijvoorbeeld een wond wanneer je aangevallen wordt. Als de verdediger het bod van de Uitdager aanneemt, dan gaan beiden onmiddellijk over tot een Test (hieronder beschreven). De Eigenschappen die ingezet worden vormen een risico, want de verliezer verliest niet alleen zijn Uitdaging, maar ook de ingezette Eigenschap.

## **Testen**

Wanneer de beide partijen in een Uitdaging een Eigenschap geboden hebben, doen ze onmiddellijk een Test. De uitkomst staat niet vast, maar er worden geen kaarten of dobbelstenen gebruikt. In plaats daarvan wordt gebruik gemaakt van Steen-Papier-Schaar.

Als je de Test verliest, verlies je ook de ingezette Eigenschap voor de rest van de avond. Dit komt als het ware neer op het verliezen van een deel van je zelfvertrouwen. Je kunt de Eigenschap niet meer gebruiken totdat je je zelfvertrouwen weer terugvindt.

Er zijn twee mogelijk uitkomsten: een speler wint, of er is een gelijkspel. In een gelijkspel noemen de spelers het aantal kenmerken dat ze bezitten in een categorie (Fysiek, Sociaal, Mentaal). De speler met de minste aantal Eigenschappen verliest de Test en dus de Uitdaging. Let erop dat je rekening houdt met Eigenschappen die je al eerder (in Uitdagingen) verloren hebt: die mag je nu niet meer meetellen.

De truc is dat je kunt liegen over het aantal Eigenschappen dat je bezit, maar je mag alleen maar minder noemen dan je werkelijk hebt, nooit meer. Op deze manier kun je je echte aantal Eigenschappen een beetje geheim houden, maar er zit ook een risico aan vast.

De Uitdager is altijd de eerste die het aantal Eigenschappen noemt. Als beide spelers hetzelfde aantal Eigenschappen noemen, verliezen ze beide de Eigenschappen die ze boden en moet er opnieuw getest worden.

Bij hoge uitzondering kunnen er andere gebaren dan Steen-Papier-Schaar worden gebruikt (denk aan bepaalde Disciplines). Voordat spelers die gebruiken in een Test, moeten ze uitleggen wat die zijn en wat ze betekenen.

## **Steen-Papier-Schaar (Rock-paper-scissors)**

Dit betekent in het kort het volgende. Jij en een ander speler gaan een wedstrijd aan en tellen tot 3. Bij 3 maak je een van de volgende 3 gebaren: Steen (een vuist), Papier (een vlake hand) of Schaar (een vuist met je wijs- en middelvinger uitgestoken). Daarna vergelijk je de twee gebaren om te kijken wie wint. Steen verbrijzelt de Schaar, Schaar knipt Papier, Papier bedekt Steen. Twee dezelfde gebaren geven aan dat er een gelijkspel is.

## **Oordelen**

Als je een vraag of meningsverschil hebt over de regels of de voorwaarden van een Uitdaging, heb je een zogenaamde scheidsrechter nodig om een oordeel uit te spreken. Probeer in je rol te blijven wanneer een scheidsrechter zoekt. Elke onderbreking van het verhaal moet vermeden worden, dus probeer problemen zoveel mogelijk uit te werken met de andere partijen wanneer dit mogelijk is. Als je de regels niet exact kent, probeer dan iets te vinden dat voor beide partijen werkt in plaats van het rollenspel de onderbreken: samenwerking is de sleutel tot een goed verhaal (maar het moet niet te ver gaan natuurlijk).

## **Complicaties**

Er zijn een aantal manieren om Uitdagingen complexer te maken. De bovenstaande regels zijn genoeg om de meeste geschillen op te lossen, maar de volgende regels helpen om een paar haken en ogen toe te voegen.

## **Negatieve Eigenschappen (Negative Traits)**

Vele karakters hebben Negatieve Eigenschappen. Dit zijn Eigenschappen die een tegenstander kan gebruiken tegen een karakter. Nadat je beiden een Eigenschap geboden hebben gedurende de aanvankelijke Uitdaging, kun je een Negatieve Eigenschap roepen, waarvan je denkt dat je tegenstander die bezit. Als die inderdaad die Eigenschap bezit, moet je tegenstander een extra Eigenschap bieden, hoewel je zelf nog steeds je eigen Eigenschap inzet. Als je tegenstander die Negatieve Eigenschap niet heeft, moet je zelf een extra Eigenschap inzetten (Bloedpunten kunnen niet als Fysieke Eigenschappen ingezet worden in dit geval). Je mag zoveel mogelijk Negatieve Eigenschappen integreren, zolang je maar extra Eigenschappen kunt inzetten als je het fout hebt.

Als je tegenstander geen extra Eigenschap meer kan bieden wanneer je een Negatieve Eigenschap goed raadt, dan hoeft je je eigen Eigenschap niet meer in te zetten. Wanneer je nog meer Eigenschappen goed raadt, krijg je dat aantal erbij in het geval van een gelijkspel of een overbieding. Hetzelfde werkt in tegengestelde richting voor je tegenstander wanneer je meer fout raadt dan je nog Eigenschappen kan inzetten.

## **Overbiedingen (Overbids)**

Overbieden is het systeem waardoor oude vampieren (Ouderen, die vaak veel meer Eigenschappen hebben dan jongere tegenstanders), in een Uitdaging kunnen overheersen als ze de aanvankelijke Test verliezen. Een oude vampier met 18 Eigenschappen moet een jonge vampier met 5 Eigenschappen kunnen verpulveren. Dit systeem maakt dat mogelijk.

Zodra de spelers een Test hebben voltooid, heeft de verliezer de mogelijkheid om een Overbieding uit te roepen. Om dit te doen, moet diegene ook een nieuwe Eigenschap inzetten; het eerste Eigenschap is reeds verloren. Daarna zeggen de beide partijen hoeveel Eigenschappen ze hebben, beginnend met de persoon die een Overbieding heeft uitgeroepen. Als diegene twee keer het aantal Eigenschappen (of meer) heeft dan mag die partij een extra Test proberen. Net zoals bij een gelijkspel mag je minder Eigenschappen noemen dan je werkelijk hebt en je echte macht geheim houden. Dit kan echter gevaarlijk zijn, tenzij je zeker weet wat de vermogens van je tegenstanders zijn.

## **Statische Uitdagingen (Static Challenges)**

Soms moet je een Uitdaging tegen een Storyteller doen in plaats van tegen een andere speler, bijvoorbeeld wanneer je een slot open wil peuten of een deur wil roepen. In zulke omstandigheden bepaalt de Storyteller de moeilijkheidsgraad voor de taak die je wil uitvoeren en doe je direct een Test met een Storyteller. De Test gaat exact hetzelfde als een gewone Test tegen een ander karakter. Je mag nu ook Overbieden, maar let op, de Storyteller kan dat ook.

Soms kan een Storyteller briefjes achterlaten op bijvoorbeeld boeken of deuren. Deze briefjes geven aan wat voor Test je moet doen en wat voor resultaat je moet behalen om een bepaalde Test te winnen. Met ervaring kun je leren hoe moeilijk het is om een deur open te breken, maar moeilijkheden kunnen variëren naarmate sloten variëren.

## **Simpele Testen (Simple Tests)**

Deze Testen zijn bedoeld om te bepalen of je in iets kunt slagen wanneer er geen echte tegenstand is. Vaak wordt dit gebruikt om het effect van een Discipline te bepalen. Je hoeft geen Eigenschappen in te zetten in zo'n geval.

Wanneer er om een Simpele Test geroepen wordt, gebruik je rots-papier-schaar tegen een Storyteller. In de meeste gevallen slaagt de speler wanneer de Test gewonnen of gelijk gespeeld wordt, maar als de Storyteller dat nodig vindt, moet een speler een Test winnen.

## Gevechten (Combat)

*I don't care which planet you're coming from, that's gotta hurt!*

- Star Wars Episode 1: The Phantom Menace

De basis-Uitdaging is al uitgelegd. Het volgende stuk bevat een paar aanpassingen en uitbreidingen met betrekking tot het gevechtstelsel.

