

VAMPIRE

DIE MASKERADE

Name	<i>Alice Mockingdale</i>	Konzept	<i>Priesterin und Hexe</i>	Jagdverhalten	<i>Osiris</i>
Chronik	<i>Der Fall Londons</i>	Ambition	<i>die Freuden der Unsterblichkeit genießen</i>	Clan	<i>Tremere</i>
Erzeuger/in		Verlangen		Generation	<i>10.</i>

ATTRIBUTE

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft ●●○○○	Charisma ●●○○○	Intelligenz ●●●○○
Geschicklichkeit ●●○○○	Manipulation ●●○○○	Geistesschärfe ●●●○○
Widerstandsfähigkeit ●●●○○	Fassung ●○○○○	Entschlossenheit ●●●●○

Gesundheit	Willenskraft
□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□
Anfängliche Gesundheit: 6	Anfängliche Willenskraft: 5

FÄHIGKEITEN

Diebeshandwerk.....	○○○○○	Anführen.....	○○○○○	Ermitteln.....	●●○○○
Fahren.....	○○○○○	Ausflüchte.....	○○○○○	Finanzen.....	○○○○○
Handgemenge.....	●○○○○	Darbietung.....	○○○○○	Geisteswissenschaften.....	○○○○○
Handwerk.....	○○○○○	Einschüchtern.....	○○○○○	Medizin.....	○○○○○
Heimlichkeit.....	●●●○○	Etikette.....	○○○○○	Naturwissenschaften.....	○○○○○
Nahkampf.....	○○○○○	Menschenkenntnis.....	●●●○○	Okkultismus <i>Hexerei</i>	●●●●○
Schusswaffen.....	○○○○○	Szenekennntnis.....	○○○○○	Politik.....	○○○○○
Sportlichkeit.....	●●○○○	Tierkunde.....	●●○○○	Technologie.....	○○○○○
Überleben.....	●●●○○	Überzeugen.....	●○○○○	Wahrnehmung.....	○○○○○

DISZIPLINEN

<i>Auspex</i>	●○○○○	<i>Blutmagie</i>	●●●○○	○○○○○
<i>Das Unsichtbare spüren</i>		<i>Ein Sinn für Blut, Vitæ vernichten</i>		
		<i>Berührung des Skorpions</i>		
		<i>Blutstein herstellen (Ritual der Blutmagie)</i>		
	○○○○○		○○○○○	○○○○○

Resonanz.....

Hunger □□□□□

Menschlichkeit □□□□□ □□□□□

Anfängliche Menschlichkeit: 5

VAMPIRE

DIE MASKERADE

Grundsätze der Chronik

Anker & Überzeugungen

Clansfluch

	<i>Der Schlüssel zur Macht und Erleuchtung ist Magie; der Schlüssel zur Magie ist Mithras.</i>	<i>Kann Blutsverwandte nicht blutbinden. Sterbliche und Ghule benötigen 1 zusätzliches Trinken, um gebunden zu werden.</i>
--	--	--

Vorteile & Schwächen

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Notizen

Blutmacht ●●○○○ ○○○○○

Blutschub <i>füge 2 Würfel hinzu</i>	Heilung pro Wallungs-Check <i>2 Leichter Schaden</i>
Disziplinsbonus <i>füge 1 Würfel hinzu</i>	Wiederholung Wallung <i>Stufe 1</i>
Beuteausschluss <i>Tier- und abgepacktes Blut stillen die Hälfte</i>	Schwere des Fluchs <i>2</i>

Erfahrung (Gesamt).....

Erfahrung (ausgegeben).....

Wahres Alter	<i>165</i>
Scheinbares Alter	<i>20</i>
Geburtsdatum	<i>1847</i>
Sterbedatum	<i>1867</i>
Erscheinungsbild	
Besondere Merkmale	

Geschichte Dein Name ist Alice, du siehst aus wie eine junge Frau Anfang 20, mit dunklen Haaren und etwas dunklerer Hautfarbe. Deine Haut ist von einem Leben im Freien gezeichnet, zusammen mit einem dunkelhäutigeren Einschlag, der auf ein gemischtes Erbe unter deinen Vorfahren hinweist. Deine Hände sind schwielig und ledrig, der Beweis dafür, dass du harte Arbeit kennst. Du weißt, dass du Magie gelernt hast, und du trittst das Erbe und Vermächtnis alter Wege an. Du erinnerst dich, dass du düstere Dinge tun musstest, um diese Macht zu erlangen, und du würdest sie umgehend wieder tun, wenn du müsstest.

