

# Stad der Gewoven Duisternis

## Vampire character sheet

Speler naam: \_\_\_\_\_ Speler e-mail adres: \_\_\_\_\_

Vampier naam: \_\_\_\_\_ Background:  Ja  Nee

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

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

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

Sire: .....

Blood: 00000

Willpower: 0000

### (3/5/7) Physical Traits:

(Blz. 30)

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

### (3/5/7) Social Traits:

(Blz. 31)

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

### (3/5/7) Mental Traits:

(Blz. 33)

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

### Negative Physical Traits:

Clumsy  
 Cowardly  
 Decrepit  
 Delicate  
 Docile  
 Flabby  
 Lame  
 Lethargic  
 Puny  
 Sickly

### Negative Social Traits:

Bestial  
 Callous  
 Condescending  
 Dull  
 Feral  
 Naive  
 Obnoxious  
 Repugnant  
 Shy  
 Tactless  
 Untrustworthy

### Negative Mental Traits:

Forgetful  
 Gullible  
 Ignorant  
 Impatient  
 Oblivious  
 Predictable  
 Shortsighted  
 Submissive  
 Violent  
 Witless

### 5 Abilities (max. 4 per ability):

(Blz. 34)

0000 Academics  
0000 Animal Ken  
0000 Athletics  
0000 Awareness  
0000 Brawl  
0000 Bureaucracy  
0000 Computer  
0000 Crafts<sup>1</sup>  
0000 Drive  
0000 Empathy  
0000 Etiquette

### 3 Disciplines (max. 3 per discipline):

(Blz. 48)

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

<sup>1</sup> Moet verder gespecificeerd worden, als in 'Auto reparatie'

# Stad der Gewoven Duisternis

## **5 Abilities (max. 4 per ability):**

(*VERVOLG*)

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

## **Rituals:**

Alleen via Thaumaturgy (Blz. 50)

## **Derangements:**

(Blz. 77)

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

## **5 Merits:**

(Blz. 80)

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

## **3 Influences:**

(Blz. 41)

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

## **Miscellaneous Traits:**

Beast Traits: (Blz. 73)

## **5 Flaws:**

(Blz. 80)

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

## **Equipment:**

Alles wat jouw vampier bezit/bij zich draagt

## **Notes:**

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

# Stad der Gewoven Duisternis

## De Clans:

### Brujah

**Disciplines:** Celerity, Potence, Presence

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

**Nadeel:** Negative Mental Trait; Violent

### Gangrel

**Disciplines:** Animalism, Fortitude, Protean

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

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

### Malkavian

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

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

**Nadeel:** Moeten minimaal één Derangement kiezen

### Nosferatu

**Disciplines:** Animalism, Obfuscate, Potence

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

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

### Toreador

**Disciplines:** Auspex, Celerity, Presence

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

**Nadeel:** Mooie objecten en/of Performances  $\geq 3$  punten brengt hen een half uur in trance.

### Tremere

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

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

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

### Ventrue

**Disciplines:** Dominate, Fortitude, Presence

**Voordeel:** Eén gratis Finance

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

### Caitiff

**Disciplines:** Alle (behalve Thaumaturgy en non-Camerilla)

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

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