Gevechten zijn meestal de bedoeling van Fysieke Uitdagingen. De uitkomsten kunnen variëren van toebrengen van schade aan anderen, het afpakken van een wapen, duiken, wegnemen etc. De Uitdagingen worden net als gewone Uitdagingen uitgevoerd.

## Verrassing

Wanneer een speler niet binnen drie seconden een Uitdaging beantwoordt, dan wordt de speler als verrast beschouwd: hij is niet volledig voorbereid op wat komen gaat. Soms is een speler bezig met iets anders, hoort hij de Uitdaging niet, of speelt de speler een karakter dat in een hinderlaag geleid wordt.

Storytellers zullen duidelijk optreden tegen mensen die misbruik maken van deze regel. Verrassing komt voorts alleen voor in de eerste Uitdaging van een reeks.

## Wapens (Weapons)

*Let freedom reign with a shotgunblast*

- Machinehead, Davidian

*Gebruik NOOIT echte wapens tijdens het spel!*

Tevens is het niet bedoeling dat spelers elkaar echt gaan slaan, etc. Alleen wapens die door Storytellers worden toegestaan, mogen gebruikt worden tijdens het spel, of het nu een prop is of een kaartje met daarop een beschrijving van het wapen. Als standaard gaan we ervan uit dat wapens één schade toebrengen, maar wanneer er overeenstemming bestaat tussen spelers (en Storytellers), kan dit meer zijn. Dit geldt ook wanneer een Storyteller een beslissing neemt. Sommige wapens hebben speciale mogelijkheden. De meeste geven de gebruiker extra Eigenschappen (te gebruiken wanneer een Uitdaging in een gelijkspel eindigt, of bij een Overbieding), maar vele wapens hebben ook Negatieve Eigenschappen, zoals het lawaai wat ze maken.

Negatieve Eigenschappen kunnen ook opgeheven worden, bijvoorbeeld wanneer een pistool een geluidsdemper heeft. Voor de rest werken de Negatieve Eigenschappen van een wapen hetzelfde als de Negatieve Eigenschappen van karakters.

Wapens waarvoor een kaart verstrekt is, en die niet verborgen kunnen worden, bijvoorbeeld een twee meter lang zwaard, moeten altijd zichtbaar worden gedragen. Wanneer je een wapenkaart hebt, wordt ervan uit gegaan dat je ook inderdaad een wapen in je handen hebt.

## Het gebruik van Eigenschappen met Wapens

Gedurende een normaal gevecht gebruik je Fysieke Eigenschappen tegen elkaar. Wanneer je de Vuurwapen-Vaardigheid gebruikt, mag je ook Mentale Eigenschappen gebruiken. Degene met de Vuurwapen-Vaardigheid mag zelf beslissen welke categorie hij wil gebruiken. Dit is een van de weinige punten waarop verschillende categorieën Eigenschappen tegen elkaar worden gebruikt.

Voorbeelden van wapens:

**-Mes:** makkelijk te verbergen en vaak voorkomend

Bonuseigenschappen: 2

Negatieve Eigenschappen: kort

Te verbergen in: jack

**-Knuppel:** kan variëren van een boomtak tot een stoelpoot

Bonuseigenschappen: 2

Negatieve Eigenschappen: onhandig

Te verbergen in: jack

**-Houten staak:** kan vampieren verlammen als het hart doorstoken wordt

Bonuseigenschappen: 2

Negatieve Eigenschappen: onhandig

Te verbergen in: jack

**-Gebroken fles:** makkelijk te maken

Bonuseigenschappen: 1

Negatieve Eigenschappen: breekbaar

Te verbergen in: broek- of jaszak

**-Zwaard:** bijna onmogelijk te verbergen

Bonuskenmerken: 3

Negatieve Eigenschappen: zwaar

Te verbergen in: enkellange regenjas

**-Pistool:** verscheidene handvuurwapens

Bonuseigenschappen: 2

Negatieve Eigenschappen: lawaaierig

Te verbergen in: broek- of jaszak

**-Geweer:** niet te verbergen

Bonuseigenschappen: 3

Negatieve Eigenschappen: lawaaierig

Te verbergen in: ----

**-Jachtgeweer:** krachtig wapen, kan hagel afvuren en daarmee anderen makkelijker raken en ballistisch onderzoek zeer moeilijk maken

Bonuseigenschappen: 3

Negatieve Eigenschappen: Lawaaierig

Te verbergen in: Lange regenjas mits met afgezaagde loop

Speciale vaardigheid: een jachtgeweer kan drie doelen raken, wanneer ze direct naast elkaar staan, en meer dan 5 meter van de loop verwijderd. De gebruiker van het geweer zet een Eigenschap in en doet daarmee maximaal drie Testen (een Test per persoon). Wanneer een van de drie slachtoffers de Uitdaging wint, verliest de aanvaller de Eigenschap, maar dit mag tegen alle drie de slachtoffers gebruikt worden.

Een jachtgeweer kan twee schade toebrengen aan één slachtoffer dat binnen anderhalve meter staat.

**-Machinepistool:** Zeer krachtig

Bonuseigenschappen: 3

Negatieve Eigenschappen: lawaaierig

Te verbergen in: jack

Speciale vaardigheid: een machinepistool kan vijf slachtoffers verwonden. De gebruiker zet een Eigenschap in tegen maximaal vijf personen. Zie het systeem bij het jachtgeweer.

## Staak door het hart

Wanneer een aanvaller een slachtoffer in een gevecht wil staken, geldt het volgende systeem: de aanvaller moet een Fysieke Uitdaging winnen, en dan twee simpele Testen om het hart te raken. Wanneer de aanvaller een van de twee simpele Testen verliest, wordt het slachtoffer wel doorstoken en verwond, maar niet verlamd, omdat de staak het hart mist.

## Afstandsgevechten

Wanneer in een gevecht op afstand het slachtoffer verrast wordt, mag de aanvaller een tweede Uitdaging vragen, zelfs wanneer hij de eerste Uitdaging verliest. Na de tweede Uitdaging gaat het spel gewoon verder. Totdat het slachtoffer in de gaten heeft waar de aanval vandaan komt, wordt het slachtoffer als verrast beschouwd.

Wanneer het slachtoffer weet waar de aanval vanaf komt en zelf een wapen heeft voor de lange afstand, kan het zich met het wapen verdedigen. De Testen kunnen weer eindigen in schade toebrengen aan een ander, vluchten etc.

## Dekking

Bij gevechten op afstand kan iemand een schuilplaats zoeken. Een schuilplaats kan een of meerdere Fysieke Eigenschappen toevoegen aan die van het karakter, afhankelijk van de schuilplaats: auto, muur, vuilnisbakken etc. Deze extra Eigenschappen mogen alleen gebruikt worden bij een gelijkspel en een Overbieding. Een schuilplaats kan zo goed zijn dat een karakter helemaal niet te raken is.

## Groepsuitdagingen (The Mob scene)

Gedurende de loop van vele sessies zul je bijna onvermijdelijk terecht komen in een situatie waar meerdere spelers deel van willen uitmaken. Uitdagingen met meerdere partijen kunnen verwarrend zijn, maar er zijn een paar simpele regels om zaken soepeler te laten verlopen.

Ten eerste moet bepaald worden wie wie Uitdaagt. Dit is vaak duidelijk, maar als het niet zo is, moet iedereen tot drie tellen en dan degene aanwijzen die hij uitdaagt.

De eerste Uitdaging die opgelost moet worden is de persoon die door de meeste personen wordt Uitgedaagd. Bepaal uit welke categorie de passende Eigenschappen moeten komen. Elk van de aanvallers biedt zoals gewoonlijk 1 Eigenschap en de groep kiest een leider. De aanvallende groep is maximaal 5 spelers groot.

De verdediger biedt dan net zoveel Eigenschappen als er mensen hem Uitdagen. Als hij niet genoeg Eigenschappen heeft, dan verliest hij automatisch de Test. Wanneer hij wel genoeg heeft, volgt 1 Test tegen de leider van de aanvallers. De rest gaat zoals gewoonlijk, maar alleen de groepsleider kan vergelijken en Overbieden.