VAMPIRE

DIE MASKERADE

Name	<i>Tommy Smith</i>	Konzept	<i>entmutigter Soldat</i>	Jagdverhalten	<i>Räuber</i>
Chronik	<i>Der Fall Londons</i>	Ambition	<i>mein eigenes Königreich der Blutsverwandten errichten</i>	Clan	<i>Nosferatu</i>
Erzeuger/in		Verlangen		Generation	<i>12.</i>

ATTRIBUTE

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft ●●●●○	Charisma ●●○○○	Intelligenz ●●○○○
Geschicklichkeit ●●●○○	Manipulation ●○○○○	Geistesschärfe ●●○○○
Widerstandsfähigkeit ●●●○○	Fassung ●●○○○	Entschlossenheit ●●●○○
Gesundheit □□□□□ □□□□□ <small>Anfängliche Gesundheit: 6</small>		Willenskraft □□□□□ □□□□□ <small>Anfängliche Willenskraft: 5</small>

FÄHIGKEITEN

Diebeshandwerk.....	○○○○○	Anführen.....	○○○○○	Ermitteln.....	○○○○○
Fahren.....	○○○○○	Ausflüchte.....	○○○○○	Finanzen.....	○○○○○
Handgemenge <i>Ring</i>	●●●○○	Darbietung.....	○○○○○	Geisteswissenschaften.....	○○○○○
Handwerk.....	○○○○○	Einschüchtern.....	●●○○○	Medizin.....	○○○○○
Heimlichkeit.....	●●○○○	Etikette.....	○○○○○	Naturwissenschaften.....	○○○○○
Nahkampf.....	●●○○○	Menschenkenntnis.....	●○○○○	Okkultismus.....	○○○○○
Schusswaffen <i>Deckungsfeuer</i>	●●●●○	Szenekennntnis.....	○○○○○	Politik.....	○○○○○
Sportlichkeit.....	●●●○○	Tierkunde.....	●○○○○	Technologie.....	○○○○○
Überleben.....	●○○○○	Überzeugen.....	○○○○○	Wahrnehmung.....	●●●○○

DISZIPLINEN

<i>Tierhaftigkeit</i>	●○○○○	<i>Verdunkelung</i>	●○○○○	<i>Stärke</i>	●●○○○
<i>Das Tier spüren</i>		<i>Schattenmantel</i>		<i>Tödlicher Körper</i>	
				<i>Können</i>	
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Resonanz.....

Hunger □□□□□

Menschlichkeit □□□□□ □□□□□
Anfängliche Menschlichkeit: 6

VAMPIRE

DIE MASKERADE

Grundsätze der Chronik

Anker & Überzeugungen

Clansfluch

	<i>Beschütze diejenigen, die sich nicht selbst schützen können.</i>	<i>Scheußliches Erscheinungsbild. Versuche, dies zu verschleiern, erleiden -1 Würfel Abzug.</i>
--	---	---

Vorteile & Schwächen

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Notizen

Blutmacht ●○○○○○ ○○○○○

Blutschub <i>füge 2 Würfel hinzu</i>	Heilung pro Wallungs-Check <i>1 Leichter Schaden</i>
Disziplinsbonus <i>keine</i>	Wiederholung Wallung <i>Stufe 1</i>
Beuteausschluss <i>keine</i>	Schwere des Fluchs <i>2</i>

Erfahrung (Gesamt).....

Erfahrung (ausgegeben).....

Wahres Alter	<i>114</i>
Scheinbares Alter	<i>20</i>
Geburtsdatum	<i>1898</i>
Sterbedatum	<i>1918</i>
Erscheinungsbild	
Besondere Merkmale	
Geschichte	<i>Dein Name ist Tommy. Du siehst aus wie ein junger dunkelhäutiger Mann Anfang 20. Ein großer Teil deines Körpers, insbesondere deine rechte Seite, ist von starken Verbrennungen und Narben gezeichnet. Du weißt, dass du Soldat warst, und du bist dir sicher, dass du auch im aktiven Dienst warst. Die Verbrennungen und Narben sprechen eine sehr deutliche Sprache. Die Schrecken des Krieges nagen flüsternd am Rande deiner Erinnerung.</i>

VAMPIRE

DIE MASKERADE

Name	<i>Tony Castelli</i>	Konzept	<i>pragmatischer Schieber</i>	Jagdverhalten	<i>Beuteltrinker</i>
Chronik	<i>Der Fall Londons</i>	Ambition	<i>Anspruch auf die Stadt zu erheben, frei von Sekte oder Clan</i>	Clan	<i>Brujah</i>
Erzeuger/in		Verlangen		Generation	<i>10.</i>