Als de verdediger wint, blijft hij Gezond, maar kan slechts één van de leden van de groep aantasten. Ook verliezen de aanvallers alle Eigenschappen die ze ingezet hebben. Als de aanvallers winnen, brengen ze één niveau schade toe en de verdediger verliest alle geboden Eigenschappen.

Nadat de eerste Uitdaging voltooid is kun je naar de volgende. Ga zo door totdat elk karakter die een actie aangekondigd heeft doelwit van een Uitdaging is geweest of Eigenschappen heeft ingezet.

Sommige spelers vragen zich af hoe ze moeten reageren wanneer ze Uitgedaagd worden. Normaal gesproken beantwoord je met dezelfde Eigenschappen als degene die de Uitdager biedt (Fysiek, Sociaal, Mentaal), tenzij een Discipline of een bepaalde Vaardigheid, die altijd actief is, een rol speelt. Je kunt niet beantwoorden met het gebruik van een andere Discipline of Vaardigheid tot de eerste Test voltooid is. Soms zijn er uitzonderingen, maar die staan dan bij de relevante Disciplines of Vaardigheden beschreven.

## Eerlijke Uitweg

Eerlijke Uitweg is een regel die spelers in staat stelt om te ontsnappen aan potentieel dodelijke situaties zonder daadwerkelijk over tafels heen te springen en naar de uitgang te rennen en daarmee zichzelf of anderen pijn te doen. Deze regel geeft spelers de mogelijkheid om gevechten te ontwijken zonder allerlei lastige Uitdagingen uit te voeren om te kijken of ze weggomen.

Als je deze regel gebruikt, moet je "Eerlijke Uitweg" roepen als er een andere speler aankomt met wie je niet in contact wil komen. Als je eenmaal "Eerlijke Uitweg" hebt geroepen, mag je de ruimte verlaten zonder achtervolgd te worden. Er zijn echter een paar dingen waar je echter rekening mee moet houden:

- ?? Je mag de Eerlijke Uitweg-regel niet gebruiken als de persoon in kwestie binnen gespreksafstand is. In zulke gevallen moet je een Uitdaging aangaan. Denk logisch na in gevallen waar er veel lawaai is en de gespreksafstand drastisch verminderd is (bijv. Een nachtclub).
- ?? Als iemand "Eerlijke Uitweg" roept mag je meteen "Snelheid" (of "Rage" in geval van Weerwolven) roepen als je deze Discipline bezit. De persoon die vlucht mag dit proberen

tegen te geen als hij ook Snelheid heeft. Dan moet er gekeken worden wie er het meeste Snelheid heeft.

?? In situaties waar sprake is van een hinderlaag (alle uitgangen geblokkeerd of het karakter omsingeld) wordt Eerlijke Uitweg genegeerd. Gebruik weer je logische verstand.

?? Een karakter met Verbergen (Onzichtbare Aanwezigheid) mag de Eerlijke Uitweg-regel gebruiken voordat de Uitdaging is begonnen, tenzij iemand met Inzich (Verhoogde Zintuigen) hem tegen kan gaan.

Deze richtlijnen zijn bedoeld om het spel sneller te maken en niet om het te blokkeren. Gebruik je gezonde verstand en denk een beetje logisch na als je deze regel gebruikt.

## Gezondheid

Een karakter in De Stad der Gewoven Duisternis heeft vijf Gezondheidsniveaus die de hoeveelheid wonden die een karakter heeft opgelopen weergeven: Gezond, Gekneusd, Gewond, Uitgeschakeld en Torpor. Als een Gezond karakter een gevecht-Uitdaging verliest, wordt het Gekneusd. Als het er twee verliest, wordt het Gewond enzovoorts.

- **Gekneusd:** wanneer een karakter Gekneusd is, is het maar licht geblesseerd. Om een nieuwe Uitdaging aan te gaan, moet je een extra Eigenschap inzetten. Om dus zelfs maar een kans te hebben, moet een Gekneusd karakter twee Eigenschappen inzetten

- **Gewond:** wanneer een karakter Gewond is, is het behoorlijk toegetakeld (denk aan gebroken ribben). Je moet 2 Eigenschappen inzetten om een kans te maken in een Uitdaging. Ook verliest een Gewond karakter alle gelijke spelen in een Test, zelfs wanneer het karakter meer Eigenschappen heeft. Als het karakter minder Eigenschappen heeft dan de tegenstander, dan krijgt de tegenstander een extra Test.

- **Uitgeschakeld:** een Uitgeschakeld karakter is compleet buiten het spel gedurende 10 minuten. Na 10 minuten is het karakter nog steeds bewegingsloos, totdat er met bloed wonden geheeld worden. Het karakter kan hoogstens fluisteren en is nauwelijks bewust van zijn omgeving.

- **Torpor:** Torpor is een staat van coma waarin het karakter dood lijkt en dus niet in het spel is totdat een ander karakter het terug tot leven brengt. Alleen een karakter van minstens dezelfde generatie kan een ander karakter uit Torpor brengen. In Torpor ben je volledig afhankelijk van anderen en wat ze met je doen. Storytellers kunnen van de regels afwijken.

- **Laatste Dood:** Als je na Torpor nog Verergerde Schade krijgt, sterf je je Laatste Dood. Je kunt dan niet meer teruggehaald worden en je lichaam vervalt na verloop van tijd tot as. Dit laatste is afhankelijk van de tijd dat je vampier was; je lichaam wordt dan ingehaald door de tijd.

Beest-Elementen	Duratie van Torpor
0	Twee dagen
1	Week
2	Jaar
3	Decenium
4	Eeuw
5	Millenium

## Genezen

Vampieren gebruiken bloed om te helen. Bloedpunten moeten uitgegeven worden om gezondheidsniveaus te herstellen: een bloedpunt per niveau.

**Verergerde (Aggravated) wonden** kunnen niet alleen maar met bloed genezen worden. Blootstelling aan vuur, zonlicht, klauwen en tanden van vampieren of andere bovennatuurlijke wezens veroorzaken Verergerde wonden en vereisen 3 Bloedpunten en een Wilskrachtpunt om te genezen. Slecht 1 zo'n wond mag per nacht genezen worden. Vampieren kunnen wel elke wond helen, maar er is tijd, bloed en wilskracht voor nodig.

## Frenzy en Röttschreck

*Keep the beast in my nature under ceaseless attack*

- Faithless, Insomnia

Vampieren zijn wezens die volgens hun instincten leven, de instincten van een jager, een roofdier. Vampieren zelf noemen deze instincten het Beest (the Beast). Bij genoeg provocatie kan elke vampier, hoe beschaafd ook, veranderen in een verscheurend, gedachtenloos beest. Wanneer een vampier in deze toestand verkeert, heeft hij niet in de gaten wie vrienden en vijanden zijn, noch kan hij de Maskerade beschermen.

De meeste vampieren vechten tegen het Beest. Sommigen geven er zich uiteindelijk helemaal aan over. Dit kan ertoe leiden dat een vampier een paria wordt, of zelfs vernietigd wordt door de andere vampieren van de stad. Hoe meer een vampier zich heeft overgegeven aan het Beest, hoe makkelijker het is om dit weer te doen.

Frenzy wordt vooral veroorzaakt door zogenaamde Beest-Elementen: elk Beest-Element beschrijft een situatie waarin een vampier in Frenzy kan belanden. De enige manier om dit tegen te gaan is het uitgeven van een Wilskrachtpunt, dat de Frenzy tien minuten tegenhoudt. Gedurende die tijd moet een vampier zorgen dat hij niet weer in Frenzy terecht komt, bijvoorbeeld door weg te rennen.

Er zijn drie soorten Frenzy:

- **Woede-Frenzy:** de vampier zal proberen om alles wat zich in zijn buurt bevindt te vernietigen. Dat wat de Frenzy veroorzaakt is als eerste aan de beurt, dan de rest.
- **Controle-Frenzy:** dit type Frenzy is gewoonlijk verbonden met het drinken van bloed. De vampier begint bloed in zeer grote hoeveelheden te drinken en gaat van slachtoffer naar slachtoffer zonder acht te slaan op de Maskerade. Dit gebeurt zonder onderscheid des persoons: vrienden worden net zo makkelijk slachtoffer als vijanden, totdat de behoefte aan bloed bevredigd is.
- **Angst-Frenzy:** Veroorzaakt door de weinige dingen waar vampieren bang voor zijn: vuur en zonlicht. De vampier vlucht en alles wat in de weg staat of de vlucht verhindert, wordt met de grond gelijk gemaakt.

Wanneer vampieren in Frenzy zijn, alle drie de soorten, kunnen ze alle schade negeren, totdat ze in Torpor gaan of sterven. Ze kunnen geen Sociale Uitdagingen aangaan, alleen erop reageren. Ze hoeven echter ook geen Sociale Eigenschappen in te zetten tijdens een Sociale Uitdaging. Vampieren in blinde Frenzy zijn niet echt redelijk of sociaal.

Let erop dat je tijdens een Frenzy geen rare dingen doet, zoals per ongeluk iemand een mep verkopen of van de trap vallen.

### Het eindigen van Frenzy

Voordat vampieren in Frenzy belanden kunnen ze het tien minuten uitstellen door een Wilskrachtpunt uit te geven. Wanneer een vampier in Frenzy is kan ook een Wilskracht worden uitgegeven en een Mentale Statische Uitdaging worden gewonnen tegen 4 Mentale Eigenschappen. Zelfs wanneer een vampier de Uitdaging verliest gaat het Wilskrachtpunt verloren. Wanneer een vampier in Frenzy is en iets moet doen wat 100% tegen zijn Aard is, kan hij een Mentale Statische Uitdaging doen. Bij winst is de Frenzy over en in dit geval hoeft er geen Wilskrachtpunt worden uitgegeven.

Een vampier krijgt ook een gratis Statische Uitdaging wanneer datgene wat de Frenzy heeft veroorzaakt weg of voorbij is. Anders gaat de Frenzy door tot tien minuten nadat de oorzaak weg is.

Een andere vampier kan een vampier in Frenzy eruit praten door een Sociale Statische Uitdaging. Het aantal Eigenschappen dat ingezet moet worden is twee keer het aantal Beest-Elementen van de vampier in Frenzy. Tegen iemand met twee Beest-Elementen is dat dus 4 Eigenschappen. Het is bekend dat vampieren in Frenzy zich vaak tegen degene keren die hen eruit wilde praten. (Stel je die ene Brujah Oudere met 4 Beest-Elementen nu eens voor!)



## Diablerie

*Bloodstain, Hemoglobin, swallowing your energy*  
*Bloodstain, Hemoglobin, suck you dry and lick you clean*  
- Beborn Beton, Hemoglobin

Vanwege het ontbreken van een makkelijk Nederlands woord zullen wij het bij het Engelse Diablerie houden.

Sommige vampieren zoeken meer macht door de kern, de geest, of de essentie, de ziel van andere generaties te consumeren. Vraatzuchtige vampieren kunnen zo snel de macht van oude vampieren evenaren.

Mede hierdoor is Diablerie de ergste misdaad die een vampier kan begaan.

Het aura van een Diablerist (iemand die Diablerie heeft gepleegd) vertoont zwarte aderen die drie maanden zichtbaar blijven. Iemand die Aura's kan Lezen, kan deze aderen zien. Een bekende Diablerist wordt doorgaans opgejaagd met toestemming van de Prins. Elke gepresenteerde vampier heeft dan het recht om de misdadiger de doden. De meeste Prinsen waarderen en belonen dit.

Diablerie heeft echter een aantal voordelen. Wanneer de essentie van een vampier van lagere generatie verorberd wordt, wordt de Diablerist zelf ook een generatie lager. Dit leidt tot het kunnen bevatten van meer bloed, een sterkere wilskracht en meer weerstand tegen Dominantie. De Diablerist heeft nu de mogelijkheid om binnen de drie maanden dat de zwarte strepen in het aura zichtbaar zijn, een non-Clan Discipline te kopen van de vampier die hij gediableriseerd heeft. Dit kost dan maar twee XP. De Diablerist krijgt echter ook direct een Beest-Element erbij.

Het plegen van Diablerie gaat als volgt in zijn werk: eerst moet het slachtoffer buiten gevecht worden gesteld. Dan moet al het bloed uit het slachtoffer verwijderd worden. Dit alles kunnen meerdere vampieren doen. Tot zover is er ook nog geen sprake van een misdaad. Ten derde moeten alle Gezondheidsniveaus verwijderd worden door een en dezelfde vampier, totdat het slachtoffer in Torpor is. Ieder Gezondheidsniveau gaat gepaard met een Fysieke Uitdaging, wanneer het slachtoffer nog passende Eigenschappen over heeft. De vampier die Gezondheidsniveaus verwijderd is daarmee zo intens bezig dat hij niets anders meer kan. Ook kunnen er geen Sociale of Mentale Uitdagingen aangegaan of beantwoord worden. De vampier is compleet van de wereld.

Als het slachtoffer in Torpor is, volgt een laatste Uitdaging. Deze is Fysiek en er moeten drie Fysieke Eigenschappen ingezet worden. Dit kan doorgaan zolang de Diabolist nog 3 Eigenschappen kan bieden. Mislukt dit, dat is de Diablerie mislukt, en krijgt de dader een niveau schade door uitputting. Wanneer deze laatste Uitdaging lukt, dan lukt ook de Diablerie. Andere vampieren kunnen helpen met het verwijderen van Bloed en Gezondheid. Na het verwijderen van bloed kan de Diabolist verder gaan. Na het verwijderen van alle Gezondheidsniveau's dient er echter een Test gedaan te worden of de vampier wel kan stoppen met de Diablerie. De vampier moet een Wilskrachtpunt uitgeven en een Mentale Statische Uitdaging winnen met een inzet van drie Mentale Eigenschappen.

## Bloedband (Blood Bond)

*Till the fearless come*  
*And the act is done*  
*A love like blood, a love like blood*  
- Killing Joke, A Love like Blood

De uitwisseling van bloed tussen twee vampieren creëert een Bloedband. De slaaf (thrall) moet het bloed van de heerser (regnant) op drie verschillende nachten drinken. De hoeveelheid die gedronken moet worden is een Bloedpunt, dus ongeveer een halve liter. Hoe sterker het bloed van de heerser is, hoe minder er nodig is. Vampieren van hoge generatie kunnen vampieren van lage generatie in een Bloedband houden.

Als er meer bloed wordt gedronken, wordt de band versterkt. Veel heersers zijn bang dat de band verslapt. Daarom laten ze de slaaf meerdere keren per jaar drinken en behandelen ze de slaven redelijk goed. Haat kan de macht van de bloedband verslappen of zelfs verbreken.

Wanneer een vampier gebonden is aan een andere vampier, kan hij niet meer aan derden gebonden worden. Hij is dus veilig voor een Bloedband aan andere vampieren. Eén vampier kan echter gebonden worden aan meerdere anderen tegelijkertijd. Wanneer meerdere vampieren bloed mengen en voeren aan een vampier, wordt die slaaf gebonden aan degenen die bloed gegeven hebben. Eén van de ergste straffen in de Camarilla is het binden van een vampier aan alle Ouderen, of zelfs alle vampieren, van de stad.

Ieder karakter is al een stap gebonden: aan degene die het karakter vampier heeft gemaakt.

## **De Macht van de Bloedband**

De Bloedband is een emotionele kracht. De slaaf is geobsedeerd door de heerser. Zelfs wanneer een slaaf een hekel heeft aan een heerser, zal hij bijna alles doen om de heerser te helpen. De slaaf zal de heerser nooit pijn doen en zelfs beschermen tegen vijanden. De slaaf begrijpt misschien wel wat er aan de hand is, maar kan er gewoon niks aan doen. Heersers op hun beurt kunnen makkelijker inzicht hebben in hun slaven, bijvoorbeeld hun gemoedstoestand. Een slaaf is echter niet hulpeloos. Hij mag Wilskrachtpunten uitgeven om het effect van de Bloedband te weerstaan. Afhankelijk van de omstandigheden kan een Wilskrachtpunt de band opheffen voor een scene, een gesprek, of voor één actie. Wanneer een slaaf de heerser wil aanvallen moet per actie een Wilskracht worden uitgegeven.