ATTRIBUTE

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft ●●○○○	Charisma ●●●●○	Intelligenz ●●○○○
Geschicklichkeit ●○○○○	Manipulation ●●●○○	Geistesschärfe ●●●○○
Widerstandsfähigkeit ●●○○○	Fassung ●●●○○	Entschlossenheit ●●○○○
Gesundheit □□□□□ □□□□□ <small>Anfängliche Gesundheit: 5</small>		Willenskraft □□□□□ □□□□□ <small>Anfängliche Willenskraft: 5</small>

FÄHIGKEITEN

Diebeshandwerk ●●●○○	Anführen ○○○○○	Ermitteln ○○○○○
Fahren ●○○○○	Ausflüchte ○○○○○	Finanzen ○○○○○
Handgemenge ●○○○○	Darbietung ○○○○○	Geisteswissenschaften ○○○○○
Handwerk ○○○○○	Einschüchtern ●○○○○	Medizin ○○○○○
Heimlichkeit ○○○○○	Etikette ○○○○○	Naturwissenschaften ○○○○○
Nahkampf ●●○○○	Menschenkenntnis ●●○○○	Okkultismus ○○○○○
Schusswaffen ○○○○○	Szenekennntnis <i>Schwarzmarkt</i> ●●●●○	Politik ○○○○○
Sportlichkeit ○○○○○	Tierkunde ○○○○○	Technologie ○○○○○
Überleben ●○○○○	Überzeugen <i>Feilschen</i> ●●●○○	Wahrnehmung ●●○○○

DISZIPLINEN

<i>Geschwindigkeit</i> ●●○○○	<i>Verdunkelung</i> ●○○○○	<i>Präsenz</i> ●○○○○
<i>Katzengleiche Anmut</i>	<i>Schattenmantel</i>	<i>Ehrfurcht</i>
<i>Flink</i>		
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Resonanz

Hunger □□□□□

Menschlichkeit □□□□□ □□□□□
Anfängliche Menschlichkeit: 7

VAMPIRE

DIE MASKERADE

Grundsätze der Chronik

Anker & Überzeugungen

Clansfluch

	<i>Jeder sollte die Freiheit haben, das zu sein, was er wirklich ist.</i>	<i>Neigt zu Wutausbrüchen. Alle Würfelwürfe, um Zornraserei zu widerstehen, erleiden einen Abzug von -1 Würfel.</i>
--	---	---

Vorteile & Schwächen

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Notizen

Blutmacht ●○○○○○○○○○○

Blutschub <i>füge 2 Würfel hinzu</i>	Heilung pro Wallungs-Check <i>1 Leichter Schaden</i>
Disziplinsbonus <i>keine</i>	Wiederholung Wallung <i>Stufe 1</i>
Beuteausschluss <i>keine</i>	Schwere des Fluchs <i>2</i>

Erfahrung (Gesamt).....

Erfahrung (ausgegeben).....

Wahres Alter	<i>94</i>
Scheinbares Alter	<i>32</i>
Geburtsdatum	<i>1918</i>
Sterbedatum	<i>1940</i>
Erscheinungsbild	
Besondere Merkmale	
Geschichte	<i>Du heißt Tony und du siehst aus wie Ende 20, mit dunklem Haar, einem charmanten Lächeln und mediterranen Zügen. Du glaubst nicht, dass du irgendwie ein unternehmerischer Geschäftsmann warst, aber du weißt, dass du über ein gutes Auge für die richtigen Gelegenheiten verfügtest. Du bist ein Mann, hast aber einen Körper, den die Gesellschaft typischerweise einer Frau zuordnen würde.</i>

VAMPIRE

DIE MASKERADE

Name <i>Lady Catherine Montague</i>	Konzept <i>unbefriedigte Prominente</i>	Jagdverhalten <i>Sirene</i>
Chronik <i>Der Fall Londons</i>	Ambition <i>die Stadt London beschützen</i>	Clan <i>Ventrue</i>
Erzeuger/in	Verlangen	Generation <i>11.</i>

ATTRIBUTE

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft ●○○○○	Charisma ●●●○○	Intelligenz ●●●●○
Geschicklichkeit ●●○○○	Manipulation ●●○○○	Geistesschärfe ●●●○○
Widerstandsfähigkeit ●●○○○	Fassung ●●●○○	Entschlossenheit ●●○○○