Wanneer een heerser een gunst vraagt van de slaaf, zal die slaaf die meestal uitvoeren, behalve als het tegen de Aard van de slaaf ingaat. Dan hoeft het niet. Verzoeken die samenvallen met de Aard of het Gedrag van de slaaf zullen altijd worden uitgevoerd. Andere verzoeken worden tenminste in overweging worden genomen. Wanneer de heerser van een slaaf wordt aangevallen, is het eerste instinct van de slaaf het helpen van de heerser. Dit alles is afhankelijk van de sterkte van de Bloedband.

Het is mogelijk om een Bloedband te breken, maar het is zeer moeilijk en kan erg veel tijd in beslag nemen. De dood van een slaaf of heerser heeft als direct gevolg dat de Bloedband opgeheven wordt. Daarnaast zijn er een aantal andere manieren. Het is niet mogelijk om een Bloedband te beëindigen door XP of door succesvolle Uitdagingen.

Heersers kunnen ook andere voordelen hebben op hun slaven. Disciplines kunnen makkelijker werken, of zelfs via andere manieren. De weerstand van slaven is lager dan van andere vampieren.

## **Status**

*Zorg dat je positief opvalt en zorg er ook vooral voor dat je niet negatief opvalt.*

- Franz von Sassenheim, Hoofd der Harpijen

Status is het doel van vele vampieren. Het weerspiegelt de hoeveelheid macht en sociaal prestige dat een karakter heeft in de wereld van de vampieren. Van degenen met een lage status wordt verwacht dat ze degenen met een hoge status respecteren. Met het stijgen van status nemen ook de privileges binnen de Camarilla toe. Binnen een stad heeft de Prins doorgaans, maar niet altijd, de hoogste status. Nieuwelingen hebben maar weinig status, terwijl Caitiff en anarchisten geen status bezitten.

Algemene Statuseigenschappen zijn de volgende: Bewonderd, Aanbeden, Geliefd, Ge waardeerd, Verheven, Beroemd, Foutloos, Gevreesd, Eerzaam, Invloedrijk, Rechtvaardig, Geprezen, Gerespecteerd, Vereerd, Betrouwbaar en Bekend.

Er bestaan verscheidene posities of rangen die hun bezitters extra zeggenschap geven over de Status van andere vampieren. Deze posities zijn zeer gewild en zeer nauw bewaakt door degenen die ze bezitten. Alleen machtige Ouderen kunnen vele van deze posities bezitten, maar van enkele eierzuchtige Jongeren is ook bekend dat ze deze posities hebben gewonnen.

## **Verkrijgen en verliezen van Status**

Wanneer een nieuweling geaccepteerd wordt door de Prins, krijgt deze de Statuseigenschap *Erkend*.

Karakters kunnen Status krijgen door de Maskerade te beschermen, gunsten te verlenen aan de Prins of een Oudere, of door het leven van anderen te redden. Er zijn vele andere mogelijkheden om Status te verkrijgen. Zorg ervoor dat je positief opvalt. Status kun je ook verliezen. Dit kan door vijanden te maken onder de Ouderen, Gunsten te negeren, de Tradities te breken etc. Zorg dat je niet negatief opvalt.

Je kunt niet meer dan één Statuseigenschap per sessie verdienen. Er zijn twee uitzonderingen op deze regel: de Prins kent extra Status toe, of het karakter gaat een bepaalde positie bekleden.

## **Het gebruik van Status**

Karakters beginnen zoals gezegd met één Statuseigenschap. Er zijn verder twee soorten Status: Permanent en Tijdelijk. Permanente Status wordt vermeld op je karaktervel. Het is je eigenlijke plaats in de vampierensamenleving. Het geeft niet hoeveel Tijdelijke Status je verliest, het heeft geen effect op je Permanente Status. Je kunt beide soorten Status verkrijgen en verliezen, maar Tijdelijke varieert meer.

Je kunt je Statuseigenschappen gebruiken in elke toepasselijke Sociale Uitdaging en je kunt ze toevoegen aan je Sociale Eigenschappen in het geval van een gelijkspel of een Overbieding. Je kunt ook de Status van anderen negeren, maar dat kan nadelige gevolgen hebben voor je eigen Permanente of Tijdelijk Status wanneer geruchten over deze beledigingen de Harpijen of anderen bereiken.

Het lijkt dat anarchisten en Caitiff een voordeel hebben omdat ze geen Status te verliezen hebben. Er zijn echter grote nadelen. Ouderen verlenen zelden gunsten aan anarchisten, geven ze zelden of nooit het voordeel van de twijfel en ze zullen meer dan eens hun woede op hun botvieren. Daar anarchisten en caitiff geen status hebben, vallen ze buiten de bescherming van de Camarilla en ze zijn dus zeer kwetsbaar in crisistijden.

### **Voorbeelden van Status:**

- Tijdelijke Status kan gebruikt worden om toe te voegen aan je Sociale Eigenschappen bij een toepasselijke Uitdaging.
- Status is een maatstaf voor je geloofwaardigheid. Bij woord tegen woord situaties heeft degene met de hoogste Status vaak de overhand.
- Je mag Tijdelijk Status aan anderen geven om je steun weer te geven, maar je mag deze Status altijd terugvragen en de ontvanger moet dit ook direct doen. De ontvanger mag deze Status echter ook uitgeven. De Statuseigenschap is dan verdwenen voor de rest van de avond. Je kunt geleende Status net zo gebruiken als je eigen, maar je kunt maar één Statuseigenschap op deze manier uitlenen aan een karakter.
- Je moet minstens één Statuseigenschap hebben (je eigen of geleend) om een verzoek aan de Prins te richten, in welke vorm dan ook (behalve als je je wilt presenteren).
- Iedereen met hogere Status kan Permanente Status verwijderen bij degenen met lagere Status. Dit kost één Permanente Statuseigenschap per verwijderde Eigenschap. Voor Tijdelijke Status geldt hetzelfde principe.
- Je mag Permanente Status toekennen aan iemand van je Clan wanneer diegene minder dan de helft van je eigen Permanente Status heeft. Het verlenen van deze gunst kost je één tijdelijke Statuseigenschap. Deze gunst moet openbaar gemaakt worden.
- Een Clan mag Status van de Oudere verwijderen door een groeptotaal Permanente Status uit te geven die gelijk is aan de Permanente Status van de Oudere. De Primogen mogen op dezelfde manier Status van de Prins verwijderen.

## **Rangen**

Vampieren kunnen zeven rangen bezetten. Elk van deze geeft Status binnen een stad. Er kunnen er meer zijn, maar dit zijn de meest gangbare. Bepaalde verantwoordelijkheden en

macht zijn verbonden aan elk van deze rangen. Al dit wordt opgeheven wanneer een vampier zijn rang kwijtraakt of deze opgeeft.

Hieronder volgen de zeven rangen:

### **1) Prins (Prince)**

- De Prins van een stad krijgt automatisch de drie extra Statuseigenschappen *Verheven*, *Bekend* en *Beroemd*. Hij kan deze niet permanent kwijtraken zolang hij Prins blijft.
- De Prins kan Permanente Status verwijderen. Dit kost een Tijdelijke Status per toegekende Permanente Status.
- De Prins kan aan elke vampier Tijdelijke Status toekennen. Ook dit kost een Tijdelijk Statuspunt. Als de Prins meer dan drie Statuseigenschappen wil toekennen aan een vampier in één sessie, dan kost dit vanaf de vierde Permanente Status. Het toekennen van de Eigenschap *Erkend* kost de Prins niks.

### **2) Seneschal**

- De Seneschal krijgt automatisch de twee extra Statuseigenschappen *Geliefd* en *Gewaardeerd*. Hij kan deze niet permanent kwijtraken zolang hij Seneschal blijft.
- De Seneschal mag beslissen in plaats van de Prins wanneer de Prins buiten de stad is. Hij heeft daarom dezelfde bevoegdheden als de Prins, maar de Prins mag altijd beslissingen van de Seneschal corrigeren.

### **3) Primogen**

- Primogenleden krijgt automatisch de extra Statuseigenschap *Vereerd* wanneer ze tot de Primogen toetreden. Zij kunnen dit niet permanent kwijtraken zolang ze Primogen blijven.
- Primogen mogen Permanente Status toekennen of verwijderen bij leden van hun Clan. Dit kost een Tijdelijk Statuspunt per toegekende of verwijderde Statuseigenschap.

### **4) Harpijen (Harpies)**

*The word is sharper than the stake and twice as deadly*

- Onbekende Toreador Harpij
- De Leider van de Harpijen krijgt automatisch de extra Statuseigenschap *Invloedrijk*. Hij kan dit niet permanent kwijtraken zolang hij Leider van de Harpijen blijft.
- De Harpij krijgt automatisch een Tijdelijk Statuspunt van elk van de Primogen, die dit punt toekennen om hun steun te tonen. De Harpij mag deze Statuspunten gebruiken tegen iedereen, zelfs tegen de eigenaar.
- De Harpij mag een Permanente Statuseigenschap verwijderen van een vampier die een gunst niet is nagekomen of deel is van een groot schandaal. Hiervoor zijn er geen kosten, maar er moet bewijs getoond worden.
- De Harpij mag Status die hij weg heeft gehaald herstellen ten koste van een Tijdelijk Statuspunt per herstelde Statuseigenschap.
- De Leider van de Harpijen mag andere Harpijen steunen door deze een van zijn eigen Statuseigenschappen te geven. Andere Harpijen mogen Tijdelijke Status verwijderen zoals de Leider Permanente Status verwijderd. De Leider kan besluiten om dit verlies permanent te maken.

### **5) Whip (Assistent-Primogen)**

- De Whips hebben dezelfde bevoegdheden als de Primogen, maar ze krijgen geen extra Statuspunt.

### **6) Sheriff**

- De Sheriff krijgt automatisch de extra Statuseigenschap *Gevreesd*. Hij kan dit niet permanent kwijtraken zolang hij Sheriff blijft.

- De Sheriff mag eisen dat elke vampier in de stad met hem meegaat voor verhoor of veroordeling. Weigering leidt tot het verlies van Permanente Status.
- De Sheriff is immuun voor de macht van de Hoeder van het Elysium.
- Een Sheriff kan, als de Prins dit toestaat, hulp-Sheriffs aanstellen. Deze krijgen geen extra voordelen of status, maar handelen wel in naam van de Sheriff.

### **7) Hoeder van het Elysium (Keeper of the Elysium)**

- De Hoeder krijgt automatisch de extra Statuseigenschap *Eerzaam*. Hij kan dit niet permanent kwijtraken zolang hij Hoeder blijft.
- De Hoeder mag direct een Permanente Statuseigenschap wegnemen van elke vampier die hij betrapt op het breken van de Maskerade. Wanneer hij zelf geen getuige is, moet voldoende bewijs geleverd worden. Dit wegnemen kost de Hoeder niets.

### **8) Gesel (Scourge)**

- De Gesel krijgt de extra Statuseigenschap *Gevreesd* als hij de positie aanneemt. Zolang hij Gesel blijft, kan hij deze Eigenschap niet verliezen.
- De Gesel mag vampieren die zijn gemaakt zonder toestemming van de Prins of die zich niet gepresenteerd hebben, zonder problemen lastig vallen, oppakken of vernietigen.
- Als de Gesel ontdekt dat een vampier onderdak biedt of hulp geeft aan vampieren die zonder toestemming van de Prins gemaakt zijn of niet formeel zijn voorgesteld, dan mag hij onmiddellijk een Permanente Statuseigenschap verwijderen van dit persoon. Deze verwijdering kost de Gesel niets, maar hij moet met voldoende bewijs aankomen bij de Prins. Als de Prins de bewijsvoering onvoldoende vindt of als hij niet overtuigd is van de misdaad, mag hij de verwijderde Status teruggeven aan het karakter.
- Niet alle steden hebben het ambt van Gesel opnieuw ingevoerd, en zelfs diegenen die dat wel hebben gedaan, zien het niet als een nobel doel, maar als een noodzakelijk kwaad dat geboren is uit de Laatste Nachten.

## **Prestatie**

Prestatie is de kunst van het sluiten van overeenkomsten, een onschatbare hulpbron voor degenen die weten hoe ze het moeten gebruiken. Degenen die niets weten van het toepassen van Prestatie moeten goed uitkijken. Technisch gesproken is Prestatie het systeem waarbij de ene vampier officieel iets schuldig wordt aan een andere voor geleverde diensten. In werkelijkheid is het iets meer gecompliceerd, en dodelijk.

Spelers moeten goed afspreken wie de Gunst (Boon) levert (de schuldenaar) en wie ontvangt (schuldeiser). De schuldenaar geeft een Gunst aan de schuldeiser. Deze is alledaags (trivial), klein (minor), groot (major), bloed (blood) of leven (life). De schuldenaar en de schuldeiser kunnen hier natuurlijk over onderhandelen (tijdens het rollenspel). Gunsten kunnen verleend worden voor vele verschillende dingen: Status, Invloeden, geldleningen, kennis etc. De deal moet acceptabel zijn voor alle partijen.

De schuldenaar, die nog een Gunst moet voldoen, mag de verkregen Status of iets anders gebruiken, net als geleende kenmerken. Het verschil is dat deze persoon niet kan zeggen: ik geef terug wat ik gekregen heb en ik ben dan niks meer schuldig. De schuldeiser, die nog iets te goed heeft, is degene die besluit wanneer een Gunst voldaan is.

## **Het Gelag Betalen (Boons)**

Het terugbetalen van een Gunst – jezelf uit de schulden krijgen – is meestal iets dat door rollenspel uitgespeeld moet worden. Een Gunst of Boon elimineren gebeurt over het algemeen door het teruggeven van een zelfde soort Gunst. Als je goed genoeg bent in onderhandelen en de schuldeiser is in genoeg moeilijkheden, dan kun je het voor elkaar krijgen om minder te hoeven te betalen. Om wat duidelijkheid te creëren is een gunst net zo waardevol als de Eigenschappen die er mee geassocieerd worden. Zo zijn een Kleine Gunst (2 Eigenschappen) en een Grote Gunst (3 Eigenschappen) een goede compensatie voor een Levensgunst (5 Eigenschappen).

**Een Triviale Gunst** (1 Eigenschap) is een eenmalige gunst, zoals iemand een avond beschermen, iemand helpen door je Disciplines te gebruiken of een politieke actie van iemand steunen.

**Een Kleine Gunst** (2 Eigenschappen) kan langer dan een avond duren brengen vaak wat ongemak met zich mee, zoals het toestaan van veilige doorgang door een stad, cruciale informatie onthullen of een bedreiging elimineren.

**Een Grote Gunst** (3 Eigenschappen) brengt vaak een grote uitgave van tijd en bronnen met zich mee voor de schuldenaar. De effecten van deze gunst kunnen enkele sessies lang aanhouden. Voorbeelden zijn het leren van een nieuwe Discipline of Ritueel of het kopen van een nachtclub om als haven te kunnen dienen voor de schuldenaar.

**Een Bloedgunst** (4 Eigenschappen) wordt gegeven wanneer de schuldeiser zich in een potentieel onleven bedreigende situatie begeeft om de schuldenaar te helpen. Vandaar de naam Bloedgunst: de schuldenaar is bereid om bloed te geven voor de schuldeiser.

**Een Levensgunst** (5 Eigenschappen) houdt in dat de schuldenaar zijn onleven heeft geriskeerd zodat de schuldeiser kan overleven.

## Ervaringspunten (XP)

Nadat xp zijn toegekend, kunnen ze uitgegeven worden om nieuwe Eigenschappen, Vaardigheden, Disciplines etc. te kopen, of juist af te kopen (Zwaktes, Beest-Elementen etc.) Op deze manier kun je je karakter ontwikkelen. Hieronder volgt een systeem voor het uitgeven van xp. Het systeem uit Laws of the Night komt hierbij te vervallen.

Er zijn een aantal categorieën waarvoor xp-uitgave behandeld wordt:

Eigenschappen, Vaardigheden, Disciplines, Bloedmagie Paden, Rituelen, Wilskracht, Afkopen van Negatieve Eigenschappen, Invloeden, Sterktes, Zwaktes, Beest-Elementen en Psychische Afwijkingen.