Gesundheit □□□□□ □□□□□ <small>Anfängliche Gesundheit: 4</small>	Willenskraft □□□□□ □□□□□ <small>Anfängliche Willenskraft: 5</small>
--	--

FÄHIGKEITEN

Diebeshandwerk..... ○○○○○	Anführen..... ●●○○○	Ermitteln..... ○○○○○
Fahren..... ○○○○○	Ausflüchte..... ●●●○○	Finanzen..... ●●●●○
Handgemenge..... ○○○○○	Darbietung <i>Klavier</i> ●●○○○	Geisteswissenschaften..... ○○○○○
Handwerk..... ○○○○○	Einschüchtern..... ●○○○○	Medizin..... ○○○○○
Heimlichkeit..... ○○○○○	Etikette..... ●●●○○	Naturwissenschaften..... ○○○○○
Nahkampf..... ○○○○○	Menschenkenntnis..... ●●○○○	Okkultismus..... ○○○○○
Schusswaffen..... ○○○○○	Szenekennntnis..... ○○○○○	Politik..... ○○○○○
Sportlichkeit..... ●○○○○	Tierkunde..... ○○○○○	Technologie..... ○○○○○
Überleben..... ○○○○○	Überzeugen <i>Verführung</i> ●●●○○	Wahrnehmung..... ○○○○○

DISZIPLINEN

<i>Beherrschung</i> ●○○○○	<i>Präsenz</i> ●●●○○	○○○○○
<i>Nötigen</i>	<i>Ehrfurcht</i>	
	<i>Abschreckung</i>	
	<i>Entzücken</i>	
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Resonanz.....

Hunger □□□□□

Menschlichkeit □□□□□ □□□□□
Anfängliche Menschlichkeit: 6

VAMPIRE

DIE MASKERADE

Grundsätze der Chronik

Anker & Überzeugungen

Clansfluch

	<i>Souveränität entspringt aus Erziehung und Stil.</i>	<i>Kann sich nur von den Reichen ernähren. Muss 1 Punkt Willenskraft aufwenden, um sich von anderer Beute zu ernähren.</i>
--	--	--

Vorteile & Schwächen

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Notizen

Blutmacht ●●○○○ ○○○○○

Blutschub <i>füge 2 Würfel hinzu</i>	Heilung pro Wallungs-Check <i>2 Leichter Schaden</i>
Disziplinsbonus <i>füge 1 Würfel hinzu</i>	Wiederholung Wallung <i>Stufe 1</i>
Beuteausschluss <i>Tier- und abgepacktes Blut stillen die Hälfte</i>	Schwere des Fluchs <i>2</i>

Erfahrung (Gesamt).....

Erfahrung (ausgegeben).....

Wahres Alter	<i>180</i>
Scheinbares Alter	<i>22</i>
Geburtsdatum	<i>1832</i>
Sterbedatum	<i>1854</i>
Erscheinungsbild	
Besondere Merkmale	
Geschichte	<i>Dein Name ist Catherine. Du siehst aus wie Anfang 20 und würdest als klassisch schön gelten, mit blasser Haut, langen blonden Haaren und natürlicher Anmut. Du hast das Gefühl, dass du Reichtum gewöhnt warst, aber dass er nie das war, was du wirklich wolltest. Du erinnerst dich, dass du dich in deinem Leben wie in einem Käfig gefühlt hast, in dem aber nur du die Gitterstäbe sehen konntest.</i>

VAMPIRE

DIE MASKERADE

Name	<i>Doctor Henry Banerjee</i>	Konzept	<i>okkultler Arzt</i>	Jagdverhalten	<i>Sandmann</i>
Chronik	<i>Der Fall Londons</i>	Ambition	<i>Mithras zurück auf den Thron bringen</i>	Clan	<i>Hecata</i>
Erzeuger/in		Verlangen		Generation	<i>11.</i>

ATTRIBUTE

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft ●●○○○	Charisma ●●○○○	Intelligenz ●●●○○
Geschicklichkeit ●●●○○	Manipulation ●●●○○	Geistesschärfe ●●●○○
Widerstandsfähigkeit ●●○○○	Fassung ●●○○○	Entschlossenheit ●○○○○

Gesundheit	Willenskraft
□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□
<i>Anfängliche Gesundheit: 5</i>	<i>Anfängliche Willenskraft: 3</i>