Een aantal van deze categorieën zijn steeds moeilijker om aan te leren. Als je al ergens goed in bent, is het moeilijker om er beter in te worden. Om dit weer te geven hebben we een xp systeem opgezet dat hier rekening mee houdt. Wanneer je een aantal xp hebt uitgegeven wordt het duurder om bepaalde dingen aan te kopen. De grens ligt bij 50 xp. Wanneer je 50 xp hebt, worden de kosten voor het aanschaffen van onderstaande punten vermenigvuldigd met 2. Net beginnende vampieren ontwikkelen zich dus makkelijk, terwijl oude vampieren daar zeer veel moeite mee zullen hebben. Wat is het leven van een Prins toch lastig! Let op: je mag slechts de helft van je xp aan Disciplines uitgeven, om weer te geven dat die zich niet zomaar ontwikkelen, maar dat het tijd kost. De kosten die gemaakt zijn voor Rituelen worden niet in deze berekening meegenomen.

Het gaat hier om de volgende categorieën in standaard kosten:

- 1) Eigenschappen: 1 xp per Eigenschap
- 2) Vaardigheden: 1 xp per niveau
- 3) Disciplines: 3 xp voor Basis Disciplines, 6 xp voor Gemiddelde Disciplines en 9 xp voor Geavanceerde Disciplines. Voor Disciplines die niet bij je Clan horen gelden, kosten van respectievelijk 4, 8 en 12 xp en je hebt een leraar nodig die de Discipline als Clan-Discipline heeft. Daar moet je tenminste één Bloedpunt van drinken. Het kost je leraar ook 1 XP om jou de Discipline te leren.
- 4) Bloedmagie Paden: Voor Clan Tremere is dit een Clan-Discipline. De kosten zijn dus 3, 6 en 9 xp voor respectievelijk Basis-, Gemiddelde- en Geavanceerde Disciplines. Voor niet-Tremere gelden de kosten van niet-Clan-Disciplines: 4, 8 en 12. Voor deze Paden is altijd een studieduur vereist, voor niet-Tremere een mentor die de geheimen van het Pad kent.
- 5) Rituelen: Je kunt geen Rituelen leren die hoger zijn dan je vaardigheid in het Pad van Bloed, je standaard Pad. Je moet dus Bloedmagie hebben. De kosten voor Rituelen zijn voor Tremere 2, 4 en 6 xp. Voor niet-Tremere 3, 5 en 8 xp voor Basis, Gemiddelde en Geavanceerde Disciplines. Ook voor Rituelen is een studie vereist, maar voor niet-Tremere is het niet nodig om bloed te drinken van een leraar. Een Ritueel is geen Discipline.

- 6) Nieuw Wilskrachtpunt: 3 xp. Dit geldt voor het ophogen van je beginaantal Wilskrachtpunten. Voorbeeld: 13e generatie vampieren starten met een beginaantal van 1 en een maximumaantal van 3. Voor 3 xp kan het beginaantal Wilskrachtpunten van 1 naar 2 worden gebracht. Zo begin je de avond niet met 1, maar met 2 Wilskrachtpunten.
- 7) Afkopen van Negatieve Eigenschap: 2 xp per Negatieve Eigenschap, maar alleen met uitdrukkelijk toestemming van een Storyteller die bekijkt of je rollenspel ook aanleiding geeft om inderdaad deze Negatieve Eigenschap te verwijderen.
- 8) Invloeden: 1 xp per Invloedniveau, maar alleen met uitdrukkelijk toestemming van een Storyteller die bekijkt of je rollenspel ook aanleiding geeft om inderdaad meer Invloed te krijgen.
- 9) Nieuwe Sterkte: De kosten van de Sterkte in xp, maar alleen met uitdrukkelijk toestemming van een Storyteller die bekijkt of je rollenspel ook aanleiding geeft om inderdaad die nieuwe Sterkte te krijgen.
- 10) Verwijderen van Zwaktes: de kosten van de Zwakte in xp, maar alleen met uitdrukkelijk toestemming van een Storyteller die bekijkt of je rollenspel ook aanleiding geeft om inderdaad die Zwakte te verwijderen.

Sommige dingen zijn nu eenmaal anders. Het wordt niet moeilijker of makkelijker om iets te bewerkstelligen, naarmate je ouder of jonger bent. Het gaat hier om:

- 1) Verwijderen Beest-Elementen: 8 xp, maar alleen met uitdrukkelijk toestemming van een Storyteller die bekijkt of je rollenspel ook aanleiding geeft om inderdaad dat Beest-Element te verwijderen.
- 2) Verwijderen van Psychische Afwijkingen: 6 xp. Malkavians kunnen nooit alle afwijkingen afkopen (zie clan-zwakte). De eerst gekozen Afwijking tijdens het creëren van een Malkavian moet behouden blijven.

Het gaat hier om fundamentele veranderingen in de persoonlijkheid van een vampier. Dit gaat natuurlijk niet zomaar. Het menselijke deel van een vampier moet moeite doen om een Beest-Element of een Psychische Afwijking de baas te zijn. Dit gaat gepaard met een grote wilsinspanning. Met name het Beest zal moeilijk overwonnen kunnen worden. Daarom is het nodig om veel Wilskracht uit te geven om bewust te vechten tegen Beest-Elementen en Psychische Afwijkingen. Het is nog altijd makkelijker om ze erbij te krijgen dan ze af te kopen.

**Generatie kan nooit (!) veranderd worden met xp.**







# Hoofdstuk 4: Achtergrond

## **Tilburgs, de kortste taal van Nederland**

Voor diegenen die niet uit Tilburg komen hebben we hier een aantal veel voorkomende uitdrukkingen op een rijtje gezet met vertaling erbij.

### **Nederlands**

Dit behoort tot de mogelijkheden:  
Daarover kan ik U geen enkele zekerheid bieden:  
Zou U dat eens willen herhalen?  
Zulks ben ik geenszins van plan:  
Ligt dat in de lijn der verwachtingen?  
Hiermee denk ik geen problemen te ondervinden:  
Hetgeen U mij nu verteld, verbaast mij ten zeerste:  
Dit wordt door mij als zeer spijtig ervaren:  
Deze informatie is nieuw voor mij:  
Het leven van een Tilburger gaat niet over rozen:  
Ligt dat binnen het kader van Uw bevoegdheden?  
Wilt U dat zo spoedig mogelijk doen?

### **Tilburgs**

Dè ken wel  
Ge wit ut nôot  
Wè?  
Dè denk  
Zuddè?  
Des gemak zat  
Euj....  
Des sund  
Oôh....  
Tis wè  
Meudedè?  
Mee gang!!!

## **Het Willem II Clublied**

Speciaal voor Bert de Brujah en alle andere voetballiefhebbers het clublied van de Tricolores, de mooiste club van het land: Willem II.

Hup Willem II stoere kerels  
Trots van het voetballand  
Denk aan je roem en glorie  
Denk aan de vriendschapsband  
Het rood wit en blauw onze vadersen  
Kleurt Willem II zo goed  
Het geeft ten alle tijd  
Spelers leeuwenmoed

Willem II Willem II  
Met je beroemde kleuren  
Stoere vent welbekend  
Je gaat voor iedere bal  
Het hoofd steeds koel  
Voor het doel  
Dan kan je niets gebeuren  
Leef hoezee voor Willem II  
Horen we overal

## Geruchten

Als een nieuw persoon zich meldt bij de Prins kan het zijn dat hij of zij al enkele geruchten heeft gehoord over Tilburg. Hieronder volgt een lijstje met gebeurtenissen die ongetwijfeld tot buiten de grenzen van het domein Tilburg van zich hebben laten horen.

- De executie van Prins Guilletta de Medici van Clan Toreador vanwege vermeend Diablerie en daarmee de opkomst van Aernout van Henegouwen van Clan Brujah als nieuwe Prins.
- Een moordenaar die zijn slachtoffers omlegt door grote kruizen in hun borst te kerven.
- Tremere voeren rituelen uit in het Elysium.
- Caitiff met Status!?
- De Tremere Primogen is onverwoestbaar.
- De stad is in Sabbathanden.
- De Seneschal is een mens.
- De Ouderen van Tilburg doen alsof Tilburg in Sabbathanden is, zodat ze ongestraft Diablerie kunnen plegen en tegenstanders kunnen laten verdwijnen.
- Er zijn geen Ouderen meer in Tilburg.
- De Setites zijn aan de macht.
- De Nosferatu Primogen was een Tremere.
- De Tremere hebben onder dwang van de Toreador alle Nosferatu uitgemoord en het op de Sabbat geschoven.
- De Sabbat heeft geprobeerd om de stad in te nemen, maar heeft maar de helft te pakken gekregen.
- De Malkavian Primogen is het Interpolisgebouw.
- De Nosferatu hebben zich teruggetrokken uit de Tilburgse Camarilla door een ruzie met de Brujah.
- Neonates zijn aan de macht.
- De Anarchs zijn pionnen van de Gangrel en Brujah.
- De voormalige Brujah Primogen Hugo van Loon is prooi gevallen aan het Beest en vermoordt iedereen die in zijn weg staat.
- De Gangrel Primogen is Bloedgebonden aan een Neonate.
- Een Malkavian meisje heeft de Brujah in elkaar geslagen.
- De Sabbat zijn een grote illusie van de Ravnos.
- De Giovanni hebben de Sabbat Tilburg in gesteund om later zelf de macht te grijpen.



## Index

<b>A</b>		Eigenschappen	29
Aard (Nature)	28	- Fysiek	30
Archetypes	28	- Negatief	31
<b>B</b>		- Mentaal	33
Bloed	73	- Negatief	34
Bloedband	105	- Sociaal	31
Beest-Elementen	74	- Negatief	32
- Controle	75	Ervaringspunten	110
- Moed	76	<b>F</b>	
- Woede	75	Frenzy	104
<b>C</b>		<b>G</b>	
Clan	23	Gedrag	28
- Brujah	23	Generatie	81
- Caitiff	27	Genezen	103
- Gangrel	24	- Verergerde Wonden	103
- Malkavian	24	Gevechten	100
- Nosferatu	25	- Afstandsgevechten	101
- Toreador	26	- Dekking	102
- Tremere	26	- Groeps-Uitdagingen	102
- Ventrue	27	- Staak door het hart	101
<b>D</b>		- Verrassing	100
Diablerie	105	- Wapens	100
Disciplines	49	Gezondheid	103
- Aanwezigheid	49	Gunsten	109
- Bloedmagie	51	<b>I</b>	
- Pad van Bloed	51	Invloeden	41
- Verleiding vd Vlam	52	- Bureaucratie	42
- Beweging vd Geest	53	- Financiën	43
- Controle vh Weer	55	- Gezondheidszorg	43
- Rituelen	55	- Hogere Kringen	44
- Dementatie	60	- Industrie	44
- Dierenempathie	61	- Kerk	44
- Dominantie	63	- Media	45
- Inzicht	65	- Occult	45
- Kracht	67	- Onderwereld	46
- Snelheid	68	- Politie	46
- Transformatie	69	- Politiek	47
- Verduisteren	70	- Rechtssysteem	47
- Weerstand	72	- Straat	47
<b>E</b>		- Transport	48
Eerlijke Uitweg	102	- Universiteit	48

<b>L</b>					
Lexicon		19			
<b>N</b>					
Negatieve Eigenschappen		77/99			
<b>P</b>					
Prestatie		109			
Psychische Afwijkingen		78			
- Bloedschuld	78				
- Bulimia	78				
- Fuga	78				
- Geheugenverlies	79				
- Honger	79				
- Hysterie	79				
- Intellectualisatie	79				
- Machtswellust	79				
- Manisch-Depressief	79				
- Meervoudige Pers.	79				
- Obsessie	80				
- Oneindige Schuld	80				
- Onsterfelijke Angst	80				
- Paranoia	80				
- Perfectie	80				
- Regressie	80				
- Rode Waas	80				
- Schizofrenie	80				
- Wraakzucht	81				
<b>R</b>					
Rötschreck		104			
<b>S</b>					
Status		106			
- Rangen	108				
Sterktes		81			
- Aanleg	86				
- Bewustzijn	85				
- Bovennatuurlijk	86				
- Fysiek	91				
- Mentaal	84				
- Psychologisch	82				
- Vampieren Maatsch.	89				
<b>T</b>					
Tijd		97			
Tradities		15			
<b>U</b>					
Uitdagingen			97		
- Aanvankelijk Bod	98				
- Overbieden	99				
- Simpele Testen			99		
- Statische Uitdaginge	99				
- Testen	97				
<b>V</b>					
Vaardigheden			35		
- Academische Kennis	35				
- Atletiek	35				
- Beveiliging	35				
- Bewustzijn	36				
- Bureaucratie	36				
- Computer	36				
- Dierenkennis	36				
- Economie	37				
- Empathie	37				
- Etiquette	37				
- Geneeskunde	37				
- Gewapend Vechten	37				
- Handvaardigheid	37				
- Intimidatie	38				
- Leiderschap	38				
- Listigheid	38				
- Occult	38				
- Onderzoeken	39				
- Ongewapend Vechten	39				
- Optreden	39				
- Overleven	39				
- Recht	39				
- Reparatie	39				
- Rijden	40				
- Schooien	40				
- Sluipen	40				
- Straatkennis	40				
- Talen	40				
- Vuurwapens	41				
- Wetenschap	41				
<b>W</b>					
Wilskracht			73		
<b>Z</b>					
Zwaktes			81		
- Aanleg	86				
- Bewustzijn	85				
- Bovennatuurlijk	88				
- Fysiek	92				

- Mentaal 84
- Psychologisch 82
- Vampieren Maatsch. 90

Stad der Gewoven Duisternis is een Mind's Eye Theatre Vampire Live Roleplaying groep uit Tilburg. De groep is in 1997 opgericht en had haar eerste sessie op 4 oktober van dat jaar. Sindsdien is SdGD uitgegroeid tot één van de grootste in haar soort en wordt ze bezocht door spelers uit heel Nederland. Er wordt zoveel mogelijk op de eerste zaterdag van de maand gespeeld in een lokatie in Tilburg. Deze lokatie wordt aan iedereen bekend gemaakt d.m.v. een brief die alle leden een paar dagen van tevoren krijgen. Deelname aan de sessies is als volgt geregeld: de eerste keer is gratis, daarna moet er een keuze gemaakt worden uit drie mogelijkheden. Mogelijkheid 1 is om fl. 50,- voor een heel jaar te betalen, mogelijkheid 2 is om fl. 25,- te betalen voor een heel jaar en dan fl. 3,50 per sessie en mogelijkheid 3 is om fl. 7,50 per sessie te betalen. SdGD garandeert 10 sessies in een jaar. Eventuele extra activiteiten vallen buiten de contributieregeling, tenzij het anders staat aangegeven. Ook is er de mogelijkheid tot overnachting; hiervoor moet contact opgenomen worden met iemand van de spelleiding. De spelleiding heeft het recht om personen deelname te weigeren. De minimum leeftijd voor deelname is 17 jaar, tenzij de spelleiding anders beslist. Voor meer informatie kun je bellen of schrijven naar één van de volgende personen:

Tomas Becks  
Boksdoornerv 235  
5038 KB Tilburg  
013-4673535  
genlock@werewolf.com

Guido Pollé  
Generaal Smutslaan 580  
5025 AK Tilburg  
013-5449711  
g.a.j.polle@wanadoo.nl

Louise GeEVERS  
C. Frankstraat 87  
2625 CB Delft  
015-2623139  
succubus@casema.net

Maarten Gilberts  
Ina Boudier Bakkerlaan 135  
3582 XS Utrecht  
030-2512853  
mgilberts@hotmail.com

Bas van Vegchel  
Hogewey 7  
5071 TB Udenhout  
013-5112682  
faolchu@yahoo.com

George Vink  
Kamperfoelielaan 16  
5643 BC Eindhoven  
040-2115316  
g\_vink@hotmail.com