FÄHIGKEITEN

Diebeshandwerk.....	○○○○○	Anführen.....	○○○○○	Ermitteln.....	●●●○○
Fahren.....	○○○○○	Ausflüchte.....	○○○○○	Finanzen.....	●●○○○
Handgemenge.....	○○○○○	Darbietung.....	○○○○○	Geisteswissenschaften <i>Unter-richten</i>	●●●○○
Handwerk.....	○○○○○	Einschüchtern.....	○○○○○	Medizin <i>Anästhesie, Chirurgie</i>	●●●●○
Heimlichkeit.....	○○○○○	Etikette.....	●●○○○	Naturwissenschaften <i>Biologie</i>	●●●○○
Nahkampf.....	○○○○○	Menschenkenntnis.....	●○○○○	Okkultismus.....	●●○○○
Schusswaffen.....	○○○○○	Szenekennntnis.....	●●○○○	Politik.....	○○○○○
Sportlichkeit.....	○○○○○	Tierkunde.....	○○○○○	Technologie.....	●○○○○
Überleben.....	○○○○○	Überzeugen.....	○○○○○	Wahrnehmung.....	●○○○○

DISZIPLINEN

<i>Auspex</i>	●●○○○	<i>Verdunkelung</i>	●○○○○	<i>Vergessen</i>	●○○○○
<i>Geschärfte Sinne</i>		<i>Totenstille</i>		<i>Der wissende Stein</i>	
<i>Das Unsichtbare spüren</i>					
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Resonanz.....

Hunger □□□□□

Menschlichkeit □□□□□ □□□□□

Anfängliche Menschlichkeit: 6

Grundsätze der Chronik

Anker & Überzeugungen

Clansfluch

	<i>Menschen sind wie ein Uhrwerk – kompliziert, faszinierend und leicht auseinanderzunehmen. Lasse nie eine Gelegenheit ungenutzt, sie zu studieren.</i>	<i>Verletzender Kuss. Das Trinken von Blut direkt aus einem Opfer fügt 1 zusätzlichen Leichten Schaden an der Gesundheit zu.</i>
--	--	--

Vorteile & Schwächen

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Blutmacht ●●○○○ ○○○○○

Blutschub <i>füge 2 Würfel hinzu</i>	Heilung pro Wallungs-Check <i>2 Leichter Schaden</i>
Disziplinsbonus <i>füge 1 Würfel hinzu</i>	Wiederholung Wallung <i>Stufe 1</i>
Beuteausschluss <i>Tier- und abgepacktes Blut stillen die Hälfte</i>	Schwere des Fluchs <i>2</i>

Erfahrung (Gesamt).....

Erfahrung (ausgegeben).....

Wahres Alter	<i>136</i>
Scheinbares Alter	<i>35</i>
Geburtsdatum	<i>1876</i>
Sterbedatum	<i>1911</i>
Erscheinungsbild	
Besondere Merkmale	
Geschichte	<i>Dein Name ist Henry und du siehst aus wie eine gut gekleidete Person aus Bangladesch Ende 30. Manche würden sagen, dass du ein wenig zu ordentlich bist, aber du glaubst nicht, dass man jemals zu viel Ordnung halten kann. Du warst ein Mediziner, vielleicht ein Arzt oder ein Wissenschaftler. Wenn du ein Lebewesen siehst, sehen sie für dich aus wie ein Uhrwerk und – obwohl du gelernt hast, diesen Impuls zu unterdrücken und damit umzugehen – ein Teil von dir sehnt sich danach, sie wie ein Uhrmacher auseinanderzunehmen.</i>

Notizen *Zeremonien des Vergessens folgen den Regeln für das Wirken von Ritualen der Blutmagie (siehe Grundregelwerk, Seite 251), aber verwenden Entschlossenheit anstelle von Intelligenz.*

DER WISSENDE STEIN

Diese Zeremonie ermöglicht es den Nekromanten, die Aufenthaltsorte und Anwesenheit bestimmter Geister zu identifizieren. Sie brauchen einen Stein aus einer Kirchenmauer (oder einer anderen heiligen Stätte) und einen Becher mit der Vitæ der wirkenden Person. Die Vitæ wird aus dem eigenen Körper in ein Gefäß gegossen, um anschließend damit den wahren Namen eines verstorbenen Menschen auf den geweihten Stein zu schreiben. Wenn das Individuum noch immer als Geist existiert, erfährt der Vampir seinen Aufenthaltsort.

SYSTEM: *Würfle Entschlossenheit + Vergessen (Schwierigkeit 2). Wenn das Ziel noch als Geist existiert, erhält der Vampir eine Vision vom Aufenthaltsort des Geistes. Es kann noch für den Rest der Szene auf diese Vision zugegriffen werden.*